Хэнгеёкай

Перевертыши Востока

変化妖怪

Книга-дополнение для Оборотни: Апокалипсис

Серия Племена перевертышей книга 10


ЛУННЫЙ ЗВЕРИНЫЙ ОТРЯД
КАЯМОН
Сценарий: Итан Скемп и Джошуа Гэбриел Тимбрук
Графика: Джошуа Гэбриел Тимбрук
Текст, колористика и концепт: Айлин И. Майлз

HTTP://DESTINYZATION.NET



HTAEDESTINYZATION

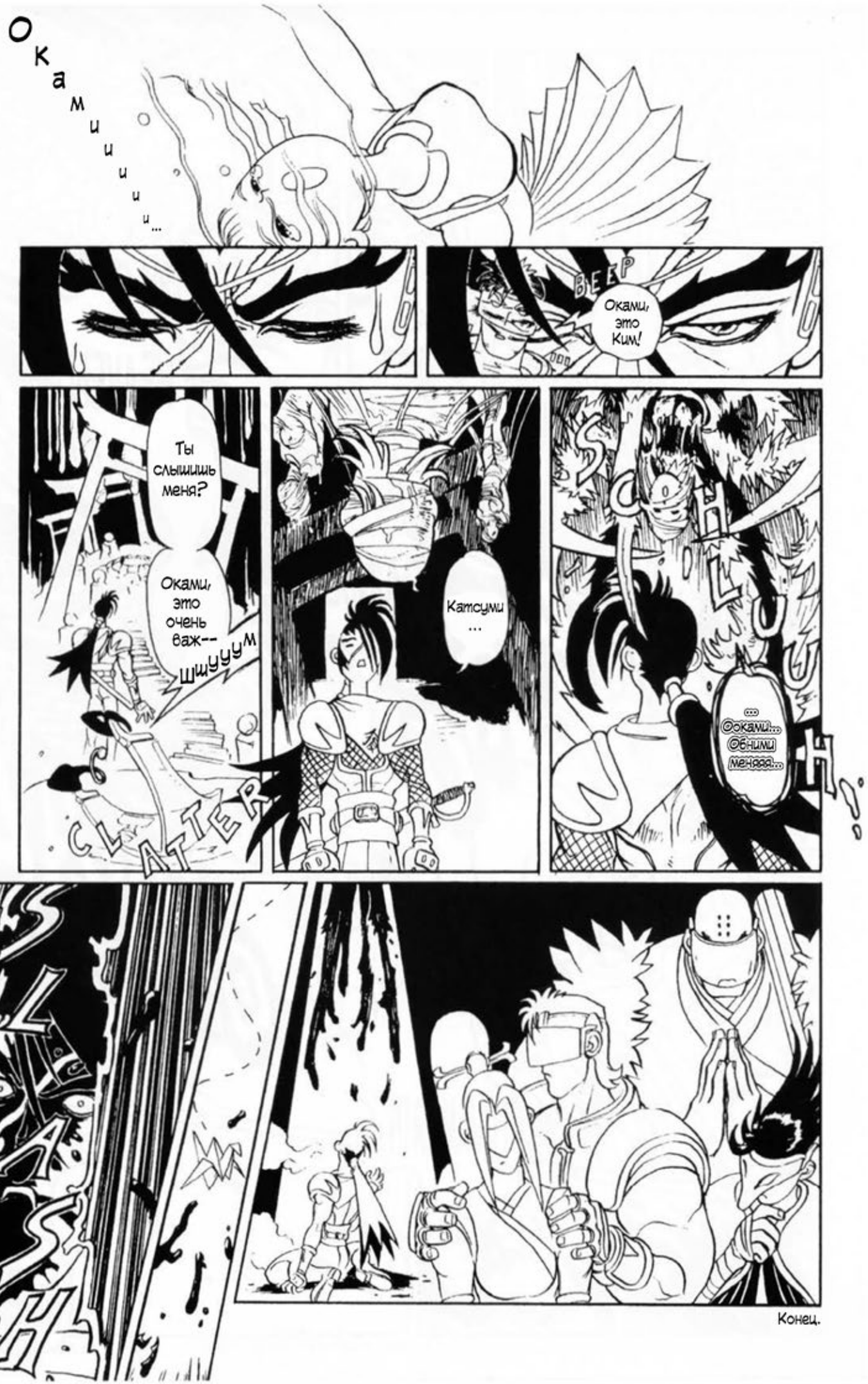



ТАР
KREEEEEK
"Берег чист", да Куэй?
Ну, через минуту будет чист...
Кхм.
Команда. Готовься...
Звёздный ураган!


ФФТ!
СЛОЖИТЬ
НАЖАТЬ
Портальный меч!!
狼
ХЛОП
Оками!
РРРР...
Куда ты собрался?
Лучше следи за тем, что твориться у тебя за спиной, Кузэ...
Ийа!
Дождь кровавых перьев!!
THUNK
Ким! Их, чёрт возьми, слишком много!
SWAP


Хмп.
Конечно, ты права.
Гаджани! Нам нужна передышка!
Джайа.
FLASH
Посох чакр Агни!!
Хмп.
Глупцы, все ваши способности сильны...
...Правда очень сильны...
...Но в конце концов, бесполезны.
Чувствуете, какая сила пульсирует в моей паутине? Я, знаете ли, выбрала этот замок неспроста. Он позволяет мне создавать столько Бакэмоно, сколько я пожелаю...
А ещё он позволяет мне сделать вот это. А теперь...
...Кого бы мне испить первым?


Ким! Оками не отвечает!
Без него мы не можем применить Танец Пяти Лун!
...Обойдёмся без него.
"Могучий правитель" Зококу. Твоя репутация меня обманула.
Я ожидал увидеть могучего владыку, а вместо этого...
Нашёл лишь взбудёшегося клеща. Ты не достойна увидеть полную силу нашего отряда.
Ты пустое место.
?!?
Небесный
Молот
ГРО
ОААА
Грома!!!
Матерь божья, Ким! Она не...
Знаю. Нам надо найти Оками!


Окамиииии...
BEEP
Оками, это Ким!
Ты слышишь меня?
Оками, это очень важ--
ШШУУУМ
CLATER
Катсуми ...
SCHLUUH!
...Оками... Обними меняя...
SLASH
Конец.

Хэнгёдзоку

Перевертыши Востока

変化妖怪

Изменчивые фантомы

Создатели

Авторы: Хенгейокай: Брайан «Раткин» Кемпбэлл, Гарри Хэккел, Хизер Хэккел, Диина МакКинни, Этан Скемп; Легенды Гару и Кицунэ: Кэйтлин Райан
Дополнительные материалы: Арон Андерсон, Эйлин Э. Майлз
Разработчик: Этан Скемп
Редактор: Эйлин Э. Майлз
Арт-директор: Эйлин Э. Майлз
Художники: Эндрю Бэйтс, Майкл Гэйдос, Стив Прескотт, Джефф Ребнер, Рэй Снайдер, Рон Спенсер, Ричард Томас, Дрю Такер, Мелисса Уран, Канджи как Кэйтлин Райан и Джошуа Габриэот Таимбрук.
Художник комикса: Джошуа Габриэот Таимбрук
Художник задней обложки: Эндрю Бэйтс
Макет и набор текста: Эйлин Э. Майлз
Дизайн обложки: Эйлин Э. Майлз

Переводчики: Albus Rattus
Редактура: Кадат
Верстка: Кадат

Хенгейокай

Перевертыши Востока

Оглавление

Легенды Гару: Зловещие похороны 12
История о путешествии звездочета на Востока

Введение: Изменчивые фантомы 16
Введение для перевертышей Востока

Глава 1: Земли Изумрудной матери 22
История Хенгейокай и повести об их землях

Глава 2: Гобелен 49
Умбра Востока

Глава 3: Владыки дворов зверей 54
Расы оборотней в Хенгейокай

Глава 4: Орудия и враги 106
Арсенал магии Хенгейокай и беславные противники

Глава 5: Девятихвостые 122
Вступление для Кицунэ

Глава 6: Рождение самых юных 126
Происхождение и история Кицунэ

Глава 7: Изысканный танец 144
Общество оборотней-лисиц в Азии и ближайших районах

Глава 8: Открывая глаза 154
Создание персонажа Кицунэ

Приложение: Благороднейшие среди благородных 175
Шаблоны Кицунэ и их герои



Легенды Гару

Зловещие похороны

Майкл Идущий по пеплу медленно шел вверх по склону, упиваясь незнакомыми запахами Юньнаньского Китая и щурясь закатным лучам осеннего солнца. Его подбородок зарос многодневной щетиной, жесткие каштановые волосы были спутаны и давно не стрижены, а простые синие джинсы и туристические ботинки – пыльными и истрепанными. И все же, из уважения к пассажиру, его бронзовое лицо было чисто вымыто, а хлопковая рубашка сияла безупречной белизной, словно только что из стирки. На сгибе одной руки он осторожно нес погребальную урну из гладкого красноватого камня, надежно обернутую полосами сырого шелка, и оплетенную расщепленной лозой.

Вслед за солнцем, Звездочет перемахнул через выветренную, полуразрушенную стену и приземлился, тихо как перышко, в зарослях травы по другую сторону. Черным провалом справа от него зиял вход лишенного дверей амбара; рапс и ячмень проросли через трещины каменного пола. На месте внутреннего двора зеленел луг, а над стенами стоящей без крыши усадьбы сохранились лишь редкие куски черепицы. Майкл спокойно скользил через заросли.

Позади дома был когда-то разбит сад. Старые, ныне не плодоносящие, плодовые деревья разрослись здесь в почти непроходимые джунгли, и когда он пробирался через них одна ветвь зацепилась за оплетку урны, заставив остановиться.

– Мне скучно.

Майкл замер.

Голос звучал из-за зарослей прямо перед ним; незнакомец говорил медленно и невнятно, низким глубоким голосом, а фразу произнес на плохом Мандаринском диалекте. Майкл освободил урну от зацепившейся ветки и ждал.

– Это не продлится долго, Шан, – еще один голос – девочка, стоит немного дальше – ответил ему, – Солнце просто ушло домой.

– Поиграй со мной в кости. – новый голос: мужчина, уверенный, молодой. – Так время пролетит быстрее.

– Я не умею.

– О, мы тебя научим. Хо Циюн? Джими? Хун Тан?

– Нет. Я на посту. – ответ приглушенный и краткий – был пугающе близок и неожидан.

– Как пожелаешь.

Майкл осторожно влез на дерево, скрываясь за его стволом. Сквозь завесу ветвей он увидел низенького сгорбленного человека с пронзительным взглядом настороженно сжавшегося на упавшем дереве. Чуть поодаль за ним стояла улыбающаяся девушка с косичками, внимательно наблюдая за красивым парнем на противоположной стороне поляны. В элегантной одежде он сидел прямо на обломке гранитной плиты, закрывая двух других молодых людей – вальяжно разлегшегося гиганта и худощавого парня с хищным «ястребиным» лицом, присевшего на край камня. Гигант поднял игральные кости, собираясь их бросить.

Майкл нахмурился. Предполагалось, что поместье Ли пустует. Нарушители. Потихоньку он спустился с дерева. Но когда он уже переносил последнюю унцию своего веса на опущенную ногу, он оглянулся назад на часового, затаившегося на бревне, и увидел, как крошечные черные глаза сосредоточились непосредственно на нем.

– Шпион! Шпион! – прошипел сторож.

– Х-а-а-р-р-р! – прорычал вальяжный гигант.

Он метнулся через поляну к дереву, и вырвал его, пытаясь прижать злоумышленника ветвями колючей кроны. Майкл кувырком ускользнул от ловушки, и обернулся, чтобы бежать из сада, но «ястреболикий» уже блокировал этот путь. Майкл слышал, что другие четверо окружили его. Он держал флягу на отведенной в сторону руке. Без этого груза он вырвался бы на свободу и превратился в более быструю форму; Майкл был уверен – с таким учителем как Дорожный Бегун, он может опередить любого...

– Я чую волка, господа, – сказал красивый мальчик. – Он не из ваших?

«Ястреб» впивался взглядом в Майкла:

– Я никогда не видел его прежде.

... или почти любого. Звездочет прикрыл глаза и потянул ноздрями воздух. Никакой гнили – рядом. Он задавался вопросом, из какого племени происходил «Ястреб», и из какого «Красавчик» – этот уж точно не Гару – впрочем, такое уверенно можно было сказать о четверых из этой группы.

– Кто вы? – спросил он.

– Нет, нет, незнакомец. Это – наша территория, – сказал юноша. – Сначала ваш черед.

– Я – Майкл Идущий по пеплу, сын Крови-на-воде. Я – Теург из племени Звездочетов, из каэрнв Пробуждающий печати в Калифорнии, из стаи Второй семерки.

– Что вы делаете здесь?

– Здесь я должен это похоронить, – сказал Майкл, показывая погребальную урну:

– Бренные останки моего первого учителя, лучшего друга, мудреца и астролога, который достойно служил Гайе…

Послышался слабый звук чьего-то плевка, и волосы на затылке Майка гневно приподнялись.

– … и нашему септу. Мой учитель поручил мне совершить паломничество сюда и провести обряд.

– Но почему сюда, «Чтец»? – донесся подозрительный голос «стража».

– Здесь был дом его семьи. Духи его Предков наиболее сильны в этом месте. Он пожелал покоиться здесь… И так будет. – сказал Майкл, с нажимом.

– Минуточку… Так у вас есть там кости Ли? – спросила девочка.

– Да. Ли Фына.

– Мой дедушка знал Ли Фына… – начала она.

– Уверен. Эта шавка просто узнала имя и принесла вазу. Семейство Ли было вырезано Народной республикой, и я не вижу здесь никого, кто бы поручился за него, – перебил «страж».

– Достаточно, Хун Тан. Позвольте ей сказать, – сказал юноша.

– Дедушка говорил, что Ли Фын путал увиденное глазами с видениями внутреннего прозрения. И, что его ветвь семьи уехала вслед за Националистами.

Голова Звездочета поникла. «Это, должно быть, был другой Ли, с тем же именем. Мастер имел прекрасные глаза, но мог читать только книги и небо. Он не заметил бы призрака, даже если бы тот укусил его.»

Девочка облегченно засмеялась позади него.

– Да, это он.

Бровь Майкла приподнялась в недоумении, но окружившие его расслабились и разбрелись.

Юноша вышел ему навстречу, казалось, показывая, что конфликт исчерпан.

– Я пройду?

– Сейчас.

– Тогда, я думаю, настала ваша очередь представиться.

– Вы – американец, – сказал незнакомец, возвращаясь к могильной плите. – Наши имена и названия ничего не скажут вам.

Майкл присел и осторожно поставил урну перед собой.

–Мой рассказ, похоже, что-то значил для вас.

– Пять за одного – едва ли справедливая торговля.

– Это – любезность, не сделка.

Взгляды Гару и молодого человека встретились, и когда незнакомец заговорил, Майкл почувствовал, что он прошел еще одну проверку.

– Я скажу вам, какие прозвища мы дали друг другу.

Страж с пронзительным взглядом зашипел, поскольку он вернулся на свой пост.

– Мы заняты, Красавчик.

– Поменяйтесь, если пожелаете, Почтенный. Я позабочусь о нашем госте.

Он растерянно подбрасывал игральные кости.

– Ваш родной язык – английский?

Майкл кивнул.

– Они называют меня Ву Биншу – Ведьминым Мечом. Мой напарник, вон там, – он указал на Ястреболицего, – Хо Цийюн – Горящий Небоскреб – ваш родич, я думаю. Наша прекрасная подруга, Джимми – «Совершенно Секретно». На часах, Хун Тан – Красный Алтарь. И завершающий, но никогда не последний, Шан – Гора. Скажи привет, Шан.

– Привет, – прогрохотало землетрясение в ухо Майкла. Он обернулся, и заглянул в огромную, острозубую пасть тигра, огромную как гранитная плита. Углы пасти животного растянулись немного, и пораженный оборотень узнал сдержанную улыбку гиганта.

Майкл огляделся, перед ним предстали остальные незнакомцы.

Каждый Превратился; каждый принял различную форму. Он видел ворона, там, где была девочка Джимми. Хун Тан зло смотрел глазами гигантской крысы. А увидеть из-за мощного плеча Бастет-Тигра, знакомого Цийюн, в форме волка-Кринос было как облегчение. Звездочет кивнул своему «кузену» и обернулся к Юноше.

И Майкл, не шибко удивился, увидев голову лиса над плечами Ву Биншу. Ки-



цунэ почесал когтями подбородок, поднял мохнатую бровь, и пожал плечами.

– Так вы еще и стая?! – удивился Майкл.

– Да, – сказал Ву Биншу.

– Нет! – вскричал Хун Тан.

– Временно, – прорычал Хо Циюн.

– Зависит от точки зрения, – вспорхнула на водосток Джими.

Около Майкла морда Шана долго дергалась и морщилась.

– Что? – спросил наконец Гора.

– Сэнтай, – сказал Кицунэ. – Я не думаю, что есть слово для этого в английском языке.

– Мы – боевой отряд, – сказал Хуа Цийун.

– Никаких тотемов. Никаких обязательств. Сегодня вечером мы сражаемся, завтра наши пути расходятся.

Он прыгнул через могилу, встав рядом с Майклом.

– Горящий Небоскреб. Из племени Стеклоходов. Арун. Из септа Семи священных кедров, города Куньмина. Моя стая мертва.

Раткин зашипел.

– Да. Очень-очень мило. Может, хватит обнюхивать друг другу задницы. Как долго мы собираемся танцевать вокруг проблемы?

– Ой, Хун, – сказала Джими. –Будьте повежливей.

– И все же он прав. – вздохнул Ву Биншу. – Майкл, я боюсь, что вы должны уехать.

– Нет, – сказал Звездочет. Он согнул свои руки, наблюдая, как они росли, и посмотрел на Кицуне сверху, с высоты Кринос-Формы.

– Сегодня вечером я должен похоронить Мастера Ли.

Ву Бинши щелкнул языком и показал маленькие, острые зубы.

– Возвращайтесь завтра, и я сам отстою почетный караул для него.

– И я тоже, – сказал Джими.

– Он был астрологом. Важен Сегодняшний вечер.

– Ну-у что-о-о тако-о-е? – лениво пробормотал тигр. – Почему он не может остаться?

– О, Шан, если они появятся тут и увидят что нас шестеро, они решат, что мы нарушили перемирие.

– Они? – спросил Майкл.

– Мы должны здесь встретить другой сэнтай, – ответила она.

– Ходячие мертвецы, – выплюнул Хун Тан.

– Вампиры, – пояснил Хуа Цийюн.

– Духи Инь, – Ву Биншу помедлил. – Младшие демоны мести.

– И вы... В союзе с ними...

– Нет, – сказал кицуне. – Есть драконье логово – каэрн. Мы боролись с Гуй-дзин за него в течение многих столетий. Мы удерживаем его некоторое время, потом они его отбивают, а потом мы забираем его снова. Никто не побеждает, но мы продолжаем борьбу... При этом сам каэрн и обитатели не страдают, потому что мы бережем его по одним и тем же причинам. Они не осквернители.

– Стали появляться вещи и похуже…

– Бакемоно.

– Твари Вирма.

– Исчадья Йоми.

– Плохое мясо, – пробормотал бастет.

– Много разного. И ни одна из сторон не хочет, чтобы эти твари захватили каэрн. Наши и их старейшины выбрали эти два сэнтая для защиты Драконьего логова – пять хенгеокай, пять Гуй-дзин. Равные силы. Равные Искусства. Равные условия.

Ву Биншу продолжил рассудительно.

– Вы должны уехать, или мы потеряем лицо, и вероятно наше право на каэрн.

–Уйдите в Умбру, Майкл, – прошептала ворон. – Мы позаботимся о Мастере Ли вместо вас.

Звездочет медленно поднялся. Один огромный коготь Гару со значением указал в сторону погребальной Урны.

– Я обещаю, – сказал Кицунэ.

Сжав челюсти, Майкл, разодрал на клочки белоснежную, похоронную рубашку, срывая ее со своего тела. После минутного молчания он заговорил:

– Мастер Ли ни за что не захотел бы потери каэрна из-за гордыни – моей или моего учителя. Я не понимаю вас, но я пойду.

Хо Циюн, похлопал его по плечу и протянул маленькое зеркало.

– Слишком поздно, – тихо пропищал Хун Тан.

Ву Бинши поднялся. Джими отпрянула назад, растворившись в тенях.

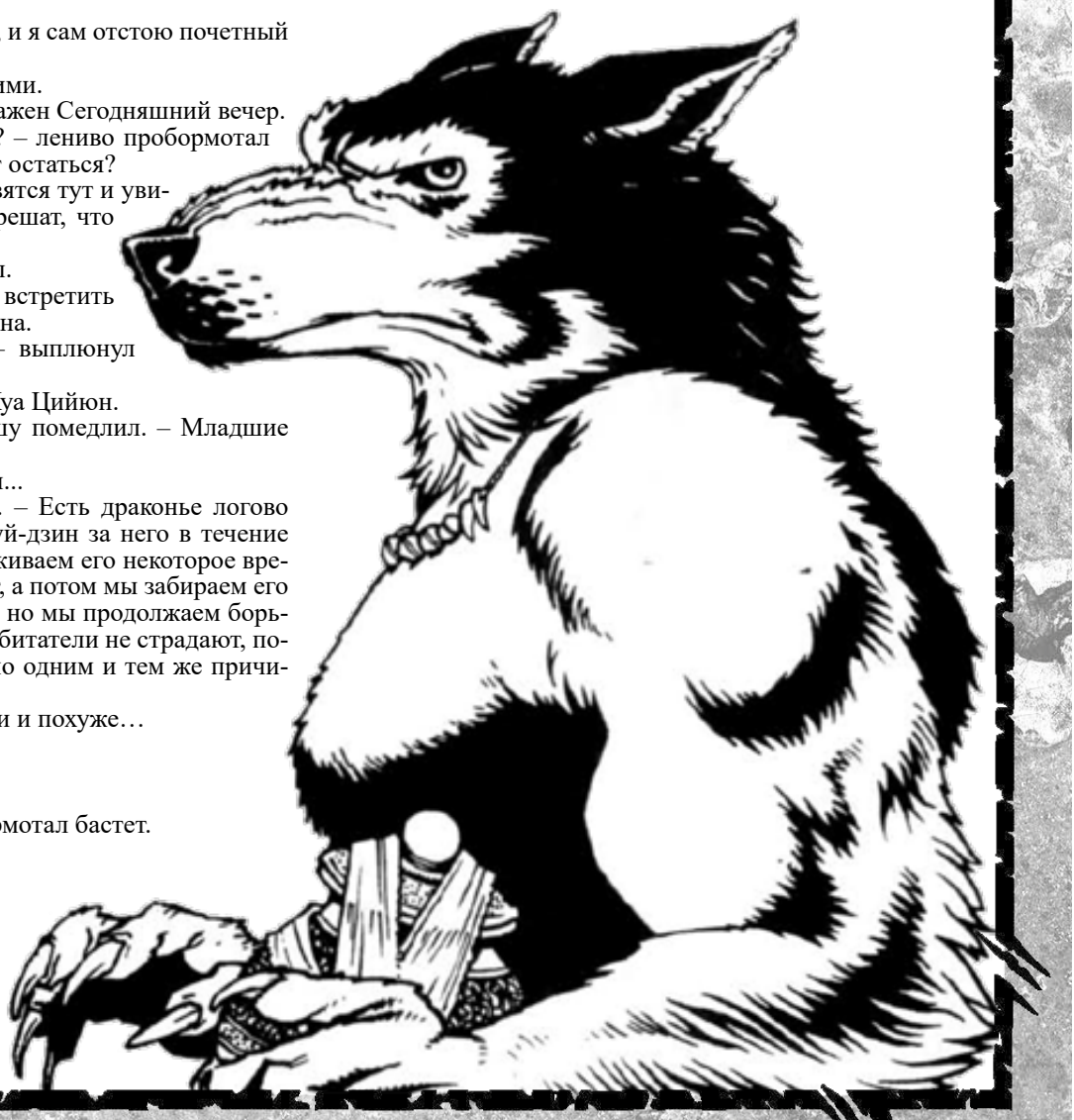
– Они уже здесь… – она запнулась.

– Я сожалею, – сказал Майкл. Он искал глаза лиса, и там видел неожиданную жесткость, и понял внезапно, что это чувство не был направлено на него.

Пристальный взгляд Биншу коротко сверкнул на Гару.

– Постой. Оглянись. Они уже здесь.

– И их семеро.





Вступление: Изменчивые фантомы

Позвольте вашей скорости подобной быть ветру, вашему спокойствию – подобным лесной чаще. Во вторжении и грабеже подобно огню; в неподвижности подобно горам быть.

Пусть ваши планы будут темны и непроницаемы, как ночь; а ваши удары будут подобны грому.

– Сунь Цзы, искусство войны.

В Азии есть свои истории о животных, которые гуляют подобно людям. На Востоке есть множество мифов о перевертышах – где духи лис хранят свои души, или как тигры вели свои дела, когда мир был молод. И мифы те не являются истиной.

Снежные горные вершины и влажные азиатские джунгли – дебри всего Мира Тьмы, последнее убежище Меняющихся детей Гайи. Как и все оборотни, азиатские перевертыши появились гораздо раньше установленной истории, и они совсем не похожи на свой образ в человеческих баснях. Однако эти перевертыши росли несколько... далековато от своих кузенов из Европы, Африки, Америк и даже Австралии. По слухам, они появились по той же мистической причине, по которой и западные, но у них есть несколько различий. Одно удивительно. Когда Гару удается извлечь хоть какую-то пользу из общения с этими дальними кузенами, в разговорах касательно Апокалипсиса восточные перевертыши просто качают головой, как если бы ругали высокомерного ребенка.

Восточные перевертыши походят на жителей Запада с некоторыми отличиями. Они ведут те же самые бои, и вместе с тем сражаются в странных чуждых войнах. Они пьют чай со своими врагами и рассматривают своих друзей с холодностью, а не страстью. Они Меняющиеся Фантомы – хенгейокай.

«Хенгейокай: Перевертыши Востока» – приложение по перевертышам Азии и дворам, в которых они состоят. В отличие от Гуй-дзин, которые совершенно не похожи на своих «кузенов» – Каинитов, хенгейокай – почти такой же вид перевертышей, как и их более широко распространенные родственники. Тем не менее, века жизни с духовным миром, который посторонние найдут чуждым, и общая система дворов, увели хенгейокай по совершенно другой дороге.

Хенгейокай весьма отличаются от своих западных братьев, но в то же самое время они очень похожи. Слово «Гайя» существует в языках хенгейокай, и они верят даже в то, что Первая Эпоха была рождена посредством Матери. Они понимают работу Триата и уважают Луну, как это делают их западные братья. По большей части, они разделяют общее происхождение с «Народом Заката» (хотя рассказы о том происхождении сильно различаются) – но события после Владычества разделили их. К примеру, Война Гнева никогда не прожигала свой путь через Азию

– вместо этого азиатские перевертыши потеряли многих в великих сражениях с лордами Бэйнов, именующимися Королями Ямы. В результате хенгейокай скооперировались с другими так же, как и западные Племена Гару – со своей политикой и предостережениями.

Довольно интересно и то, что хенгейокай были менее характерны в том, чтобы держать свое существование в тайне от местного населения. В результате этого Кицунэ, Тенгу и все остальные часто фигурируют в азиатских мифах, хотя хенгеойкай делали все возможное для гарантии того, что люди узнают самую малость истинной природы перевертышей. Тот, кто считает, что знает табу Кумо, потому что знает человеческие предания об их территории, или тот, кто верит, что Хаккен строго связаны с человеческим моральным кодексом самураев, просто копается в земле, зная не больше той правды, чем знал при рождении.

Что такое хенгейокай?

Перевертыши имеют множество разновидностей, но единый дух. Верования людей не затрагивают их, и их силы не происходят из их культуры. Бастет есть Бастет, независимо от того, произошли они из родных земель рысей, или же они – африканские человекорожденные львы-оборотни. Так что же делает хенгейокай отличными от своих братьев?

Когда-то давно хенгейокай охраняли мир так же, как и Народ Заката. Однако Войны Гнева на Востоке не было в полном смысле – и когда восточные перевертыши нападали на других и проливали кровь собственных кузенов, их война была войной дворов, и одни многонациональные септы создавали войну между другими.

И более того, хенгейокай в плане территории не отличаются от других перевертышей, и они обязаны большей частью своей социальной структуры именно системе, которая, как они заявляют, была дана им самими Небесами – то есть, Гайей и ее служителями. В начале времен все сверхъестественные существа были разговорчивее – на Востоке не было никаких вампиров, феи часто говорили с перевертышами, а Десять Тысяч Бессмертных были дружелюбны ко всем. Сама Умбра развивалась с активностью всех шэнь, и духов-покровителей – Драконьих Принцев, Служителей Небес и многих других, она становилась сильнее от фокусирования веры и преданных слуг. Поскольку Срединное Королевство росло, небольшие изменения коснулись и Меняющихся обитателей. Моколе стали наслаждаться мечтами о великих драконах, и были благословлены силой видений. Хенгейокай сформировали общие дворы, и стали следовать общему закону. Даже некоторые из затворников Рокеа присоединились ко дворам и выучили меры этикета, весьма отличающиеся от их привычной основной жизни.

Разумеется, война пришла и сюда, и слуги Вирма начали свою разрушительную работу в это время. Но поскольку история Срединного Королевства развивалась, перевертыши превратились в то, чем они являются сейчас – меняющихся фантомов; хенгейокай.

Тема и идея

Хенгейокай – книга о единстве и жертвенности в лице надвигающегося бедствия; о духовности, экзотичной и универсальной; о живучести и рискованной смелости; о традициях и изменениях, об обязанностях и паранойе, отчаянии и тусклом свете, хоть и слабой, но надежды.

Хотя хенгейокай не рассматривают приближающийся Апокалипсис в той же манере, что и западные перевертыши, осмысление нависшей гибели должно быть не меньшим сюрпризом в хенгейокайских хрониках. Шестая Эпоха не конец всех вещей, нет – но она неизбежна, и она почти наступила.

Цикл вращается. Земля погрузится в эпоху зла, жестокости и хаоса. И если Королям Ямы и их слугам помешают пройти через ось Колеса, Колесо остановится в этой Эпохе навсегда, а не перейдет вновь к Двенадцатой Эпохе, как и должно.

Поэтому хенгейокай и не сражаются, чтобы предотвратить Апокалипсис – фактически, некоторые из них стремятся ускорить его, лучше, чтобы он прошел так же быстро, как и начался. Ближайшая Эпоха должна настать, если Стена рухнет, а Небеса и Земля воссоединятся вновь. Отчаянная борьба перевертышей Востока должна быть посвящена вращению Колеса, чтобы они могли выполнить свои обязанности в приближении этой Эпохи.

Как в большинстве игр об оборотнях, игроки должны чувствовать страх перед будущим – но еще и некоторые меры, принятие обязательств. Однако свою темную судьбу хенгейокай встретят с гордой душой и острыми когтями.

Как использовать эту книгу

Хенгейокай: Перевертыши Востока – книга в двух частях. Первой частью являются сделки с Меняющимися детьми Востока в целом, и подробные сведения об их параметрах, которые представляются в несколько незнакомых формах. Здесь описываются Дворы Зверей Изумрудной Матери, виды, которые населяют эти дворы, приводятся оба чаршита и несколько антагонистов для игроков и Рассказчиков.

Вторая половина этой книги, в основном – **Книга перевертышей Кицунэ**; на Кицунэ сильно повлияло их окружение, а их судьба безвозвратно переплетена с судьбой других хенгейокай. Книга содержит полный свод правил для отыгрыша умных оборотней-лис, и обучение их обществу и происхождению.

Внимание!

Предупреждение: Хотя персонаж Хенгейокай может вмешаться в группы Западных оборотней, вы должны делать это с большой осторожностью. Если хенгейокай начинают постоянно проскальзывать в септах и стаях Запада, аромат книги – аромат экзотики – теряется. В конце концов, как Кицунэ могут быть особенными, когда в рядах каждой группы игроков есть хотя бы один Кицунэ? Это также помогает привнести в игровой мир некое правдоподобие; хотя хенгейокай

хорошо работают вместе, они не заботятся о компании западных оборотней, которых они находят глупыми и дезинформированными, чуть более чем детенышами.

Хенгейокай очень редко путешествуют за пределы Срединного Королевства, если вообще это делают. Хотя сразу же забросить их в обычную игру про Оборотней очень заманчиво, мы настоятельно рекомендуем, чтобы вы подождали правильного момента.

Помните, большинство Гару никогда не видят так много, как Западные Бастет во всех своих жизнях – встреча с хенгейокай должна быть особенным и незабываемым событием.

Словарь

Следующие фразы используются всеми хенгейокай во Дворах Зверя; хотя у некоторых Пород есть собственные сленги и диалекты, эти термины признаны всеми хенгейокай Востока.

Эпоха Зари – Первая Эпоха; время, когда материя и дух все еще были едины, когда все вещи были одним целым с Гайей.

Эпоха Десяти тысяч вещей – Вторая Эпоха, в которую материя и дух откололись друг от друга; хенгейокай утверждают, что родились в эту Эпоху.

Эпоха Легенд – Третья Эпоха; время до начала истории, когда хенгейокай только-только пошли на войну против сил Вирма.

Эпоха Испытаний – Четвертая Эпоха, которая началась в предыстории и продолжалась до этого тысячелетия. Время войны и сражений.

Эпоха Мрака – Пятая Эпоха, которая была объявлена с первыми контактами с западными существами.

Эпоха Скорби – Шестая Эпоха, грядущее время. Хенгейокай так называют Апокалипсис, который, согласно их верованиям, может стать – или нет – концом всех вещей.



Бакемоно – фомор; фоморы.

Дворы зверей Изумрудной матери – формальный термин для общества хенгейокай; все восточные перевертыши, которые служат Гайе, являются уважаемыми членами этого общества, в то время как некоторые полностью предают себя законам Дворов. Часто сокращается до Дворов Зверя.

Многоножка, многоножки – сленговый термин, обозначающий Вирма или его слуг; вероятно, создан вдохновленными сражениями с вредными Мукадэ.

Двор – септы хенгейокай, Дворы более формальны, чем их Западные копии, но менее формальны, чем человеческие Дворы в Азии.

Двор Предков – коллективное общество духов-предков хенгейокай.

Дворы – стенография хенгейокай для Дворов Зверя Изумрудной Матери; некоторые старейшины считают ее непочтительно краткой.

Драконья линия – линия сильного фокусирования Ци в драконьем гнезде, любой эквивалент Лунному Мосту (Ян-линии дракона) или Тихой дороге (Инь-линии дракона).

Драконье Гнездо – шэньский термин, означающий «каэрн».



Изумрудная мать – Гайя.

Пятая Эпоха – текущая эпоха, время возрастающего зла; многие считают, что она скоро изменится на еще более черную эпоху.

Кулак – Покровительство воина; Арун.

Гай`нань – хенгейокайское слово, которое примерно переводится как «магистратура»; иерархия двора. Ударение падает на второй слог.

Гаки – японские Гуй-дзин.

Хенгейокай – Изменчивый фантом. Любой восточный перевертыш, в частности принадлежащий ко Дворам зверей.

Высокая война – формальные, изысканные способы превратить войну в благородный бой.

Кин дзин – Западные вампиры.

Гуй дзин – Восточные вампиры; души мертвых, сбежавшие из Ада для искупления.

Фонарь – Покровительство лидерства и суждения; приблизительно эквивалентное Филодоксу.

Лист – Покровительство хитрости и сбора информации; приблизительно эквивалентное Рагабашу.

Низкая война – менее благородные формы ведения войны; договоры с Гуй дзин часто считаются областью Низкой войны.

Марава – Разрушитель; Тотем Инь-Кумо.

Служитель Небес – вежливая форма обращения к Восточным инкарнам (Инкарны Вирма называют служителями Ада).

Зеркало – Покровительство посредничества и мистики; приблизительно эквивалентное Теургу.

Зеркальные земли – Пенумбра.

Горный сэнтай – военная группа, связанная общим тотемом и моральным кодексом поведения; приблизительно эквивалентная стаям Гару.

Рушители Имен – термин Хенгейокай, означающий магов, обычно высокомерных.

Нареау – Паучий Повелитель; тотем уравновешенных Кумо.

Окума – Гурали Востока; уничтожены в Войне Позора.

Колонна – Покровительство поддержки и единства, весьма приблизительно эквивалентное Галлиарду.

Рати – Ненасытная Леди, Тотем Ян-Кумо.

Сэнтай – хенгейокайская боевая группа, обычно с пятью участниками; они могут быть временными, или связанными общим Тотемом – как и стаи Гару.

Шэнь – любое азиатское сверхъестественное или пробужденное существо.

Шестая Эпоха – Апокалипсис; не рассматриваемая хенгейокай, как конец света, но просто низшая в Цикле.

Народ заката – Западные перевертыши; термин ссылается скорее на их фатализм, чем на место происхождения. Одна язвительная пословица заявляет, что «Народ заката и не предполагает, что солнце поднимется вновь».

Сусаноо – Бог Штормов; тотем Хаккен, возможно теперь искаженный Вирмом.

Коготь – элементная роль в сэнтае, например, «Коготь Огня» или «Лунный Коготь».

Гобелен – шэньский термин для Средней Умбры; хенгейокай используют его и для того, чтобы отделить духовный мир, который они знают, от Умбры, с которой лучше знаком Народ Заката.

Тсуки-йоми – лунный тотем Хаккен; другое название Луны.

Стена – шэньский термин, означающий «Барьер».

Война Позора – такая же великая война, как война Гнева, которая произошла среди хенгейокай в Четвертую Эпоху, спровоцированная манипуляциями Ван Сянь.

Сэнтай Волн – временный сэнтай, более удобный, чем какие-либо еще.

Колесо Эпох – великий цикл всех времен, который, согласно верованиям, начался еще с рождения вселенной: Когда Колесо поворачивается до самой низшей своей точки – земля переносит время сильных страданий, пока не достигнет Колесо своей низшей точки, и мир снова не начнет возвышаться к времени гармонии.

Ветер – сопоставление участника сэнтая с одним из направлений, например, «Центральный Ветер» или «Южный Ветер».

Короли Яма – в широком смысле – могущественные Бэйны, как правило, держащие собственные владения в Мирах Йоми.

Мир Ян – «высший» духовный мир энергии жизни; Ближняя Умбра.

Мир Инь – «низший» духовный мир энергии смерти; Темная Умбра.

Йоми – сила Вирма. Инь духи Йоми – Спектры, Ян духи Йоми – Бэйны.

Миры Йоми – искаженное Вирмом Царство, созданное из равных частей Инь и Ян миров; Ад для шэнь.



Глава 1: Земли Изумрудной матери

Бумажный фонарь проводника служил единственным источником света в пещерах, и практически ничего не освещал. Су Хоу потирал руки, чтобы согреться; его куртка была довольно теплой, но он был вспыльчивым мальчиком и не заботился о холоде и тяжелом воздухе.

– Эй! – вновь крикнул Су Хоу, сдерживая дрожь. – Здесь же ничего нет! В этих проклятых пещерах слишком холодно содержать что-то вроде двора!

Он уставился на проход позади ведущего его мужчины, который следовал через холодные известняковые пещеры.

– Варвары вы или люди? Почему вы не можете содержать свои дворы в Гуйлине, а не в этой темноте?

Его проводник, широкоплечий японец, ответил в духе руководства Мандарина.

– Продолжай идти, дитя.

Су Хоу зарычал и перекинулся в боевую форму, быстро положив на спину своего проводника:

– Черт бы тебя побрал! – взревел он. – Послушай меня! Я уже давно не ребенок! Я убивал принцев Слоновой кости на Рынке Кэт Стрит еще до того, как мне было пятнадцать, теперь же у меня есть когти, запятаннные демонической кровью! Смотри на меня как на воина, который я и есть или буду...

Удар наотмашь был столь же внезапным, как и болезненным, и молодой оборотень распластался на полу. Он потряс головой и попробовал подняться на все четыре лапы, но его проводник, теперь девяти футов, с черным мехом и яркими зубами, схватил его за шиворот и с легкостью поднял. Су Хоу чувствовал скрежет своих клыков, когда старший оборотень яростно его потряс, а затем швырнул на известняковый пол.

– Какое высокомерие! – голос проводника был громом, отзывающимся эхом в пещере. – Ты поразил бакемоно и думаешь, что ты – столь же смертельный и мудрый воин, как любой в наших Дворах Матери? Ты убивал людей и думаешь, что являешься величайшим из всех хищников?

Су Хоу сжался, почувствовав себя ребенком. Он сердито посмотрел на высокую фигуру, возвышающуюся над ним, хотя в его глазах играл легкий страх. Огромный оборотень гортанно рычал и сжимал лапой куртку Су Хоу. Легко подняв Гонконгского юнца над землей, черный оборотень покачал головой. Тогда его пристальный взгляд скользнул вниз к краю, туда, где мерцал бумажный фонарь – и что-то глубоко в душе Су Хоу поменялось. Он чуть не закричал, но задохнулся, и не смог произнести ни звука.

Внезапно пещера осветилась – если это была та же самая пещера, но это, конечно же, была не она. Сталактиты и сталагмиты были выработаны в шедевры тонких украшений, и теплый жар медных жаровен заливал все помещение. Большие красные украшения висели на золотистых нитях, подвешенных к потолку – разве этот потолок не был ниже? – и аромат воды и жасмина наполнил воздух.

И тогда появился звериный народ.

Большой оборотень выпустил Су Хоу, и Гонконгский юнец немедленно пал на колени, склонив голову перед огромным драконоподобным существом, чьи кольца обвились вокруг известнякового столба. Рядом с ним были великие рептилии, мужчина и женщина, у каждой из которых были знаки отличия, исполненные в современной манере и в соответствии с имперскими регалиями; у мужчины была антикварная алебарда, женщина сидела и держала посох на коленях. Другие

Языковые Барьеры

Языковой барьер представляет собой основную сложность для хенгейокай. Они представляют собой разнообразие видов, культур и убеждений. Учтите и то, что каждая разновидность общается друг с другом только на языке своего вида. Эта ситуация приправлена тем фактом, что у каждого вида существует своя трудность в понимании языков другой породы; поскольку язык каждого перевертыша вмещает в себя сплетение движений тела, выделения ароматов, звуковых эманаций и прочего – все виды перевертышей разговаривают на своем собственном языке. Даже среди племен перевертышей отделение Срединного Королевства тонко изменило речевые методы; Западные кораксы могут долго приспосабливаться к диалекту своих кузенов тенгу, не говоря уже о трудностях в общении драконоподобных чжунь лунь и динозавров моколе.

Чтобы преодолеть это препятствие, хенгейокай широко употребляют Дар «Ментальная Речь» и «Единые Видения». Они распространяются на мысленную речь, позволяя общаться идеями, образами и абстрактными мыслями как с другими шэнь, так и с Народом Заката. Последний дар является официальным языком дворов, звериные народы поддерживают этот универсальный язык идей и верований, который не имеет границ и разновидностей.

Тем не менее, хотя хенгейокай полностью приспособились к общению с Народом Заката, они редко это делают. Даже если ментальная речь передает коннотацию и акцент намного лучше, чем любой переводчик, хенгейокай не считают, что их драгоценное время можно тратить на обучение капризных кузенов. Слушатель может все правильно расслышать, но может не понять сакрального смысла сказанного; а что, если чтимый слушатель нападет на делегата Гуй-дзин во время инструктажа, или проявит какие-нибудь другие неизвестные ему неучтивости? Намного проще просто сообщить Народу Заката, что их войны не приветствуются в землях драконов, и учтиво попрощаться с ними. Хотя такая изоляционистская политика, в конечном счете, может оказаться ненадежной, хенгейокай не беспокоятся о приглашении упрямых жителей Запада в свои дворы в надежде на то, что они не нарушат столетия планировки во время своего просветления.

люди – или существа – слонялись, спокойно перешептываясь друг с другом, но их взгляд сосредоточился на прибывших. У некоторых были узкие глаза; другие были такими же огромными волкоподобными существами, как Су Хоу и его проводник. У одной женщины в шелковых открытых одеждах были мерцающие глаза и любопытное лисье личико. Все затихли, когда дракон поднял голову и заговорил, его голос зазвучал в голове Су Хоу.

– Итак. Это тот самый Гуляющий по Стеклу, о котором вы мне говорили, Тэнсу?

Проводник Су Хоу пал на одно колено и склонил голову.

– Да, Неистовое Наводнение, – его голос так же звучал в голове Су Хоу, ментальный, а не речевой. – Он будет последним.

Су Хоу осторожно перевел на него взгляд.

Большинство придворных разошлось в стороны, и только Тэнсу и четверо других встали на колени перед драконом. Он приподнял бровь; эти четверо были юнцами, как и он, хотя не были похожи на китайцев; тощая девочка определенно была кореянкой.

– Мальчик, – Су Хоу посмотрел на золотистые глаза рептилии, и заворожился. Голос вновь прозвучал в его голове, – Мальчик, скажи мне, почему ты здесь.

«Потому что меня сюда привели?» – подумал он. «Потому что я... – нет, не то».

– Я... Я не знаю, – он запнулся, и снова склонил свою голову.

Существо фыркнуло.

– По крайней мере, в этом ты прав. Ты не имеешь понятия, и не проявляешь никакого желания исправить свое невежество. Ты открыл свою силу только месяц назад, и полагаешь, что выучил все необходимое.

– Нет! – воскликнул Су Хоу, удивив даже самого себя. – Нет, пожалуйста, сыфу... Я хочу учиться. Я хочу быть частью всего этого.

Дракон кивнул и размотал свои кольца от колонны. Когда он это сделал, то обратился в форму старухи с ярко выраженными крестьянскими чертами, одетой в шафрановые одежды, а ее шее висел нефритовый кулон в виде дракона. Она слегка улыбнулась, и ее глаза вспыхнули, а драконий голос вновь зазвучал в голове Су Хоу.

– Хорошо. Так и будет. Ты будешь там, и будешь ждать с другими прибывшими юнцами. Ты будешь уважать своих старейшин, и тебя будут слушать. Так ты проявишь себя и поймешь, кто ты. Вы все поймете, кто мы – и кто вы.

Су Хоу быстро кивнул.

– Да, сыфу, – сказал он, и не удивился тому, что другие юнцы тоже это повторили.

История Эпох

Неистовое Наводнение повествует:

Мы живем во времена смерти. Разумеется, вы могли заметить это – духи, которые попадаются в больших городах, медленно умирают, чахнет и природа, в то время как люди отчаянно разрушают землю, чтобы накормить своих неисчислимых детенышей, и свои вечно голодные бумажники. Так знайте, что вы родились в эту эпоху искажения, чтобы бороться со смертью всего сущего, и сделать мир местом, где чистая жизнь сможет возродиться вновь. Но вы должны точно знать, кто и что вы, если хотите выполнить эту цель. Тогда слушайте, поскольку я объясняю корень всех вещей – пути Срединного Королевства, земли, где мы живем. И, постигая пути нашего мира, вы должны сначала понять пути цикла.

Великий Цикл бытия

Все вещи движутся в циклах; ничто не остается неизменным. Мир следует сезонами. Весна, лето, осень и зима следуют друг за другом, и животные живут в гармонии с ними. Весной они находят себе пары. Летом у них появляется молодняк. Осенью они лелеют их, и готовятся к зиме. Зимой они выполняют свои обязанности, такие как миграция или впадение в спячку, но все это – часть естественного течения вещей. Этот порядок вещей тоже следует циклу изменений. Это мы и называем Великим Циклом.

Мы, Меняющиеся, являемся существами равновесия. Мы и животное и человек, дух и плоть, бессмертие и смертность. Великий Цикл ведет наши жизни и диктует прогрессию нашей души. Цикл раздаем всем разные указания; поэтому все судьбы различны. У каждого существа есть свое место в цикле, и он – часть вечного танца. Каждый предпринимает в течение своей жизни действия, которые затем повлияют на его будущее. Это не какое-то одно путешествие: это продолжающийся процесс внутренней оценки, которая определяет каждый шаг в его жизни. Поскольку все меняется, требуются новые уроки, путь, который каждый выбирает в Великом Цикле преобразования. Самой великой проблемой, с которой каждый сталкивается на своем пути, является постоянное переосмысление своего места в Великом Цикле.

Действовать в соответствии с циклом – значит слиться с природой, очищать свою душу с опытом, и достигать состояния просветления. В этом и заключается великая идея того, что разные виды животных умирают, чтобы достичь возрождения души. Наши Братья Звездочеты учат тому, что каждый находится в окончательной гармонии с циклом и достигает нового состояния, следуя зову Истинных Царств Гайи.

Великий Цикл больше, чем простая философия – необходимо почувствовать его в своей груди, чтобы понять, что мы – создания страсти и жизни, и мало думаем о замысловатых теориях. Вы не можете прикоснуться к Циклу, как к камню или дереву, но он существует. Он влияет на все сущее в мире, хотя не все повинуется ему. Само время вращается по своей оси, а я и мой вид одарены способностью наблюдать за каждыми его поворотами. И именно поэтому мы – хранители истории этого мира, и через Срединных Драконов мы стали хранителями Колеса.

Колесо Эпох

Великий Цикл выглядит на Гобелене Жизни как серия разных эпох. Вообразите себе колесо. Каждая из разных спиц колеса представляет разные эпохи, на которые мы делим нашу историю и измеряем течение времени. Но для нас это колесо – не только мера измерения; это – проявление серии уроков, которые составляют наши разные воплощения. Это колесо мы называем Колесом Эпох, и когда оно поворачивается, то переносит все вещи к новому опыту, росту и изучению. Из этого опыта мы надеемся собрать мудрость эпох.

С незапамятных времен, мы, хенгейокай, повествовали о нашей древней истории и великих свершениях. Но для нас эти рассказы больше, чем собрание историй и эпических дел; это уроки, которые передают больше истины, чем на простых уроках единой истории. Все время следует за сменой эпох, которая существовала с начала всего созидания. Многие шэнь тоже знали о Колесе Эпох, и разве это не доказывает, что оно есть? Даже глупые Гуй-дзин, чей род потерял божественность и пал от просвещения в собственной гордыне, признают четыре Эпохи, которые прошли, эпоху, в которой мы живем сейчас, и эпохи, которые еще должны будут наступить. Изумрудная Мать установила на заре времен, что пройдет всего двенадцать эпох, прежде чем Колесо полностью провернется. Бесчисленные поколения мы считали эти эпохи и учили уроки, которые они приносили. Не думайте, что календарь отмечает, сколько лет может длиться каждая эпоха! Мы никогда не сможем предсказать, когда пройдет эпоха – мы можем только знать, когда одна эпоха перейдет в следующую. В давние дни, когда Срединное Королевство и Сферы Инь и Ян были ближе, Служители Небес разговаривали с теми, кто был проницателен и передали им понятие Великого Цикла и его переходов. Теперь мы вынуждены полагаться на собственную память, чтобы расшиф-

Дхарма Гайи
Путь вне всяких иллюзий

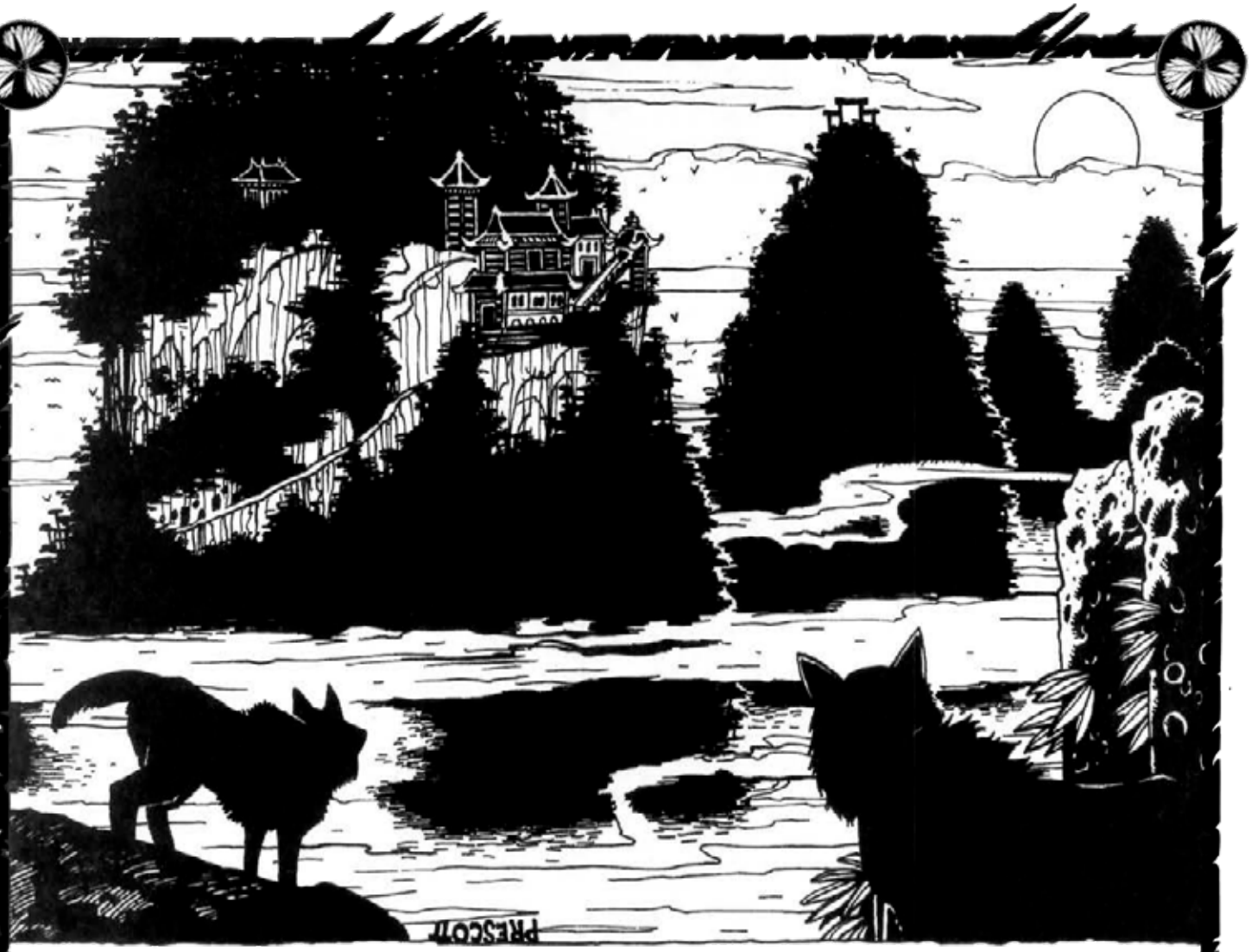
– Сыфу Шепоты Ветров повествует:

Быть перевертышем означает быть созданием божественной природы, это намного большее, чем человек, животное или дух. Мы ощущаем духовную сущность во всех проявлениях нашей работы и взаимодействуем со всеми их проявлениями в течение всей жизни. Не познать эту природу значит отделиться и закрыться от собственного существования. Наша связь с духовным миром дарует нам возможности, в которых многие другие шэнь испытывают недостаток. Сами духи предоставляют нам свои лучшие Дары; поразительные силы и способности. У нас есть талант смотреть за завесу материального мира и всматриваться в тайны работы самой вселенной; Истина Гайи. Мы, Звездочеты, долго преподавали уроки глубинного понимания, которые приняли многие хенгейокай Срединного Королевства.

Чтобы узнать правду, мы должны сначала понять ложь, которая скрывается от нас. Внешние сражения за материальные и духовные королевства, которые мы ведем против Королей Яма, слуг Вирма и других хенгейокай. Война во спасение Гайи, борьба за предотвращение приближающегося Апокалипсиса, ненависть и фанатизм Войны Гнева. Все эти и другие вещи приводят к тому, что истина где-то рядом. Мы рассматриваем эти вещи как суть дела, движок нашего существования, и часто не в состоянии понять истинную угрозу. Нужно понять, что эти и другие проблемы – лишь побочный эффект нашей борьбы. Мы должны развеять иллюзии и сбросить Паутину Невежества, оплетающую наш разум.

Вивер – могущественная духовная сила, которая действует в нас самих. Она перемещается по нашим разумам и заставляет нас терять смысл великих войн. Иногда это происходит, когда мы теряем контроль над нашими эмоциями, например, когда впадаем в Ярость, Харано или другие состояния. В другое время мы используем обязанности как оправдание каждого нашего действия, но теряем из виду даже то, почему у нас появилась эта обязанность. Существует бесконечное количество нитей, ведущих к этой Паутине Невежества.

Истина Гайи – это вся вселенная и все вещи в созидании. Когда каждый преодолеет мир фальши и разорвет Паутину Невежества; тогда, может быть, каждый достигнет Королевства Истины Гайи. Это королевство – не какие-то земли, а возвышенное состояние существования. Достичь его – нелегкая задача, которая может занять целую жизнь, или даже больше. Стать просвещенным – это нечто большее, чем быть в согласии с самим собой и в гармонии со всеми вещами. Это больше, чем отношение или практика, это – состояние бытия. Шаги, которые нужно совершить к этому состоянию, не подлежат никакому способу обучения, и они известны только тем, кто достиг Королевства Истины Гайи. Считается, что тот, кто достиг этого состояния, может двигаться дальше в Великом Цикле, или остаться в нем, чтобы помочь другим достигнуть этого священного состояния. Мы называем эту философию Дхармой Гайи.



ровать уроки истории. Слушайте внимательно, поскольку вселенная скрыла множество драгоценной мудрости в своих складках, даже в те времена, когда никакой вселенной не было вообще.

Эпоха Зари

Что я могу рассказать о времени до моего рождения, когда даже не было великой памяти, что является моим самым сокровенным даром, и не было ничего из того, что мы могли бы воспринимать. Я могу только поделиться с вами тем, чему меня учили, и верю в это исконное время. Я пришел к пониманию этого времени, как времени Десяти Тысяч Истин, для которого есть бесконечное число историй о том, как все началось, как мы были созданы, и что было перед нами. Вещи могут меняться, и то, что когда-то было истиной, становится ложью, а то, что когда-то и было, становится мифом. Я верю, что не было начала, для течения времени есть создание «после» развития Гайи. В какой-то момент время было создано, и теперь существует такое понятие, как «начало». Но не замыкайтесь на этой мысли, будет и ваше собственное понимание и решите вы то, что станет для вас истиной на данный момент. Все может произойти…

Что я скажу об этом веке, так это то, что это было время, когда дух, разум и тело были как одно. Все было как одно целое. Это изначальная эпоха, которую мы называем Эпохой Зари. Когда все это было чревом Гайи. Хенгейокаи еще не родились, ибо какая нужда была в тех, кто уравновешивает материю и дух, когда материя не была материей, а дух не был духом? Мы понимаем Первую Эпоху как время совершенства, когда все было Небесами и не было необходимости в Аде. Это закончилось, когда миры разделились - событие, которое, по мнению многих, было вызвано рождением Сан Юань или Триата.

То, что мы извлекаем из этого века, - это урок божественности: Гайя начинала с совершенства, и все вещи были рождены от совершенства. Более того, во всем остается искра совершенства, и вселенная имеет потенциал вернуться в это чудесное состояние еще раз. Однако, если Колесо остановлено - и да, его можно остановить - тогда эта искра божественности в конечном итоге погаснет во всех вещах, и вселенная сгниет без своей души.

Эпоха Десяти тысяч вещей

Когда все вещи начали отделять свое материальное «я» от своего духовного «я», это было время больших перемен. Земли образовались в океанах, а другие земли уплыли или даже были уничтожены. Новые существа из плоти и духа обосновались на необъятных просторах. Различные духовные существа начали ссориться, и мир постоянно разрывался на части. Большая часть мира была в смятении, отчасти из-за того, что Вивер была настроена на Именование настолько, насколько могла, чтобы установить мир в желаемом порядке, а Вирм и Вильд сопротивлялись ей в разной степени. Люди родились для интеллекта во Второй Эпохе, и до сих пор многие спорят, хорошо это или плохо.

Среди всего этого хаоса возникло несколько могущественных фракций духовных существ, каждая из которых подпитывалась смешанными сущностями Сан Юань. Некоторые фракции остались в раннем мире, а многие другие исчезли в далеких странах или

в других мирах. Из тех, что остались, две фракции стали исключительно сильными: Короли Ямы и Небесные Министры. Конечно, они быстро вступили в войну друг с другом. Короли Ямы были извращенными и непристойными существами, жаждущими всего, что было у других. У них не было реальной организации, но у них было количество и власть. Они совершенно ясно дали понять, что намеревались взять эти новые вещи, называемые «Небо и Земля», и придать им форму по своему вкусу. Падение Королей Ямы учит, что это первый признак того, что Вирм выпал из своей роли Великого змея баланса и стал Дьявольской многоножкой разложения.

Так сформировались защитники этого мира.

Нефритовый Император, один из величайших министров Небес, выбрал людей в качестве своих защитников. Он наделил их силой духа и поместил их на Землю как Ван Сянь, Десять тысяч бессмертных. Вильд выплюнул свои собственные творения, сянь, чтобы служить своим собственным непостижимым целям, и он сделал их из чистого духа, окутанного мельчайшим количеством земли и плоти.

Но мудрейшей из них была Гайя! Она тщательно выбирала самых прекрасных людей и животных и собрала самых чистых духов и связала их. Потом Она взяла своих новых детей в Ее руки и позвала Ее брата Солнце и сестру Луну, чтобы те благословили малышей. Луна дохнула на Ее левую руку, а Солнце на Ее правую руку, и дети открыли глаза.

Так мы и родились. Во Вторую Эпоху мы познавали себя, и утвердили великий Договор братства с духами мира. Во Вторую Эпоху нам дали наши обязанности, и когда мы были готовы сражаться в первый раз во имя Изумрудной Матери, наши верные души поистине были знаком того, что наступала новая эпоха.

Из Второй Эпохи мы извлекли урок созидания. Каждая вещь пришла в этот мир с определенной целью, и мы не были исключением. Мы никогда не забудем, что родились для того, чтобы защищать нашу Мать от тех, кто пятнает ее и искажает Десять тысяч вещей, которые Она создала.

Эпоха Легенд

Мы вошли в Третью Эпоху, готовые исполнять свои обязанности по отношению к Изумрудной Матери, и мы это делали. В первое время горы и долины знали войну хенгейокай под кричащим и ярким знаменем. Дьяволы Йоми и многоножки остановились, поскольку они увидели нас, сыновей и дочерей человека и животного, и мы сокрушали их. Вскоре дети Вирма научились бояться и ненавидеть нас, и война, которую мы вели, была Великой Войной в самом своем великолепии. В этой войне у нас были союзники, Ван Сянь, но, в конце концов, они не были частью наших дворов, а мы не были их частью.

Не было лучшего времени для геройства, чем Третья Эпоха; мы освоились и хорошо вооружились, а наши враги были многочисленны и сильны. Многое было верно – мы вели войну против Королей Яма, и мы изгоняли их с Земли в духовный мир. Сейчас Гуйдзин говорят о том, что Ван Сянь изгнали Королей Яма обратно в Ад. Это так, но это не вся правда. Они хранили истории именно так, как кто-нибудь мог ожидать от подобных существ, и они забыли ее. Я не забыл дела их союзников. Все мы боролись с демонами в те дни, но величайшим военачальником был один из моих предков, первый из Срединных Драконов.

В те дни нас было много, разве так не должно было быть? В эту эпоху драконы сотрясали горы и метали молнии, когда сердились. И мы были их духовными детьми, наделенными знанием о вещах, которые простирались во времени еще до того момента, как люди спустились с деревьев. Волки были малочисленны и редки, и Мать нуждалась в воинах, чтобы противостоять нападкам Королей Яма со своих позиций. Дети Волка ответили на призыв, как и Хан. Но, согласно потребностям своей Матери, великие драконы попросили, чтобы к сражению примкнули и мы, их младшие кузены.

Сан Юань: В гостях у Триата

Шиндоши Мудрость-Теней повествует:

Триат есть Сань Юань, а Сань Юань есть Триат. Они дополняют друг друга, но вы удивитесь, узнав, сколько людей путают их, или видят только одну их часть!

Народ Заката говорит о Вивер, Вильде и Вирме – великих силах вселенной, чье врожденное соперничество навсегда изменило созидание. Они признают мудрость, если не непостижимость, каждого из них, и считают их существами с невероятной силой. Так и есть.

Рушители Имен понимают могущество Сань Юань. Они понимают порядок вселенной и то, как все должно быть. Они видят суть изменения, которое называется циклом, и они видят гниение и падение всего сущего, которое может настать в конце пути. И это тоже правда.

Сутры, написанные учеными наших Дворов, называют Сан Юань Чин, Гуэй и Куэй – сущность, дух и жизненная сила. Каждый из них необходим для взращивания души, и существа, у которых не достает чего-то одного, обречены на темное существование. И это тоже правда.

Я слышу ваши отчаянные крики. Который из них может быть правдой? Вы жалуетесь. Ответ заключается в пути внутреннего знания. Тот, кто следует этому пути – надеюсь, что это будут все из вас – почувствует присутствие Триады в своих силах и самом себе. Вивер не просто великий духовный Паук, что в безумии своем оплетает землю сетями – она еще и наша сила воли, которая помогает нам претворять наши цели в жизнь. Вильд умирает, когда умирают дикие места и священные каэрны – это наш Гнозис, которые дарует нам силу созидания вещей и добродетель, которая умирает, когда истощается из-за уничтожения диких мест. Вирм безумно грызет свои цепи – он подогревает нашу Ярость, который позволяет нам разрушать то, что не должно было быть. Они составляют Триат, Сан Юань. Неужели это настолько сложно?

Поэтому, если мы должны быть созданиями равновесия, мы должны заглянуть внутрь себя. Мы существа триата – животное, человек и дух, солнце, луна, и земля, Сан Юань. Внутри нас тоже идет вечное противостояние.

Но не забывайте об угрозах внешнего мира, пока рассматриваете свой пупок! Если вас убьют бакемоно, пока вы размышляете, может, вы и умрете просвещенными, но я бы назвал вас совершенными идиотами!



И мы сделали это, и наш командующий был великим, блистательным и ужасным за рамками всех понятий. Мы прибыли из болот и рек, собираясь в таких количествах, в каких никогда не собирались прежде. Наши военные песни пугали деревья и людей во всех направлениях. Мы обрушивались на демонов везде, где только могли их найти, и сокрушали их своими могучими когтями. Мы разрывали их на мелкие части и возносили наш триумф к небу, так, что даже Ван Сянь слышали нас и дрожали. Мы даже противостояли самим Короля Яма – и с молотом Ван Сянь и нами, наковальней, они не могли ничего предпринять, кроме как бежать в Мир Йоми. В своем высокомерии многие из нас преследовали их, чтобы завершить нашу работу.

И там мы погибли.

Слушайте и внимайте. Когда мы собрались ради войны, мы делали то, что должно было делать любое сознательное дитя Матери, когда Она находится в опасности. Вы должны быть готовы бороться, когда испытания любой эпохи обрушиваются на мир. Однако мы возгордились, когда пали за Королями Яма, бросив им вызов в их собственной крепости. В своей погоне за славой мы забыли – забыли наставление Первого Мандата. Мы стремились быть воинами, но потерпели неудачу, потому что это была не та задача, которую для нас избрали.

Наши предки никогда раньше не были в Мире Йоми, поэтому в нашей памяти не было ни малейшего представления о нем. Мы не учли предупреждения Тенгу, как подобает воинам, поэтому мы оказались заточены в Царстве, о котором практически ничего не знали. Там мы противостояли десяткам тысяч демонов, и кровь дьяволов бежала рекой, настолько широкой, чтобы сам Король Дракон мог бы захлебнуться. Но так многие из нас погибли, и так мало смогло убежать. По сей день, я помню наш отказ повиноваться Мандатам, и я говорю об этом с вами – теми, кто может видеть, как Чжунь Лунь заплатили своей численностью, но вы должны знать и причину.

Каков был урок той эпохи? Это был урок принятия и сотрудничества. Мы не должны были так задаваться, исполняя наш долг по отношению к Изумрудной Матери, ибо упустили бы мы из виду наши собственные границы и сочли себя единственными защитниками Ее земли. Мы объявили официальное перемирие с Ван Сянь, которое позже стало договорами, призванными помочь друг другу направлять – и контролировать – рост человеческих поселений. Мы не ведали о том, что Десять Тысяч Бессмертных, несовершенная смесь человека и духа, вырастут настолько, что станут нашими конкурентами в той же мере, что и союзниками. Но и это не должно омрачать урок Третьей Эпохи, даже с Гуй-дзин можно вести дела справедливо.

Эпоха Испытаний

Когда Четвертая Эпоха настигла нас, только дурак не заметил бы, что эпоха Солнца прошла. Колесо провернулось до своего второго квадранта, и было в начале более темной, нижней половины. Кровь отметила эту эпоху – красная кровь людей, блестящая кровь нашего собственного рода, черная кровь потомков Многоножки.

Четвертая Эпоха началась перед историей человечества, но человеческая история родилась с этой эпохой. Вы знаете, что до этого времени у нас было контролируемое число людей в соответствии с договором, принятым между нами и Ван Сянь. Их служители дорог и хижин предотвратили бы людей от рождения большего количества детей, чем они могли бы прокормить, и наши служители гор и джунглей удерживали людей от построения своих домов на наших священ-

ных местах. Вещи находились в равновесии – но Четвертая Эпоха пробудилась, когда Ван Сянь, жаждущие заполучить большую долю крови земли, чем принадлежала им, нарушили баланс и опустошили чаши весов.

Народ Заката говорит о Войне Гнева, времени, когда они восстали друг против друга, когда волки разорвали своих родных братьев на части. Позорно об этом вспоминать, но у нас была такая же война. Это были Ван Сянь, они настроили нас против наших братьев.

Почему они так поступили? Мы думали, что они наши самые преданные союзники, и даже не подозревали об измене, когда они пришли в наши дворы с рассказами об искажении Многоножки. Только после того, что война сделала, мы видим, что они были алчными, что они жаждали испить Ци из наших святилищ. Поэтому они настроили дворы хенгейокай против дворов хенгейокай, а затем напали на оставленные каэрны. Мы называем это время Войной Позора – позор, что мы были так легко обмануты, что начали убивать друг друга, позор, что мы позволили каэрнам пасть, сосредоточившись на этой фальшивой войне, позор, что мы пропитали свои когти и клыки в крови наших кузенов. Гайя плакала, поскольку кровь Меняющихся впиталась в почву, она не могла это переносить, и закричала от боли. Этот крик был гибелью Ван Сянь. Он вырвал жизнь из их груди, обрекая на существование мертвых дьяволов, питающихся Ци – Гуй-дзин.

О, мы отомстили им, когда раскрыли их обман. Мы напали на их цивилизации и убили людей, которые собирались в культах смерти, поклоняясь своим павшим хозяевам. На самом деле, наша свирепость была такой, что даже сегодня люди помнят наши нападения, и бегут, когда видят, что мы принимаем свои боевые формы. Мы разорвали многих Гуй-дзин на части, мы вышвырнули их души в самое пекло ада. Мы никогда больше не забудем их предательство, и никогда не будем доверять им, как сделали однажды. Но этот урок мы извлекли слишком поздно.

Именно в эти дни мы видели последнего из наших братьев, детей Медведя, Окума. Они всегда держали свой собственный совет, и когда войны бушевали от двора ко двору, медвежий народ ушел в горы. Кто может сказать, почему? Они никогда не объясняли, почему они оставили нас. Я могу лишь предположить, что они считали эту войну бесполезной и отказались игнорировать свои обязанности, как когда-то сделали мои предки. Увы, это действие не смогло их спасти. Многие из наших дворов боялись, что они уклонились от своих обязанностей или приняли предложение Многоножки. Наги проскользнули в их логова; Хаккен ловили их на утесах; Хан прыгали им на спины. И вечно голодные Кумо поймали остальных в свои сети и пировали кровью их сердец.

Тенгу Накоко говорил мне, что так было и на Западе, что медвежий народ давно был уничтожен когтями других из Народа Заката. Я не знаю, как получилось так, что целители стали теми, кто познал величайшее страдание в этом королевстве и во всех других, но таков был порядок вещей. Я признаю, что это было, но я не думаю, что это должно было быть. Я не знаю рассказа о смерти последнего перевертыша-медведя. Я думаю, что никто этого не знает. Как бы то ни было, вы всегда должны помнить, что он погиб. Каков был урок этой эпохи? На это нет верного ответа. Мы напали на своих братьев от имени долга; это было неправильно, но разве Изумрудная Мать не будет страдать, если мы пренебрежем или проигнорируем свои задачи? Мы знаем из Третьей Эпохи, что у нас должны быть союзники, но Четвертая Эпоха учит нас не следовать советам вслепую. Есть множество дорог к добродетели, и только глупец отказался бы ступить сразу на несколько.

Эпоха Теней

Большинство шэнь согласны в том, что Пятая Эпоха, текущая эпоха, настала с прибытием жителей запада. Бесполезно пытаться сопоставить это с человеческой датой; достаточно знать, что это Эпоха Теней для всех нас. Гуй-дзин стали демонами;Сянь исчезают вместе с духовным миром. Сети Вивер все сильнее опутывают Срединное Королевство с каждым днем. Тигры умирают в джунглях, люди отдают свой дух новым богам роскоши и промышленности. Зеркальные Земли начинают гнить, а Великие Драконы впали в нездоровую дрему. Я должен сказать вам об этой эпохе совсем немного, чтобы вы сразу поняли, какое зло она за собой несет.

Какой урок мы извлечем из этой эпохи? Я боюсь, что однажды мы узнаем истину, которая должна стать преддверием Шестой Эпохи. Как кто-нибудь может узнать урок эпохи до полного обучения? Если вы хотите извлечь урок из эпохи, в которой вы живете, тогда учитесь сами, чтобы натренироваться для великих войн, которые должны прийти. Скоро все изменится, и мы все должны быть готовы.

Эпоха Страданий

Но худшее еще должно настать. Шестая Эпоха будет временем таких несчастий и страданий, что многие будут думать, что это конец света. И правда, Народ Заката видел эту эпоху в своих видениях и он утверждает, что Гайи больше не станет, и не будет никаких эпох, когда она наступит.

Я боюсь, что так и будет.

Многие силы, грызущие ось Колеса Эпох, надеются остановить вращение Великого Цикла. Короли Яма хотят остановить Колесо в Шестой Эпохе, когда один из них может возвыситься, чтобы стать Демоническим Императором всего.

Вирм безумно жует Колесо, пытаясь полностью остановить цикл. Звездочеты шепчут о том, что накопление кармического долга полностью прокрутит колесо так, что оно сломается на Шестой Эпохе и вызовет «Апокалипсис».

Мы ответственны за предотвращение этого. Изумрудная Мать постановила, что мы должны сделать так, чтобы Колесо провернулось, и мы сделаем то, что должны, чтобы Шестая Эпоха пролетела так быстро, насколько это возможно, чтобы Колесо снова провернулось к эпохам Солнца. Не спрашивайте меня, какой урок мы извлечем из этого времени, когда Земля превратится в Ад – мы будем слишком заняты, а просвещение подождет.

Эпохи, которые должны настать

Я не могу говорить об остальных эпохах. Мы только надеемся на то, что Колесо провернется дальше, и настанет Двенадцатая Эпоха. С прибытием Двенадцатой Эпохи, материя и дух снова будут едины. Вселенная и все вещи в ней достигнут Царства Истины Гайи, и Изумрудная Мать снова будет с Ее детьми.

Всегда держите в своей душе эту мысль. Хоть мы и можем умереть, хоть мы и можем увидеть, как умирают наши друзья, любовники и семья, хоть кожа земли треснет, а море закипит, мы выполним наши задачи во имя Гайи, и она сможет снова познать мир.

Территории Дворов

Тханх Крылья Орхидеи повествует:

Как вы могли заметить, собравшиеся вокруг члены двора могли пройти множество миль, чтобы прибыть в свой новый дом. И сейчас я должен вас предупредить: если у кого-нибудь из вас есть предубеждения насчет кого-либо из ваших соседей, – «о, японцы бесполезны», «мне кажется, что корейцы сами не понимают, что делают», – теперь вы должны их сдерживать. Быть хенгейокай значит принадлежать Дворам, а не какой-то определенной человеческой стране, у нас есть Родня во многих странах, и большинство из нас не хотели бы оскорбить наши родословные.

Дворы Зверей Изумрудной Матери занимают территории от верхней Монголии вниз к цепи Филиппинских островов, от краев Индии до гор Хоккайдо. Все это шэнь называют Срединным Королевством – потому что именно эти территории соединяют невежественную Землю и просветленные Небеса.

Но что есть земли Срединного Королевства? Что они значат для нас? Что за вопрос! Я могу потратить века, обсуждая историю каждого двора каждой горной вершины, и то, как они вели дела с людьми, окружающими их. Но это было бы тратой и вашего и моего времени. Лучший способ узнать о дворе и его территории – сходить туда, кротко представиться и обсудить вопросы с придворными.

Теперь внимайте! Это довольно скорый набросок континента, но вы должны знать, где находятся наши приоритеты.

Китай

Я начну с земли, под которой мы собрались. Мне не особенно важно, с какой страны начать, но эта страна такая огромная, что это очевидно. Чжунго. Китай. Эта чудесная и древняя страна содержит столько всего! Горы тянутся от севера до юга, на ней рассредоточены реки и плато, известняковые вершины и лабиринты пещер, обширные пустыни и могучие муссоны! На двадцати процентах земли расположено девяносто процентов людей, а для нас остались лишь холодные пустыни. Здесь больше всего Срединных Драконов, чем где бы то ни было еще. Здесь Белоликая впервые ступила на землю. В этих горах все еще бродят Хан и парят Тенгу, в трущобах этих неимоверно огромных городов царят Незуми – а – верьте или нет – в Желтой Реке водятся даже Наги!.. Эти бескрайние просторы имеют удивительную историю, здесь люди постоянно совершают невероятные вещи. Можно подумать, что для нас это рай. Может быть, так и было… Но не сейчас.

Если бы Изумрудная Мать посадила меня к себе на колени и сказала бы, что Она одарит меня каким-то одним благословением, я бы попросил за всех-всех хенгейокай, чтобы нам было проще заводить себе детенышей. Китай представляет для нас проблему – конечно, для Тенгу вроде меня это не такая уж и большая проблема, или же для тех порожденных адом Кумо, но если воинов недостаточно, нам, разведчикам, тоже плохо. С правительством, разрешающим только одного ребенка в семье, и разногласиями между семьями Родни, создавать новых перевертышей стало намного тяжелее.

И если у нас по-настоящему много младенцев, то у нас мало еды – остается лишь смотреть на голодающих. Возможно, нашим братьям Незуми это и по нраву, но я слишком полюбил людей, чтобы спокойно принимать такие вещи, как страдание и голод.

И я еще не сказал о Родне Хан, или тех сложностях, через которые проходят Чжунь Лунь. Что вы будете делать, когда одна половина ваших родственников начнет вырезать другую ради еды и лечения?

В основном, мы держимся диких областей Китая. В горах все еще есть множество священных каэрнов, а правительство продолжает усложнять городскую жизнь. Здесь очень много Гуй-дзин и многоножек – они бродят среди людей. Здесь есть на что посмотреть, и что делать – выберите точку отправления и начинайте свое путешествие, и вскоре вы на что-нибудь наткнетесь.

Корея

Я расскажу вам историю: говорят, что Земля Спокойствия Зари была основана Тангуном, королем, чья мать когда-то была волчицей, но стала женщиной. В этом рассказе был и тигр, который хотел стать человеком, но у которого не было терпения.

Впрочем, может, все это ложь. Но правда, увы, в том, что Хан и народ медведя больше не правят на этой горной земле. Родни Хан здесь больше нет, а если и есть парочка медведей, ни один из них не является перевертышем. Дворы соснового леса, в основном, составляют Тенгу, такие же, как и я, несколько хомидов Хан и какие-нибудь новички.

Корейские хенгейокай ищут воинов из других земель для своих Дворов. Множество Гуй-дзин сражаются здесь с Зелеными Дворами, пожирая их нефрит как кимчи, и они не стесняются обращаться к нам за добавкой, вне зависимости от того, соглашаемся мы или нет.

Япония

Если и есть земля, обделенная спокойствием Срединного Королевства, так это Япония. Когда людей от кузенов отделяет целое море, они растут очень обособленно. Хаккен едва ли можно сравнить с их братьями, волками-перевертышами, не так ли?

И, ох, как же Вивер смогла пробраться на королевство, находящееся на острове! Зеркальные земли Токио так опасны, как только можно себе вообразить, выгребные ямы Королей Яма затворены, если вам посчастливилось быть одной из любимых игрушек Вивер – духовных пауков. И Вирм...

Хорошенько запомните: Путешествовать в Зеркальные Земли возле Хиросимы и Нагасаки – это очень плохая идея. Хотя физический мир может показаться исцеленным, духовный мир есть открытая кровоточащая рана. Толстяк и Малыш (как очаровательно и невинно жители запада отзываются о своих геноцидных игрушках!) взорвались над главными драконьими линиями, и даже если бы весь медвежий народ вернулся, он бы не смог исцелить эту рану до Шестой Эпохи. Еще одна загадка заключается в следующем: если атомный яд исторгнул Вирм, а в 1945 не настала Шестая Эпоха, то, как вы думаете, что он сделает для этого?

Все это так, но ведь все еще есть дворы, которые свободно правят в городах: Хоккайдо является

духовной цитаделью Хаккен даже притом, что сами они твердо укреплены в Токио, Осаке и Киото. Гора Фудзияма – место величайшей силы, и самый секретный Двор Вишневого Феникса прилагает все усилия сражаться подальше от духовного распада на этих землях. Здесь множество городских Тенгу, наверное, чтобы наблюдать за всем от технологических гонок фабрик до якудза, все больше искажающихся сетями преступлений. Саме-Бито прячутся в прибрежных водах, Кицунэ разыгрывают свои игры с японцами с таким энтузиазмом, на какой они только способны. Незуми и Кумо тоже многочисленны здесь, и им есть чем заняться.

Для Гуй-дзин Япония – своего рода рай. Мы проводим много времени в духовном мире, и видим разложение этой земли. Ступайте осторожно, если вы хотите туда отправиться, ибо глупцов подстерегают тысячи роковых опасностей.

Гималаи

Гималаи – одна из наших традиционных территорий, хотя множество священных мест пали к Вирму, и мне интересно, как долго мы сможем удерживать эти Кости Матери. Как величественны эти горы! На практике вы должны признать, что там практически нет животной Родни, но многие из нас, тем не менее, большую часть своих жизней проживают в священных местах среди пиков и долин, изредка возвращаясь в населенные пункты лишь для размножения.

По крайней мере, такой порядок вещей был в прошлом. Теперь армии Многоножки прибыли в Гималаи. Они уже наводнили Монастырь Звездочетов Шигалу, дом Септа Снежного Леопарда и один из величайших известных каэрнов. Это ужасная потеря. Как будто этого не хватало, оккупация Тибета привела к самому большому количеству правительственных войск, чем предпочел бы любой нормальный хенгейокай. Когда Колесо повернулось до Шестой Эпохи, война нахлынула на наш последний приют – и кровь скоро покроет землю в наших святилищах.

Юго-Восточная Азия

О, этот остров кишит смертью и умирающими надеждами. Если Зеркальные Земли Токио забиты сетями Вивер, Зеркальные Земли Бангкока – зловонная река нечистот Вирма. Мне нравится иногда направлять Людей Заката здесь, потому что они, по ходу дела, хотят помогать, но совершенно не знают приличий придворной жизни. Конечно же, им есть, чем занять свои когти в Бангкоке – умные даже учатся уходить прежде, чем разворошат осиные гнезда правящих здесь Гуй-дзин.

Вьетнам и Камбоджа, Таиланд и Лаос наполняют проклятые души Царств Инь и Йоми, так что больно даже просто ходить по этой земле. От бэйнов кипит земля, голодные призраки, что охотятся на этих землях – свирепее всех в своей жажде крови. Хотя у нас все еще есть сохранившиеся дворы, глубоко скрытые в тех джунглях – да, некоторые вещи пережили бомбежку Вьетнамской Войны, и некоторые группы «ох, так загадочно исчезли» во время войны – там, где мы проиграли ее. Этим землям нужны воины великой силы и маги непоколебимой воли. Я надеюсь на то, что у вас есть такая сила, и я прошу Служителей Небес благословить вас, если вы пойдете в эти страны.



Индонезия, Малайзия и Филиппины

За этими островами наша территория заканчивается. В нашем распоряжении не так много дворов, в основном, домены Чжунь Лунь и Саме-Бито, которые являются по-настоящему могущественными защитниками. Здесь полным-полно энергии, и практически нет той инфекции, которой так много в Японии и местах боевых действий Юго-Восточной Азии. Не поймите меня превратно; выводок Многоножки и здесь проложил свой путь. Но местные хенгейокай – мастера морских баталий, и они не настолько прижаты, как те из нас, кто вынужден выживать изо дня в день.

Индия

Это не совсем часть Срединного Королевства, как считают шэнь. Но мы путешествуем туда, и у нас там есть несколько оставшихся дворов, а наши союзники Наги называют эту территорию своим домом. Джунгли хорошо скрывают нас, а Хан навечно связаны с этими землями. Однако местные люди не умеют собой управлять. Их улицы запятнаны болезнью, их беспечность убивает животную родню Наг и Хан, и на них постоянно охотятся гуй-дзин, бакемоно, западные вампиры, бэйны – все демоны и гоблины скопились в тех переполненных городах и живут счастливо в отчаянии, которое они находят здесь. К тому же я понимаю, почему племя Красных когтей западных волков хотело отомстить за убийство индийских волков, убивая сельских жителей.

В Индии у нас много работы, и немало смертельных врагов для тех, кому станет слишком скучно. Во всяком случае, я полагаю, что Дворы Зверей не считают Индию своей территорией, потому что это было бы тратой наших способностей. Если Народ Заката должен доказать, что может прибыть на Восток и изменить вещи к лучшему, пусть он начнет отсюда. Я хотел бы видеть, как некоторые из ран Индии исцелятся прежде, чем наступит Шестая Эпоха – но я сильно сомневаюсь, что это когда-нибудь произойдет.

Шэнь: Бесчисленные формы бытия

Тенсуи Сияющий Клык повествует:

Мы упомянули массу других шэнь и их стези, однако формально мы ничего не поведали о них и наших взаимоотношениях. Когда мы говорим о шэнь, мы имеем в виду всевозможные типы созданий, кои являются чем-то большим, чем человек или животное. Матерь и ее помощники, Триада, Служители Небес и Ада – великие существа, для кого-то они являются богами, они сотворили великое многообразие шэнь согласно своим вкусам.

Шэнь столь же разнообразны, коль и смертные, среди которых они живут, но обладают силой, отделяющей их от смертного рода. Мы заключили шаткое соглашение с каждым из них; так, Гуй-дзин могут быть нашими врагами, но когда мы сражаемся с ними, то делаем это с должной честью. Мы не чуждаемся заключать договоры с Сянь, призраками, даже с Гуй-дзин или Рушителями Имен они могут оказаться необходимыми.

Важно, чтобы вы помнили об этом уважении, когда повстречаете других шэнь; они могут стать вашими союзниками и спасти вашу жизнь.

Гуй-дзин

Когда-то эти существа были известны как Ван Сянь, Десять Тысяч Бессмертных, и они тоже имели свой священный долг. Но они давно потеряли свою цель, и изо всех сил пытаются обрести былую божественность. В эту эпоху мы считаем, что наши и их цели часто противоречат друг другу. Мы соперничаем из-за истощения каэрнов и мест силы. Мы все очень территориальны и хотим изолировать свои «обители» подальше от глаз смертных и земель, которые изобилуют перенаселением. Часть Гуй-дзин сражается с Королями Яма; еще большая их часть служит им.

Несмотря на такие различия, среди Гуй-дзин есть и те, кто настроен на наши верования. Некоторые из них принимают свою божественную природу и возвращаются к священным обязанностям, которые когда-то были божьим промыслом. Эти бодхисатвы представляют собой нечто большее, чем любой другой из «Сотни Семей Мертвецов», и мы ищем контакта с ними. Но всегда помните об их предательстве, в котором они настроили нас друг против друга в Четвертую Эпоху. Их речь может быть опьяняющей, словно вино, но ласковые слова еще не показатель истинной преданности. Всегда наблюдайте за ними, и всегда будьте готовы к сражению.

Сянь

Вы всегда должны говорить с уважением о Сянь, созданных Вильдом. Они такие же, как и многие наши союзники-духи, хотя этих некогда божественных посыльных облачили в тела из плоти, словно в качестве шутки. Даже спустя какое-то время они выглядят немного стесненными своим земным обличием; но когда кто-то привык к Небесам, как он может чувствовать себя комфортно на Земле?

Большинство хираяну во многом являются нашими братьями, и Тенгу подыгрывали им. Они говорят смертным, что Кицунэ это хираяну, или что тануки – это такие перевертыши, а Кошки – разновидность Гуй-дзин. Животные-сянь имеют гордую и звериную натуру, им легче понять нас. Когда дворы Сянь отправили своих посланников в наши дворы, они решили послать барсуков и кошек – для надежности.

На них охотятся и Гуй-дзин и Рушители Имен, и это объединяет нас. Однако они считают свою собственную звериную братию ниже своих более «очеловеченных» видов, и на наш вкус это пренебрежение. Если бы они поняли благородство зверя, мы были бы друзьями; в связи с этим мы помогаем им, когда они просят нас об этом, но только если они сделают это подобающим образом.

Рушители Имен

В мире есть волшебники, чья сила превышает обычную даосскую алхимию и знание фен-шуй; существа, они могут распустить и соткать заново саму ткань вселенной. Гуй-дзин называют этих волшебников «Людьми Молнии», и выделяют им особое место. Мы называем их Рушители Имен, и наблюдаем за ними, как мангуст наблюдает за коброй. Маги обладают силой, коей им не предназначено обладать – силой Имен. Позвольте мне рассказать вам историю, и вы поймете, что я имею в виду.

На свете жил один человек, который украл тайну Именования во время Второй Эпохи. Никто не помнит его имени, но всадник этот был горд как само



Солнце, и у него была на это хорошая причина. Он был красив, словно рассвет, жесток, словно ветер пустыни, бесстрашен, словно горная вершина. Он был столь привлекателен, что горничные, содержавшие дворец Гайи в чистоте, часто забывали о своих обязанностях, и наблюдали за ним с Небес, облокотившись на свои метлы и мечтательно вздыхая.

В конце концов, он привлек внимание богини, Служительницы Рек и Потоков. Никакие слова не могли описать ее красоту, поэтому, когда она спустилась к нему, он не противился ей. Она донесла его до своих покоев на Небесах, где они развлекались весь день. Затем она с улыбкой заснула, и он тоже притворился спящим.

Но его так одолело любопытство, что он оставил ее спящей на кровати, а сам отправился бродить по залам Небес, удивляясь тому, что находил там. Вскоре он оказался в библиотеке, и решил почитать поэзию Небес – какая женщина могла сопротивляться таким божественно ласковым словам? Но книги, которые он выбрал, были книгами Имен, и всадник научился большему, чем должен был, в эту ночь.

Всадник был возвращен на Землю на следующий день, его разум бурлил новым видением. Ему не терпелось проверить это знание, поэтому он пришел к валуну и проговорил его Имя – но он выговорил имя иначе, и камень раскололся. Восхищенный своей новой силой, он пустился в пляс и начал играть с этим.

Разумеется, в конечном итоге Вивер заметила, что этот всадник нарушал драгоценный порядок вещей. Она немедленно примчалась к Изумрудной Матери и рассказала Ей, что человек украл силу Именования и должен быть наказан. Гайя остановилась и выслушала ее, после чего почувствовала толчок в Ее сущности; в это время всадник назвал молнию, чтобы та танцевала и развлекала его.

Изумрудная Мать тряслась из-за этого толчка в переплетении Ее юбки, и послала проклятие, которое пало на всадника и вскипятило его кожу изнутри. Но Вивер прибыла слишком поздно; тайна Именования уже была передана другим людям – куртизанке, о которой всадник говорил во сне. По сей день, Рушители Имен несут проклятие Вивер и Изумрудной Матери.

Мы недолюбливаем тех, кто использует, как они выражаются, «Истинную Магию»; отвратительно, что даже сейчас люди практикуют украденное искусство, меняя Имена, которые Матерь дала всем вещам. Хуже того, маги часто составляют планы и схемы для того, чтобы вытягивать энергию из драконьих линий, на которую у них нет никакого права. Если бы люди были довольны тем колдовством и ритуалами, которые им дали... но этого никогда не будет.

Куэй

Блуждающих мертвецов лучше всего избегать. Те, кто не идут вровень с Великим Циклом, отправляются в изгнание и должны искупить свои кармические долги. Те, кто не могут правильно войти в цикл перерождения, должны долго и упорно искать путь добродетели вновь. Некоторые из нас торгуются с этими несчастными душами. Известно, что некоторые из кицунэ и тенгу делают это, как и некоторые перевертыши из других земель. Мой совет - предоставьте мертвых самому себе. Они должны вернуться к Великому Циклу самостоятельно. Долг, который они должны заплатить, чтобы вернуться в цикл, - это их собственная обязанность, а не наша.

Народ Заката

Мы одной крови, но не единого разума. Мы обращаемся ко всем разновидностям кузенов как к звериному народу, но Народ Заката рос на земле, чуждой для нас. Различия между нами и ими обычно лежат в ценностях и нравственности. Наши взаимоотношения с Народом Заката осложняются тем фактом, что они не придерживаются тех же обычаев и традиций, что и мы. Они капризны и воинственны, обособленны и фаталистичны. Они не понимают, почему Дворы Зверей Изумрудной Матери живут именно так – и это знание непроизвольно заставляет нас считать Народ Заката слепым и невежественным.

Некоторые из наших Пород с осторожностью делятся с ними информацией, или ищут общий язык, как Хан и Тенгу. Другие признают, что питают сильное презрение к их странному мышлению – например, Хаккен и Кумо. Но мы никогда не позволяем им приказывать нам. Мы связаны Мандатами Дворов, а не их всевозможными кодексами чести. Мы назначены самой Изумрудной Матерью так же, как и они, и не им указывать, как нам выполнять свою работу!

Мои собственные кузены, Западные Гару, разумеется, самые частые посетители Срединного Королевства. Если они с уважением приходят в наши земли, следуют нашим путям и традициям, не стремятся забрать то, что им не принадлежит, то мы разрешаем им приходить. Безусловно, многие хенгейокай слышали рассказы об их Войне Гнева. Мы, хенгейокай, никогда не понимали, что привело звериный народ к такому глупому игнорированию обязанностей пред лицом великого цикла; возможно, у них были другие союзники, которые управляли ими в этой войне.

Мы приняли в Срединном Королевстве тех, кто бежал с этого древнего бедствия и поэтому мы смотрим на Гару с большой осторожностью. Во дворах многие поколения говорили о том, что Гару потеряли свое место наблюдателей за Великим Циклом. Некоторые допускают, что Гару могли быть изгнаны; как наши Гуй-дзин. Я думаю: Разве у них нет своих собственных тотемов? Разве их духи не отвечают на их зов? Кажется, Матерь простила их в какой-то мере. Время покажет, сможем ли мы сделать то же самое.

Разумеется, есть определенные члены их племен, кои приносят клятвы Дворам Зверя Изумрудной Матери, и являются такими же хенгейокай, как вы и я. Их не так много, но большинство из них в течение нескольких поколений жило на наших землях. Их предки путешествовали здесь издавна, и хотя их племенные порядки не подверглись такому же развитию, как таковые моих кланов, их верность Дворам несомненна.

Больше всего таких Гару – кроме Звездочетов, кои являются нашими родственниками – было в Гонконге. Самая многочисленная из этих пород, Boli Zousizhe, когда-то была известна как «Гуляющие по Стеклу». Еще здесь есть Вантонг, кои когда-то были связаны с Племенем, которое называют «Грызущие Кость». Существовали и другие такие колонии, но они приходят и уходят на протяжении сезонов.

Иные

Множество других шэнь все еще может проживать в Срединном Королевстве: даосские бессмертные, духовные существа, мифические звери и многие другие когда-то блуждали по нашим землям, и все еще могут проживать в самой холодной и дикой глуши. Тяжело подобрать надлежащее поведение с таким разнообразием существ. Если исчезновение всех вещей не уничтожило этих поразительных существ, которые когда-то наполняли континент, то однажды вы можете встретиться с одним из таких неожиданных незнакомцев. Если такое произойдет, ваше поведение окажет влияние на честь ваших Дворов.

Юнцы

Хаккен затих, и только слабый шепот нарушил тишину двора. Колени Су Хоу ныли от долгих наставлений, но он не выразил это ни единым словом. Наконец, голос Чжунь Лунь вновь отозвался эхом в его голове.

«Время пришло. Вы, пятеро, можете подняться; тогда вы сможете следовать за Генералом Рассекающим Молнии, который будет наставлять вас на следующем этапе вашего образования.»

Су Хоу мучительно поднялся, как и другие юнцы возле него. Массивный мужчина со старинной алебардой вышел вперед, и его сверкающие глаза пробежались по всей пятерке. Его рот скривился в неком подобии улыбки, что вряд ли было именно ей.

– Теперь вы, пятеро, поймете, почему вы здесь, – прогрохотал он, – теперь вы узнаете, почему Изумрудная Мать наделила вас даром – кем она назначила вас, и что вы должны сделать.

Сердце Су Хоу забилось от страха – и от волнения.

Дворы Зверей

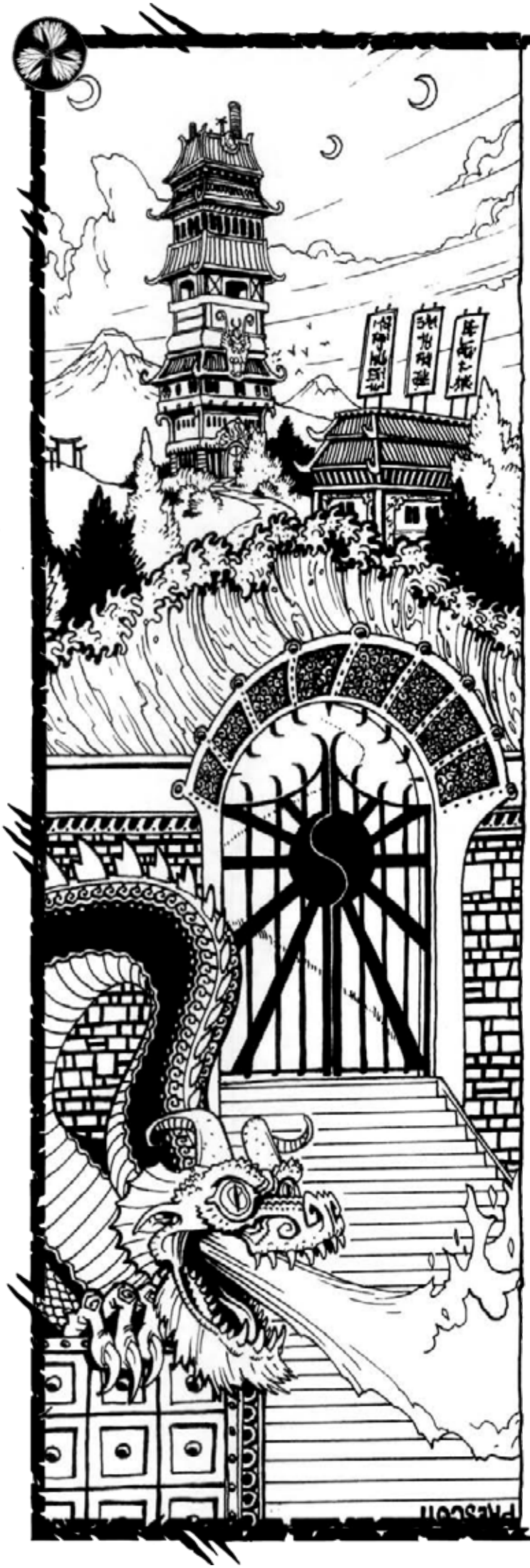
Вы родились от человека и от зверя.
Вы не родились ни человеком, ни зверем.
Снимите шкуру, в которой родились, и вы окажетесь внизу.

— Предостерегающая пословица Чжунь Лунь.

Разумеется, самая отличительная черта хенгейокай – их манера собираться во дворах. Для жителей Запада сама мысль о сотрудничестве с другими Меняющимися Породами невообразима, в особенности с теми породами, которые все еще злятся на нынешних Гару за деяния их предков. Однако хенгейокай придерживались общей системы сотрудничества еще до человеческой истории. Они называют себя Дворы Зверей Изумрудной Матери – обществом, которое отрицает расовые и географические границы ради объединения перевертышей континента. Каэрны Дворов Зверя – общее достояние, открытое для любого хенгейокай, поклявшегося служить Матери, и септы часто объединяют Хаккен с Ханами, Тенгу с Незуми, Чжунь Лунь с Саме-Бито.

Разумеется, не все азиатские перевертыши принадлежат Дворам. Кумо известны тем, что отвергли идеалы Гайи ради служения Великой Многоножке, но они едва ли составляют единственное исключение. Многие Хан придерживаются своих идеалов как Бастет, и отклоняют общее правило хенгейокай, а Гуляющие по Стеклу Гонконга поддерживают теплые отношения – но не верность – с Дворами Зверя.

Одним словом, быть перевертышем родом из Азии не обязательно означает быть частью Дворов, как и то, что вы родились Гару от отца-Фианна, не делает вас Фианна. Чтобы в действительности быть членом Дворов Зверя, перевертыш должен поклясться в своей верности Изумрудной Матери и системе дворов, которую Она создала в Ее мудрости, чтобы хенгейокай ей следовали.



Хенгейокай, полностью приверженные Дворам, отличаются от других членов их Меняющихся Пород из-за нескольких существенных вещей. Главным образом, тем, что они поддерживают общую систему Почета, Путь Изумрудной Добродетели, который награждает хенгейокай за следование своей покровительственной роли. В отличие от системы Покровительств Гару, Покровительства хенгейокай определяются посредством ритуала, и они не обязательно соответствуют лунным фазам или положениям солнца. Естественно, не все перевертыши, верные Дворам, следуют этой системе – многие продолжают поддерживать добродетели своей Меняющейся Породы, предлагая свои услуги Дворам. Но хенгейокай, ступившие на постоянное служение Дворам в одном из священных каэрнов, как и те, кто связал себя узами в горном сентае, обычно придерживаются общих правил Почета.

Другое существенное отличие заключается в общем кодексе поведения, называемом Мандатами. Те, кто придерживаются закона Двора, обязаны следовать Мандатам. Порой это доставляет неудобства, когда некоторые хенгейокай понимают, что Литании их вида противоречат Мандатам в некоторых местах, но по большей части Мандаты были неизменной и укрепляющей частью закона хенгейокай с тех пор, как существуют Дворы Зверей. И опять же, хенгейокай, которые придерживаются Пути Изумрудной Добродетели, должны ставить Мандаты выше законов своего племени; тем не менее, такие хенгейокай нередко могут защищать честь своей Литании, призывая к Первому Мандату.

Организация Дворов

Хотя у хенгейокай нет формальной кастовой системы – мало кто из них призывает к такому разделению – они признают, что у каждой Породы есть своя задача, определенная во Вторую Эпоху еще до рождения первого перевертыша. Даже переносчики чумы Незуми, Дети Крысы, выполняют свои задачи во Дворах хенгейокай; даже самые высокомерные Хан не могут отрицать, что Матерь создала их с собственной целью, которую они должны выполнять.

Возможно, единственное исключение из этого числа составляют Кумо, Пауки-Гоблины. Кумо никогда не клялись в верности Изумрудной Матери, и другие хенгейокай видят в них врагов. Безусловно, Дворы отдают Кумо столь же великое почтение, как и любым другим врагам; послам Кумо никогда не отказывают в посещении наших Дворов, хотя за ними бдительно присматривают, и хенгейокай время от времени разглашают договоры с Пауками-Гоблинами, чтобы предотвратить опасность еще большего духовного разложения. Тем не менее, никто не слышал о том, чтобы Пауки-Гоблины отвергли свои пути Вирма и присоединились ко Дворам Зверя. Если кто-то и сделал так, история о них умалчивает.

У каждого каэрна есть Двор, охраняющий его, и Дворы хенгейокай очень похожи на септы Гару. Многие члены Двора живут в каэрне с определенной иерархией чинов, и каждый Двор имеет стаи перевертышей, посылаемые на определенные задания. Однако, на закате Пятой Эпохи дворы представляют собой лишь тень своего былого величия. Там, где когда-то было множество исполнителей любых видов деятельности, теперь лишь четыре должности не меняются от септа к септу. Там, где когда-то были могучие военные отряды, готовые уничтожить все легионы икры Многоножки, теперь каждый Двор изо всех сил старается содержать хотя бы два или три сэнтая, если он многочислен.

Высокопоставленные члены двора обычно зовутся «Гай`нань», что у перевертышей означает «вассалы Гайи». Это слово имеет множество значений, если перевертыш произносит его соответствующим образом, немногие из них могут уложиться в одно человеческое слово. Самое близкое значение – магистратура; хотя термин «Гай`нань» означает не столько правительственное значение, сколько ответственность, справедливость и честь.

Существует только четыре должности Гай`нань, которые остаются неизменными от двора ко двору, хотя каждый двор может включать меньшие должности своих придворных (такие как Служитель Человеческой Благосклонности, Глашатай Всех Языков или Лицо Закона), у самых маленьких дворов просто нет такого количества участников, чтобы иметь больше должностей.

В результате каждая должность Гай`нань включает в себя массу меньших обязанностей и потребностей, вкупе с четвертью бремени обязанностей двора. Такая ответственность, честно говоря, велика, и если судья предает свою должность, к нему нет снисхождения.

Регент

Регент – самый высокопоставленный старейшина каэрна; главная влиятельная фигура двора. Он хранит законы, разрешает конфликты, и окончательно определяет обязанности двора. Обычно двор избирает регента и подает прошение Двору Предков для проверки достоинства кандидата. Это должность, которую не каждый хотел бы получить, так как временное влияние ничто по сравнению с бременем справедливого наблюдения за делами двора. Все внимание сосредоточено на регенте, и он должен быть верен Мандатам, иначе рискует потерять лицо перед своими придворными.

Регент может быть смещен во времена кризиса другим членом Гай`нань. Согласно Мандатам, это может быть сделано только в том случае, если регент упорно пренебрегает советами своих судей, вместо этого предпринимая действия, которые могут навредить двору. Отстранение регента от дел, даже временное, может привести к великой потере Почета, коль Гай`нань не может доказать абсолютную необходимость этого действия. Регент никогда не избирается просто так, и обстоятельства должны быть очень серьезными, чтобы выступать против воли Гайи.

Генерал

Генерал, или военачальник, исполняет такую же роль, как и Привратник каэрна Гару. В его обязанности входит гарантировать, что хенгейокай Двора будут хорошо подготовлены к войне, и подготовлены к защите каэрна, когда в этом наступит необходимость. Конечно, в это время тактика генерала может разительно отличаться; в зависимости от конкретного генерала, хенгейокай Двора могут изучать тактику Сунь Цзы, практиковать искусство маскировки, которая удивила бы даже ниндзя, или пройти обучение в последних десантных тактических и боевых учениях Красной Армии.

Генерал не всегда занимается двором, хотя многие могут обратиться к нему при большой необходимости. Как говорят Хаккен, «Мирное время – это славная поэма, однако мир неграмотен». С постоянно воюющими хенгейокай генерал может рассчитывать на свой талант, пользующийся большим спросом, а его советами не будут пренебрегать.

Провидец

Провидец двора исполняет роль Ритуального Мастера. Он – хранитель обрядов, повелевающий духам, мастер вызова. Обычно это придворный, который призывает духов и просит их покровительства, связывает сэнтай, учит Дарам и выполняет другие задачи. Как следствие, у провидца появляется множество дел в личной власти. Нередко провидец может возгордиться из-за собственной значимости. Таким личностям нетрудно отыграть роль типичного злого визиря, использующего свое влияние для обращения регента в правителя-марионетку. К тому же, положение провидца сопряжено с великим риском. Как представитель двора в обществе духов, провидец весьма заметен в Умбральных делах; чаще всего он первый в очереди на искажение или устранение в планах Короля Яма.

У провидца почти всегда есть хотя бы один потенциальный обученный преемник, если вообще есть пригодный для этого юный хенгейокай. Могущественные демоны быстро бы переманили провидца еще до того, как он набрал и половину своих знаний; поэтому провидец высоко ценится любым благонамеренным двором, если у него есть хотя бы один ученик. Если есть несколько кандидатов, двор может назначить двоих или всех провидцу в ученики в надежде, что он выберет самого достойного преемника по мере их обучения. Множество конкурентов встает на этот путь...

Историк

Как и все перевертыши, хенгейокай сохраняют устные предания, которые простираются назад к дням предыстории. Задача историка – изучать и знать историю каэрна и двора с самых истоков, а также знать рассказы о сражениях против врагов Матери. Историк – необходимый хранитель легенд, а также личность, которому докладываются разведчики. Анализируя прошлые примеры, и сравнивая их с текущими событиями, историк обеспечивает других Гай`нань всем знанием, которого они требуют.

Разумеется, хранение всей этой информации – колоссальная задача. Некоторые историки обучаются для этой роли чуть ли не через день после своего Первого Изменения. По понятным причинам, во многих дворах историками обычно служат Чжунь Лунь. В остальных дворах историки бывают метисами любых видов; преимущество возвышения во дворе с рождения делает метисов прирожденными кандидатами на эту должность.

Сэнтай

Хоть военные группы двора и не настолько влиятельны, как Гай`нань, они служат великим целям. Члены горного сэнтая традиционно освобождаются от любой формальной должности; их текущая военная служба слишком значительна, чтобы нагружать их лишними проблемами. Считается, что волновой сэнтай не служит никакой действительной долгой цели в иерархии двора, и часто собирает хенгейокай из нескольких дворов. Горный сэнтай гораздо более редок, и предающие себя защите определенного каэрна добиваются большего уважения от своих поддерживающих придворных.

Придворные

По сравнению с Гай`нань, хенгейокай, избравшие путь придворного, скорее ограничены в обязанностях. Хотя они все еще должны придерживаться Мандатов и защищать каэрн вне зависимости от требования пути, младшие придворные вольны идти своим путем. Регент частенько будет назначать их на небольшие должности, чтобы распределить обязанности и гарантировать, что каждый член двора имеет свою задачу. Хенгейокай были рождены для ответственности, и они чувствуют себя несколько неуютно, когда их от нее освобождают. Мудрый регент



заботится о том, чтобы у каждого из его придворных были свои значимые обязанности; это не только способствует функционированию двора, но и если хенгейокай начнут вымирать, двор сможет использовать всю полученную помощь.

Мандаты

Все перевертыши рождены с какой-то целью. И хенгейокай не являются исключением. Когда Дворы Зверей Изумрудной Матери официально стали тем, чем являются, они утвердили основные законы, которым будут следовать – Мандаты.

Согласно надежным источникам (в частности, Чжунь Лунь), Мандаты были переданы регенту Первого Двора Изумрудной Матери. Посему к Мандатам подходят со всем должным уважением. Как Литания Гару и кодексы, которым следуют другие Меняющиеся Породы, Мандаты считаются законами Гайи, и им следуют так, будто сама Мать назначила их совсем недавно. В отличие от Литании, Мандаты были установлены в соответствии со многими Меняющимися Породами, и чаще всего это единственная вещь, которая укрепляет капризный двор. Разумеется, хенгейокай по-разному толкуют отдельные законы для разных целей, но в целом они относятся к Мандатам с таким почтением, которому бы позавидовал любой Филодокс.

Первый Мандат и Последний Мандат являются основой всего закона хенгейокай. Верность первому Мандату необходима для понимания всех мандатов в той же степени, что и обязанностей медведей-перевертышей. Последний Мандат никогда не может быть нарушен, изменен или забыт, ибо если хенгейокай не могут поддерживать его, жизненная основа Матери навсегда иссякнет. Нарушение других законов строго карается, но немногие могут игнорировать Первый и Последний Мандаты и удрать, избежав долгого и безжалостного возмездия.

Не уклоняйтесь от своих обязанностей

Как правило, Первый Мандат призывает к тому, чтобы каждая Меняющаяся Порода служила Матери так, как Она сказала. Ни один Гару дворов не может сойти с пути борьбы против Вирма; ни один Тенгу не может пренебрегать своей обязанностью раскрывать тайны врага; ни один Чжунь Лунь не может забыть даже самые горькие воспоминания. В Ее проницательности, Гайя наделила каждого перевертыша своей целью; сомневаться в Ее мудрости, избрав иной путь – страшное преступление. Этот Мандат запрещает хенгейокай покидать Дворы и жить «нормальной жизнью» человека или животного – дары Матери не для того, чтобы их игнорировали или растрачивали.

Тот, кто нарушает этот основной мандат, по лени, трусости или иной потере достоинства, будет наказан через Обряд Тихих Похорон. Хенгейокай родились с определенной целью, и они не терпят дилетантов.

Реальность: Разумеется, существуют хенгейокай, не поддающиеся стереотипам. Хаккен может быть слаб, и больше подходить для роли придворного или тайного агента. Чжунь Лунь может активно участвовать в сэнтае, а не проводить множество часов в видениях. Этот мандат не запрещает хенгейокай ломать шаблон «превосходного воина» или же «непревзойденного шпиона», или что там у вас. Пока великая цель выполняется любым путем, Дворы будут довольны.

Защищайте Колесо, чтобы оно провернулось до конца

Колесо Эпох определенно вращается, но этот цикл легко нарушить. Множество шэнь, особенно дьявольские Гуй-дзин, были бы рады увидеть, как Колесо останавливается в избранной ими эпохе. Хенгейокай, существа равновесия, были созданы для того, чтобы каждая эпоха правила в свою очередь, а затем наступала следующая. Хенгейокай обещают, что Колесо в конце концов достигнет Двенадцатой Эпохи, в которой Небеса и Земля снова будут едины. Гайя будет излечена от всех Ее болезней, а тела Ее преданных слуг и духов будут Единым целым. Такое совершенство вселенной кажется недосягаемым, практически пустой мечтой в кровавой и зловонной Пятой Эпохе. Но это единственная настоящая надежда Дворов, благодаря которым это может произойти, и тысячи хенгейокай отдали свою жизнь только ради этого.

Реальность: Некоторые хенгейокай верят, что можно остановить Колесо и вернуть его к Первой Эпохе, избежав резни Шестой Эпохи. Но об этих отступниках мало известно – их просто слишком мало. Дворы верят в мудрость Матери, и не хотят оскорбить Ее, полагая, что знают иной способ следить за порядком Созидания.

Не указывайте кузенам, как им выполнять свои обязанности

Следует доверять другим в правильном выполнении их обязанностей, иначе Дворы бы превратились в бурлящий хаотичный поток, где не было бы места продвижению. Этот мандат запрещает хенгейокай игнорировать свою работу ради критики своих товарищей; согласно общему принципу, воин не должен учить мага, как проводить ритуал, а шпион не должен поправлять дипломата в его методах. Разумеется, этот мандат не останавливает шпиона от предупреждения генерала, создающего самоубийственный план, и не запрещает другим хенгейокай делиться своей мудростью в этой области. Это напоминает хенгейокай о том, что нужно учитывать опыт, и каждая Порода искусно выполняет предназначенные для нее задачи.

Меньше всего с этим мандатом связаны Наги, которые вершат правосудие и выносят приговоры. Соблюдая Первый Мандат, они должны продолжать свою обязанность судей Двора, будучи уверенными в том, что никто не оспорит их право на это. Но даже они не наделены правом наказывать хенгейокай за то, что они поступили «плохо» или «неправильно» – они могут карать предателей, но не неудачников.

Реальность: Политика Двора такая, какая есть, и этот мандат часто немного искажается. Множество придворных сплетничает о благоразумных решениях своих товарищей, или эффективности (или бесполезности) последнего сэнтая. Немногие хенгейокай могут открыто бросить вызов своим конкурентам (если у них разные Породы, конечно), но каждый может услышать такие вещи, как последний заговор Незуми, или истощающаяся кровь Хаккен, или...

Чти свою территорию во всем

Этот мандат можно понимать по-разному, но немногие вещи одинаковы во всех дворах. Хенгейокай должны держать свои земли в подходящем состоянии, чтобы чтить духов, поддерживать здоровый приток энергии и быть уверенными в том, что кожа Гайи



останется чистой и незапятнанной. Дворы понимают хорошее обхождение Родни и даже местных людей под этим мандатом, заявляя, что территория не имеет границ. Разумеется, каждый хенгейокай толкует «должное и благородное обхождение» людей, как им хочется – Хаккен обучают свою Родню низшим делам во Дворе, а Незуми являются чем-то вроде садовников для своих людей, обеспечивая их немного иначе.

Реальность: Этот мандат породил множество кровавых конфликтов между шэнь. Хенгейокай разделяют территориальные инстинкты большинства перевертышей, и чаще всего считают себя лучшими в наблюдении за любым святилищем. Учитывая жаждущих Ци Гуй-дзин и высасывающих силу магов, хенгейокай не так уж и ошибаются в своих суждениях.

Позвольте милосердию вести вас во Дворах Нашей Благородной Матери

В основном, этот мандат был создан, чтобы предотвратить кровопролитие между хенгейокай. Хотя логично предположить, что все мы – равные слуги Матери, логики и просвещения, легко отвлекаемся на силу Ярости. Множество врагов жаждут крови хенгейокай; нет смысла резать друг друга.

Реальность: Большинство хенгейокай не считает других шэнь, особенно жителей Запада, частью Дворов Матери. Когда хенгейокай имеют дело с Гуй-дзин, Западными вампирами, Сянь, Рушителями Имен или даже Народом Заката, они предпочитают игнорировать этот закон.

Чти своих предков и старейшин

Без мудрости предков звериный народ был бы не большим, чем стая животных. Люди в различных азиатских преданиях идут на многое ради успокоения своих предков, и хенгейокай выполняют множество обрядов почитания своих духов-Предков, которых они называют Предками Дворов.

Хенгейокай должны почтительно относиться к своим старейшинам, когда имеют дело с ними. С возрастом приходит мудрость, а с мудростью – сила. Дворы поощряют тех, кто извлек уроки, преподнесенные Колесом Эпох, и считают надлежащим слушать «голос опыта».

Реальность: Этому закону не трудно следовать, и большинство хенгейокай готовы хотя бы немного времени уделять поддержанию должных отношений со своими предками. Юные перевертыши, особенно хомиды с Западными идеалами, обычно чаще всего нарушают этот мандат. Однако неуважение к старшим рассматривается хенгейокай любой культуры как очень дурной тон, и дерзкие или невоспитанные очень скоро понимают свою ошибку.

Почитай договоры с духовным миром

Все ритуалы и Обряды должны выполняться надлежащим образом, и должное почтение должно выказываться в присутствии великих духов Мира Ян. Как духовные существа, хенгейокай всегда должны быть верны своей природе и чтить мир духов, необходимую часть своего существования.

Реальность: Этот мандат в первую очередь касается юных хомидов, в особенности очарованных западной культурой и считающих древние традиции ненужными. Но так как духи отвечают только тем, кто почитает их, большинство хенгейокай учится искренне следовать этому мандату, чтобы их ценные союзники оставались довольны.

Не сражайтесь ни с людьми, ни с животными

Некоторые считают этот мандат обычным правилом выживания, как Маскарад Западных вампиров – человечество очень велико и разрушительно, и если оно узнает о хенгейокай, то может стереть их с лица земли. Но этот мандат был создан еще до того, как китайцы изобрели порох, в то время, когда человечество еще не было угрозой. Этот указ был предназначен для того, чтобы хенгейокай помнили, что их природа вмещает в себя и человека и животное, и что ни одна из этих сторон не должна быть забыта.

Этот мандат не запрещает насилие над людьми или другими животными – он запрещает активное преследование видов, регулирование численности и т.п. Владчество сочли ошибкой, да и нет теперь столько хенгейокай, которые смогли бы восстановить его, и не обречь себя на гибель. Во время выполнения обязанностей может обнаружиться, что многие убийства просто необходимы – но они никогда не должны быть главной целью миссии.

Реальность: Этот мандат уже был нарушен как минимум один раз – Хаккен поняли это настолько буквально, что решили поддерживать мирное сосуществование с японскими людьми, поэтому потеряли связь со своей волчьей стороной. Другие хенгейокай не попались в эту ловушку, хотя растущая симпатия Тенгу к чудесам современного мира вызывает некое беспокойство среди Дворов.

Неудивительно, что Незуми считают этот мандат отказом от одной только Высокой Войны. Первый Мандат приказывает контролировать людей, поэтому они могут не повиноваться этому мандату, оставив свою Низкую Войну. Хуже всего то, что с практическим исчезновением своих братьев-тигров, многие Хан сомневаются в мудрости закона, который запрещает войну с людьми, когда люди так явно объявляют войну животным.

Не позволяйте никому и ничему осквернять священные места

Последний Мандат важнее всех остальных. Священные места Земли были доверены хенгейокай во Вторую Эпоху, и предать это доверие – предать мир в руки разрушения – просто немыслимо.

Предатель заслуживает только казни через Обряд Ада из Плоти, вкупе с которым нередко идут другие наказания.

Реальность: Хенгейокай еще не до конца избавились от искажения, и иногда среди них появляются предатели. Однако предателей ждет настолько суровое наказание, что немногие предпочитают успех цене провала.



Глава 2: Гобелен

Куда уйти драконам,
Когда дрожат все горы?
– загадка Тенгу

Это земли драконов.

Хотя величайшие духи впали в Дрему, а высочайшие духовные вершины выцвели по прошествии Пятой Эпохи, Гобелен до сих пор остается значительным местом. Родина духов, мир темных видений под названием Умбра, на Востоке сохраняет более сильные связи с материальным миром, чем на Западе. Драконьи линии не так глубоко ушли под землю. Духовный мир Азии все еще живет в верованиях и памяти крестьян и простолюдинов. Многие все еще доверяют простым ритуалам и древним талисманам больше, чем науке или технологии. Хотя некоторые горожане с западным мышлением могут насмехаться над народными сказками о драконах и могущественных духах, они делают это очень тихо; даже многие президенты корпораций осторожно соблюдают традиции и проявляют уважение к духам. Люди еще не забыли, что было раньше.

Хенгейокай тесно связаны с Гобеленом – они держат многие дворы в мире духов, некоторые из них даже изменились под влиянием его энергий. Желающие достичь просветления и понимания приоткрывают Бархатную Завесу; схожим образом Дворы Зверей Изумрудной Матери настаивают на поддержании хороших отношений со своими союзниками Воплощениями. Хомидам хенгейокай гораздо легче постичь Умбру, чем их человекорожденным западным коллегам; их человеческие родственники превосходят все ожидания в понимании духовного мира. Однако с каждым поворотом Колеса Гобелен меркнет. Некоторые хенгейокай тайно сомневаются в том, что мир духов вообще доживет до Шестой Эпохи – в эти темные времена проще поверить в то, что Умбра переполнится и поблекнет, и это хранилище тайн и прекрасных вещей развеется по Желтому Ветру. Лишь время покажет, возродится ли мир духов Востока вновь, или он увянет и погибнет на корню. Пока дыхание не покинет хенгейокай, они будут сражаться, чтобы сохранить это величайшее из всех сокровищ.

Стена

Шэнь называют Стеной барьер, что находится между Умброй и материальным миром и разделяет их. Как Великая Китайская Стена, эта Стена объединяет множество стен, а не один вечный барьер. В мире все еще существуют места скопления сильной энергии, где человеческий скептицизм еще не обесцветил тайный мир. Вивер не смогла добраться до деревень. Некоторые духи величайшей силы путешествовали на эту сторону, чтобы вести свои дела в материальном мире – или перевести смертных, обладающих редкой силой, через Стену на ту сторону, особенно в ночи полнолуния.

Разумеется, Стена вдоль драконьих линий или в драконьих гнездах очень тонка. Из-за этого пошли слухи, что между материальным миром и Умброй существует даже пара врат – или хотя бы существовало сто лет назад. Врата скрывались в природных речных долинах или за странными мистическими магазинами, и были непрочны и опасны. Если они и существуют сейчас, то явно охраняются могуще-

ственными духами или шэнь в личных интересах, такие врата не были доступны для всех.

Необходимо учесть, что в местах, где Стена особенно сильна, например, в лабораториях или заводах по изготовлению микрочипов, практически невозможно войти в Умбру, и даже использовать некоторые Дары. Обычный показатель уровней Барьера действует и в Азии, но из-за невероятных изменений в человеческих верованиях, Рассказчик при случае может поднять или понизить уровень Стены (например, в местах паломничества или на закрытой фабрике).

Зеркальные земли

Шэнь называют Пенумбру Зеркальными Землями, это самые близкие к материальному миру места в Умбре. Они названы так, потому что отражают основные элементы материального мира. Это могут быть пугающие и волнующие места, которые искажают материальный мир множеством экзотических способов, но мудрецы создали собственный язык понимания этого мира. Хотя жители Запада путаются в иноземной символике, используемой в Зеркальных Землях, хенгейокай вполне могут читать Зеркальные Земли, проявляя истинную природу Срединного Королевства и его жителей.

Противостояние между сильными областями Вивер, такими как научно-исследовательские базы, и сильными областями Вильда, такими как ухоженные древние святыни или рощи, влияет на Зеркальные Земли. Эти колебания, тайный пульс духовных Царств, напрягают нити Гобелена в некоторых местах. Из-за них в Зеркальных Землях появляются штормы, которые могут повредить все городские духовные аналоги. Хорошо понимающие навыки медитации фэн шуй могут ощущать умбральные колебания и хаос в мире духов. Духи Востока теснее связаны с материальным миром, чем на Западе. У них есть цитадели и оплоты в Зеркальных Землях, которые могут привести к более дальним путям в Умбру. Согласно догме перевертышей, у всех вещей есть душа. Тем не менее, духи Зеркальных Земель более активны, чем их западные коллеги, и большинство из них бодрствуют. Некоторые из них являются трикстерами, некоторые террорами, но все они имеют свое место в духовных дворах, и свою роль. Хенгейокай должны проявлять осторожность, когда имеют дело с духами Зеркальных Земель; хоть пробужденный дух старинной семейной скамеечки может выглядеть несущественно и безвредно, он вполне может оказаться служителем Лесного Принца Дракона, который рассердится, если хенгейокай навредят его представителю.

Зеркальные Земли освещаются лунным светом, как и западная Пенумбра. Но днем там можно увидеть и десяток отдаленных солнц, самое маленькое из которых больше самой яркой звезды, а самое большое больше его только в три раза. Чжунь Лунь почитают это большое солнце как единое истинное Солнце, и рокочут о том, что остальные девять солнц – родные братья, мертворожденные в материальном мире, но не забытые здесь.

Хотя каждый человек понимает Умбру по-своему, и видит вещи, не заметные другим, все остаются поражены Зеркальными Землями. Соответствующие физические места влияют на вид и содержание Зеркальных Земель в большей степени, чем путешествующие там хенгейокай. Хенгеойкай могут столкнуться и с другими шэнь в Зеркальных Землях; даже восточные вампиры Гуй-дзин могут проникнуть в Умбру.

Физические законы Зеркальных Земель те же, что и по ту сторону Стены. Что-то строится, что-то разрушается. Хенгейокай, путешествующие в Зеркальных Землях и покидают их, появляются в том месте, из которого они пришли. Конечно же, существуют и исключения. В Зеркальных Землях множество областей и мест, где духовные энергии стали такими сильными, что могут изменить окружающую среду. Такие области похожи на те, что в Западной Умбре, но имеют некоторые существенные отличия.

К сожалению, Трущоб слишком много в Зеркальных Землях; их безобразная смесь энергий Вирма и Вивер часто проявляется в отражении переполненных городов, таких как Бангкок и Пекин. Здесь сила Вильда ослабевает, и к духовным сетям пристает гнилое зловоние. Так как Пятая Эпоха близится к своему завершению, Земли Демонов (Адская Бездна для жителей Запада) увеличивается. Этими точно названными землями часто правят демонические духи, которые порождают чудовищ, терроризирующих Зеркальные Земли. Некоторые особо сильные Бэйны создают пародии на духовные дворы и правят в этих владениях.

На Востоке есть и такие странные места абстрактных идей и понятий, как Явления. Хенгейокай осторожно обходят их, прекрасно зная, что в этих местах правил нет. Несмотря на это, некоторые перевертыши путешествуют сюда, чтобы связаться с духом абстрактностей и достичь просвещения у живущих там коанов. Жители Запада считают Восточные Явления еще более непостижимыми, чем обычно, хотя некоторые Явления очень смахивают на западные понятия. Многие шэнь, в особенности истощенные Гуй-дзин, считают, что эти места искажены, и пытаются их уничтожать.

Поляны и здесь – самые распространенные места в Зеркальных Землях, хотя их число уменьшилось с развитием человечества. Многие из них все еще остались в высоких горных вершинах, в глу-

Путешествие по склону горы

Горный сэнтай имеет уникальное преимущество в пересечении Барьера и переходе в Умбру. Сэнтай может назначить лидера, который будет вести их и бросать Гнозис за всю команду, как и у Гару. Если участники сэнтая сохраняют свои роли, а дух доволен их сознательностью, то на ту сторону могут перейти даже те участники сэнтая, которые не умеют заходить за грань. Например, Хаккен может перевести Хан и Чжунь Лунь в Зеркальные Земли, хотя они не могут делать это сами. Шаг за грань – это природная сила всех Меняющихся Пород – сила сэнтая просто служит ее проводником. Разумеется, эта способность может использоваться только в том случае, если сэнтай собирается вместе; поодиночке участники действуют сами по себе.

Естественно, волновой сэнтай не обладает таким преимуществом. Участники, которые умеют делать шаг богом – делают его, остальные же будут вынуждены найти иной способ путешествия.

бине джунглей и сухих пустынях, и каждое из этих мест захватывает дух. Каждая Поляна выглядит как эквивалентное природное окружение. В Полянах сложнее использовать Дары, связанные с Вивер (+1 ко общей сложности), и легче использовать Дары, связанные с Вильдом или Гайей (-1 к общей сложности). Многие дворы собираются в спокойствии этих Полян; юнцы, не способные почитать такое окружение, будут строго наказаны.

Вторжение Вивер в Зеркальные Земли очень заметно по ее Сетям. Пришествие индустрии на Восток навсегда изменило Зеркальные Земли; теперь такие места, как Токио, Гонконг и Сеул, а также многочисленные фабрики и научно-исследовательские базы, украсили мир духов блестящей металлической паутиной. Немногие Хенгейокай чувствуют себя в безопасности в таких местах, даже Кумо.

Список всех материальных мест, появившихся в Зеркальных Землях, занял бы невероятно много места, но одна область заслуживает отдельного внимания. Туманы окутывают границу между Китаем и Россией, и между этими странами находится великий барьер. Могущественная сила, о которой можно говорить лишь шепотом, отделяет русскую Пенумбру от Зеркальных Земель, и путешествовать в духовном мире из Китая в Россию невозможно. Многие шэнь охраняют эту границу, старательно устраняя любую угрозу с противоположной стороны.

Гобелен

Гобелен пролегает через все Зеркальные Земли. Это место, полное лунных троп и драконьих путей, где время не имеет значения. Законы физического мира практически не имеют здесь влияния. Сила черпается из Ци и мудрости. Жители Запада называют это место Близкой Умброй, но они не знают его так, как хотели бы.

Хенгейокай разделяют Гобелен на Царства Ян и Царства Инь. Ян Царства переполнены жизнью и энергией, а Инь Царства – смертью и мглой. Хенгейокай ощущают тесную связь с Царством Ян, и именно там они чаще всего взаимодействуют с Умброй. Царства Инь считаются владениями призраков и демонов, и большинство хенгейокай стараются избегать их. Хотя все хенгейокай согласны в том, что есть Царства Ян и Инь, они по-разному трактуют их численность и расположение в Гобелене.

Путешественники могут достичь Гобелена из Зеркальных Земель, следуя лунными тропа-

Духи аистов

Духи аистов, скользящие по Гобелену, не имеют особой преданности никому, кроме самой Матери. Они готовы помочь дружественным хенгейокаям, но их нужно каким-то образом заставить говорить даже с Кумо, павшими оборотнями, Гуй-дзином с мощной энергией П'о или любым другим подозрительным персонажем. Они кажутся красивыми цаплями, журавлями и всевозможными аистами, и их перья блестят сияющим блеском.

Сила Воли 6, Ярость 3, Гнозис 5, Эссенция 30

Чары: Чувство Аэрта, Лечение, Реформирование, Восходящий поток



ми или драконьими путями. Большая часть Гобелена окутана темным туманом и мглой. Эхо порождает странные звуки, а в воздухе витает аромат множества специй. Некоторые хенгейокай читают знаки и символы в узорах вихрящегося пара. В тумане блуждают добрые и злые духи, а умные заблудившиеся хенгейокай призывают духов Аиста, чтобы тот вывел их из этого тумана. У духов Аиста есть древняя традиция – помогать потерявшимся путешественникам, и всегда можно надеяться на их помощь.

Между Зеркальными Землями и Гобеленом часто пролегают драконьи пути, когда-то давно созданные могущественными драконьими духами. Эти дороги обычно более безопасны и позволяют достичь различных Царств напрямую, нежели просто блуждая по Гобелену. Если кто-либо встанет на драконий путь, он становится под защиту дракона, который оставил этот след. Хотя величайшие драконьи духи теперь спят, и их редко можно увидеть, даже служащие Вирму духи не будут преследовать хенгейокай, придерживающихся драконьих путей. Если ты достаточно проницателен, ты легко заметишь драконьи пути, которые будут выглядеть, как дороги, инкрустированные золотом, нефритом, тонко вытесанные из древесины или других драгоценных материалов.

Тип вещества определяет сферу влияния дракона, создавшего данный путь, например, жемчуг определяет следы морского дракона, а драгоценное дерево определяет правителя лесных владений. Лунные и солнечные тропы тоже ведут через туманы, проводя Хенгейокай между Царствами. Хаккен обычно путешествуют лунными путями, а Чжунь Лунь предпочитают менее используемые солнечные тропы. Другие хенгейокай утверждают, что драконьи пути – самый безопасный способ путешествовать через Гобелен, лунные и солнечные тропы меняются и перемещаются, как луна и солнце восходят и садятся, а драконьи пути остаются такими же постоянными, как и духи, однажды создавшие их. Несмотря на это, многие молодые хенгейокай заметили, что слуги Вирма и аристократы духовных дворов обычно путешествуют драконьими путями, и хотя они не боятся конфликта, они не хотят привлекать к себе внимание. Благоразумнее будет поискать иные способы путешествия через Гобелен.

Кроме великих Царств, хенгейокай могут посетить множество других мест в Гобелене. Они знают несколько Царств и мест, известных западных перевертышам, хотя о некоторых местах им совершенно ничего не известно, например, о Племенных Родинах и Эребусе (см. стр. 172 **Оборотни: Апокалипсис**, и книгу **Умбра: Вельветовая тень**, чтобы узнать больше).

Духовные Дворы

Многие духи держат собственные владения в Гобелене. Хотя у каждого благородного духа есть свое место и обязанности в великом замысле, многие Служители Небес стали править в несколько феодальной манере, сочтя себя абсолютными правителями своих Царств. Тем не менее, они все еще не забывают о своем месте, и даже выполняют самые неприятные обязанности, если напомнить им о них. Восточные бэйны тоже не обязательно искажены; многие из них благородны и заслуживают доверия, несмотря на свои темные цели.



Все духовные дворы отличаются друг от друга, но все они сохраняют некие благородные особенности. В большинстве из них имеется дворец с великой башней, в котором они и живут. Все посетители обязаны пройти через главные ворота, охраняемые могущественными духами, такими как львы, тигры, даже небольшие драконы и другие существа. Воды, текущие из великих рек жизни и изобилия, протекают через внутренний двор каждого аристократа. Мосты из мрамора, слоновой кости, нефрита, жемчуга или других ценных материалов проходят через реку, охраняемую другими духовными стражами. Хенгейокай должны хорошо выбирать слова при разговоре с аристократами, или иметь серьезный повод для посещения. У некоторых аристократов есть высокие колонны, где просители могут повесить свои просьбы или требования, рассматриваемые духами день ото дня. Если они сочтут просьбу достойной, то разрешат хенгейокай прийти на аудиенцию на следующий день.

Молодые хенгейокай обязаны помнить, что аристократы дворов связаны друг с другом. Если хенгейокай оскорбит повелителя духовного двора, многие Служители могут разозлиться на него. Надлежащее поведение крайне важно для многих духов. Хенгейокай всегда должны думать о том, что они говорят или делают в духовных дворах. Если хенгейокай проявит мудрость в словах и действиях, он может получить помощь не только этого двора, но и многих других в Умбре. Следует учесть, что слишком сильное впечатление может привести к тому, что принц сделает ему предложение, от которого будет сложно отказаться, не рискуя его обидеть. Мудрецы должны руководствоваться предостережением.

Царства Ян

Царства Ян наполнены светом и силой множества духов Гайи, которые собираются и господствуют здесь. Хенгейокай говорят о тысяче Царствах Ян, а раз хенгейокай – существа просвещенные, они могут чувствовать еще больше. Древние хенгейокай утверждают, что у всех живых существ есть свое владение, похожее на Царства-Логова Хан или Ананты Нагов. У каждого из Царств Ян есть свой духовный правитель, к которому шэнь может обратиться или даже призвать. Духи Царств очень сильны, примерно на уровне Воплощений, хотя в своих Царствах они походят скорее на Небожителей. Разумеется, никто не знает имена всех Повелителей Ян; Дворы должны прибегнуть к великой дипломатии и обмену, чтобы узнать хотя бы о некоторых.

Вот самые известные и часто посещаемые Царства Ян.

Царство Сражающихся Духов

Одно из самых посещаемых Царств Ян – Царство Сражающихся Духов, раскинутое поле боя, куда уходят сражаться неосвященные мертвецы. Остатки бесчисленных сражений всей истории смешиваются здесь, создавая самую ужасающую картину сражения, когда-либо виденную человеком или шэнь. Представители племен лупят палками по современным танкам. Камикадзе ныряют в орды монгольской конницы. Здесь безраздельно господствует террор и фанатическое рвение, дым и кровь. Сражение непрерывно продолжается, смеясь в лицо логики и смирения. Это сражение не может остановить ни ночь, ни день, ни бесконечная численность, ни смерть. Духи



рвут друг друга на части, мертвые воскресают вновь, и снова заполняют недостающее место в строю.

Среди хаоса сражениями руководят три разные силы. Над первым возвышается флаг великого паука, развеваясь на ветру. Его последователи проводят тщательные стратегии, и их легко выделить среди всеобщего безумия. Точно построенные отряды проходят через мосты, похожие на паутину, и используют современное оружие. Паучий легион уничтожает все на своем пути, его воины не показывают страсти, никаких чувств и никаких эмоций. Пауки Узоров и другие духи Вивер часто присоединяются к этой неустанной резне на стороне паучьего легиона.

Орды чудовищ сражаются под флагом великой змеи или многоножки, бросая вызов паучьему легиону. Эти твари искажают и загрязняют все, к чему прикасаются, отравляя и коверкая своих врагов. Это жестокие животные и демоны, не имеющие понятия о чести или морали. Они сражаются не ради победы, как слуги паука, а ради удовольствия причинять боль и страдания. Некоторые говорят, что иногда в Царстве Сражающихся Духов появляются один из Королей Яма и лично ведет последователей знамени многоножки. Каждый хенгеойкай с легкостью может опознать Мукаде, Бэйнов или других духов Вирма, сражающихся на стороне орды многоножки.

Беспокойная толпа перевертышей и потоки различных видов энергии потеряли третьего хозяина. Они ответственны за большую часть суматохи и хаоса, и не сражаются под каким-либо знаменем, они могут даже напасть друг на друга, как на противоположную сторону. Эти берсеркеры ограничены в арсенале, и в сражении они больше полагаются не на технологии, а на камни, копья, когти и клыки. Животные сражаются в их рядах. Хотя стекающиеся пауки и трещащие многоножки против этого хозяина, толпа не против сражаться против двух знамен.

Само Царство иногда помогает этим массам, к примеру, оползни погребают под собой танки, а внезапные грозы смывают с толпы яд Вирма. Духи Вильда появляются во время сражения в разрывах энергии, вызванных насилием и безумием сражения.

Хенгейокай часто путешествуют в Царство Сражающихся Духов, чтобы изучать военное искусство и перенимать союзников на свою сторону. Духи Войны этого Царства часто хотят быть связанными с фетишами или талисманами. Многие легендарные фетиши, в особенности оружие, хранят духов этого Царства.

Знающие путь с легкостью путешествуют из Царства Сражающихся Духов до Поля Битвы, известного западным Гару, хотя мало кто из хенгейокай чувствует в этом необходимость.

Пример обитателей: Кричащее копье

Кричащие копья названы в честь испускаемых ими воплей ужаса и их окровавленного оружия, они яростно проносятся по Царству Сражающихся Духов, и с силой берсерка вступают в любое увиденное сражение. Они выглядят как окровавленные люди с черепом вместо лица, в поломанной древней броне, и с черными блестящими копьями с алмазным лезвием. Пока они остаются в своем родном Царстве, они не могут быть уничтожены, ибо они всегда восстанавливаются вместе со всей своей силой на следующее утро. Кричащие Копья нападают на каждого встречного с дикой энергией, хотя хенгейокай могут подчинить их ритуалом или Даром. Они часто привязываются к фетишам кровопролития и безумия, как и другие духи Войны первого ранга.

Сила Воли 6, Ярость 8, Гнозис 5, Эссенция 25

Чары: Броня, Осколки Льда (из копья), Реформирование (особое)

Уми, Морское Царство Драконов

Драконье Царство Уми пролегает через весь Тихий Океан в Зеркальных Землях, хотя другие духовные Царства и дворы аристократов оспаривают это утверждение. Драконий Повелитель развлекается тайфунами и штилями, из-за чего дух моря становится еще капризнее, чем его физическое проявление – по крайней мере, он так делает уже несколько сотен лет.

Отряды Чжунь Лунь и косяки Саме-Бито служат Драконьему Повелителю; многие из них довольно стары, и много времени провели в Гобелене, из-за чего они проявляются лишь в духовной форме, и служат только легионам Уми. Многие хенгейокай считают, что Драконий Повелитель дарует свое покровительство лишь тем, кто служит в его личной армии. Неприметную армию Драконьего Повелителя составляют духи акул, медуз, несколько представителей других обитателей моря, и духи морских чудовищ, которые когда-то не давали спать по ночам древним морякам.

Сенешаль Драконьего Повелителя Гайира правит жителями Драконьего Царства. Он – один из тех немногих бодрствующих великих драконов; его могущество протекает по всем окружающим его водам и бурлит огнем из его рта, пожирающим даже металл и камень. Многие шепчут о том, что ядерные испытания в Тихом Океане рассердили Гайиру; другие же утверждают, что это Бэйны совратили сенешаля и исказили его.

Пятьдесят лет прошло с тех пор, как кто-либо видел Драконьего Повелителя. Несмотря на все усилия сенешаля контролировать слухи, по двору – да по всей Умбре – ходит множество рассказов о судьбе Драконьего Повелителя. Большинство говорит, что Драконий Повелитель любил Драконью Принцессу Хиросимы и до сих пор оплакивает ее потерю. Некоторые говорят о том, что Драконий Повелитель пал вместе с Драконьей Принцессой 6 августа 1945 года, и хотя атомная бомба не уничтожила могущественного Драконьего Повелителя, он стал искаженным и безумным. За пределами Уми говорят даже о том, что Гаджира убил Драконьего Повелителя, что доказывает его беспощадный нрав.

Несмотря на устрашающую репутацию Гаджиры, ему все еще удается объединять Уми и действовать с честью. Драконье Морское Царство – одно из самых важных и великих Царств Ян. Хенгейокай часто направляются в Уми, чтобы попросить благословения морских духов и изучить тайную мудрость моря.

Пример обитателей: Краб-солдат

Неуклюжие Крабы-солдаты не могут сравниться могуществом с Чжунь-Лунь или Саме-Бито, но эти солдаты Морских Легионов вселяют первобытный страх. В этих хитиновых духах нет ничего



человеческого, помимо церемониальных поясов, декоративных (но весьма функциональных) алебард и их манеры ходить на двух ногах. При необходимости они могут говорить низким, шипящим щелканьем. Повелители Уми могут отправить их в мир смертных, если возникнет такая надобность; у некоторых Чжунь Лунь и Саме-Бито имеются фетишы силы и неуязвимости, которые содержат этих верных солдат.

Сила Воли 5, Ярость 8, Гнозис 6, Эссенция 35

Чары: Броня, Потоп, Материализация, Водоворот (как Землетрясение, но в Умбральных морях)

Небесные Горы

Великая горная цепь вздымается к райским сводам, превосходя даже могущественные Гималаи, позвышаясь над морем облаков. Отдельные мудрецы хенгейокай думают, что пагоды и тайные города покоятся в горной цепи за пределами большинства духов. Те, у кого хватает смелости попробовать достичь их, понимают, что могут идти по облакам вровень с духами всех летающих существ. Лунный свет ослепительно переливается на тех, кто входит в это Царство.

Говорят, что многие великие духи драконов держат дворы в Небесных Горах, но их придворные большие не чувствуют их правления. Некоторые из них, что болезнь подкосила Драконьих Повелителей и Принцев Небесного Свода, и шепчутся о том, что жители Запада проникли в Царство, ослепили и парализовали великих драконов.

Постоянные посетители Царства думают, что здесь находятся великие врата в самые дальние Царства, но их охраняют устрашающие духовные существа и шэнь невероятной силы. Звездочеты говорят, что Небесные Горы – часть Эфирного Царства, известного жителям Запада, и что отсюда можно достичь Глубокой Умбры, Царств Вивер, Вильда и Вирма.

Многие шэнь путешествуют на Небесные Горы, чтобы снискать совета и покровительства древних духов-Драконов. Звездочеты взбираются на эти Горы, чтобы найти места для медитации, легче общаться с небесными духами и почитать Тсуки-Йоми.

Пример обитателей: Небесная бабочка

Эти восхитительные существа с сапфировыми крыльями размером с человеческую голову. Их привлекает красота, из-за чего они часто собираются вокруг самых красивых хенгейокай, явившихся по зову Принцев Небесного Свода. Но лучше не отгонять и не злить их, ибо рассерженные духи могут призвать великие ураганы. Немногие шаманы хенгейокай привязывают этих существ к фетишам ветра и облака, хотя не отказывают их собственному желанию.

Сила Воли 4, Ярость 4, Гнозис 8, Эссенция 20

Чары: Чувство арэта, Созидание Ветра. Если собирается три или больше духов, они могут использовать Чары Молнии или Воздушного Потока.

Земли Тигров

В землях между горами и морем, там, где реки текут назад, пролегают Земли Тигров. Духи диких лесов, долин и джунглей, использованных или разрушенных человеком, ищут убежище в Землях Тигров. Но не все эти духи могут выжить; и Земли Тигров исчезают с концом Пятой Эпохи...

Земли Тигров содержат множество дебрей. Здесь вся природа Востока. В этом Царстве можно найти величественные горные вершины, обширные речные долины, глубокие джунгли, таинственные речные дельты. Здесь нигде не найдешь следов плуга или рельс, ничего людского.

По Землям Тигров раскатывается рев духов-тигров, которые жаждут мести всем, от кого доносится человеческий запах. Хотя тигры самые устрашающие существа в Царстве, там есть и могучие слоны, великие змеи и даже гигантские панды. Великие советы звериных духов собираются здесь, чтобы оплакать Гайю и петь песни о будущих Эпохах.

В Землях Тигров у каждого вида животных есть свой дворец и духовный двор. Принцы и Принцессы Земель Тигров почитают духов Драконов Умбры, Драконьи Повелители и Короли Яма брали их в жены и мужья. У каждого аристократа в Царстве есть своя личность и титул, Принцесса Тигров, к примеру, более щедра к посетителям, чем Принц Снежных Обезьян.

Духи Земель Тигров с подозрением относятся к незнакомцам, ведь у каждого из них есть своя причина бояться людей. Духовные жители могут с осторожностью позволить хенгейокай посетить Земли Тигров, хотя остальные шэнь практически не могут сюда явиться. Хенгейокай часто связывают духов Земель Тигров с целительными талисманами.

Хенгейокай могут попросить многих духов

привязать себя к талисманам; те же, кто любит насильно заключить духов, вернутся в Земли Тигров только при великой опасности.

Пример Обитателей: Духи-тигры

Эти массивные звери – настоящие правители этого Царства. Они не склоняют головы ни перед кем из хенгейокай, даже к Хан они относятся лишь со сдержанным уважением. Они принимают похвалу и отвечают на неподдельную любезность, но не разрешают привязывать себя к фетишам.

Сила Воли 6, Ярость 9, Гнозис 7, Эссенция 40

Чары: Чувство аэрта, Броня, Лечение, реформирование, Слежка

Сады Первой Эпохи

Многие западные перевертыши сопоставляют Сады Первой Эпохи со своей легендой о Стране Лета. Ни одна тропа не может привести к этому Царства Ян, как и к Стране Лета. Говорят, что это Царство могут найти лишь те, у кого есть своя важная роль в Цикле, и лишь тогда, когда настанет их время понять провидение. Большинство юных хенгейокай сомневается в том, что Сады вообще существуют. Другие же посвящают свои жизни поиску этого Царства Ян в надежде узнать об Эпохах как можно больше.

Сады Первой Эпохи переняли ее сущность, когда дух и материя были едины – но они отличаются от Первой Эпохи тем, что их наполняют все создания Гайи. В этом месте душа наполняется гармонией, и Сады Первой Эпохи приятны во всех обстоятельствах.

Прибывающие в Сады Первой Эпохи сразу понимают, где они оказались. Все вещи вокруг них кажутся прозрачными, но у каждого нового опыта есть некое чувство нереальности. Хотя это звучит как дихотомия, посетители Садов чувствуют себя совершенно естественно. Большинство хенгейокай будто вынуждено размышлять о Гайе и Цикле Эпох в Садах. В это время раскрывается множество тайн, говорят также, что здесь можно познать себя и свое место в мире, хотя это знание забывается по отбытии. Если когда-то это просветление нашло на хенгейокай, он будет знать, что ему делать. Некоторые хенгейокай утверждают, что по окончании их размышлений в прекрасных садах их посещают духи Гайи и даруют им совет или оружие.

Множество легенд рассказывает о хенгейокай, которые попали в Сады Первой Эпохи перед тем, как взять на себя великую задачу, такую как столкновение с могущественным противником или очистка павшего каэрна.

Пример Обитателей

Населяющее Сады несметное количество мирных духов не нуждается в статистике. Они никогда не поднимают руку на посетителя, а несущие угрозу хенгейокай никогда не найдут свой путь в это Царство.

Джунгли Гоблинов

Большинство шэнь избегают этого места.. Джунгли Гоблинов лежат на границе между Мирами Ян и Йоми. Здесь царит тьма и сумерки, ибо густой многоярусный купол из крон деревьев защищает джунгли от тусклого свечения солнца. По сладким липким цветам и гниющим веткам ползают ядовитые насекомые и пауки. Иногда Джунгли Гоблинов наполняются движением, которое сразу же стиха-



ет. В лесу охотятся духовные летучие мыши, которым оторвать чей-то глаз так же легко, как поймать моль на лету. Воздух джунглей наполняет несущий странные запахи туман, из-за которого разглядеть что-то еще сложнее. Даже самым выносливым путешественникам нелегко путешествовать в этом Царстве из-за высокой и влажной температуры.

Величайшая опасность Джунглей Гоблинов исходит от его жителей. Это Царство населяют злые вероломные существа, в целом зовущиеся гоблинами, но известные под любыми именами злобных духов. Каждый из них индивидуален, но все они обладают некими общими особенностями. Гоблины являются существами материальными, сотворенными из деформированных частей тела, взятыми от множества животных, рвущих своих жертв на части. У гоблина может быть прекрасный голос, щупальца кальмара, тело обезьяны и бивни слона. Каждый из них имеет свою слабость, например, уродство, какой-нибудь недостаток, боязнь или уязвимость для чего-то, например, дерева. Они частенько прибегают к разным уловкам, чтобы привлечь своих жертв, к примеру, ямам-ловушкам или игре на музыкальных инструментах. Все гоблины любят вкус плоти материальных существ, и могут принять жертвы. Одна история повествует о Хаккен, который победил гоблина, предлагая накормить его своим мясом вместо сражения, но только небольшими кусками, и только если гоблин согласится съесть его целиком. Духовное существо согласилось, и хенгейокай отрывал от себя куски мяса, которые впоследствии восстанавливались, до тех пор, пока живот гоблина не лопнул от огромного количества съеденного им мяса. Тем не менее, другая версия этой истории повествует о том, что у гоблина был нескончаемый живот, поэтому Хаккен остается в Джунглях Гоблинов, и кормит духа по сей день. Хотя у гоблинов устрашающая репутация, они не всегда нападают на хенгейокай. Гоблины легко становятся союзниками Кумо. Некоторые говорят, что у гоблинов есть своя честь, и они служат тем, кто выбирается из их ловушек, или побеждает их в физическом бою. Многие считают, что гоблины – это обезумевшие духи Гайи. Другие говорят, что они изгнаны Королями Яма. Некоторые копают в сторону химер, и считают, что гоблины – это духи кошмаров, забытые людьми.

В Джунглях Гоблинов спрятано множество фетишей и артефактов среди костей жертв этого Царства.

Пример Обитателей: Гоблин – Член Племени

Эта статистка описывает «типичного» гуманоидного гоблина. Это существо не пользуется оружием, полагаясь на свою сверхъестественную защиту. Его тело состоит из отвратительной смеси несовместимых частей животных, но его глаза имеют такой знакомый блеск безумного ученого. Ни один Хенгейокай, служащий Дворам Зверей Изумрудной Матери, никогда не привяжет гоблина к фетишу, ибо неизвестно, какие силы он может предоставить.

Сила Воли 7, Ярость 6, Гнозис 4, Эссенция 25

Чары: Вызов бешенства, Слежка

Храм Предков

Это Царство Ян принимает множество форм, но считается, что оно единственное в своем роде. Храм Предков находится между Гобеленом и небесными сводами. Эта сфера священна и защищена самим Циклом.

Чтобы найти Храм Предков, следует найти своих благородных и уважаемых предков в Умбре. Хотя путь обычно прямой и отчетливый, в пути могут встретиться некоторые проблемы. Эти «испытания предков» могут бросить вызов сердцу, разуму или телу. Для большинства хенгейокай тип такого препятствия зависит от их роли покровительства.

В конце путешествия можно достигнуть священных покоев семьи. Хомиды обычно приходят в храм, хотя могут оказаться в древнем доме или месте, где его предкам сопутствовал великий успех. Другие породы могут прийти на забытый водопой или великую скалу в горе. Вне зависимости от этого места, путешественник всегда поймет, что он нашел своих предков.

Ему всегда является проводник, принимающий форму духовного животного, или человеческого священника. Проводник никогда не спрашивает, кого ищет хенгеойкай; он просто направляет его к медитирующей фигуре, духу его предка. Предок видит и приветствует путешественника.

Духи предков помогают хенгейокай самыми разными способами. Обычно они даруют провидение и информацию о местоположении забытых фетишей, или о слабостях врагов семьи. Они направляют и советуют. В редких случаях дух предка может обучить дарам, или даже передать какую-нибудь вещь хенгейокай.

В конце путешествия проводник появляется вновь. У посетителя не всегда хватает времени, чтобы спросить все, что он хотел, но предок всегда соглашается с проводником, когда закончится время. Проводник уводит предка в другое место храма, а Хенгейокай понимает, что Умбральный ветер уносит его в Зеркальные Земли. Однако после такого опыта хенгеойкай всегда восстанавливают свой Гнозис и могут открыть в себе новые способности, о которых они даже не подозревали.

Пытающиеся найти Храм Предков, чтобы навредить духам, или по иным постыдным причинам, никогда не смогут найти это Царство. Там запрещено даже действовать непочтительно; есть множество историй о том, как глупец нападал на своего проводника, чтобы остаться со своим предком, но просыпался в Умбре, лишенный всего Гнозиса.

Пример Обитателей: Духи Предков

Духи предков этого Царства не действуют против своих потомков, и при этом не позволяют привязывать себя к фетишам; их мудрость должна быть свобода для всех будущих поколений. Тем не менее, они являются могущественным источником Даров, и зачастую могут обучить хенгейокай любому Дару духов предков.

Царства Инь

Царства Инь – темные места смерти и покоя, и хенгейокай очень неловко там себя чувствуют, как существа, исполненные истинной жизни. Западным перевертышам редко когда доводится путешествовать в Царства Инь, которые они называют Темной Умброй. Однако хенгейокай все же осмеливаются выбраться из света Царств Ян в глубины Царств Инь ради постижения мудрости. В Умбре



внешнее путешествие отражает внутреннее, и ни один шэнь не может избежать касания тьмы. Равновесие требует гармонии инь и ян.

Пещера Многоножек

Пещеры Многоножек – темное подземелье, пролегающее глубоко под землей Гобелена. Вход в великую пещеру кажется заблокированным множеством гигантских глыб, но если путешественник взберется наверх по камням, то сможет найти между ними трещины, через которые можно спуститься вниз, в само Царство. Освещение пещеры представляет собой слабое свечение, благодаря которому даже хенгейокай со своим острым зрением может разглядеть лишь отдельные вещи. Если же в Царство принести собственные источники света, можно привлечь внимание духов, живущих во тьме. Так что хенгейокай лучше полагаться на другие чувства. Само Царство представляет собой темное прохладное место, состоящее из бесконечных туннелей, которые закручиваются, сворачивают и пересекаются в сложном лабиринте. Посетители должны очень осторожно выбирать направление, иначе они рискуют навсегда застрять в лабиринте. Некоторые из них пытались провести себе путь веревкой или нитью, но почти всегда понимали, что их веревка оборвалась или дрожит так, словно за ними кто-то следует.

Многоножки, черви и духи мертвых блуждают по пещерам и коридорам этого Царства. Кумо крадутся по этим пещерам и ищут вещи потерявшихся, в надежде наткнуться на тайное знание. Некоторые думают, что где-то глубоко в Городе Червей есть крепость Повелителя Яма, в которой он мучает хенгейокай, закапывая их живьем, или приковывая их цепями внизу так, чтобы черви и личинки могли питаться их плотью. Крики эхом разносятся во тьме по тоннелям Царства на далекие расстояния. Каждый, кто бывал в этом Царстве, думает, что это порождение зла и тьмы принадлежит Вирму.

Рискнувшие забраться в глубины Пещеры Многоножек сталкиваются с несчастными душами неупокоенных мертвецов. Многие из них ползают или хромают из-за ран и болезней, подхваченных ими при жизни, которые все еще видны на их духовных телах. Они кричат и стонут, моля о помощи и внимании. Их лучше всего избегать, ибо даже мудрейший не сможет точно определить, кто из них хочет успокоить свою боль, а кто – предложить чужую живую душу земле мертвецов взамен своей собственной. Слуги Вирма мучаются в этом Царстве, пока не свершится истинное правосудие. Бэйны пытаются вытянуть из них имена союзников и передать их души Вирму.

В пыточных ямах пляшет зеленое свечение костра. Множество легенд повествует о хенгейокай, отправившихся в это Царство ради спасения души друга или любовника, некоторые из них говорят даже о том, что если хенгейокай сможет спасти душу, то его союзник вернется к жизни.

Пример Обитателей: Голодный Призрак

Эти жалкие твари являют собой то, что осталось от погибших раньше срока с проклятием на устах. В отличие от остальных, более-менее безопасных обитателей Пещеры Многоножек, эти существа жаждут свежей духовной плоти, и нападают на одиноких хенгейокай в надежде утолить свою жажду крови.

Рассказчики, знакомые с призраками из сеттинга **Призраки: Забвение**, могут использовать игро-

вые правила оттуда в описании этих проклятых душ, в конце концов, это практически одно и то же.

Сила Воли 7, Ярость 6, Гнозис 4, Эссенция 15

Чары: Леденящее Дыхание

Паутина Паучьего Повелителя

Темное и таинственное Царство Паучьего Повелителя является тихим местом, расположенным вдали от остальных Умбральных Царств. Это огромная паутина, пересекающая залив, настолько обширная, что с одного края невозможно разглядеть другой. В отличие от металлической паутины, связанной с Вивер, это по большей части природная паутина, нежно трепещущая на холодном ветру. Многие духи и вещи попадаются в Паутину Паучьего Повелителя. Некоторые думают, что Паучий Повелитель преисполнен благих намерений спасти от Бездны все, что потерялось в Умбре. Многие хенгейокай находили в сети мумифицированные трупы Бэйнов и многоножек, даже Узорных пауков. Некоторые говорят, что Паучий Повелитель когда-то был любовником самой Вивер, и теперь ткет свою паутину в трауре, надеясь поймать дух своей потерянной любви. Кумо бормочут имя Маравы и суеверно избегают этого места, боясь оскорбить свой великий тотем. Многие хенгейокай говорят о том, что Паучий Повелитель давным-давно погиб; ни один живущий никогда не видел его дух. Но иногда путешествующие по этой сети чувствуют, как дрожит она с невероятной силой, и слышат вдалеке чьи-то крики.

Хенгейокай соглашаются в том, что Паутина Паучьего Повелителя пролегает над Бездной, но в какой точке – никто не знает. Они знают, что Паутина Паучьего Повелителя простирается за границы Царства Инь, и некоторые смельчаки следовали по этим сетям к другим Царствам и тайным местам. Тенгу говорят, что сеть не однослойна, а представляет собой огромную корзину, которая к центру становится все толще и липче. Еще они говорят, что около центра эти сети яростно дрожат, будто в центре сети ведется грандиозное сражение.

Пример Обитателей

Ни одно духовное создание не было порождено этим Царством, а прихожан можно найти в виде высохшей пленки в сети.

Пустыня Видений

Некоторые старейшины хенгейокай знают о таком месте Царств Инь, в котором они могут получать видения и напутствия. Пустыня Видений – суровое место, и хенгеойкай не путешествуют туда по пустякам. Это путешествие всегда меняет их, и некоторые считают, что оно не стоит таких жертв.

Свет Тсуки-Йоми наполняет это Царство, хоть он и не приносит хенгейокай комфорт. Ее свет, скорее, проникает в саму душу путешественника. Один взгляд мстительной Тсуки-Йоми поверг не одного хенгейокай в Харано.

Пустыня Видений представляет собой одинокое место. Странники никогда не встречали там ни единого живого существа, а если войти в это Царство группой, каждый ее участник окажется вдали от всех в полном одиночестве. Каждая душа должна пройти собственный путь, и достичь личного просвещения вдали от отвлекающих спутников и материального мира. В скитаниях по этой пустыне хенгейокай встречается с духами и видениями, заново переживая свои прошлые преступления и нарушения. Он переносит вечные муки, теряет свой Гнозис, и наполняется Яростью из-за холодного света Тсуки-Йоми. Пустыня сделана из мельчайших частиц серебра или огня, вне зависимости от того, какое вещество причиняет ему большую боль. Здесь искажается восприятие времени, и когда хенгейокай покидает это Царство, он может думать, что прошло от нескольких секунд до десятков лет. После некоторых «дней» блужданий он видит все более определенные видения, одни из которых изображают его грехи, насилие, которое он совершил, и гнев, а другие – его зависть и соперничество.

Путешественник никогда не сможет убить духов этих видений, а нападение на них лишь усиливает страдания хенгейокай. Только наблюдая и принимая их частью самого себя, он может надеяться на просветление. Как только раскаивающийся соглашается со своими поступками и мыслями, он достигает согласия со своей душой. В этот момент он может получить ответы на свои вопросы, особенно требующие морального или этического решения.

После осознания своих проступков и хотя бы смирившись с ними, хенгейокай возносится над высокими дюнами и находит цветущий оазис. Воды этого оазиса восстанавливают весь Гнозис и Силу Воли хенгейокай, и пустыню наполняет знакомый теплый свет Тсуки-Йоми.

Пример Обитателей

Духи Пустыни Видений не имеют определенной формы или Чар, они просто участвуют в видениях посетителей; и не выполняют никакой иной роли в великой экологии Умбры.

Запретные Земли

На первый взгляд, Запретные Земли лучше бы смотрелись в Царстве Йоми. Но они не должны быть там; ибо служат напоминанием о боли и страданиях будущего. Руины этого Царства лежат под грозовым полуночным небом. Остатки городов покоятся в озерах расплавленного зеленого стекла. Немногое произрастает здесь, разве что пара тернистых кустов, да сорняков. Трава и деревья ушли в прошлое. В этом Царстве царит песок и потрескавшаяся глина. Ядовитые облака приносят кислотные дожди. Горячий сухой воздух прожигает легкие, щиплет горло и глаза.

На первый взгляд, единственными жителями этого Царства являются Бэйны и остальные искаженные слуги Вирма, выслеживающие любых выживших. Эти духи не сильно разбираются в современных вещах, но самым надежным оружием здесь считаются когти, клыки и труба хорошего размера. Множество этих существ напоминает людей и животных, искаженных мутациями. Когда ты впервые в этом Царстве, создается впечатление Царства Сражающихся Духов, но меньшего масштаба. Великие Бэйны и сами Короли Яма приходят в это Царство, чтобы позлорадствовать над следующей эпохой Гайи.

Но если присмотреться, то можно увидеть, что в этом мире все еще осталась красота. На краю скалы цветет несколько маленьких цветочков. Закаты становятся еще прекраснее из-за загрязненных небес и разноцветных облаков. Не все еще потеряно. В мире еще осталась жизнь и дети Гайи.

Истории говорят о подземных городах Запретных Земель, в которых схоронились люди и создания Гайи. Они прячутся под землей и ждут, когда земля очистится от токсинов и цикл вновь вернет все к жизни. Неискаженные выжившие шепчут о возвращении магии и духов. И порой путешественник может найти маленькие скрытые святилища, изолированные от Бэйнов, разоряющих поверхность. Это всего лишь слухи, ибо никаких реальных сведений у Дворов об этом нет.

Некоторые путешественники приходили в Запретные Земли и смотрели, чем закончится эта эпоха. Это знание привело их к безумию, и даже самоубийству. Остальные хенгейокай отрицают знание Запретных Земель, утверждая, что все это Царство – лишь уловка Вирма, призванная сломить их дух. Другие исследователи Запретных Земель хотят найти надежду в этих опустошенных образах, любой намек на возвращение их роли в цикле, или с терпением ждут, когда Гайя сможет вычистить цивилизации мира и вернуть древние времена. Они считают, что закончится лишь эпоха, а не жизнь. Хенгейокай имеют множество причин искать Запретные Земли. Некоторые проверяют на себе яд Вирма, учась сопротивляться ему. Другие ищут способ помочь своей Родне пережить наступающую эпоху. Некоторые Хаккен видят в Запретных Землях испытание своей силы, помогающее им понять, смогут ли они выжить в будущем.

Пример Обитателей: Дюжина Дьявольских Скорпионов

Эти отвратительные звери странствуют по высохшей равнине Царства на паучьих лапах с огромной скоростью. В основном, они охотятся на младших Бэйнов, сбивая их с загрязненных небес и пожирая их целиком. У каждого из них есть хитиновые конечности, из-за которых их так назвали. Они могут счесть за еду и неосторожных хенгейокай, и представляют для них немалую угрозу.

Сила Воли 7, Ярость 9, Гнозис 7, Эссенция 45

Чары: Чувство аэрта, Броня, Касание скверны, Реформирование, Разбить стекло

Личные царства

Некоторые говорят, что душа каждого существа создает собственный духовный мир, отражающий его надежды и мечты, страхи и воспоминания. Эти места не такие, как химерические царства, или царства грез, ибо они тесно связаны с тем, кого представляют. Чем сильнее или могущественнее душа, тем величественнее это Царство. Многие из Народа Заката не верят в существование таких Царств, но хенгейокай считают, что такая вещь вполне может быть, особенно притом, что Гайя дала Ханам и Нагам способность создавать свои личные царства.



Не все личные царства легко найти; честно говоря, нет вообще никаких гарантий того, что у всех они есть. К примеру, у обычных смертных нет своих царств, и весьма сомнительно даже то, что их могут создать остальные шэнь. Единственный проверенный способ достичь личного царства (даже он не всегда работает) заключается в том, чтобы подключить к поиску своих друзей. Они вместе должны искать это место.

Понимание самого себя помогает найти свое царство, но это очень сложно. Однако, спустя годы и годы размышлений и медитации, мудрейший сможет духовно достичь этого царства. Тем не менее, преодолев испытания личного царства, хенгейокай может обуздать собственный дух, повысить свой Гнозис и достичь лучшего взаимопонимания с внутренним я, осознав свое место в этом мире. Истории говорят о превзошедших собственные ограничения и возвысившихся. Другие истории повествуют о героях, освободивших своих друзей от горя, депрессии или страха, победив темных духов в их душе.

Известно, что в личное царство можно попасть только с разрешения его хозяина. Без этого разрешения его царство невозможно найти и попасть туда. Разрешение не обязательно оглашать, нужно только открыть свою душу. Бэйны всегда ищут вход в личные царства, где они сражаются за контроль над душой.

Драконьи линии / Каэрны

Каэрны на Востоке часто более могущественны, чем их западные аналоги. Обычно это старые святилища, которые содержатся в хорошем состоянии и обслуживаются местными родичами, а также хенгейокаями. К сожалению, постоянная война между шэнь разорила многие великие каэрны, и ныне их осталось мало. Войны за такие священные места и их поток Ци длились веками, отчасти способствуя всеобъемлющей природе общества Дворов Зверей. Лучше, если все хенгейокаи будут сотрудничать, чтобы защитить один каэрн, и чтобы у всех был общий доступ.

Возможно, самая большая разница между восточными и западными каэрнами заключается в Зеркальных землях. У каждого каэрна есть свои владения в Зеркальных землях. Эти домены каэрнов могут быть частью более крупного домена, такого как Глен, но они обладают своей собственной особой природой. Во многих отношениях они являются двором для духов каэрна.

Домен каэрна часто напоминает сам каэрн, настолько, что его часто называют истинным каэрном. Природа каэрна определяет тип домена. Дух Мудрости может иметь птиц, летающих в ее владениях, нашептывающих секреты мира, в то время как каэрн в Умбре представляет собой монастырь, где духи-помощники практикуют каллиграфию и медитацию. С другой стороны, дух лидерства мог бы обитать в королевском дворце, затмевая Зеркальные земли вокруг с армией духов, идущей по его воле и зову.

Хотя каэрны Востока могут быть могущественными, они также могут быть опасными. Некоторые духи каэрнов, находящиеся под давлением постоянных войн за их благосклонность и ресурсы, стали высокомерными или даже безумными. Они могут требовать кровавых жертвоприношений или просить членов септы совершить невозможные дела, например, принести им головы всех королей Яма. В некоторых случаях духи каэрнов даже нападали на членов своих септов. Большинство винят в крахе небесной бюрократии, но другие говорят, что боль Гайи или скверна технологий исказили духов каэрна.

Восточные каэрны связаны друг с другом не только известными на Западе лунными мостами, но и драконьими линиями. Линии драконов - более сильные версии путей драконов, соединяющие только каэрны Среднего царства с царствами духовных владык. В прошлые дни владыки драконы отправляли наблюдателей на землю, чтобы осмотреть различные каэрны и доложить своим лордам и, в конечном итоге, целестинам о состоянии Среднего царства. Чрезвычайно важным считалось поддержание потока Ци между духовным миром и физическим миром, хотя немногие из ныне живущих могут вспомнить последний раз, когда служитель драконьих духов даже пытался совершить кругооборот, а тем более совершить его. Линии драконов работают почти так же, как лунные мосты для транспортировки хенгейокай, но природа духов каэрнов определяет сложность путешествия. Если линия используется хорошо и духи каэрнов находятся в союзе, путешествовать очень легко (сложность 3 или 4). Если линии дракона используются для путешествия к каэрну врагов, это становится намного сложнее (сложность 8 или 9). Неспособность правильно использовать линии дракона означает, что хенгейокай теряется в Зеркальных землях между двумя каэрнами. Провал указывает на то, что они привлекли внимание могущественного духа, который может иметь, как хорошие, так и злые намерения, в зависимости от того, как они себя ведут.

Во всем остальном каэрны остаются такими же, как и во всем остальном мире.



Глава 3: Владыки дворов зверей

Что нам делать со всеми элементами человеческого мира?
Вы переносите все формы в своем теле.
Во всем есть Триединство – Матери, Громы, Миры, Огни.
Выбирать тяжело и не нужно. Не выбирайте ничего, и вы получите все.
– Принцип Нагов

Народ Заката считает хенгейокай странными и неведомыми, но они не так уж и отличаются от них. Большинство различий исходит из сплоченного общества Дворов Зверя Изумрудной Матери, которое изменило хенгейокай в духовном и социальном плане.

Все хенгейокай вызывают Делириум в форме Кринос, кроме Кицунэ. Эффекты Делиримума у Тенгу и Хан не настолько серьезны; свидетели реагируют так, будто их Сила Воли на два пункта выше, ведь эти Породы совершали не так много мародерств в Криносе во время Четвертой Эпохи. Однако Хан вызывают полный Делириум в своей форме Чатро, а отвратительные Кумо (чьи мародерства никогда и не прекращались) вызывают Делириум в формах Лилиан и Агора в одинаковой степени. Кроме того, серебро влияет на хенгейокай столь же пагубно, сколь и на Гару, пока не доказано обратное.

Сэнтай

Самым поразительным свидетельством сотрудничества между дворами (по крайней мере, поразительным на западный взгляд) являются традиционные сэнтаи или военные группы. Сэнтай формируется в соответствии со строгой традицией – всегда с целью, и всегда в манере, которая по нраву придется духам и Двору Предков. Хотя сэнтай может быть связан так же сильно, как стая, он почти всегда включает две или более различные Породы – обычай, непонятный Народу Заката, что во многом отсылает нас к Войне Гнева.

Традиционно в сэнтай входит пять участников. Есть пять направлений, пять ликов Луны, и пять элементов. Каждый из них должен быть представлен в сэнтае, или дух может счесть партию неблагоприятной и не достойной помощи. Поэтому каждый член традиционного сэнтая настраивается в соответствии с направлением, элементом, и, что наиболее важно, задачей. Эти принципы каждый выбирает отдельно – хотя Гуй-дзин предположил бы, что огонь неразрывно связывает с южным направлением, «южный ветер» сэнтая – не обязательно «Огненный Коготь». Задачи примерно сопоставимы Покровительствам Гару, хотя обязанности каждого из них несколько отличаются от западных понятий.

Некоторые сэнтаи полностью посвящены Дворам Изумрудной Матери, и действуют с непоколебимым единством. Эти сэнтаи почти столь же эффективны, как и стаи Гару, потому что каждый из участников должен отложить личные амбиции и лояльность Породе в преданности более высокой причине. Они придерживаются общей системы Почета дворов, и наслаждаются многими из стайных привилегий. Такие военные группы известны как горные сэнтаи, и

столь же устойчивы и духовно благословляемы, как и их тезки.

Если сравнивать, то волновой сэнтай назначается только до окончательной цели, и требует меньшего количества участников. Как и волны, они формируются и распадаются в зависимости от ситуации, и наслаждаются преимуществом своей изменчивости, если не силы.

Волновой сэнтай не выбирает тотемы, и участники не должны соблюдать общую систему Почета. Волновой сэнтай обычно выбирается из всех удобных в это время шэнь – некоторые редкие сэнтаи включали даже определенных заслуживающих доверия не-хенгейокай, таких как Сянь, западных перевертышей, магов или даже Рушителей Имен. Волновой сэнтай не обладает всеми социальными привилегиями, как горный сэнтай, но он намного удобнее.

Покровительства

Дом должен иметь
стену
очаг
огонь
крышу
и колонну
чтобы поддерживать их вместе
и хранить их в отдельности.

– Пословица хенгейокай

Коренное слово «auspicious» – «auspice». Удивительно то, что хорошо сбалансированный и организованный сэнтай очень похож на западные стаи Гару – у них есть участники для выполнения пяти жизненных целей. Хенгейокай меньше ссылаются на лунные знаки рождения (которые почти не влияют на хенгейокай, разве что на Хаккен), выделяя роли, предназначенные для участников во время формирования военной группы.

Несчастливое поведение

Множество действий в этой книге считаются «неудачными» или «зловещими». Это не пустой звук для хенгейокай, которые зависят от доброй воли духа в ходе выполнения своих обрядов и служения Изумрудной Матери. Поэтому нужно подчеркнуть, что хенгейокай отказываются предпринимать «неудачные» действия, поскольку это не простое суеверие, и последствия будут ужаснее. Рассказчики должны привнести в жизнь игры мистическое ощущение **Хенгейокай**, косвенно или прямо наказывая тех, кто игнорирует традиции благоприятного поведения – их двор может отвернуться от них, они могут потерять Почет, или дух может плохо относиться к ним. Эти наказания не должны быть слишком строгими, но должны оставить преступника с мыслью о том, что традиции очень важны для цели.

Фактически, различие между сэнтаем и простой группой хенгейокай лежит в Пути Изумрудной Добродетели. В сэнтае разные участники клянутся подчиняться Дворам Зверя, и получают Почет, соответствующую их покровительственной роли. Хенгейокай, собравшиеся вольным образом, получают Почет согласно принципам своего племени перевертышей, и в лучшем случае рассматриваются как волновой сэнтай, хотя чаще как простые «стаи» (не стаи Гару, ибо Гару – меньшинство среди Дворов).

Горный сэнтай является традиционной военной группой; участники избирают общий Тотем (согласно Дополнению), один хенгейокай представляет какое-то покровительство, и обычно в сэнтай включается множество Пород. Если у двора нет хенгейокай для пяти участников, горный сэнтай все еще можно собрать, хотя дух может посчитать его еще формирующимся и не полным сэнтаем. Те удачливые дворы, у которых есть дополнительные перевертыши, иногда могут поручить одному или двум хенгейокай помогать этому горному сэнтаю, создавая военные группы из шести, или семи участников. Хотя обычно только основные пять участников связаны Обрядом Гармоничного Путешествия. Проще говоря, если в партии больше или меньше пяти участников, дворы сформируют волновой сэнтай.

Волновой сэнтай не обязан иметь участника от каждого покровительства, но игнорирующих эту традицию сочтут несчастливыми – и в моменты, когда дух плохо реагирует на подобное поведение, удача практически оставляет сэнтай. К сожалению, порой несчастливые сэнтаи – это все, что можно получить. Хотя участники такого сэнтая и должны работать за двоих, чтобы оправдать низшие ожидания Двора, отдельные участники могут преодолеть это препятствие и доказать, что они заслуживают уважения.

Фонарь

Сердце военной группы – Фонарь; он маяк, что ведет своих товарищей в пути, и то тепло, что объединяет их. Он частенько ведет сэнтай, согласовывая действия своих товарищей в единое целое. Однако Фонарь может временно оставить управление сэнтаем участнику, более сведущему в данной ситуации, например, разрешить Кулаку принять тактику сражения или Листу разработать хитрую миссию. Фонарь должен быть мудр во всех своих действиях, он следует наиболее требовательному пути; но если он отличает себя в этой требовательной роли, он гарантировано получает Почет.

Концепт: Судья, посредник, сержант, сыфу, детектив, участник общественной кампании, герой-обыватель, дворянин, исполнитель, ученик.

Кулак

Сэнтай без Кулака на самом деле обречен, ибо в Мире Тьмы насилие – постоянная угроза, а Кулак стоит в первых рядах защиты сэнтая.

Как и генерал Двора, Кулак – военная сила сэнтая. Он может быть оружейным мастером команды, самым жестоким бойцом, или даже физически слабым воином с талантом к тактике. Безотносительно его специализации, он ответственен за обеспечение

Представление хенгейокай об элементах

Европейцы распознают четыре элементных силы: воздух, землю, огонь и воду. Азиаты думают, что основных элементов всего пять: земля, вода, огонь, дерево и металл. Кому должен верить хенгейокай?

Хорошо, истина духовного мира состоит в том, что обе стороны в какой-то мере рассуждают здраво. Хенгейокай, использующий Дар «Создать Элемент» может призвать металл или дерево, в зависимости от своего мировоззрения. Точно так же многие перевертыши, мыслящие на западный манер, могут создать четыре классических элемента. Безусловно, духовный мир поддерживает обе теории; видов элементов существовало столько, сколько у людей было названий для земли и воды.

Формально, Дворы Гайи признают такие пять элементов, как ветер, вода, огонь, земля и луна. Ветер – дыхание мира, и поэтому: земля – его кости, вода – его кровь, огонь – тепло его бьющегося сердца, а луна – прохладный дух земли. Игроки могут захотеть, чтобы их персонажи-хенгейокай были настроенными на этот «аспект» элементов, или могут решить, что их персонаж больший приверженец обычного набора из земли, огня, воды, дерева и металла. В космологии это вообще не имеет никакого реального значения, пока хенгейокай почитает соответствующих элементальных духов.

Символически, зависят ли эти элементы от индивидуального хенгейокай и его предназначения? Зависят. Вот несколько примеров, по которым старейшины могли бы связать индивидуальность молодого хенгейокай с элементом.

- Воздух часто ассоциируется с ветрами, а также с облаками, восприятием, дыханием (а поэтому и жизнью), музыкой, птицами, призраками, свободой и даже Кайлиндо, он часто дается Листьям, но случаются исключения.
- Земля может означать множество вещей для перевертыша, от плоти Матери до устойчивой силы гор. Помимо всего этого, этот элемент ассоциируют также с камнем, стойкостью, силой воли, металлом, инструментами, деревом, пещерами, изобилием, удачей, дорогами, медитацией и выносливостью. Сильный в земле хенгейокай часто источает чувство того, что он может приспосабливаться к миру везде, где идет.
- Огонь – чистый Ян, горячий и энергичный. Он может подразумевать агрессию, разрушение, теплоту, инстинкт, Скорость, насилие, Ярость, «тяжелые» военные искусства, гром и молнию, даже колдовство. Мало кто из хенгейокай признает себя в элементе огня.
- Вода – один из классических элементов Инь, она может подразумевать как исцеление, так и творческий потенциал, адаптацию, сострадание, спокойствие, или, в некоторых случаях, просто бытие женщиной (живительная символика воды не ограничена западной культурой). У этого элемента также есть ассоциации с погодой, путешествиями, «мягкими» военными искусствами, такими как дзюдо, льдом, кровью, чистотой, даже божественным возмездием (в виде наводнений).
- Луна явно связана с духовностью и многими Зеркалами. Однако Луна как элемент также подразумевает ночь, тени, загадки, Гнозис, обман, свет, металл (особенно серебро), любовь, тщеславие и неуловимость. Луна имеет сильное влияние на кровь перевертышей.

Поэтому игроки должны выбрать наиболее верные Концепции персонажа, чтобы создать хороший сэнтай? Вовсе нет. Думайте о том, как осуществить творческий потенциал хенгейокай, поскольку старейшины хотели бы видеть тот элемент, который бы лучше всего его удовлетворял. Результаты могут чрезвычайно обогатить индивидуальность сэнтая.

безопасности его сэнтая во время сражения. Если у вашего хенгейокай есть склонность к Ярости и кровавому бою, эта роль ему хорошо подойдет.

Концепт: Солдат, хищник, оружейник, телохранитель, оружейный мастер, гоблинский убийца, сенсей боевых искусств, оруженосец, суперполицейский, наемный убийца.

Зеркало

Зеркало – язык сэнтая. Он тот, кто вызывает духов, кто обращает незнакомцев в союзников, кто разбирается в магии. Словно отражение водной глади, он являет собой связь с духовным миром, и как посеребренное зеркало, он – то прохладное присутствие, что разоружает гордость. Зеркало выполняет опасную роль; как пророк Двора, он избран духами в качестве покровителя сэнтая. Тем не менее, эта роль идет вровень с несметным числом возможностей доказать свою мудрость, и большинство Зеркал рады принять этот вызов.

Концепт: Целитель, мистик, посредник, колдун, соблазнитель, медиум, мастер ритуалов, анимист, аутсайдер.

Лист

Как и его тезка, Лист путешествует на ветру в самые глубокие леса, проходя незамеченным мимо самых могущественных вражеских лагерей. Лист служит глазами сэнтая, и тихо собирает информацию, чтобы помочь своим товарищам. Шут иль хладнокровный убийца, это покровительство – путь хитрости и скрытности. Самый опытный Лист очень отважен и действует с большим умом; и если остальная часть сэнтая обязана вытаскивать его из проблем, в которые он попадает, то время от времени это необходимо.

Концепт: Шпион, сирота, обманщик, компьютерный хакер, страж, Умбральный разведчик, убийца, дикий детеныш, детектив, учитель.

Колонна

Возможно наименее чарующая из ролей сэнтая, Колонна служит ногами военной партии. Ее роль – поддержка, сильный тыл, который может поддержать упавшего товарища или оптимистический голос, который пробуждает дух сэнтая. Часто Колонна еще и квалифицированный боец, и во многих случаях – мастер на все руки, способный при случае помочь каждому из своих товарищей по команде в их задачах. Хотя и не шибко заметная, Колонна занимает соблюдаемую позицию, и может обладать большим Почетом за свою роль в обеспечении эффективности сэнтая.

Концепт: Бард, руководитель, санитар, художник, механик, стоик, ремесленник, соль земли, мудрец, Дзэн-мастер.

Смена Покровительства

Покровительство Хенгейокай часто считают предопределенным в некотором отношении; например, Аруны Хаккен явно лучше подходят для роли Кулака, в то время как Тенгу может послужить несравненным Листом. Однако они могут переключиться с одного пути на другой, особенно с роспуском сэнтая и потребностью взять на себя другие обязанности.

Изменение покровительства выполняется через Обряд Второго Лика. Хенгейокай считают дурным знаком постоянно менять Покровительство, к тому же, тяжело накопить столько Почета, чтобы доказать свою пригодность для следующей роли.

Однако те хенгейокай, которые хотят вернуться от Пути Изумрудной Добродетели к служению своему собственному племени, или vice versa (наоборот, прим. переводчика), должны подвергнуться Обряду Великого Бремени. Он во всех отношениях выглядит так же, как и Обряд Отречения у Гару, и перевертыш может никогда больше не изучить Дары оставленной дороги вновь. Неудивительно, что большинство хенгейокай рады служить Двору или своей Породе всю свою жизнь. Такова суть вещей.

Другие Племена

Нет причины, по которой Гару Тринадцати Племен, или другие Западные перевертыши не могли бы присоединиться к Дворам Зверя Изумрудной Матери. Однако практически никто не слышал хотя бы о чем-то, что как-нибудь связывало с ними рожденных и воспитанных в Народе Заката. То большинство Гару Дворов, что были в Азии в течение нескольких поколений и все больше разрастались, больше созвучны с Дворами Зверя, чем с Нацией Гару. Хотя они могут первоначально быть Красными Когтями или Звездочетами, Костегрызами, Детьми Гайи или Стеклоходами, присутствие Гару во Дворах Зверя полностью делает их хенгейокай, до такой степени, что они чувствуют себя более комфортно среди Ханов и Тенгу, чем среди западных членов собственных племен.

Западный перевертыш, который полностью вступает в обслуживание Дворов Зверя, подвергается Обряду Великого Бремени, отвергая свою прежнюю жизнь и принимая новое Покровительство. Само собой, многие из его соплеменников могут решить, что это акт предательства; даже притом, что он все еще служит Гайе, может выйти так, что он рискует безопасностью своей прошлой семьи. На самом деле нет известных отчетов, согласно которым выходца из Народа Заката просили разглашать тайны его рода, но напряженность Последних Дней подтверждает возможность того, что что-нибудь может случиться.

Дары и Обряды

Хенгейокай Дворов Зверя хранят богатство общей магии и обучают доказавших свое достоинство. Они разделяют множество Даров и обрядов между собой для гарантии эффективности дворов в целом. Хотя хенгейокай не всегда может быть уверен в том, что учитель проинструктирует его в необходимом общем Даре, степень такого сотрудничества намного выше, чем у Народа Заката.

«Общие» Дары и обряды может изучить любой хенгейокай, который следует Путем Изумрудной Добродетели. Их не так легко изучить, как Дары, предоставленные правом рождения, но намного легче, чем иноземные Дары. Например, таковые из других Пород или Народа Заката. Большинство хенгейокай, служащих Дворам, начинают игру с минимальным количеством этих общих Даров, и могут выбрать обряды из общих знаний.

Следующие за одним из пяти активных или сэнтайских покровительств могут также выбрать Дары покровительств Гару вместо общего Дара; например, Зеркало может выбрать и изучить Дар Теургов вместо большей изысканной уловки. В этом случае стоимость будет такая же, как и Общего Дара. Разумеется, если рассматриваемый Дар покровительства дешевле купить как один из своей Породы, игрок не нуждается в оплате «дворовой» стоимости; это одна из причин перехода от Аруна к Покровительству Кулака и т.д.

Свод общих Даров Двора и обрядов будет показан в Четвертой Главе.

Почет

У перевертышей Срединного Королевства, верных своим или другим Племенам, или великому обществу Дворов Зверя, есть отличный выбор жизненных путей. Они могут посвятить себя улучшению своей Породы, когда используют правила Почета, подобные таковым их Западных кузенов (например, Хан беспокоятся за свою Смекалку, Свирепость и Честь, в то время как Тенгу следуют более ориентируемому на Мудрость образцу других Коракс). Однако большинство хенгейокай Дворов Зверей придерживается системы Почета, разделенной между всеми перевертышами – Пути Изумрудной Добродетели. Эта система ставит небольшое условие для разных рас, состоящих во Дворах, и взамен вознаграждает тех, кто следует общему закону Мандатов, повинуется выбранному за них Дворами Покровительству, сражается в сэнтае или защищает каэрны, принадлежащие Дворам в целом.

Почет оказывает роль на каждую игру хенгейокай. Есть шесть покровительств – «активные» пять покровительств, которые представлены в сэнтае, и пути придворного. Придворные остаются при дворе круглый год, обращая свои таланты, прежде всего, к обслуживанию и защите Драконьего Гнезда вместо

Таблица опыта

Черта	Цена
Родной дар	Уровень дара x3
Общий дар двора	Уровень дара x4
Дар другого племени/ покровительства/ породы	Уровень дара x5*

*Перевертыши не могут учить Дары других оборотней выше Третьего Уровня.

того, чтобы активно преследовать цели и миссии за территорией двора.

Как и множество других вещей, Почет – трехчастная сущность. Однако три аспекта почета хенгейокай не являются взаимоисключающими; есть много Достоинства в том, чтобы найти себя в надлежащих путях Славы и Мудрости, в то время как на Славе Меняющегося может хорошо сказаться риск во имя Мудрости. В результате чего Рассказчик может наградить временным значением или двумя почетами после великого поступка; хенгейокай знают, что тот, кто следует своим путем, чтит все пути.

Как бы то ни было, есть и низшая сторона такого великодушия. Потеря почета – серьезное дело для Хенгейокай; они считают нарушение границ такой природы очень варварским поведением. Разумеется, их определение варварства не соответствует человеческим понятиям – хенгейокай считают варварами тех, кто находится вне баланса, кто чересчур полагается на их человеческую или животную сторону, игнорируя свои обязанности как перевертыша.

В глазах Дворов компьютерный хакер Хаккен, взращивающий контакты среди высшего общества, может рассматриваться менее просветленным; как и отшельник Саме-Бито, который избегает общества акул и человека ради изучения путей духовного мира. Поэтому потеря Почета зачастую более существенна для хенгейокай, иногда даже вдвойне существеннее, чем для западного перевертыша – хенгейокай теряет Почет за нарушения, и дальнейшие нарушения могут поспособствовать потере Почета вообще! Рассказчик не должен сомневаться в наложении больших штрафов на тех персонажей-хенгейокай, кто плохо себя ведет; в конце концов, низшая сторона такого величественного общества поднимает и стандарты поведения.

- **Слава:** Без сомнения, храбрость это достоинство. Готовность отдать жизнь ради Изумрудной Матери – одна из наиболее соблюдаемых черт среди хенгейокай. Однако это не включает идиотские смертельные случаи; Хаккен никогда не прибегает к сэппуку с той же готовностью, с какой и люди, потому что перевертышей не так уж и много. Слава хенгейокай представляет собой доблесть, свирепость, устойчивость, лояльность дворам и военные навыки; бесславные не сильно уважаются теми, кто готов умереть ради Матери.
- **Достоинство:** Как понятие Чести Гару, Достоинство воплощает добродетель, надежность, честность и лояльность Мандатам. Хенгейокай, однако, оценивают эти качества как признаки достоинства, а не чести, потому что честь – понятие очень субъективное; какой Хаккен найдет благородство в том, что Незуми рассматривают под над-

Таблица почета

Фонарь

Ранг	Слава	Достоинство	Мудрость
1 (Дерево)	0	3	0
2 (Железо)	2	5	1
3 (Сталь)	3	7	3
4 (Золото)	4	8	5
5 (Серебро)	6	10	7

Кулак

Ранг	Слава	Достоинство	Мудрость
1 (Дерево)	2	1	0
2 (Железо)	5	3	1
3 (Сталь)	7	4	2
4 (Золото)	9	6	3
5 (Серебро)	10	8	4

Зеркало

Ранг	Слава	Достоинство	Мудрость
1 (Дерево)	0	0	3
2 (Железо)	1	1	5
3 (Сталь)	2	2	7
4 (Золото)	3	3	9
5 (Серебро)	5	4	10

Лист

Ранг	Любая комбинация
1 (Дерево)	3
2 (Железо)	9
3 (Сталь)	14
4 (Золото)	19
5 (Серебро)	25

Колона

Ранг	Слава	Достоинство	Мудрость
1 (Дерево)	1	1	0
2 (Железо)	3	2	3
3 (Сталь)	4	4	4
4 (Золото)	5	6	5
5 (Серебро)	7	8	7

Придворный

Ранг	Слава	Достоинство	Мудрость
1 (Дерево)	1	1	0
2 (Железо)	2	3	3
3 (Сталь)	3	5	4
4 (Золото)	4	6	7
5 (Серебро)	6	9	9

Проклятые, если мы это сделаем
Проклятые, если мы этого не сделаем

Книга «**Хенгейокай: Перевертыши Востока**» – это составленная из разных источников книга игрока и Рассказчика, призванная ограничить поиски в остальных книгах. Поэтому мы повторили часть из основного материала про перевертышей в «**Руководстве игроков по Оборотням**» ради удобства: в основном, потому что Черты форм и несколько Даров и обрядов наиболее важны для Востока. Однако в интересах уделить главное значение тем различиям, которые делают хенгейокай узнаваемыми, но не знакомыми существами, мы не повторяли все подряд. Хотя Незуми, к примеру, вполне могут использовать общие Дары Раткинов, мы не переиздавали их из Путеводителя, потому что здесь можно было ввести лучшее применение. Вы видите, что Дары просто повторяются, потому что они соответствуют сеттингу, и потому что хенгейокай используют их так же часто (если не чаще), чем это делают их западные кузены.

В конечном счете, эта книга предназначена для того, чтобы предоставить быстрые и легкие руководящие принципы для игры, продвигающейся на Востоке, или слияния Хенгейокай в продолжающиеся хроники. Мы надеемся, что этот компромисс между комплетизмом и новизной позволит вам управлять играми без больших затрат на поиски, не заставляя вас платить пять дополнительных долларов для поиска правил, которые у вас уже есть.

лежащим поведением. Достоинство представляет способность действовать в соответствии с законами Гайи, сотрудничать с другими хенгейокай без заключения компромисса, уразающего собственные обязанности. Лишенные Достоинства не чтят гармонию Дворов, и рассматриваются как потенциальные нарушители спокойствия.

• **Мудрость:** Во всех вещах нужно взращивать Мудрость. Это требование духовного мира, обещание просвещения, возможность быть один на один с обязанностью, предками, окружающим миром и Матерью. Стандарты Мудрости хенгейокай особенно высоки, и не взращивающие это достоинство считаются варварами, слишком человечными или зверскими.

Ранг

Хенгейокай признают пять степеней Ранга, так же, как и Западные перевертыши, их названия разных рангов выражены в форме различных материалов, и используются как общие модификаторы, а не очевидные наименования; поэтому там, где Западный Гару мог бы представиться как Клиат Арун, хенгейокай именовал бы себя как Золотой Придворный.

Хенгейокай носят цвета или материалы их ранга открыто, как визуальную реплику для своих собратьев-перевертышей или духов. Они традиционно связывают материал или цвет с символом, глифом, моном или представлением знака их сэнтая или Двора; например, Незуми Серебряного Ранга Кусающий Дождь мог бы носить белую вышитую нарукавную повязку с эмблемой его двора (так как серебряный мон явно был бы непрактичен). Тех хенгейокай, кто все еще должен пройти свой Обряд Перехода, называют Камнем, и их цвет является серым. Вот пять Рангов в порядке возрастания: Дерево (коричневый цвет), Железо (красный), Сталь (синий), Золото (желтый цвет), и Серебро (белый). Серебро считают главным из-за его связи с Луной. Тех легендарных героев, которые поднимаются к эквиваленту Ранга 6, называют Нефритом, а их цвет – зеленый; наделенные правом носить нефритовый значок уважаются всюду в Срединном Королевстве.

Что помешает претенденту носить цвета того ранга, на который он не наделен правом? Хотя немногие хенгейокай заботятся о том, носит ли Тенгу первого Ранга серебряные драгоценности или белую одежду, если тот же самый Тенгу попытался бы носить серебро или значок белого ранга, дух, конечно, заметил бы это. Так же, как духи действуют свидетелями Почета, общая память небесных служителей Гайи хорошо знает, кто на каком месте должен быть. Хотя Гаффлинг может не заметить различие сразу же, он убедился бы, что Ранг Тенгу дошел до Джагглингов, а оттуда пошли слухи. Те, кто стремится к незаработанному месту, быстро находят свои Обряды бессильными, поскольку дух игнорирует свои требования, и обнаруживают, что никакие духовные учителя Даров не доступны.

Разумеется, легенда хенгейокай повествует о нескольких случаях, когда великие герои должны были обратиться к такому блефу, чтобы спасти свои каэрны и семьи. Однако такие герои часто должны были отрабатывать свой кармический долг впоследствии, чтобы возвратить духовное благословение. Эта тактика работала прежде, и нет никаких гарантий, что сейчас это снова сработает. Чтобы быть на безопасной стороне, благоразумные перевертыши должны замаскировать себя в цвете более низкого Ранга, чем их собственный, чтобы такая тактика возымела эффект.

Бесспорно, со всеми этими формальностями количество титулов для одного хенгейокай становится нагромождением, и может изменяться. Это не является чем-то необычным для такого формального титула Хаккен, как регент двора, управляющий чем-то. Его могут называть «Железная Колонна Мотомучи Рассекающий-Небеса, Теург Клана Йомитачи, Южный Ветер и Лунный Коготь Сэнтая Лесного Шейкера» – что даже не включает список его дел! Так как перевертыши, по сути своей, существа нетерпеливые, такие названия часто сокращаются. Общим исключением являются контакты с духами дворов, когда расширенное подробное описание обязанностей, которым искренне повинуются, важно для произведения хорошего первого впечатления.

Хаккен

Смеющаяся Дочь Ночи

Хаккен практиковали военное искусство даже в мирные времена, когда Страна Восходящего Солнца оставалась довольной под мудрым правлением сёгуна Токугавы Иэясу. Каждый клан желал быть лучшим и мудрейшим из всех; посему лорды и леди продолжали тихие сражения за шелковыми завесами или в ярких садах. Шепот здесь, ропот там, соревнование за качество продолжалось. Хаос царил уже при наследии лорда Тайра Акио и его жены Тайра Канеко, великой леди Хаккен. У них было два сильных сына, Таро и Юнь, что были женаты на благородных дочерях Хаккен союзнических кланов. Тогда появилась Сайо, их единственная дочь, их единственное дитя луны, родившееся в ночь, когда у Тсуки-Йоми не было никакого лица. С самого рождения Сайо смеялась над каждой вещью. Даже когда она бродила на четырех ногах вместо двух, она смеялась. Отец с матерью пытались преподать ей пути Хаккен, но жизнь была игрой для Сайо. Ее братья передали ей мастерство меча порядочного самурая, но когда Сайо обошла их, она засмеялась. Отец, мать и братья были в отчаянии. Если призвание лежит в служении клану, могла ли Сайо запятнать их недостатком почтения? Как далеко зашел бы ее смех, когда моральный кодекс самураев требует прямоты?



Ответ не замедлил прийти. Даймё, услышавший о Сайо, послал за ней. В то время как ее отец и мать внутренне тряслись, Сайо оплатила изящную честь даймё и вызвала улыбку на его устах своими умными историями. Тогда пришло время для работы.

– Тайра Сайо, у меня есть для тебя задание, – даймё протянул ей цветок лотоса, – ты должна принести это к святыне клана семьи Йотоми, и оставить на ее ступенях. Не забывай про свой смех, дочь клана, и твое имя будет в почете.

Отец и мать даже не моргнули, хотя они знали печальные вести: клан Йотоми пал в разрушительных тисках Свернувшейся Змеи, Вирма Разрушителя. Они знали, что их ребенка попросили отдать жизнь ради клана, и они волновались не из-за того, что она больше никогда не вернется домой, но из-за того, что она могла умереть бесчестно. Могла ли их дочь знать о том, какой была ее обязанность?

Но, зная или нет, Сайо приняла цветок со сладкой улыбкой. Той самой ночью, она бежала на своих четырех быстрых лапах к отдаленному храму Йотоми, держа цветок в острых зубах. Когда восходящее солнце коснулось ее глаз, она стояла на двух ногах на пороге павшей святыни кланов.

Только она возложила цветок, как зловонные, искаженные воины полились из недр земли, чтобы противостоять ей. Сайо никогда не забывала обучение ее братьев, потому она снесла многих из них одним ударом своего лезвия. Она помнила указание даймё, и верно следовала его приказу не забывать свой смех.

Поскольку все больше воинов Вирма настигало ее, Сайо смеялась над ними и их глупостью в отклонении от пути Бусидо. Дружелюбные слуги Тсуки-Йоми, которые слушали роковое сражение, согласились в том, что никогда не слышали такой прекрасный смех, столь вдохнов-

ленный мудростью. Когда Сайо пала замертво, они унесли ее прочь, а волшебный цветок лотоса обернулся великим огнем, разрушившим все поместье Йотоми.

Даймё сказал Лорду и Леди Тайра о благородной смерти их дочери, и они были пристыжены тем, что думали о ней так мало при жизни.

– В таком случае, пусть это послужит вам уроком, – ответил он, – поскольку воин на своем пути должен стремиться к качеству во всех вещах, а не только тех, которые приносят нам величайшую славу и честь в сражении. Это – истинный путь Хаккен.

Описание

На первый взгляд, некоторые оборотни-гайдзин думают, что Хаккен – самые обыкновенные Теневые владыки в самурайском облике. Теневые владыки и честь? Многие Гару громко смеются над таким заблуждением. Но Хаккен в своем мировоззрении далеки от стереотипов Теневых владык. Цели Хаккен зачастую непостижимы на западный взгляд, – в то время как их действия достигают прекрасного значения с точки зрения морального кодекса самураев, пути воина (также называемого «будо»).

Все верные Хаккен следуют этому пути, и считают себя самураями в самом традиционном смысле. Они уникальны во всех намерениях и целях, и лишь немногое связывает их с Теневыми владыками. По сути, большинство Хаккен считает Западных Теневых владык грубыми и неприятными, хотя их чрезмерная вежливость не позволяет сообщить им об этом. Это и не политическое обливание грязью или разговоры за спиной, что было бы отклонением от пути; такие вещи случаются и среди Хаккен тоже. Нет, дело в том, что большинство Теневых владык испытывает недостаток в любом реальном изяществе, совершенстве или кодексе поведения ради целого процесса, что не нравится их японским кузенам.

Но где же волк в этой истории? Что делает завывания воинов Гайи все мягче с каждым сезоном? Что заставляет человеческой стороне Хаккен господствовать над волчьей? Ответы лежат в событиях Четвертой Эпохи.

Лексикон Хаккен

Асигару: Низший ранг Хаккен; Ранг 0.

Бусидо: Путь воина.

Чушин: Верность.

Клан: Семья Хаккен; не имеет никакого отношения к вампирам.

Даймё: Глава клана Хаккен.

Мон: Фамильный символ.

Нару-ками: Тотем Хаккен, Повелитель Грома (Дед-Гром).

Шинтоку: Духовные достоинства благосклонности, прямоты и мудрости.

Поскольку бушевали войны между дворами хенгейокай, между перевертышами и людьми, между люпусами и хомидами, Хаккен заключили торжественный договор: земли Тсуки-Йоми и люди будут защищены. Страна Восходящего солнца в ту пору была еще маленькой, относительно слабой и изолированной; Хаккен верили, что все существа, Гару и человечество, должны работать вместе ради сохранения островов. Для этого они начали усиливать свои связи со смертными. Оборотни заключали союзы с человеческими лидерами, сражаясь в их армиях и работая в их правительствах. Число человеческой Родни увеличивалось – и общество Хаккен постепенно начало уходить от племенной структуры Гару довольно далеко, вместо этого подражая пути феодальных японских смертных. Забывшиеся в этом плане, они все еще были волками. Их Родня становилась все меньше и меньше с каждым прошедшим годом. До тех пор, пока не исчерпались и оборотни-люпусы; теперь большинство из них живет только на краю северных островов. Некоторые хомиды Хаккен понимают, что потеря волков вызовет страшные последствия, но они не знают, что с этим делать.

Конечно, есть одно простое решение: Хаккен должны противиться своей нетерпимости, чтобы измениться и ввести новую кровь люпусов. В то время как чрезмерно человеческие обычаи Хаккен отталкивают люпусов некоторых племен, другие заинтригованы красотой и мистичностью Японии, как естественной, так и сверхъестественной. Возможно, люпусы из Сибири или Тихого океана захотят переехать на острова Хаккен для усиления волчьей крови. Пока у японских оборотней ничего из этого не будет. Другие племена – гайдзин, иностранцы, низшие. Откуда им знать о высочайших требованиях чести, семьи и обязанности? Но скорее рано, чем поздно (как надеются), Хаккен предстанут перед ужасной правдой: они теряют волчью кровь. Без поддержания связи с люпусами они потеряют связь со своей стороной перевертышей, вместо этого подражая любимому человеческому обществу, которое многие ассоциируют с паразитами-вампирами.

Для Хаккен путь воина имеет несколько ключевых принципов (хотя некоторые Хаккен не хотят признать, что чужеземцы поняли эти Концепции). Некоторые Хаккен полагают, что человеческие воины изучили эти кодексы от оборотней; другие полагают, что это кодексы, развитые одновременно человеком и Гару. Безотносительно правды, хомиды Хаккен следуют этим принципам; они приняли этот обычай ради успешного взаимодействия с людьми во время Четвертой Эпохи, и теперь эти принципы являются их образом жизни. Люпусы Хаккен менее склонны серьезно относиться к кодексу.

- **Благосклонность и бескорыстность** – два меча Хаккен, катана и вакидзаси (вместе называемые дай-шо), являются символом его власти и ранга. Хаккен использует меч (даже просто точно обработанное лезвие, как у катаны), как знак милосердия среди своих собратьев-оборотней; хотя извлечение оружия является знаком того, что Хаккен намеревается проливать кровь, дай-шо гораздо менее смертельны (для других хенгейокай), чем клык и коготь, которые все еще являются первичным оружием в арсенале Хаккен. Ношение дай-шо напоминает Хаккен, что воин не должен забывать

рассчитывать свою силу, и должен проявлять милосердие как должное; поэтому Хаккен никогда не заключают духов в свои лезвия. Сила – серьезная ответственность; мудро использовать ее разумно. Истинный воин не отказал бы голодающим или нуждающимся в помощи, и при этом он не ударит без провокации. (Заметьте, что оборотни по-разному относятся к провокации!)

• **Прямота** – Это хитрая концепция, в понимании которой многие гайдзин задумчиво чешут затылок. Идея этого понятия, по-видимому, лежит в честности, невозмутимости или прямолинейности; однако эта видимость может, или не может проникать в слои воинской души. Большинство Хаккен – поистине ловкие политики; благодаря использованию прямоты Хаккен, средний чужеземец никогда не понял бы, что его только что серьезно оскорбили. В конце концов, Хаккен в какой-то степени все еще Повелители Тени. Символом этого принципа является драгоценный камень, так или иначе соответствующий ему, ведь он выглядит простым, но имеет нескончаемую глубину.

• **Мудрость** – зеркало – символ мудрости, которая начинается с самопознания. Хаккен должен знать свои собственные силы и ограничения. Кроме того, знаменитый Хаккен однажды сказал, «Другие – всего-навсего ваши отражения. Как можете вы любить или ненавидеть что-то другое, если оно не отражает то, что вы любите или ненавидите в себе самом?»

Благосклонность, прямота и мудрость завершают шинтоку, духовные достоинства.

• **Лояльность** (*чушин*) – Преданность и неизменность каждой клятвы даймё чрезвычайно важны для Хаккен. Столкнувшись с выбором между смертью и предательством даймё, большинство Хаккен охотно примет смерть. Отказаться от верности – почти непоправимо потерять лицо и честь. Однако, в отличие от людей-самураев, Хаккен менее склонны совершать ритуальное самоубийство из-за незначительных нарушений вроде этого; раса не может быть требовательна к исполнению подобных обычаев, если должно появиться будущее поколение.

• **Поддержка качества во всем** – от собственной внешности до вежливости на общественных собраниях, Хаккен соревнуются за совершенство. Месть, искусство, война или любовь – независимо от вида задачи, Хаккен везде стремятся поддерживать этот уровень.

• **Вечное повиновение** – Хаккен знают, что их лорд не будет требовать чего-то несправедливого или не соответствующего желаниям Изумрудной Матери – для Хаккен даймё избран, наделен Гайей всей необходимой мудростью для поддержания своей ответственности. Поэтому воин будет следовать приказам даймё в пределах своих способностей. Если Хаккен чувствует, что он не может выполнить приказ своего даймё, он может захотеть стать Ронином. Обычно так не делается, ведь Хаккен боятся потери личной чести; такие вещи считаются частью его повиновения и верности клану. Хаккен часто выбирают путь Ронина, когда не желают способствовать потере клановой чести, или если даймё потерял способность быть справедливым и сильным лидером. Несмотря на романтизированные понятия Ронина в фильмах, это не тот путь, который легко избрать; оказаться вне общества – значит иметь серьезные социальные последствия. Несмотря на все свои человеческие лики – они все еще оборотни; быть частью стаи заложено в их природе.

• **Принятие наказания за провал** – Хаккен не привыкли оправдываться в своих ошибках; они принимают полную ответственность за свои дела. Весьма часто это означает, что они должны будут принять ужасные наказания за свои действия. С другой стороны, даймё, отмеряющий дисциплину, должен быть справедлив и мудр в своем наказании. В других словах, наказание соответствует преступлению, по крайней мере, в идеале.

• **Справедливость по отношению к другим** – это карма; если Хаккен незаконно причиняет кому-либо страдания, то понимает, что когда-нибудь жертва доберется до него. С другой стороны, некоторые несправедливые действия могут быть необходимы команде даймё. Хаккен должен взвесить свою лояльность и повиновение против своей кармы в таких случаях. И опять же, если вопрос стоит в личных страданиях или потере чести, Хаккен падет перед желанием клана и даймё каждый раз.

Организация

Хаккен делят себя на кланы, весьма подобные племенным лагерям, но сосредоточенные вокруг наследственных семей и союзов. Понятие принадлежности группе чрезвычайно важно для Хаккен; лояльность большинства Гару делиться с их товарищами по стае отражается в чувстве семейных уз Хаккен. Обычно все члены клана – близкие родственники, хотя даймё может допустить в клан любого, кого они выберут. Хаккен полагают, что клан походит на человеческую (или оборотническую) форму: даймё – сердце и разум, воины – руки и ноги, люди – тело, а старейшины – чувства. Все связаны, и только благосостояние всех участников клана обеспечит общее качество. Хаккен ценят свою Родню возможно даже больше, чем это делают западные Повелители Тени, хотя они, конечно, не менее требовательны в отношении службы и верности. Многие Хаккен носят свои семейные моны на сражения или церемонии. Люпусы Хаккен, возможно, являются исключением и предпочитают собираться в более традиционные стаи; они часто более склонны присоединяться к сэнтаю хенгейокай, чем хомиды.

Вместо того чтобы вести массовые клановые войны, Хаккен улаживают большинство споров между кланами в ритуальном поединке. Иногда этот бой принимает форму искусства или соревнования в знаниях, как у Чжунь Лунь. Хаккен до сих пор восхищаются сложными политическими махинациями, которые могут занять годы для достижения высшей точки, в нынешнее время ставшими более запутанными, благодаря улучшенной технологии. Только то, что они хранят традиции, не означает то, что Хаккен выше использования искушенных ошибок или взлома программ. Но, несмотря на их необычайно гуманистическую философию и перспективу, Хаккен все еще остаются Гару; они все еще собираются в каэрнах и делятся обсуждениями, как многие оборотни в этом мире.

Огромное количество Хаккен проживает в Японии, но скудное меньшинство иммигрировало к западному побережью Соединенных Штатов и к другим частям Юго-Восточной Азии. Между Хаккен

и Стеклоходами назревает небольшой конфликт в отношении экономических интересов к Токио, Гонконгу и другим городам в области. Многие Хаккен встревожены тем, что некоторые Стеклоходы объединили свои силы с якудза – среди айнских людей на Хоккайдо есть несколько Уктена, хотя Хаккен не считают их такой уж большой конкуренцией.

Во дворах Хенгейокай Хаккен служат солдатами высшего класса. Они часто бывают генералами, и приносят присягу и двору и клану, служа им в различной степени. Может, они и рады служить Кицунэ и Тенгу, которые имеют длинные истории в Японии; другие хенгейокай доставляют им неудобства, и Хаккен не нравится, когда их просят служить в сэнтае с другими перевертышами. Тем не менее, они всегда откладывают личные отношения, когда в их интересах обязательство, и Чжунь Лунь надеются, что служба с другими хенгейокай предоставит Хаккен необходимые связи с их потерянной основной стороной.

Черты, Порода и Форма

Хаккен соответствуют другим оборотням с точки зрения покровительства, породы и формы. Однако, люпусы Хаккен чрезвычайно редки, так как волк почти исчез из Японии в начале этого столетия. Некоторое количество одиноких волков осталось на северных островах, но есть ли Родня среди них? Эта потеря оборотней-люпусов и Родни быстро разрастается, и становится серьезной проблемой. Подобно Серебряным клыкам на Западе, многие Хаккен выбирают помощников, чтобы заключать союзы и держать семейную честь чистой. Однако, присутствует любовь и страсть; верность и преданность помощникам и детям – часть стрем-



Почет

Рассказчики могут награждать персонажей Хаккен почетом, основываясь на военном кодексе. Благосклонность, прямота и мудрость – самые важные части кодекса; другие принципы существенны, но должны требовать меньшей награды. Вероятно, важнее, чем получение почета – его утрата. Штрафы за позор, неповиновение, трусость или глупость должны быть вдвое жестокими для Хаккен.

ления к качеству во всех вещах. Большинство преступлений происходят вне родословной Хаккен; они полагают (возможно, справедливо), что никакой гайдзин не может полностью понять их кодекс чести и образ жизни. Этому, вероятно, придется измениться, если Хаккен хотят выжить.

У Хаккен нет никаких ограничений на Дополнения, которые они могут или не могут купить, но обычно они выбирают Союзников, Родню и Прошлую Жизнь. Хаккен благородных семей могут иметь оружие, кроме дайсё, которое также является фетишами, зачастую связанными с духами Предков. Хаккен получают аггравированные повреждения от серебра (см. Оборотень, стр. 198), но могут поглощать другие формы аггравированного урона от радиации, огня, и когтей и клыков других шэнь.

Ранг и Почет требуют тех же самых указаний, что и у западных оборотней, хотя Рассказчики могут быть более жадными касательно Почета. Хаккен должны действовать с честью, славой и мудростью; только экстраординарные действия должны заслуживать дополнительной награды. Большинство Хаккен просто именует себя самураями вместо того, чтобы использовать термины гайдзин; тех, кто еще не подвергся Обряду Перехода, иногда называют асигару.

Дары

Хаккен начинают с тремя Дарами, одним для Племени, одним для Породы, и одним для Покровительства. Те, кто следуют Пути Изумрудной Добродетели, и поклялся Дворам, начинают игру с Даром Хаккен, общим Даром хенгейокай, и Даром Породы. Они могут использовать любые Дары Повелителей Тени в дополнение к таковым из своего собственного отличного подплемени. Как и у большинства других хенгейокай, некоторые Дары преподаются духами Предков.

Мечтания о Тысяче Журавлей (Первый уровень) - Этот Дар наделяет пользователя удачей на краткий промежуток времени. Этому Дару учит дух Предков.

Система: Хаккен сворачивает единственного журавлика из оригами, игрок делает бросок Обаяние + Оккультизм, сложность 6. За каждый успех Хаккен может добавить один кубик к выбранному запасу кубиков на одну сцену.

Достойный Путь (Первый уровень) - Появление перед кланом во время обсуждения или обрядов во взъерошенном или грязном виде очень постыдно. Дух Воды учит Дару, который позволяет Хаккен выглядеть абсолютно ухоженным и красивым; это весьма полезно, когда ты разговариваешь с даймё, вернувшись из сражения.

Система: Чтобы использовать этот Дар, Хаккен опускает свою руку в чистую воду, и игрок делает бросок Обаяние + Этикет со сложностью 6. Он может добавить один кубик за каждый успех к каким-либо из Социальных Атрибутов для следующей сцены.

Штормовой удар (Второй уровень) - Хотя дайсё не является оружием смертельного боя среди хенгейокай, Хаккен могут использовать их силу, чтобы убивать таких низших существ, как бакемоно. Используя этот Дар, оборотень может ранить противника на расстоянии, выполнив тайную технику разреза; когда Хаккен взмахивает катаной, на жертве появляется весьма реальная рана, отражающая удар Гару. Дух Ветра или Металла учит этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Ловкость + Холодное оружие, сложность 7; можно увернуться, как обычно. Вне диапазона (приблизительно 50 ярдов) этот разрез рассматривается, как обычный удар катаны; он не вызывает аггравированные повреждения.

Ночная Тьма (Третий уровень) - Использование этого Дара обычно временно слепит выбранную жертву; она может видеть только чернильную темноту. Использовать этот Дар в формальных поединках – серьезное нарушение, его владелец теряет четыре пункта временной Почета в каждой категории; он также не может получить Почет от такой испорченной дуэли, даже если побеждает. Дух Ворона учит этому Дару.

Система: Хаккен опорожняет пузырек чернил, и игрок бросает Манипулирование + Хитрость, сложность 8. За каждый успех жертва ослепнет на один час.

Ожившее Сокровище (Четвертый уровень) - Призы Хаккен – это части древнего искусства, и такие объекты часто имеются в их домах. Большинство этих сокровищ пробуждает духов, которые могут поделиться с вами своей мудростью. Этот Дар уговаривает духов вещей разговаривать с вами и поведать вам свои истории. Дух Предка учит этому Дару.

Система: После того как Хаккен касается объекта, игрок бросает Манипулирование + Этикет, сложность 7. За каждый успех дух поведает одну краткую легенду о прошлом. Этот Дар может использоваться даже на общих вещах; оружие могло бы поведать о его владельце, а чайная чашка могла бы рассказать о церемонии, в которой ее использовали.

Сусаноо и Вирм

Многие Хаккен чтят Нару-ками, кого оборотни-гайдзин называют Дедом-Громом. Сусаноо, Повелитель Дождя и Штормов, также когда-то был уважаемым Тотемом для Хаккен, как и Тсуки-Йоми, Леди Луны, или Нару-Ками. В то время как дожди Сусаноо приносили жизнь, его цунами и тайфуны означали разрушение. Все чаще и чаще он посылает жестокие штормы, в мире яви и в Умбре. Боясь, что он стал жертвой искушения разрушительного Вирма, Хаккен отвернулись от него, чтобы принять нового Повелителя, Нару-Ками.

Действительно ли Сусаноо стал затронутым Вирмом? Или здесь поработала какая-либо другая сила? Никакой Теург, пытавшийся узнать это, не вернулся, чтобы рассказать эту историю.

Божественный Ветер (Пятый уровень) - Этот Дар вызывает ужасающий шторм на указанную область. Деревья вырываются с корнем, а автомобили взлетают, как бумажные картонки. Ничто не может противостоять силе ветра, который разрушает здания, автомобили и жизни. Этому Дару учит либо дух предков, либо слуга Нару-ками, Повелителя Грома.

Система: Персонаж делает бросок Выносливость + Загадки, сложность 7, и тратит хотя бы один пункт Ярости. За каждый успех шторм покроет одномильный радиус; каждый дополнительно используемый пункт Ярости добавит один успех. Ущерб причиняется по усмотрению Рассказчика, хотя любой незащищенный человек, вероятно, получит серьезные повреждения – если не умрет – от ярости шторма. Шторм заканчивается всего через несколько сцен, но может сравниться со многими ураганами в своей ярости.

Обряды

Обряды Смерти, Наказания и Гармонии – наиболее практикуемые среди Хаккен. Обряды Известности проходят нечасто, но всегда во время большого празднования. Без сомнения, самый торжественный ритуал – Обряд Сэппуку. Большинство жителей Запада полагают, что это просто ритуальное самоубийство в политическом протесте даймё, или из-за того, что Хаккен потерпел неудачу в его обязанностях. Обряд, однако, также возвращает потерянную честь празднующему клану или позволяет Хаккен присоединиться к своему покойному даймё, если он чувствует, что не может жить без его руководства. Хаккен получает приблизительно пять пунктов Чести и два пункта Мудрости посмертно для того, чтобы участвовать в Обряде Сэппуку. Его клан тоже получает уважение. Если даймё все еще жив, Хаккен сначала должен получить разрешение, прежде чем проводить этот ритуал. Хаккен думают, что Обряды Смерти особенно важны, поскольку желают воссоединиться со своим кланом в других жизнях; надлежащее проведение Обряда Смерти поможет исполнить эту мечту.

Реплика

Возможно, вы судите мудро; возможно, наши клыки затупились с годами, а наши когти затупились от обращения с человеческим оружием. Можете ли вы предоставить доказательства своей правоты? Пожалуйста, я жду вашего нападения.

Стереотипы

- **Хан** – Они грубые варвары; хотя считают себя благороднее могущественнейшего даймё. Этим великим зверям не дано понять совершенство.
- **Кицунэ** – Они наши уважаемые союзники в борьбе против искажений наступающей эпохи. Порой лисы берегут свои тайны, но они понимают необходимость равновесия всех вещей.
- **Кумо** – Есть ли кто-нибудь из этого беспокойного народа, кто когда-либо выкрутился из-под каблука Вирма? Они стремятся доказать, что гармония и красота существует только в их собственном искаженном понимании, и поэтому они – наши враги.
- **Наги** – Их постоянно движущиеся кольца намекают на нетерпение.
- **Незуми** – Среди этих разносчиков грязи и болезней нет чести. Они грубы и им недостает достоинства; тем не менее, их ценность в искусствах Низкой Войны неоспорима.
- **Саме-Бито** – У них есть собственные кодексы чести? Они что, меряются с нашими традициями? Я полагаю, что мне это совершенно не нравится, так как они, по всей видимости, в первую очередь подражают нам.
- **Тенгу** – Они не практикуют Бусидо, но зачем ожидать воинских кодексов от посыльных и разведчиков? Вороний народ верен и энергичен, и если они время от времени испытывают наше терпение, это не слишком большое испытание.
- **Чжунь Лунь** – Их пристальный взгляд так тревожен, а их рассказы о сражениях до того, как море отделило Ниппон от Китая, даже более того. Мы можем сказать, что они нас уж точно не одобряют.
- **Народ Заката** – Некоторые из них терпимы и вежливы, но никто из них никогда полностью не поймет нас. Большинство из них заинтересовано только в краже наших земель или богатства. Смотрите на них с уважением, но никогда им не доверяйте.

Хан

Забывший Король

Однажды жил великий король, раджа среди мужчин, и его двор был самым роскошным из когда-либо виденных. Король этот был очень любим, и народ приветствовал его как могущественного героя, говорилось, что он убил множество ракшасов перед тем, как взойти на трон. Ночью он пировал деликатесами, которые понравились бы самим богам, и охотился на животных с силой, достойной самих тигров. И настал день, когда солдаты короля, наконец, поймали великую и дикую тигрицу, ту, что убила многих людей короля за эти годы.

Они гордо возложили великого зверя перед ним, ее лапы и шея были скованы цепями. Сначала король был рад видеть эту дань, но затем он увидел, что слезы собрались в глазах тигрицы.

– Что это такое? – нахмурился он. – Такое свирепое животное, убившее почти тысячу людей – трусит? Ты плачешь из страха за свою жизнь? Я ожидал большего от могущественной тигрицы.

Тигрица смотрела на него с печалью за своими нефритовыми глазами, и, к удивлению всего двора, она заговорила.

– Я оплакиваю тебя, о мой король, ведь когда-то ты правил всеми тиграми джунглей, а теперь ты забыл себя, и будешь гибелью для своего рода.

Визири ахнули, и королева упала в обморок, а сын короля вышел вперед с копьем.

Тем не менее, тигрица продолжала.

– Разве ты не помнишь? Ты не помнишь, как убил ракшаса с нефритовыми зубами собственными лапами? Ты не помнишь, как наблюдал за людьми, и как любопытство одолело тебя? Ты не помнишь, как шел с людьми через джунгли, неся белые шкуры, череп ракшаса и драгоценные ожерелья, провозглашенный героем? Помнишь ли ты свою любовь и своих детенышей? – она уронила слезу, и сказала, – твои детеныши мертвы, мой король – они были убиты ради деликатесов, которые подаются на твой обеденный стол. И, я боюсь, что твоя любовь также последует за ними.

В это время сын короля с криком вскочил и вонзил свое копье в сердце тигрицы. Она легла и молча умерла. Однако король вскочил на ноги, и вдруг его голова обратилась в тигриную, а тело наполнилось силой Мудрых Королей. С воплем гнева, горя и воспоминания, он прыгнул вперед и ударом лапы размозжил голову собственному сыну.



Он вырвал копье из рук стражника и пронзил им трех мужчин разом. После этого он с ревом побежал со двора, мчась через дворец и убивая каждого попавшегося человека. Наконец он перепрыгнул стену и исчез в джунглях, где лег и заплакал.

Шли дни и ночи, но король-тигр все еще плакал. Наконец он услышал глубокий голос, который сказал:

– Могущественнейший из Хан, теперь слезы мало помогут тебе. Ты можешь излить вторую Желтую Реку своими слезами, а Небеса так и не снимут с тебя проклятие.

Король посмотрел наверх и увидел там возвышающегося Верховного Тигра, мастера оружия Служителей Небес. Верховный скрестил руки и покачал головой.

– Я надеялся, что ты не станешь этого делать, но я полагаю, что любопытству нельзя отказать. Теперь, когда тигр предпочел человечество собственному виду, оно убьет всех тигров. Это только вопрос времени.

– Но что я могу сделать? – взмолился король. – Мне разорвать и сжечь собственную плоть, чтобы Небеса смиловались? Или может, мне спуститься в Ад и забрать страдания своего народа себе?

Верховный вздохнул.

– Проклятие уже было наслано, и не может быть забрано. Но мне не больше твоего хочется видеть гибель тигров, поэтому я дам тебе шанс: я запечатаю тебя в драгоценном камне и спрячу где-нибудь, и если хоть один из твоих людей найдет тебя в ближайшую эпоху, они смогут пробудить тебя и спастись. Но если они падут в борьбе между собой, ты никогда не будешь найден.

– Мне все равно, – ответил король, – я сделал бы все, что угодно, чтобы спасти мой любимый народ, и если я не могу использовать свои силы, чтобы помочь им сейчас, я сделаю это в будущем.

И до сих пор Хан продолжают искать величайшего из воинов, чтобы он мог передать им свое могущество и вести их к победе. Но даже притом, что Верховный спрятал его справедливо, тигры пали в войне между собой, и теперь они могут никогда не пробудить его могущество.

Описание

Из всех племен Бастет во Дворах Зверя присутствуют только Хан. Оборотни-кошачьи слишком обособленны и уединенны, чтобы хорошо приспособиться к жизни в обществе, и даже индийские Багиры презирают хенгейокай в пользу хранения своих тайн. Однако великие тигры-оборотни всегда знали, что Изумрудная Мать дала им священную обязанность, и большинство скорее отсечет себе конечность, чем уйдет от ответственности. Некогда верные Матери, Хан безжалостно убивали людей, которые переступали через их границы, и беспощадно уничтожали любую икру Многоножки, которая пересекала их путь.

Матерь дала Хан двойную обязанность; они ответственны за сбор тайн Противника, но также должны сражаться во имя Матери. Там, где Тенгу прокрадываются в искаженный улей, а затем пытаются улететь подальше, крича о своих открытиях всем Дворам, Хан аккуратно приближаются, извлекают знания из колец многоножек, затем удостоверяются, насколько это возможно, что все тайны остались во владениях Хан.

Однако для сыновей и дочерей Тигра настали темные времена. Когда-то они правили наряду с человеческими аристократами, но теперь они – всего лишь горстка охотников в джунглях. Их число уменьшалось с каждой великой войной – с крестовыми походами Второй Эпохи против Королей Яма, с их собственными войнами Четвертой Эпохи, с современными войнами, которые подтолкнули их почти что к исчезновению. Их божественная власть и глубокая мудрость все еще широко уважается среди Дворов, но другие хенгейокай опасаются, что после Шестой Эпохи Хан окончательно вымрут.

Тем не менее, тигры-оборотни все еще гордятся тем, кто они есть. Хотя их род уменьшился, они – все еще величественные существа. Они изучают искусства рукопашного боя, и набираются знаний у мудрецов. Хан только тогда может считаться Хан, если каждый момент после своего пробуждения он проводит в самосовершенствовании; ничто меньшее не подходит этим императорам животных.

Организация

Однажды, не так давно, Ханы собирались в великом султанате, где Тигры Заката и Тигры Дворов встречались, чтобы дружески обменяться знаниями. Но султан предал свой род, и последовавшая война унесла жизни слишком многих Ханов. С тех пор тигры-оборотни Срединного Королевства стали очень отчужденными, утверждая, что только в безопасности Дворов их традиции могут выжить. Они совершенно недружелюбны к оборотням-кошачьим других Племен, и предпочитают делить дворы с другими хенгейокай тагэйрмам Бастет.

В большинстве случаев Ханы ведут уединенный образ жизни, и почти никогда не путешествуют с кем-то другим из своего вида. Единственное время, когда два тигра-оборотня проводят много времени вместе – если один из них – детеныш, обучающийся у другого. Когда вас может быть всего сотня во всем мире – среди хенгейокай и Народа Заката – кажется глупым собираться вместе, если удачливая группа многоножек может уменьшить ваш род на одну двадцатую.

Во Дворах Ханы часто служат в роли великих воителей или генералов, используя накопленную информацию для разработки тактических приемов, способных согреть сердце Сунь-цзы. Они – существа Высокой войны, сильные и достойные, но едва ли они выше того, чтобы пользоваться слабостями врагов. Честно говоря, совсем немногие из них сохранили доброту, и с каждым тигром, ставшим жертвой пули браконьера или ловушки, их Ярость нарастает...

Черты

Жестокие воины Хан, воспитанные во дворах, обучались слегка обуздывать свой гнев. Они начинают игру с 5 точками в Ярости и 2 точками в Силе Воли. Они могут приобрести любые Детали биографии (в отличие от Ханов вне Дворов Зверя, эти хенгеойкай получили большее благословение от предков Дворов, и могут приобрести Прошлую Жизнь), включая характерную для Бастет Деталь биографии Царства-Логова; разумеется, Тотем они могут приобрести только в том случае, если являются частью горного сэнтая.

К сожалению, Ханы не могут сделать Шаг за грань; только использование определенного Дара четвертого уровня может разрешить им по желанию входить в мир духов. Одной только этой причины достаточно, чтобы заставить большинство Хан находить достойных товарищей для создания горного сэнтая, чтобы с помощью своих благородных компаньонов они могли наслаждаться очарованием Гобелена.

Ханы, не следующие Путем Изумрудной Добродетели, следуют системе Почета, подобной таковой у Рагабашей Гару (хотя они требуют большего количества Почета за Ранг). В идеалах племени, главными являются достоинства Свирепости, Смекалки и Чести. Однако большинство Хан в Срединном Королевстве в глубине души – традиционалисты, и предпочитают служить Изумрудным Достоинствам – преимущественно как Кулаки с возможностью мстить за многочисленные смерти своего семейства, насколько это возможно.

Породы

Порода Фелин у Ханов быстро истощается; часть тигров-оборотней снизошла до слияния с китайскими породами тигров ради сохранения своей родословной. Однако такие детеныши почти всегда воспитываются в неволе, и хотя им часто удается выжить, они не слишком готовы к строгой жизни среди хенгейокай.

Хомиды Ханов более многочисленны, но печально известны разборчивостью к размножению. Кровь тигра священна, она не дар, который может быть разделен, с кем попало. Раньше они выбирали только лучших дворян и всадников Китая и Кореи, но те дни давно прошли. Теперь отбор лучших и достойнейших из миллиарда душ в одном только Китае является трудным обязательством, особенно притом, что обязанность стоит на первом месте. Некоторые Ханы спариваются друг с другом в утешении, в результате чего получается случайный метис. Эти несчастные звери, искаженные пламенной чистотой своей родословной, всегда воспитываются во Дворах, где быстро познают ответственность, которая является правом их рождения. У метисов Хан нет другой жизни, только эта, полная ответственности.

Хомиды начинают игру с 2 точками в Гнозисе, Метисы с 4, Фелины с 6.

Формы

● **Хомид:** Даже в человеческой форме Хан аристократичны и внушительны. Большинство из них крупны и широкоплечи, гиганты среди мужчин. Зачастую они весьма привлекательны в атлетическом плане.

● **Сокто:** Не такие сильные, как Глабро Гару или Саме-Бито, Хан в форме Сокто худые и ловкие, с резкими скулами, частичными бакенбардами, длинными клыками и кошачьими глазами. Их волосы удлиняются и принимают полосатую окраску, в то время как ногти становятся похожими на когти. Само собой, форма форма Сокто пугающе экзотична.



Характеристика форм

Сокто*	Кринос*	Чатро*	Фелин*
Сил: +2	Сил: +3	Сил: +4	Сил: +2
Лов: +1	Лов: +2	Лов: +2	Лов: +2
Вын: +2	Вын: +3	Вын: +3	Вын: +3
Ман: -1	Ман: -3	Ман: -3	Ман: -3
Вншн: -1	Внешн: 0	Внешн: 0	

* - Ханы получают сложность -2 ко всем броскам на Восприятие в этих формах.

● **Кринос:** Хотя они все еще могущественные и избранные воины Гайи, Хан не получают сильные боевые навыки в своей форме полу-тигра. Полная высота Криноса составляет около девяти футов (приблизительно 2,7 метра), хотя их величина способствует удивительной грации. Хан в Криносе вызывает ослабленный Первобытный у наблюдающих его людей, иначе это не была бы их излюбленная форма во времена Владычества.

● **Чатро:** Эта форма походит на ужасающих смилодонов, в память о древних временах. В два раза шире в плечах, чем обыкновенные тигры, и в четыре раза более массивные, саблезубые как их предки, Хан в форме Чатро не что иное, как полосатая машина смерти. Смертные, созерцающие Чатро, переносят полноценный Первобытный ужас в память о допотопных саблезубых убийцах.

● **Фелин:** Хотя и не столь огромная как Чатро, форма тигра не повод для насмешек. Некоторые Хан любят принимать форму Фелин, чтобы привлечь браконьеров в доказательстве, что они все еще устрашающий кошачий род.

Дары

Тигры-солдаты Дворов начинают игру с тремя Дарами – одним общим Даром хенгейокай, одним Даром своей Породы (вы можете использовать Дары Пород Гару или аналогичные у Бастет), и одним Даром Хан. Их Дары обычно сосредотачиваются на боевых искусствах и очищении, хотя они понимают и некоторые хитрые уловки.

● **Кошачья походка (Первый уровень)** - Как Дар третьего уровня у Люпусов.

● **Гибель Многоножки (Первый уровень)** - Неудивительно, что Хан развили этот Дар, ведь они часто вызываются сражаться против ядовитого выводка Миров Йоми. Обращаясь к чистоте Небес, Хан может сделать свои руки или лапы почти неуязвимыми для удара, позволяя ему бесстрашно сражаться с колючими или кислотными врагами. Дух Слона учит этому Дару.

Система: Игрок тратит один пункт Гнозиса и делает бросок Выносливость + Медицина, сложность 6; за каждый успех эффект Дара продлится еще одну сцену. На протяжении Дара Хан получает пять дополнительных кубиков к поглощению ударов по рукам или лапам. Этот Дар обычно используется для сражения с противниками, которые вредны для физического контакта, хотя у него также есть некоторые практичные использования и вне боя (например, вытащить объект из горящей печи).

● **Заточенные Когти (Первый уровень)** - как Дар арунов.

● **Чутье Истины (Первый уровень)** - Как таковой Дар филодоксов Истина Гайи.

● **Дар Сверчка (Второй уровень)** - Хотя Хан – могущественные воины, их первая обязанность заключается в собирании тайн. Этот Дар – иная уловка, разработанная для таких дел, она позволяет им слышать через стены и через улицы так, будто они находятся в той комнате, откуда исходит звук. Этому Дару учит скромный дух Сверчка, и Хан чтят своего учителя в названии Дара.

Система: Хан назначает пункт где-нибудь в пределах 250 ярдов (приблизительно 229 метров) и игрок тратит Гнозис, при этом сложность равняется уровню местной Стены. В случае успеха Хан может подслушать разговор в течение одной сцены за успех. Заметьте, что Хан должен очень хорошо представлять, откуда исходит этот звук; и если он не видит это место оттуда, где стоит, он должен быть хотя бы ознакомлен с ним. Запрос «Магазин лапши, где я обедал» будет более разумным, чем «Офис Метучи-сана на 14 этаже», где данный конкретный Хан никогда и не был-то даже.

● **Сердце Гнева (Второй уровень)** - Как Дар Арунов.

● **Чутье Добычи (Второй уровень)** - Как Дар Рагабашей.

● **Лапы Неистового Духа-Тигра (Третий уровень)** - Одна из самых великих военных тайн Хан – этот Дар – позволяет тигру наполнить свои лапы духовной энергией. С этой силой он может сражаться с врагами в мире духов без вхождения в Умбру, пока может видеть их. Очевидно, что никакой дух не будет учить Хана этому Дару, пока он не проконсультируется насчет этого со Служителем Небес; чаще всего тигры-оборотни тщательно (и мучительно) изучают тайны этого Дара у других собратьев.

Система: Хан сосредотачивается на своем желании и тратит пункт Гнозиса на следующую сцену, его лапы или руки начинают тлеть бело-синим, сверкающим светом. Свет варьируется от синего к зеленому, после к желтому, затем к красному, потом к розоватому оттенку и, наконец, исчезает вовсе. Хан получает приблизительно шесть ходов сражения до того, как Дар закончит свое действие.

● **Пожирание Нечисти (Четвертый уровень)** - Как Дар Теургов: Иссушение Духа. Этот Дар может использоваться только на Бэйнах, но энергия, полученная от такого действия, несколько очищается этой способностью. Этому Дару учит дух Тигра.

● **Лунное возмездие (Четвертый уровень)** - как Дар арунов: Серебряные когти.

● **Небесный Громовой Молот (Пятый уровень)** - Получая силу от самих небес, Хан наносит удар, который может разрушить стены и расколоть деревья. Сила его удара сродни ги-

гантскому тарану, сокрушающему все на своем пути. Этому Дару учит Верховный Тигр Служителей Небес.

Система: Игрок тратит 3 пункта Ярости и два пункта Гнозиса и делает бросок Сила + Первобытный инстинкт. Последующий удар Хан покрывает пятифутовый радиус (уменьшая сложность поражения противника на 3), и добавляет количество кубиков, равное его постоянным Ярости и Гнозису к его общему запасу кубиков урона. Любые другие Дары, которые затрагивают удары лапой, такие как Лапы Неистового Духа-Тигра или Пламенные Когти, могут помочь этому удару.

После использования этого Дара Хан должен лично попросить разрешение на использование этого Дара в будущих боях у Верховного Тигра. Хотя этот запрос почти никогда не отклоняется, он может потребовать времени на размышление.

Обряды

Хан не такие хорошие мастера ритуалов, как другие хенгейокай; хотя они обычно проводят обряды очищения и изгнания нечистой силы, чаще всего они привыкли оставлять духовную работу тем, кто управляется с нею лучше. Отчасти это из-за того, что им трудно войти в Умбру; если ты редко встречаешь духов, то невежливо требовать от них услуг. Другая теория состоит в том, что Хан слишком горды, чтобы чересчур полагаться на фетиши и священное снаряжение; они позволяют другим хенгейокай проводить ритуальные работы по мере необходимости, но не будут признавать, что им нужна помощь духов во всяких несерьезных случаях.

Реплика

Стреляйте в меня. Режьте меня. Преследуйте меня. Охотьтесь на мою землю ради плоти и презирайте меня за мои когти. Я все еще Хан, повелитель тигров, и я все еще опираюсь своими лапами на ваш кровавый череп и сотрясаю небеса своим ревом.

Стереотипы

● **Хаккен** – Как так получилось, что щенки Волка пали так низко из пламени единства? Их уверенность в заимствовании обезьяньих традиций истончила их кровь; совсем скоро в них совсем ничего не останется от Волка.

● **Кицунэ** – Перед вами они сама скромность, не стоит вам отвернуться, как они попытаются выполнить ваши обязанности. Не секрет, что у них есть свои амбиции; вопрос лишь в том, как далеко они могут зайти ради них.

● **Кумо** – Так много разных зловонных оттенков в их дыхании, что трудно жаловаться на какой-то конкретный.

● **Наги** – Трудно придираться к ним за все, что мы видим на их лицах. Отравлять ядом возможно и необходимость, но это не наш путь.

● **Незуми** – Эти крысята разбегаются подобно своим родичам-животным при нашем приближении. Однако Крыса был более дальновиден в достижении своих путей, и мы должны опасаться хитроумия его детей.

● **Саме-Бито** – Их благородство грубо и плохо смотрится на их плечах. Однако с наступлением Шестой Эпохи у солдат-акул едва ли будет недостаток в изяществе.

● **Тенгу** – Сплетники, улетающие там, где мы бы сражались, и болтающие там, где мы бы молчали. Пусть они обретут храбрость, когда придет их время.

● **Чжунь Лунь** – Когда-то они поняли, что путь воина не для них; тем не менее, мы бы оценили их силу в своих рядах. Брат Дракон, приди и наточи свои когти о кости наших врагов!

● **Народ Заката** – Их значение ответственности очень смутно и рассеянно, и наши кошачьи кузены не исключение. Как можно полагаться на этих постоянно грызущихся детей?



Кумо

Жизнь и Смерть

В один темный зимний день в Эпоху Легенд, Жадная Рати послала за своими двумя братьями, Разрушителем Марава и Пауком Нареау. С ее слугами пришли два блока красного и зеленого нефрита; братья знали, что Рати несомненно не шутила, прислав такие прекрасные подарки.

Поприветствовав братьев в обычной теплой манере, Рати повела их на балкон, выходящий на ее внутренний двор; где внизу толстый Паук-Гоблин и его темноватая напарница упивались страстью и терлись телами друг о друга, хрюкая и издавая стоны удовольствия. Наконец насытившись, они откатились друг от друга, и мужчина Кумо вернулся в свою человеческую форму, чтобы отдохнуть. Рати восхищенно ахнула, но ее братья были менее чем удивлены.

– Ты привела нас сюда только для того, чтобы посмотреть на наших детей Кумо, танцующих в Плавающем Мире? – огрызнулся Нареау, который не любил тратить свое время впустую на такие дела.

– Действительно! – согласился Марава. – Что забавного в том, чтобы видеть сотворение чего-либо, а не его разрушение?

– Ох, ну вы упускаете мои мысли, дорогие братья! Разве вы не видели? Они не были просто Кумо и Родней, они оба были Пауками-Гоблинами и занимались Плавающим Танцем! Разве это не вдохновение? Я думаю, никакая пара наших любимых Кумо прежде не скрещивалась таким образом, – глубокомысленно произнесла Рати. – Теперь дилемма состоит в том, что же произойдет с результатом их спаривания? Кто бы из вас ни подал мне идею, самая творческая будет вознаграждена целой комнатой прекраснейших нефритов.



Ничто не может быть приятнее нефрита, а посему братья долго и упорно думали над этим решением. Они думали так долго, что живот Кумо-женщины уже начал раздуваться. Она лежала и не двигалась, пока слуги Рати наполняли ее массой славных, шевелящихся детей. Наконец, Нареау заговорил.

– Все наши дети, будь они людьми иль пауками, прекрасны, – сказал он, восхищаясь скулящей раздутой женщиной. – Что, если спаривание двух Кумо произведет замечательнейших и прекраснейших сыновей и дочерей, и никакие другие не смогут превзойти их оча-

рование? У них было бы множество рук и тысячи нитей. Вот, что я думаю, сестра, – закончил Нареау.

– А еще лучше то, – ответила она, – что эти двое великих Кумо должны произвести еще более совершенного ребенка.

Тогда заговорил Марава.

– Только разрушение может создать совершенство, так послушай мою идею, сестра. Так как ребенок лучше своих родителей, почему бы ему не доказать свою ценность? Ребенок должен пожрать плоть матери при появлении из матки. Инь и Ян, смерть и жизнь, разве это не демонстрирует баланс всех вещей и красоту разрушения и созидания?

Нареау и Рати были столь ошеломлены, столь поражены этим замечательным планом, что могли только смотреть на него в восхищении. Марава махнул рукой на женщину-Кумо внизу, и начались муки рождения, и все они наблюдали кульминацию желания Разрушителя. Новый Кумо прогрызал путь через плоть своей матери в течение многих часов, пока она корчилась в муках и умерла только после того, как малыш насытился.

– Побыстрее доставь мне мой нефрит, дорогая сестренка, – смеялся Марава, удирая из дворца.

– Его идеи всегда были лучше, – вздохнул Нареау, очевидно проигнорировав задумчивость в глазах Рати.

Описание

Кумо – оборотни-пауки, связанные с Ананаси, но отличные хотя бы в одном – все они преданы Вирму. Если любой, кто уважает Гайю или Королеву Ананасу, остается жить среди Кумо, он должен сидеть тихо, чтобы его не сожрали. Несмотря на свое искажение, многие Кумо – весьма интеллектуальные и любознательные существа, которые могут захотеть беседовать с другими шэнь… или нет.

Начиная со Второй Эпохи, три союзнических семьи Кумо пробивали свой путь через восточные земли. Каждая семья привязана к определенному Тотему Вирма. За эти годы они поставили перед собой свою личную миссию преобразования или уничтожения всех других Кумо, кто откажется присоединиться к ним в видении сплетения мира и всех существ в темных сетях небытия. До настоящего времени эти Кумо были весьма успешны. Вот их семьи:

Выводок Маравы – Марава – разрушитель, склонный к смерти и разрушению. Его Выводок предпочитает вкус жертв Инь-аспекта, и специализируется на прямом убийстве и погроме. Они просты и весьма предсказуемы – вечные слуги Вирма.

Дети Нареау – Наиболее уравновешенные из всех Кумо, члены этой семьи любопытны и мудры, но все также способны к великой жестокости. Они любят мучить заключенных в течение нескольких дней, прежде чем убить их. Нареау также зовут Богом Пауков, и некоторые из его детей утверждают, что знают кое-что о путях Вивер.

Благословленные Рати – Вильд, капризный и похотливый, Кумо из этой семьи все еще хранят частицу Вильда в своей душе. Они любят охотиться на существ высшего Ян больше, чем Дети Нареау или Выводок Маравы. Леди Рати, их уважаемый тотем, имеет множество образов, но обычно она является красавицей, олицетворяющей желание. Некоторые из других шэнь хвастались о встрече с ней и обменом знаниями. Благословленные просто ухмыляются в ответ на такие слухи.

Кумо рассредоточены по Китаю, Японии и Юго-востоку Азии. Их любимая среда обитания – гнезда, встроенные в оставленные сооружения, пещеры или руины. В целом, эти три семьи на удивление хорошо ладят друг с другом, хотя и могут соперничать за священные участки и возможных жертв. Ходит множество слухов о том, что Кумо нашли убежище среди айнов северной Японии, хотя нет никакого доказательства этому.

Организация

Некоторые Кумо ведут уединенные жизни в темных, забытых местах; они любят изоляцию и выходят только для того, чтобы размножаться и пировать. Другие Пауки-Гоблины собираются в маленьких поселениях со старейшим лидером, четырьмя или пятью молодыми Кумо, и Родней. Лидерство основано не на бое, а на уважении к возрасту и мудрости; старейший Кумо в деревне или группе считается ответственным. Любые споры за лидерство решаются в Бесконечном Лабиринте. В этой игре несколько молодых Кумо строят запутанный лабиринт из сетей и проходов в заброшенном здании или каком-то другом месте. Два соревнующихся лидера заходят туда, но только один выходит оттуда живым.

Кумо, особенно посвященные Рати, скрещиваются без разбору со своей Родней и некоторыми людьми. Чтобы размножаться, двум Кумо следует получить разрешение от старейшины, который не разрешит спаривание, если считает, что местное племенное население слишком мало. Рождение метиса могло бы быть впечатляющим и благоприятным случаем, но не стоит урезать необходимую силу Пауков-Гоблинов.

Кумо мало взаимодействуют с другими шэнь, разве что в том случае, когда они могут им помочь, хотя иногда их врожденная надоедливость приводит их к другим хенгейокай. Они любят исследовать Умбру, некоторые даже уходят туда, чтобы построить там свои гнезда. Большинство из них не настолько глупо, чтобы нападать на других шэнь, как остальные бестолковые слуги Вирма. Их раздражают угрозы их поселениям или пищевым запасам. Любой хенгейокай, подозревающий, что вокруг злые Кумо, скорее всего, быстро побежит за помощью.

Черты

Кумо не рождаются с Покровительствами, и при этом они не следуют Пути Изумрудной Добродетели. Касательно Ранга и Почета их рассматривают как Рагабашей; например, Кумо Первого Ранга будет нуждаться в семи пунктах Почета в любой комбинации Славы, Чести и Мудрости, для достижения Второго Ранга. Таким образом, Кумо может выбрать один из трех начальных Даров из таковых у Рагабашей (см. «Дары»). Учтите, что другие хенгейокай и Бете не признают Ранг Кумо иначе как «опасный противник»; могущественный

Кумо заслуживает большего уважения, но никто из хенгейокай Дворов не станет уважать его.

У Кумо нет Ярости; вместо этого у них есть Запас Крови, как у вампиров. Как и у Пиявок, кровь позволяет им исцелять свои раны; они могут тратить кровь, как Ярость, и предпринимать дополнительные действия. Кумо может проглотить максимум 10 Пунктов Крови прежде, чем станет сытым и ленивым. У исчерпывания Пунктов Крови нет никаких отрицательных воздействий, кроме пустого желудка. Голодный Кумо излечивается не быстрее обычного смертного, и не может предпринимать дополнительные действия, иначе ослабнет. Кумо может потратить максимум 1 Пункт Крови за сцену; он должен решить, что будет полезнее – лечение или убийство. Хотя Кумо могут глотать даже плоть (и многие наслаждаются вкусом сырого мяса), они не насыщаются ею – это просто недостаток. Они нуждаются в крови, чтобы выжить – чем более силы, тем лучше.

Кумо – довольно непостоянные существа, они начинают только с 2 пунктами Силы Воли. Они очень плохо хранят дружбу, и не могут приобрести Союзников или Чистоту рода. И напоследок, Кумо благословлены своим покровителем, и не получают аггравированного повреждения от серебра. Они, конечно, все еще уязвимы для огня, когтей и клыков шэнь, и так далее. Их специфическая слабость принимает форму оружия, сделанного из хун му, редкой и ароматной разновидности древесины красных тропических пород. Повреждения от хун му не могут быть поглощены: Кумо расценивают вооруженных оружием из хун му как потенциальных врагов. Кумо хуже сопротивляются болезням и ядам, чем другие перевертыши. Это – горькая ирония над теми существами, которые так наслаждаются смертью и разрушениями.

Порода

У Кумо есть три породы: хомид, арахнос и метис. Метисов не считают позорными существами, как таковых среди Гару и некоторых других хенгейокай – несмотря на тот

факт, что младенец-Метис должен выгрызать свой путь из материнского чрева, уничтожая ее в процессе.

● **Хомид:** Кумо, родившийся от человека обычно (но не всегда) становится Родней. Кумо часто наблюдают за порождениями своих незаконных связей издалека, планируя украсть любого хомида Кумо, когда тот достигнет половой зрелости (и часто прихватывают потомство не-Кумо в угоду своим темным аппетитам). Конечно, находят не всех детей Кумо. Такие Кумо могут выбрать один начальный Дар хомидов Гару.

Начальный Гнозис: 2.

● **Арахнос:** Как и их кузены Ананаси, молодые паукорожденные Кумо пожирают своих братьев и сестер, пока не достигнут своей формы Агора. Взрослый Кумо должен часто следить за своим ребенком и предоставить ему необходимую еду при случае. Арахнос-Кумо чуть меньше, чем их западных кузенов, возможно, каждый 300-ый из всего потомства паука – Кумо. Арахнос может выбрать начальный Дар породы из Даров люпусов.

Начальный Гнозис: 4.

● **Метис:** Достаточно извращенно, но метисы уважаются среди Кумо; их присутствие вызывает восхищение и уважение вместо презрения, особенно среди разрушительной секты Марава. Ужасное убийство матери метиса представляет собой разновидность обряда инициирования, так что только немногие удачливые преуспевают. К тому же, если бы Кумо спаривались друг с другом, каждый метис стал бы бесплоден, как и у других перевертышей. Старейшины официально запрещают Кумо делать метисов, в то время как на деле закрывают глаза на фактические результаты. Метисы Кумо, разумеется, рождаются в своей форме Лилиан. Они могут выбрать начальный Дар породы из Даров метисов Гару.

Начальный Гнозис: 5.

Формы

У Кумо есть четыре формы, как и у западных Ананаси: Хомид, Лилиан, Агора (Питус) и Тысяча Клыков (Ползуны). Их форма Хомид походит на любого другого человека, но остальные формы...

● **Лилиан:** Форма Лилиан совершенно отвратительна, возможно, даже более чем любой Гару. В этой форме у них все еще две ноги, но их рост составляет от 8 до 11 футов (2,4 и 3,4 м); а живот раздувается в круглый шар с шестью лапами. Голова с восемью глазами выглядит немного больше, а темный шипастый хитин покрывает все тело. У Кумо вырастает два прядильных органа, а грудь взбухает под двумя наборами легких, одни из которых позволяют дышать под водой. Вот многочисленные вариации этой формы, от огромных пауков с хитиновыми человеческими туловищами и лицами, растущими из просомы и похожими на человеческие; до ужасающих двуногих существ, покрытых шерстью тарантулов. Различия в этой форме, в основном, поверхностные; у всех Кумо есть та же самая статистика в форме Лилиан, независимо от изменений.

● **Агора:** Это форма гигантского паука, которая также вызывает отвращение. Этот живой кошмар составляет четыре фута в плечевых суставах и обычно является круглым и полным. Щетинистый мех может покрыть все тело, оставляя пылающие глаза. Агора теряет легкие, позволяющие дышать под водой, но его нижние

Характеристики форм

Лилиан	**Агора**	**Тысяча клыков**
Сил: +3	Сил: +3	Сил: 0
Лов: +3	Лов: +3	Лов: +6
Вын: +3	Вын: +2	Вын: 0
Внешн: -2	Внешн: 0	Внешн: 0
Ман: -1	Мин: -3	Ман: 0
Сложность: 6	Сложность: 7	Сложность: 6
Укус Сил+1	Укус Сил+3	
Когти Сил +2	Паутина	Паутина

Кумо в формах Лилиан и Агора вызывает полноценный Первобытный ужас е своих жертв.

челюсти способны выделять яд. К тому же, эта гигантская форма паука способна плести сети, сильные, как стальные кабели (чтобы вырваться на свободу, жертвы должны иметь Силу, равную 9). Кумо должен потратить Пункт Крови, чтобы произвести сеть в пропорции, почти сопоставимой обычной паутине. В этой форме Кумо становятся ядовитыми. Хотя у них нет реальных запасов яда, они подсознательно впускают некоторое количество сверхъестественного яда в жертву с каждым укусом. Пострадавшие от укуса должны сделать бросок Выносливости со сложностью 7 (9 для смертных, магов и таких же незащищенных существ), или теряют один пункт случайного зического Атрибута. Потерянные таким образом атрибуты восстанавливаются, как Уровни Здоровья после аггравированного повреждения, но если какой-нибудь Атрибут упадет до 0, жертва потеряет сознание, пока не исцелится… или не будет пожрана.

● **Тысяча Клыков:** Многие люди думают, что ползающие пауки – жуткие, а другие действительно пугаются от их вида. А теперь вообразите себе сотни и сотни пауков, двигающихся в унисон, с явным стайным чувством. Это – Кумо в форме Тысячи Клыков (Ползуны). Хорошо поставленная нога может помочь избавиться от нескольких из них, но уничтожить следует каждого отдельного паука (что почти невозможно), иначе Кумо все еще останется жив. В этой форме проявляется около 200 пауков за одну точку Силы. Например, Юки – Хомид Кумо с Силой 3. Когда она принимает форму Тысячи Клыков, она распадается в приблизительно 600 пауков, и фактически неуязвима – даже если выживет всего один, он может питаться другими пауками, пока не восстановится. Хотя у пауков нет никаких Физических или Социальных Черт, Тысяча Клыков действует с групповым сознанием и предоставляет Кумо способность смотреть в разных направлениях. Если больше 30% пауков будет уничтожено, форма Породы Кумо будет меньше – пока Кумо не восстановится. В форме Тысячи Клыков Кумо может прясть сети как любой другой паук, хотя численность пауков позволяет Кумо покрывать большую область паутиной в смехотворно короткий промежуток времени.



Дары

В дополнение к Дарам Кумо, западных Ананаси и Породы, Пауки-Гоблины могут изучить Дары Рагабашей без дополнительной платы. Рассказчики могут позволить Кумо использовать Дары других племен или Породы, основанные на обмане и телепатии. Все Кумо начинают с тремя Дарами: от Рагабашей, Кумо и Породы.

● **Проворство (Первый уровень)** - Кумо известны своей быстротой и проворством. Этому Дару учит дух Блохи, он дарует им бонусы на прыжки и уклонения.

Система: Потратив пункт Гнозиса, Кумо может добавить два кубика к любому запасу кубиков на Атлетику или Уклонение на одну сцену.

● **Теневой Шаг (Первый уровень)** - Этот Дар иллюзии от Нареау позволяет Кумо изображать, что он находится там, где его на самом деле нет. Наблюдающие действие этого Дара видят, что Кумо исчезает из одного места и вновь появляется в другом, хотя в действительности он не двигается вообще.

Система: Игрок бросает Ловкость + Хитрость, сложность 6. За каждый успех Кумо будет казаться на два фута дальше, чем он есть на самом деле. Разоблачающие обман противники все еще могут напасть на невидимого Кумо, хотя сложность увеличивается на 3 (2, если их чувства обострены, например, обоняние люпусов Гару). Дар длится столько ходов, сколько Гнозиса у Кумо, и может использоваться только один раз за сцену.

● **Клыки Безумия (Второй уровень)** - Этот Дар действует как Дар Танцоров черной спирали «Пенящаяся Ярость», хотя изо рта Паука-Гоблина не капает пена; это просто иная форма ядовитого нападения захваченных Вирмом Кумо. Этому Дару учит дух Безумия или паук Бэйн.

● **Восстановление Плоти (Второй уровень)** - Кумо может призвать местных пауков в свое тело, добавляя их массу к собственной, чтобы исцелить свои раны. Этому Дару учит дух Предка.

Система: Персонаж не может предпринимать никаких других действий, только пожирать паукообразных. Кумо исцеляет один Уровень Здоровья за один пункт Гнозиса.

● **Плевок Искажения (Второй уровень)** - Взболтанные должным образом пищеварительные жидкости Кумо могут быть неприятным оружием, поражающим цели. Этот Дар позволяет Пауку-Гоблину плюнуть своими жидкостями в противника в рукопашном бою. Этому Дару учит слуга Маравы.

Система: Кумо должен потратить Пункт Крови, чтобы привести свои пищеварительные жидкости в должный беспорядок.



Игрок делает бросок Ловкость + Рукопашный бой, сложность 7, чтобы поразить цель кислотой. Кубик урона равен Выносливости Кумо +2, и вызывает аггравированные повреждения.

● **Отвратительный Укус (Третий уровень)** - Как Дар Танцоров Черной Спирали Четвертого Уровня «Паучий Яд».

● **Ловушка Красоты (Третий уровень)** - Кумо обожают обманывать своих противников; этому Дару учат слуги Рати, и он делает Кумо необычайно красивым и желанным по отношению ко всем очевидцам, независимо от пола или сексуального предпочтения.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование + Оккультизм, сложность 7. Кумо может поднять свою Внешность на один пункт за каждый успех, на три часа.

● **Тряска Сети (Четвертый уровень)** - Сосредоточившись на духах сети вокруг него, Кумо может почувствовать, когда за ним шпионят, или его преследуют. Этому Дару учит один из служителей Маравы, и любой шпион в непосредственной близости от Кумо приводит его в готовность, включая тех, кто находится в Зеркальных Землях.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Восприятие + Бдительность. Если набирается хотя бы два успеха, Кумо может узнать, не бродяжничает ли кто вокруг. За три или более успеха Кумо может больше узнать о пришедшем (на усмотрение Рассказчика).

• **Мудрость Старейших (Пятый уровень)** - Этот уважаемый Дар позволяет Кумо общаться с самими Марава, Рати или Нареау. Это несколько опасно тем, что если отсутствует Повелитель или Леди данного рода, они могли бы захотеть наказать Кумо. Если они настроены более доброжелательно, они могли бы передать некоторые факты или советы, соответствующие своей идиоме; например, Марава может поделиться тайной о том, как уничтожить определенного противника. Этому Дару учит слуга злой троицы.

Система: После выполнения соответствующего ритуала поклонения, Кумо должен потратить один пункт Гнозиса и один пункт Силы Воли. Игрок бросает Обаяние + Первобытный инстинкт. Ничего меньшее, чем три успеха при сложности 7 не принимается; Рассказчик может потребовать еще больше. Успех предоставляет прямую связь с избранным тотемом; у платы есть... скажем так, ужасные последствия.

Обряды

Кумо имеют несколько вариаций Мистических Обрядов и Обрядов Почета. Они придают большое значение празднованию рождения своего молодняка, особенно метисов. У каждой из этих трех семей есть меньшие обряды почитания своего покровителя. Некоторые Кумо говорят, что Нареау, Марава и Рати могли проявляться, если были особенно довольны обрядом. Считается, что они создали Обряд «Куколка Гоблина», хотя никакой Кумо не подарил бы столько другим хенгейокай.

Реплика

Эти земли – и наши дома тоже. Проявите немного уважения к таким же избранным, как и вы, и кланяйтесь нам с осторожностью – иначе мы везде протянем свои сети, даже в мирах Йоми. Скажите, вы действительно хотите увидеть наш ответ?

Стереотипы

• **Хаккен** – Ах, наши давние враги. Они почитают Гайю и Вильда, которых мы потеряли навсегда. Кем нам еще их считать, если не врагами?

• **Хан** – Такие скучные и строгие. Однако их число уменьшается с каждым днем, и когда одни просто наслаждаются спортом, Хан пекутся о том, чтобы выжить.

• **Кицунэ** – Какие умные маленькие зверьки эти Девятихвостые! Они даже не подозревают, насколько они близки к нам.

• **Наги** – Эти проклятые существа постоянно путаются под нашими ногами. Они признали, что мы только выполняем свои обязанности, но все еще ищут любое оправдание, чтобы проглотить нас целиком. Убивайте всех, кого увидите.

• **Незуми** – В былые дни крысы были нашими невольными союзниками. Возможно, мы должны попытаться разжечь нашу старую дружбу.

• **Саме-Бито** – Они забавны в своем глупом поиске благородства и величия, но они тоже кое-что скрывают. Мы должны узнать, каковы они за своими масками чести.

• **Тенгу** – Их любовь ко дню и ярким вещам так отличается от нашей страсти к темноте. Прискорбно, что нам редко удается поймать крылатый народ в свои сети, поэтому мы мало знаем о них – мы исправим этот недостаток.

• **Чжунь Лунь** – Они не только наши враги, они огромны и во многом мудры. Будьте почтительны и не провоцируйте их. Разумно спасайтесь бегством, когда это возможно.

• **Народ Заката** – Для нас куда большее значение имеет, кого шэнь почитают, а не откуда они родом. Те, что пришли с Запада, чтят Мараву, Рати или Нареау? Если так, какая разница, где они родились?



Нага

Смерть Джатадаки

Услышьте меня, о мои дети, и послушайте песню, которая родилась еще в те времена, когда процветали земля и небеса.

Это песня одного из нас, Нага, такого же ребенка трех матерей – она началась с самой ближайшей из наших матерей, с ее болью.

Ныне только живущие возле реки могут знать красоту нашей Третьей Матери. Она и есть Река, поток прохлады и жизни, прибежище любви и силы. Когда она возродилась из пенящейся белизны среди гор, птицы умолкли, а ветер перестал дуть, боясь лишиться ее великолепия. Она скромно открыла свои прекрасные глаза, и окинула взглядом принадлежавшую ей великую долину, бегущие к морю воды. Она искала своего защитника, одного из нас, ее детей.

Ее выбором стал Васана. Трехголовый Васана, Изумрудный Васана, Ужасающий Васана. Ни один из пришедших ранее Нагов не был столь уважаем. Лишь имя Винаты было печально известно среди Нагов. Наша Мать смотрела, как Васана сушился на скале, его капюшон был распростерт под солнцем, его глаза спали, но хранили кровь сотен внутри.

Она подошла к нему, и он сразу же склонился перед ее славой. Но она предложила ему возвышение голосом, подобным речному потоку в гладких скалах.

– Васана, – сказала она, – меня беспокоит оскорбляющий меня могущественный ракшас Джатадаки. Каждый день он съедает человека, и смывает кровь со своей бороды в моих священных глубинах, которые я берегу только для вас, Нагов. Я не могу больше выносить его грязь, и я хотела бы, чтобы ты уничтожил его.

– Ради тебя, о Матерь, я попытался бы отделить солнце от неба и проглотить его, – ответил Васана, – его смерть – наименьшее, что я могу положить к твоим ногам, но я сделаю это и надеюсь, что ты посчитаешь это достойным.

И тогда Васана отправился в земли, где жил Джатадаки, долгое время пробираясь через джунгли, чтобы добраться туда. Однажды он подвергся нападению бандитов, но поймал и укусил одного из них, наполнив его смертельным ядом. Повесив бандита на свое плечо и отплатив неразумие его убегающих друзей, он продолжил путь. Наконец он прибыл в пещеру Джатадаки и присел.

Совсем скоро пришел Джатадаки и зарычал. Он увидел Васану и приготовился к схватке, но Васана сказал:

– Смотри, о мой Король! Я принес тебе в дар человечину! Насладись вкусом ее мяса, а затем послушай мое предложение.

Джатадаки не заставил просить себя дважды. Он сунул мертвого бандита в свой огромный рот и прожевал его, тогда смесь крови и яда Васаны проникла в его желудок. После этого он пошел к своему копью – поскольку он не намеревался выслушивать Васану, а хотел получить еще одну порцию мяса – но наткнулся на него, поскольку ослабел от яда.

При этом Васана улыбнулся, и только улыбка сошла с его лица, клыки его были глубоко в шее Джатадаки. И хотя великие демоны могут противостоять многим укусам, яд Васаны был настолько мощным, что только Король Яма смог бы перенести всего две его дозы и выжить. Когда ракшас упал на землю, Васана быстро отсек ему голову и откатил ее в муравейник.

Так закончилась эта история, и теперь вы знаете участь тех, кто оскорбляет наших Матерей. Слава Васане, который не умер и спит до сих пор! Слава Земле, Луне и Реке! Слава Нагам!

Описание

Поэзия сверкающего клинка, ритм последнего вздоха – вот искусство, практикуемое Нагами. Когда Вирм оставил свою работу, змеям-оборотням досталась его задача судить хенгейокай и сохранять Равновесие. Когда Дворы слишком заняты или слепы, Наги хранят Мандаты, перемещаясь по окраинам общества хенгейокай и с великой ответственностью следя за своей целью. Наги и в самом деле предпочитают во всем поддерживать секретность; они даже целиком скрыли свою цель от Народа Заката, предпочитая фальсифицировать свое исчезновение разглашению своих обязанностей.

Они выполняют свои задачи со всей эффективностью и тонкостью, какая может быть, так что просто говорить о них открыто было бы дурным знаком. Когда хенгейокай упоминают эту породу в целом, они обычно не называют ее прямо, а используют поэтические метафоры: например, «разрастающиеся тени», «вздыхающие сумерки», «речная тишь». Сами Наги рассматривают убийство как некое мастерство, которое должно быть сделано очень точно, нежели было сделано вообще. На самом деле они наслаждаются такими искусствами, как поэзия и скульптура, уравновешивая свои разрушительные действия созиданием. Они стремятся быть иконой справедливости, и считают своей священной обязанностью отправлять домой тех, кто принадлежит Аду.

Но эффективность Нагов в убийстве стала их проклятьем, нежели благословением. Когда войны Четвертой Эпохи разразились среди хенгейокай, Наги подверглись еще более ожесточенным репрессиям, чем кто-либо еще, не считая Окума. В конце концов, – рассуждали многие, – если нас окружает искажение, то искажены и судьи, допустившие это. Вкупе с теми потерями, что потерпели Наги в Войне Гнева, эти потери привели их чуть ли не к исчезновению, когда пробудились Чжунь Лунь.

Но даже сегодня раны не спешат заживать. Наги хранят свое искусство между собой, и появляются из теней только в случае необходимости. Их почти никогда не просят присоединиться к сэнтаю – что нисколько их не оскорбляет . В конце концов, видимый вклад мог бы повлиять на репутацию Породы – но если бы Народ Заката узнал, что Наги никуда не исчезли, он мог бы попытаться поскорее исправить эту оплошность. Анонимность куда более разумна.

Организация

Хотя Наги упорно пополняли свои ряды после Четвертой Эпохи, число змей-оборотней на сей день составляет всего около 400 на всю Азию. Некоторую вину за это перекладывают на воюющих с ними Незуми и шепчут, что оборотни-крысы проскальзывают в логова Нагов и прожирают яйца чешуйчатых судей. Они никогда не работают в одиночку, и легенда об их величайшем предателе Винате служит ужасающим предупреждением о разрушениях, которые может устроить обратившийся к Вирму Наг.

У Нагов Срединного Королевства нет своих каэрнов; вместо этого они предпочитают собираться в протекторате дружественного двора. Некоторые продолжают поддерживать Ананты – маленькие личные участки в Царстве духов, похожие на Царства-Логова Бастет – в основаниях рек, но даже эти Наги живут на расстоянии брошенного камня друг от друга, поодиночке или вдвоем. Они почти никогда не устраивают обсуждений, за исключением тех случаев, когда что-то угрожает их расе.

Наги незримо служат во Дворах Зверя Изумрудной Матери из-за Народа Заката, ведь раскрыть свое существование жителям Запада означает неминуемую гибель. Они спокойно выполняют свою обязанность – и если другие хенгейокай не слышат, как они смазывают винтики Цикла – что ж, тем лучше.

Но из-за своей сознательной службы Дворам Наги поставили себя в очень сомнительное положение. Они хорошо помнят уничтожение своего рода во времена Войны Гнева, и знают, что открытые действия могут навлечь на них еще одну чистку. Поэтому они надеются, что благосклонность Дворов встанет между ними и Народом Заката, если жители Запада когда-нибудь узнают правду.

Черты

Наги прекрасно приспособлены к роли машины смерти, но и они не лишены своих слабостей. Во-первых, Наги не могут шагнуть боком по одному только желанию; лишь в Анантах они могут входить в Умбру без использования специального Дара, или помощи своего горного сэнтая. Им также трудно изучать общие Дары; единственные Духи, всегда отвечающие на обряды вызова Нагов – слуги Вани, дремлющего Принца-Дракона. Хоть они и составляют большинство духов Срединного Королевства, это не так просто, как кажется; дух не поможет Нагу, пока не посоветуется об этом с Вани или одним из визирей. К тому же, змеи-оборотни должны платить 7 пунктов опыта за каждый уровень любого чужого Дара.

В служении своей расе Наги используют упрощенную систему Почета; они мало заботятся о кастовых системах, и предоставляют старейшинам племени право судить их по заслугам. Система покровительства тоже существует только на словах; они признают четыре сезонных покровительства, но не назначают им какие-то специфические задачи. Все равны; все сведено к единому высшему стандарту. Единственное различие лежит в начальной Ярости; Кали (Зима) и Картикейя (Лето) начинают с 4 точками Ярости, в то время как Камакши (Весна) и Камса (Осень) начинают с 3. Все Наги начинают игру с 3 пунктами Силы Воли.

Однако Наги во Дворах рады следовать Пути Изумрудной Добродетели, и они даже принимают Покровительства в случае необходимости. Обычно тихие и зловещие, они становятся приятными компаньонами, когда служат в сэнтае, и являются профессиональными придворными. Наги поклоняются тому, чему следует; в конце концов, они служат своей обязанности.

Породы

Породы Нагов не имеют социальных различий; каждый по-своему достоин и имеет равное количество способностей. Начальный Гнозис Нагов подобен таковому у Гару; баларам (хомиды) начинают с 1, ахи (метисы) с 3, и васуки (змеи) с 5.

Достаточно странно, что их метисы столь же плодородны, как и другие Наги; один из десяти детей ахи будет Нагом. Женщина ахи может выбрать, хочет ли она родить людей или змей; после чего весь остаток своей беременности она пребывает в выбранной форме. Это имеет и некоторые побочные эффекты: если она хочет родить человеческих детей, она обычно выносит близнецов, а иногда даже тройню – но если она хочет рожать змей, яиц становится меньше, чем должно быть. Несмотря на это очевидное преимущество, Наги не пытаются пополнить свои ряды большим количество ахи; они стремятся поддерживать равное количество от каждой породы в своем племени, опасаясь проклятия, которое может пасть на их род, если они бросят вызов равновесию.

Формы

Формы Наг прекрасны и ужасающи, хотя змеи-оборотни действуют очень осторожно в любой форме, кроме Баларам. Во всех формах, кроме Баларам, они могут ввести сильнейший яд в своих противников. Если противник получает любой ущерб от укуса, яд вызывает дополнительную потерю семи уровней Здоровья аггравированных повреждений, которые поглощаются отдельно. В некоторых случаях Наги используют свой яд для ослепления противника (они всегда предпочитали скрещиваться с плюющимися кобрами). Если Наги попадают в цель, жертва теряет семь Уровней Здоровья как обычно, но должна пройти одна сцена перед тем, как яд войдет в кровь – в случае необходимости яд можно вымыть. Если яд попадает в глаза, он вызывает боль и повреждает зрительные нервы противника, ослепляя его, по меньшей мере, на три хода. К счастью, Дар «Сопротивление Яду» защищает от этого яда.

● **Баларам:** Наги неотличимы от других людей в этой форме.

● **Силкарам:** Эта форма больше походит на человека, но очень образно. Наги теряют весь свой волосяной покров; вместо него их кожу покрывает чешуя. Сросшиеся пальцы рук и ног помогают Нагам хорошо плавать. Линия подбородка удлиняется, несколько напоминая удлиненную челюсть змеи, нос Нага расширяется и отступает, пока лицо не кажется почти плоским. Чешуя покрывает лицо вместе с губами так, что становится трудно разговаривать. Глаза затемняются и теряют человеческую окраску. Зубы соединяются вместе, за исключением подобных собачьим зубам клыков, которые сворачиваются назад при ненадобности.

● **Ажи Дахака:** Боевая форма Нагов выглядит, как ужасающая гигантская кобра с цилиндровым туловищем и сильными руками. В этой форме у всех Нагов есть жуткий капюшон, даже если они не происходят от кобр. Неприметные жабры позволяют Ажи Дахака дышать под водой, как земноводным, при этом они могут раскрывать свои сильные челюсти при желании. Конечности Нага становятся чрезвычайно гибкими, подобно спинному хребту змеи. От туловища растет длинный 16-20-футовый хвост (обычно он даже длиннее), который обеспечивает Нагу прекрасное равновесие. Руки обзаводятся превосходными когтями, которые могут быть острее когтей Гару, а чешуя приобретает дополнительную упругость. У некоторых в этой форме скарификация и боевые шрамы проявляются в виде блестящих рисунков, как у некоторых Гару. Форма Ажи Дахака вызывает Первобытный ужас у смертных.

Характеристики форм

Силкарам	**Ажи Дахака**	**Кали Дахака**	**Васуки**
Сил: +2	Сил: +3	Сил: +2	Сил: -1
Лов: +0	Лов: +2	Лов: +2	Лов: +2
Вын: +2	Вын: +3	Вын: +2	Вын: +1
Внешн: -2	Внешн: -2	Внешн: 0	Внешн: 0
Ман: -2	Ман: -3	Ман: 0	Ман: 0
Сложн: 7	Сложн: 6	Сложн: 7	Сложн: 6
Укус +1	Укус +2	Укус +1	Укус +2
Яд †	Яд †	Яд †	Яд †
Когти +1	Когти +2	Когти +1	Когти +1
	Сдавливание*	Сдавливание*	
	Вызывает Первоб. Ужас		

* В этой форме Наг может использовать свое тело, чтобы схватить и сжать противника с его Силой (неаггравированное повреждение), сражаясь другими руками. Сначала Наг должен сделать бросок Ловкость + Рукопашный бой, чтобы совершить нападение и поймать противника; и когда он схватит противника, он должен сделать бросок Сила + Рукопашный бой со сложностью, равной Силе + Рукопашный бой оппонента минус 2, чтобы удержать его.

† Яд Нагов перемещается по телу со сверхъестественной скоростью. Хотя он не может поразить духов (даже материализованных), он воздействует даже на вампиров (хотя повреждение делится на два). Наги и Кумо неуязвимы к своим ядовитым укусам, но не к укусам друг друга. Наг может ввести яд три раза, прежде чем исчерпает мешочки яда за своими клыками; однако плевание ядом расходует две «дозы» из-за необходимого количества.

● **Кали Дахака:** Эта форма толщиной с человеческую ногу очень походит на великого короля кобр. К тому же, некоторые Наги сохраняют свои руки, но большинство рассматривает эти придатки непристойными в этой форме и предпочитает убирать их. Наги должны преуспеть в самовнушении, когда они переходят в эту форму (второй бросок Выносливость + Первобытный инстинкт, сложность 7), чтобы избежать появления рук. Ритуальные шрамы тоже остаются, но они более бледны, и их тяжелее распознать. В этой форме у Нагов появляются жабры, позволяющие им дышать под водой. Смертные хоть и боятся этой формы, но не впадают в Первобытный ужас.

● **Васуки:** Эта форма ничем не отличается от обычной змеи определенного вида. Вариантов множество, но один Наг принадлежит только к одному типу змеи.

Дары

Эти Дары скорее распространяются на Нагов Дворов; следующие Пути Изумрудной Добродетели начинают игру с одним Даром Нагов, одним Даром Породы и одним общим Даром хенгейокай. Всем Дарам Нагов учит Вани.

● **Взгляд Королей-Драконов (Первый уровень)** - Этот Дар позволяет Нагам смотреть через любое препятствие, например, стены. Темные воды кажутся прозрачными; туманные области, дым или темнота будто рассеиваются. Глаза Нага светятся, когда он использует этот Дар.

Система: Игрок делает бросок Гнозиса со сложностью 6, и должен сделать дополнительный бросок Восприятие + Бдительность, если Наг хочет отыскать врага. Дары, такие как Бельмо в Глазу, все еще могут противостоять Взгляду Королей-Драконов, хотя сложность для Нага все равно уменьшается на 1.

● **Запах Текущей воды (Первый уровень)** - как Дар рагабаша.

● **Взгляд Убийцы (Первый уровень)** - Как Дар Теневых владык Роковой изъян.

● **Чутье Добычи (Первый уровень)** - как Дар рагабашей.

● **Завеса Вани (Второй уровень)** - Наг может стереть память о себе у любого выжившего противника или свидетеля. Любой, кто видел змея-оборотня, может помнить, что он с чем-то таким столкнулся, но все остальное будет как в тумане. Гуй-дзин, сражавшийся с Нагом, может предположить, что подвергся нападению Чжунь Лунь или Моколе, но даже и не подумает о змеях-оборотнях.

Система: Игрок тратит два пункта Гнозиса и делает бросок Манипулирование + Хитрость против сложности, равной Восприятию цели. Хватит только одного успеха, но с тремя или более цель вообще забудет о столкновении, не говоря уже о том, с кем она столкнулась. Эта память не затирается или затуманивается, она полностью удаляется из разума жертвы.

● **Благословения Кали (Третий уровень)** - Дар Кали позволяет Нагу развивать естественное оружие и броню. Ряд тяжелых, подобных костям, пластин распространяется по Нагу, скрывая его чешую, даруя ему естественную защиту против большинства нападений, и в то же время добавляя ему силы в рукопашном бою.

Система: Игрок тратит один пункт Гнозиса и Ярости, и делает бросок Выносливость + Первобытный инстинкт, чтобы сделать броню. Костяные пластины простираются по всему телу Нага и его конечностям, добавляя три кубика к броскам на поглощение. Пластины на руках, локтях и плечах – колючие и очень острые, что дает змее-оборотню дополнительную Силу + 3. Как и когти Гару, эти пластины вызывают аггравированные повреждения. Эта броня не мешает Нагу двигаться, поскольку не дает ему реальной сверхзащиты. Капюшоны Нагов продлеваются от макушки головы до середины спины, так что бронированным таким образом жизненно-важным органам змей предоставляется дополнительная защита спереди и со спины, но не с боков.

● **Благословение Речной Матери (Третий уровень)** - Наг может пополнить свою духовную силу, обратившись к реке и отпив из нее. Этот Дар используется с величайшим почтением, и часто наполняет змей-оборотней радостью, поскольку означает любовь Матери, которой они служат.

Система: Наг должен провести час в медитации перед чашей речной воды, открывая себя для ее чистоты. По окончании медитации, игрок бросает Силу Воли (сложность 5) и отпивает из чаши; восстанавливая пункт Гнозиса за успех. Этот Дар может использоваться так часто, как необходимо, но Наги считают недостойным попрошайничать у Реки, и не будут использовать его каждый день, если совсем не выдохлись.

● **Дыхание Сладкого Бессмертия (Четвертый уровень)** - Один из немногих заживляющих Даров Нагов, он позволяет им выдохнуть облако лечащего пара на себя самого или на своего компаньона. Хотя Наги давно позабыли тайные уловки бессмертия, они все еще не забыли их полностью.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Интеллект + Медицина (сложность равна Яростицели, или 6 для тех, у кого нет Ярости). Каждый успех исцеляет один поврежденный Уровень Здоровья, даже аггравированные раны.



• **Пристальный Змеиный Взгляд (Четвертый уровень)** - Наг может встретиться взглядом с противником и ошеломить его ярким светом. Враг под влиянием этого Дара не способен предпринимать любые действия, кроме восстановления.

Система: Игрок бросает Манипулирование + Запугивание против Силы Воли цели. Даже один успех заставит жертву замереть в страхе. Цель может провести часы или дни в застывшем состоянии, испытывая некий эквивалент небольшого эпилептического приступа. Однако эффекты этого Дара длятся только до тех пор, пока жертву не отвлекут (скажем, атакуют). Как только цель будет потревожена, она тотчас освобождается от Змеиного Взгляда. Этот Дар работает только против одного противника за раз. Как только цель поражается властью Дара, она не может быть снова затронута им до следующей сцены. Наги часто используют этот Дар, чтобы предотвратить побег сильного противника; немногие используют его как средство получения преимущества в бою.

• **Дыхание Повелителей Драконов (Пятый уровень)** - Наг, использующий этот Дар, выдыхает огромные сгустки обжигающего газа, часто напоминающего огонь, и наносят аггравированный ущерб противнику. Он не может фактически заставлять материалы воспламеняться.

Система: Игрок должен сделать успешный бросок Ловкость + Огнестрельное оружие, чтобы поразить противника. Число кубиков урона равно Гнозису змеи-оборотня. Это повреждение аггравированное, и оно занимает область в 20 футов.

• **Вызов Наводнения (Пятый уровень)** - Змей-оборотень может обратиться к Реке с просьбой выйти из берегов и принять меры против его врагов. Этот Дар редко используется в эти времена, но легенды повествуют о многих деревнях, которые были стерты с лица земли после того, как кто-то оскорбил Нага.

Система: Игрок тратит три пункта Гнозиса и бросает его. Наг заставляет воды разливаться на мили вокруг (одномильный радиус за успех), опустошая все.

Обряды

Наги – требовательные существа, они любят использовать различные обряды очищения и гармонии, чтобы продемонстрировать свою преданность Матерям. Однако они осторожны, и избегают использования слишком многих обрядов вызова или привязывания, поскольку только слуги Вани могут им отвечать.

Обряд Сияющей Реки

Первый уровень

Этот Обряд Гармонии – обычный ритуал очищения у Нагов, выполняемый после смерти великого врага. Для начала Наг должен встать на колени на берегу реки или потока, чтобы выразить свое почтение текущей воде. Пока он возносит литании молитв и похвалы Трем Матерям, он омывается водой и перекидывается в Ажи Дахака, чтобы отряхнуться. Считается, что этот Обряд лучше всего проводит при лунном свете, на виду у всех Трех Матерей.

Система: Наг делает бросок Обаяние + Ритуалы против сложности, равной Гнозису или Ярости слуги Вирма, которого он убил (Рассказчик может заменить это другими Чертами, такими как Ци для Куэй Дзин, и т.д.). Сложность уменьшается, если обряд выполнен при лунном свете. В случае успеха Наг избавляется от любой внешней инфекции, которая могла попасть к нему во время выполнения обязанности, а также духовно крепчает перед следующим столкновением, восстанавливая три пункта Силы Воли. В других отношениях этот обряд очень похож на Обряд Очищения (Оборотень, стр. 139), выполняйте его, когда Наг будет болен.

Реплика

Вы далеко бежали и хорошо спрятались, но вам не скрыться в необитаемом уголке Ада, где лишь ваши следы, не приглушая серебряными лезвиями демонов, выкрикивающих ваше имя подобно брошенным любовникам. Пришло время вам перестать уклоняться от своей судьбы и принять свое место.

Стереотипы

• **Хаккен** – Они издавна придерживаются человеческих путей, поэтому крепче всего стянуты сетями Вивер. Быть может, нам придется срезать эти путы, даже если Хаккен потеряют во время этого немного своей плоти.

• **Хан** – Они горды и обескровлены больше, чем могло бы пойти им на пользу. Остерегайтесь падения Хан, поскольку оно может предвещать наступление Шестой Эпохи.

• **Кицунэ** – Когда наша песня долга была пропета впервые, у лисов был только один хвост. Как нам понять, что для них не так, если они сами не верят в свои истины?

• **Кумо** – [низкое шипение] Чему быть, того не миновать.

• **Незуми** – Братья наши меньшие, которые так преисполнены зависти и злобы, что им не понять семь истинных достоинств суждения.

• **Саме-Бито** – Кажется, они тоже дети трех матерей. Но может ли Море быть столь же прекрасным, как наша Третья Мать, когда его дети так жестоки?

• **Тенгу** – Если бы кто-то из союзников и предал нас, то это были бы Тенгу со своими распущенными языками. Им нужно время от времени напоминать, что мы друзья, иначе их сплетни сказались бы на нас хуже всего.

• **Чжунь Лунь** – Так много мудрости, так много жертвенности. Они очистили себя за счет собственной крови. Мы чтим тех, кто остался.

• Народ Заката – Мы все еще можем быть их смертью, а они все еще могут быть нашей. Я боюсь не смерти, но боюсь за Колесо, если давние войны снова вспыхнут. Никогда не показывайте им ни единой чешуйки.

Незуми

Огонь, несущий очищение

Зловоние человеческого жилья доносилось через рыночную площадь. Тысячи мужчин, женщин и детей продвигались к участку в несколько квадратных миль, расталкивая друг друга и борясь с ароматами тухлой рыбы, теплого мяса и свиной мочи. Йо Фа сморщил нос, стараясь не бледнеть под давлением вони.

Пробираясь через толпу, он наконец приглядел подходящего человека. Семидесятилетний старик что-то кричал стекающемуся к нему обезьяньему потоку. Он весело расхваливал благодетель его «Ярких как Небеса» фейерверков. Йо Фа чувствовал холодное лезвие кинжала-криса с его стороны. Он прилагал все усилия, чтобы усмирить свой гнев. Сотни крыс были зарезаны в городе за прошлые несколько недель. Были убиты сотни его Родичей, но человеческие орды все еще наполняли город. Многие бежали от бедности сельских деревень ради страданий в трущобах больших городов, отчаянно сражаясь за лучший образ жизни. Когда они научатся? И как Дворы могли позволить стольким людям собраться в одном месте?

Он осторожно прокрадывался к старику. Нож требовал крови, но Йо Фа обуздал свои инстинкты Незуми. Подавив желание наброситься на старика, он просто уронил маленький пакетик к его ногам. Таймер взрывчатки, находящейся внутри, дал бы ему возможность достичь края рынка, затем коллекторов, и убежать обратно к гнезду. Старик напихал тысячи фейерверков в свой переполненный киоск; и сотни людей были поражены взрывом.

Йо Фа дрожал от ликования. Время от времени он любил работать истребителем.

Описание

С незапамятных времен люди стали перенаселять большие города Восточной Азии. Рынки Монгкока в Гонконге, трущобы, окружающие Пекин, снимаемые квартиры и подземка Токио – Дальний Восток является родиной одних из самых переполненных и запущенных мест на планете. Меняющиеся Породы всегда искали равновесие на Востоке, но люди его нарушили. Теперь необузданное перенаселение человеческого рода угрожает балансу между Человеком и Природой больше, чем когда-либо.

Во времена Второй и Третьей Эпохы Незуми тщательно старались беречь первые поселения от мгновенного разрастания; они крали пищу, прогрызали фундаменты домов, и даже приносили смертельные болезни. Даже когда Владычество завершило Четвертую Эпоху, умней-

шие Дети Крысы понимали, что когда-нибудь они должны будут взяться за обязанность, которую провалили другие, и закончить ее. Когда преследовались Раткин Западного Соглашения, стремление шэнь к равновесию принудило всех хенгейокай считать Незуми жизненной силой Ян. С течением времени Крыса разделил свое понимание Войны – вне зависимости от покровительств или тотемов – с другими хенгейокай, в особенности, Хаккен и Незуми. Под руководством Крысы Восточные виды развивали два разных способа ведения войны.

Хаккен действовали как мастера первого способа, названного Высокой Войной. Хотя ночные кампании на Востоке всегда были жестокими, воины должны уважать кодексы, установленные кастой буси. Они проливают кровь согласно формальным и уважительным традициям. Во времена конфликта эта культура существовала до тех пор, пока одна сторона не обратилась к тактике, нарушившей кодекс Бусидо. В тот день воины оставили свои правила обязательства и чести, и началась Низкая Война. После того как Хаккен показали первые вероломные убийства, похищения или шпионаж, перевертыши были вынуждены положиться на таланты хитрейших существ, скрывающихся в тенях. С самых ранних дней самураи Незуми были мастерами Низкой Войны.

В отличие от благородного буси Хаккен, большинство Незуми жили наравне с самыми низшими кастами японского общества – эта. Кинфолки, избираемые хомидами Незуми, обычно были иностранцами или иммигрантами в Японию (обычно корейцы или китайцы). В целом, эта – те люди, которые выполняют работу, которую цивилизованные нихон-дзина сочтут «грязной». Похороны, приведение приговора в исполнение, заготовка кожи, и позорные искусства ниндзя были семейными отраслями семьи эта в феодальные времена. Даже за пределами Японии Незуми смешивались с такими изгоями. Дети крысы свободно бродили и устраивали свои гнезда в Азии от районов неприкасаемых в Индии до Филиппинских трущоб.

Сейчас Незуми устраивают свои гнезда в самых бедных районах. Хотя крысы всегда знали, что делать с перенаселением, человечество размножалось с ужасающей скоростью. Окруженные нищетой быстрораспадающегося городского метрополиса, Незуми изо всех сил пытались вновь пополнить свои ряды.

К счастью, восточные Раткины размножаются быстрее, чем их кузены-гайдзин на Западе. Хотя западные Раткины имеют более утонченное происхождение, восточные Раткин не желают возвращаться к древним обязанностям. Уже тогда медленно разрастающееся население Детей Крысы разносило болезни, крало пищу, побуждало к насилию, взывало к бунтам и распространяло хаос. Им наплевать на человеческий закон, и, если уж на то пошло, на человеческую жизнь. В мире, переполненном людьми, Низкая Война против человечества уже началась.

Арсенал Низкой Войны все возрастает. Террористы обвиняются в изготовлении химического и биологического оружия в своих лабораториях, хотя на самом деле самые экзотические орудия были созданы Детьми Крысы. Лезвия во тьме, рюкзак-взрывчатка на переполненном рынке, распространение ядовитого газа в японском метро – без разницы. Низкая война рассчитана на уничтожение ваших врагов всеми доступными путями. Если несколько сотен... или тысяч... людей умирают в процессе – баланс жизни и смерти на Дальнем Востоке понемногу уравновешивается.

В результате этого Хаккен и другие шэнь вынуждены понять важность ведения Высокой Войны. В Восточной Азии должны сосуществовать в мире миллиарды людей. А если нет, то они лишь облегчают задачу Незуми. Дети Крысы ждут, чтобы занять место Хаккен, когда те провалятся. Яркие глаза смотрят из темноты, а острые зубы стучат в нетерпении. Увеличивающееся число Незуми знаменует приближение Шестой Эпохи. Это Конец Времен, и дети Крысы медленно возвращаются в мир.

Организация

Вероятно, Раткин – самые сплоченные из всех Меняющихся Пород. По возможности они очень быстро изучают особенности своих братьев. Обостренные чувства позволяют им ощущать тысячи оттенков запаха вокруг. Все Дети Крысы считаются членами одной большой семьи – независимо от того, где они родились, на Востоке или на Западе. По западной традиции Дети Крысы именуют друг друга братьями, сестрами, тетушками и дядюшками.

У могущественных Незуми есть три имени: человеческое имя, название банды, и название Двора. Например, Йо Фа, прославленный Крадущийся Нож, также известный как Ядовитый Коготь. Его название двора содержит серию тонкого визга, пыхтения и чириканья.

Гару часто недооценивают численность Незуми в городе. У других видов, например, Кицунэ или Хан, наиболее распространенной Породой являются хомиды. У Незуми – роденсы. Иноземцы могут раскрыть любого скрывающегося хомида, но дюжина Незуми и сотня Родичей-крыс может появиться во всех ближайших гнездах. Это объясняет, почему легенды о крысах-оборотнях так редки, даже в Токио или Гонконге.

Несмотря на это, многие новички не переживают Чуму Рождения, ритуал создания молодняка. Огромное множество Незуми умирает молодыми – они болеют, их убивают или съедают. Выживают только самые выносливые… самые хитрые... Чтобы подготовиться к войне, крысиные стаи непрерывно сражаются в перестрелках под землей, полагаясь как на искусственные тоннели, так и прогрызенные крысами. Это тоже держит местное население под контролем. Это испытание приносит множество жертв, но такое обучение необходимо, ибо близится Шестая Эпоха. Иногда конфликты выходят на поверхность, но в них обычно не участвует слишком много воинов. Все свидетельства быстро теряются среди хаоса шумных городов.

Старейший Незуми в гнезде становится сенсеем всей группы. Этот мудрый мастер передает священное знание: способы решения конфлик-

тов между гнездами, искусные методы решения проблем, и тайные способы устранения врагов и конкурентов, в случае необходимости. Хотя старейшины Незуми – это те немногие, кто начал посещать местные дворы Гару Хаккен, вновь предлагая помощь в Низкой Войне Восточным Повелителям.



Черты

У всех Раткин есть несколько схожих черт: абсолютное чувство ориентации, очень развитое чувство пространства, и превосходное ночное зрение, даже в человеческой форме. (Потратив один пункт Гнозиса, Незуми целый день может видеть в абсолютной темноте.) Крысы хорошо ориентируются в самых извилистых подземельях, даже если никогда там не были. Также они обладают прекрасным слухом, так что сложность всех бросков на Восприятие уменьшается на 1.

По мере взросления Раткины изучают и другие таланты. Пережившие первый год своей жизни могут выбрать себе Аспект. На этот выбор часто влияют видения, которые они переживают при Чуме Рождения; если Незуми идет Путем Изумрудной Добродетели, покровительство выбирает Обряд Открытого Пути. Западные и восточные покровительства немного различаются; Незуми получают ранг согласно системе Почета для соответствующего покровительства сэнтая (Пророки получают ранг как Зеркала; Крадущиеся с Ножами как Фонари; Воины как Кулаки, а Бегущие по Тоннелям как Листья). Как только Незуми избирают свой путь, они присоединяются к другим Воинам, Крадущимся Ножам, Бегущим по Тоннелям и Пророкам чтобы созидать, размножаться и разрушать.

● **Пророки**
Стартовая Ярость: 1

Пророки – мистики семьи Незуми, они хранят обряды и передают их другим. Они же проводят церемонии перед Чумой Рождения, демонстрируют последние Священные Эпидемии, и если легенды не врут – открывают новые пути к другим Царствам. Пророки рассказывают о приюте для Раткинов, мистическом царстве, где тысячи детей Крысы ждут своего часа. Еще не известно, верны ли эти сказки.

●
Бегущие по тоннелям
Стартовая Ярость: 2

Гнезда Незуми часто разделяются милями городов и бесконечными лабиринтами туннелей. Бегущие действуют как посыльные и разведчики. Крысы этого Аспекта используют традиционный язык стука и грохота. Они могут стучать по свинцовым трубам глубоко в подземелье, и передавать сообщения на далекие расстояния. Гово-

рят, что они имеют доступ к духовным лазейкам, похожим на духовные пути Гару.

● **Крадущиеся с ножами**

Стартовая Ярость: 3

Крадущие с ножами специализируются на самых секретных методах ведения войны, как легендарные ниндзя феодальной Японии. Все Незуми скрытны, но Крадущиеся с ножами благословлены Дарами, которые обеспечивают им место среди самых смертельных убийц сверхъестественного мира. Старейшины Крадущихся с ножами часто становятся сенсеями гнезд. Чаще всего этот путь избирают хомиды.

● **Воины**

Стартовая Ярость: 5

Воины любой породы используют разные методы ведения Низкой Войны. Хомиды Незуми в большинстве своем находятся над землей, потому что им легче скрыть свой настоящий облик. Воины-хомиды учатся сражаться в небольших стаях по два-три Раткина, маскируют свое самое смертельное оружие, скрываются в тенях, и, помимо всего прочего, быстрее всех улаживают свои конфликты.

Метисы не любят выжидать момент, когда смогут принять свою настоящую форму и выхватить Кинжалы Боли. Из-за их нетерпеливости их Сложность ко всем броскам на Ярость уменьшается на 2. Они любят прибегать к насилию.

Воинам-роденсам не претит ждать в подземельях и помогать своим братьям хомидам и метисам. Они преследуют врагов под улицами целыми стаями, в бою частенько полагаясь на инстинкты. Если хомид терпит поражение, поблизости может ожидать мощный рой из роденсов и Родичей, чтобы завершить работу.

Порода

● **Хомид**

Начальный Гнозис: 1

Хомиды Незуми очень независимы. Одиночки уходят далеко от гнезда и могут построить там свои гнезда. Воины формируют крысиные стаи и патрулируют домены. У хомидов Незуми часто есть один-два видимых признака их наследия, например, блестящие узкие глазки, длинные передние зубы, узкое лицо, или даже коротенький незаметный хвост.

● **Роденс.**

Начальный Гнозис: 3

Среди Незуми огромное количество роденсов; в частности из-за этого люди и Хаккен часто недооценивают популяцию гнезда. Групповой разум стаи определяет количество Раткин в одном гнезде. Если это число превышается, дети пожирают друг друга или воюют друг с другом, пока баланс не будет восстановлен. Однако на подходе новая эпоха, и стаи роденсов разрастаются вновь.

● **Метис**

Начальный Гнозис: 5

Метисы Незуми весьма редки, но лишены гонения, как метисы Гару. Они зарабатывают себе честное место в боевой стае или рое своей силой и могуществом. Когда два Незуми создают метиса, они предпочитают доверять своих детенышей рою или гнезду, где те будут воспитаны должным образом. Метисы редко разговаривают на языке хомидов, в общении полагаясь на звериные звуки.

Характеристики форм

Кринос	**Роденс**
Сил: +1	Сил: -1
Лов: +4	Лов: +2
Вын: +1	Вын: +2
Обаян: -2	Обаян: -3
	Ман: -2
Внешн:0	
Сложность 6	Сложность: 6
Укус: Сила +2	Укус: Сила +0

Формы

● **Хомид:** Метису сложно принять форму Хомид, а роденсу и подавно; долгие годы сокрытие численности приносило Незуми неприятности. (Сложность принятия метисом этой формы возрастает на 1; роденсом на 2.) Разумеется, хомид может спокойно перейти в человеческую форму; у хомидов также есть навыки, которые помогают им смешиваться с захудалыми элементами человеческого общества.

● **Кринос:** Форма Кринос используется для самых опасных и насильственных обстоятельств. Эта небольшая и плотная форма с развитыми мускулами – самое сильное тайное оружие, какое может иметь воин. Кринос напоминает не что иное, как сутулую пятифутовую крысу, стоящую на задних лапах; зачастую больше подобную крысе, чем человеку. Зубы Криноса длинны и опасны, Незуми в боевой форме может с легкостью разгрызать дерево, или даже бетон. В отличие от Западных Раткин, Незуми вызывают полноценный Делириум у азиатских смертных – их действия во времена Четвертой Эпохи были столь же ужасными, как и любого Гару во времена Владычества. Увидевшие Кринос Незуми люди часто вспоминают городские легенды об ужасах из трущоб, и прилагают все усилия для того, чтобы забыть увиденное.

● **Роденс:** Эта форма являет собой очень большую крысу – некоторые из них могут достичь размеров домашней кошки. Слухи о том, что роденсы превосходно владеют своими лапами, немного преувеличены... более-менее.

Дары

Незуми используют почти все Дары Раткинов из **Руководства игроков по Оборотням**. Упомянутые ниже Дары чаще всего встречаются на Востоке, хотя щедрый сенсей или путешествующий Крыс-Джагг-



линг все еще может обучить им западных Раткин.

● **Охотник в Толпе (Первый уровень)** - Тысяча лет скрытия и тайного выполнения действий, формально избегаемых Дворами, научили Незуми ощущать присутствие своих братьев. Окруженный большими толпами, Раткин может ощутить, не скрывается ли в толпе какой-нибудь перевертыш. Раткин может использовать эту возможность для побега или преследования. Этому Дару учит дух Собаки.

Система: Раткин тратит один пункт Гнозиса, и бросает Восприятие + Скрытность, сложность равна Скрытности другого существа +4.

● **Набеги на Умбральный Склад (Первый уровень)** - Набеги на зерновые и рисовые склады необходимы для выживания гнезда. Благодаря этому Дару Незуми может призвать небольшую группу духов Крысы, чтобы украсть немного пищи и переместить ее через Умбру в другое место на расстоянии одной мили (хотя этот процесс можно проследить). Нельзя просто так украсть пищу – она должна быть спрятана, и не должна находиться под наблюдением. Разновидность этого Дара позволяет духу искажать и грабить запасы продовольствия. Разумеется, этому Дару учит дух Крысы.

Система: Этот Дар требует траты одного пункта Гнозиса и броска Сообразительность + Выживание. Роденс может прихватить и переместить несколько горстей пищи; хомид может переместить несколько пудов; метис может перенести до десяти фунтов. Если персонаж тратит пункт Ярости вместо Гнозиса, он может испортить эквивалентное количество риса или зерна экскрементами и мочой.

● **Сопротивление Ядам (Первый уровень)** - Как Дар Фианна.

● **Покров Темнейшей Ночи (Второй уровень)** - Тьма – величайший союзник убийцы. Незуми может обратиться к силе своего тотема, чтобы помочь рою роденсов или стае хомидов. Вдоль всего маршрута все источники света ломаются и гаснут, в электричестве происходит сбой. Это помогает легче использовать некоторые Дары (например, Покров Теней).

Система: Под землей или в закрытом помещении этот Дар требует броска Интеллект + Скрытность и использование трех пунктов Гнозиса. Эффект понижает сложность любых бросков на Скрытность для Даров, основанных на Скрытности и Хитрости, на 1. За пять пунктов Гнозиса Тотем Крысы может застлать чистое голубое небо облаками, и достичь того же эффекта на открытом воздухе. Результат длится одну минуту за каждый успех.

● **Тайны Туннелей (Второй уровень)** - Как Дар Костегрызов: Созвучность.

● **Вопль Панического Роя (Третий уровень)** - Если бы люди на самом деле были цивилизованными, они никогда бы не позволили своим городам так разрастись. Незуми могут использовать этот недочет с помощью этого Дара. Этот Дар можно использовать лишь посреди толпы, которая насчитывает хотя бы 50-60 человек. Незуми издает высокий пронзительный звук за пределами человеческого слуха. Через несколько минут люди начинают беспокоиться, пинаться и толкаться. Человеческая толпа может стать очень опасной, когда каждый в ней хочет убежать. Хотя этот Дар не распространяется на Пробужденных существ, они могут оказаться в ловушке посреди толпы. Этому Дару учит дух Страха.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Обаяние + Ритуалы (сложность 7). Если он получает хотя бы три успеха, толпа начинает пробиваться к выбранному выходу. За четыре успеха толпа начинает так сильно паниковать, что прихватит с собой любого, кто встанет на ее пути. У каждой из таких жертв повреждается один Уровень Здоровья. (Сложность 8 для поглощения). За пять успехов толпа разбегается. Каждый попавший в толпу должен сделать бросок Ловкость + Атлетика (сложность 8); неудача означает, что неудачник будет растоптан волной человеческого мяса. Жертва повреждает один Уровень Здоровья за сцену, пока не поднимется на ноги (до тех пор она может попытаться поглотить повреждения со сложностью 9). Коварство этого Дара заключается в его продолжительности: десять минут за каждый успех при начальном броске.

● **Разгрызание (Четвертый уровень)** - Как Дар Люпусов.

● **Змея, Кусающая Себя (Пятый уровень)** - Этот Дар хорошо демонстрирует отношение Незуми к идеальному правосудию. Всего лишь коснувшись жертвы и низко пропищав коротенькое проклятие, Незуми может обернуть яд противника против него самого. Бакемоно загибается от собственной желчи, Кумо переносит эффекты собственного яда, а Гуй-дзин заражаются собственными Инь-токсинами. Этому Дару учит дух Гриба.

Система: Незуми должен коснуться своей жерт-

вы, а игрок должен потратить пункт Гнозиса и сделать успешный бросок Сообразительность + Медицина (сложность равна Силе Воли противника). Цель сразу же переносит полные эффекты любой из ядовитых, токсических, радиоактивных, искажающих или кислотных сил, которыми обладает, независимо от иммунитета. Наг может попытаться сопротивляться своему яду, а Гуй-дзин – своим токсическим Силам Синтая. Даже человеческие отравители могут внезапно отравиться цианидом или чем похуже в зависимости от того, как регулярно они прибегают к своему искусству. Хотя этот Дар не затрагивает алкоголь, он может стать смертельным для шэнь, которые используют ядовитые атаки.

Обряды

Незуми очень привержены ритуалам, они с почтением относятся к тем из них, которые поражают несведущих в зловещих крысах-оборотнях. Они очень чтят своих духовных союзников, а избранные ими духи (часто воплощения менее известных ликов Матери, например, болезни и страха), отвечают Незуми с великим уважением. Они знают большинство Обрядов из Руководства по Оборотням, и еще пару гадких уловок: вот одна из них.

Обряд Создания Чумы

Четвертый уровень

Пророки – хранители древней мудрости и первооткрыватели на пути решения проблем. Пророки гнезд могут объединиться и провести неделю в изоляции, чтобы создать новую болезнь, и распространить ее на ближайшее население. Болезнь может вывести людей из строя на целую неделю. Ритуал также может подготовить нужного человека для убийства или похищения.

Система: Начальный бросок этого ритуала – Интеллект + Ритуалы (сложность 9); каждый другой Провидец уменьшает сложность на 1 (минимум 4). Чума продолжается один день за каждый успех. Роденсы могут рассредоточиться по большой территории и разнести болезнь. Любой живущий в этой округе должен сделать бросок Выносливости. Сложность зависит от типа государства; сельское общество Китая – Сложность 5, а снимаемая квартира в Монгкоке будет – 9. Каждая жертва (относящаяся к истории, разумеется) должна делать успешный бросок Выносливости каждый день или терять один Уровень Здоровья. К счастью, Гару Хаккен и другие шэнь могут восстановиться от болезни своими силами.

Репутация

Поле битвы за вами, когда светит солнце.

Стереотипы

- **Хаккен** – К чему жертвовать победой ради чести? Они придают слишком большое значение этому обезьяньему дерьму под названием Бусидо, и слабеют из-за этого.
- **Хан** – Хе-хе-хе. Завлеките одного из них ублюдков в коллекторы и несколько стай легко возьмут его. По какой-то причине эти одиночки думают, что они лучшие охотники, чем мы.
- **Кумо** – У этих жирных многоножек слишком мало ног, чтобы выбраться из наших зубов.
- **Кицунэ** – Их хитрость и находчивость прелестна, но по ходу дела, они совсем не обращают внимания на неизбежную гибель мира. Бедняжки.
- **Наги** – Их проклятые змеиные глаза слишком близко – это еще хуже, чем Хан! Если эти безногие ублюдки заползут в наше логово, то они получат того, чего заслуживают.
- **Саме-Бито** – У-у-ух. (дрожь) Кажется, они не разделяют мнения большинства о ценности человечества, но это не означает, что эти берсеркеры – отборные союзники.
- **Тенгу** – Я восхищаюсь их воровскими талантами. Однако если бы у меня был выбор между тем, чтобы выйти из коллекторов и летать от своих врагов, то я предпочел бы хороший коллектор на любой день.
- **Чжунь Лунь** – Эти умные ящерицы понимают, что к нам приближается. И они знают, что не имеют никакого права высказаться против этого. Что за прекрасные мудрецы.
- **Народ Заката** – В этих гайдзин мало смысла. Почему они думают, что те, кто распространяет болезни и инфекцию – «Вирм», а те, кто делает такие вещи необходимыми – нет? Как странно.

Когда же солнце сядет, вы познаете таланты моего рода. Вы учились сражаться с тем, что можете увидеть; скоро вам придется сражаться с тем, чего увидеть нельзя.

Саме-Бито

Сенсей Мизучи

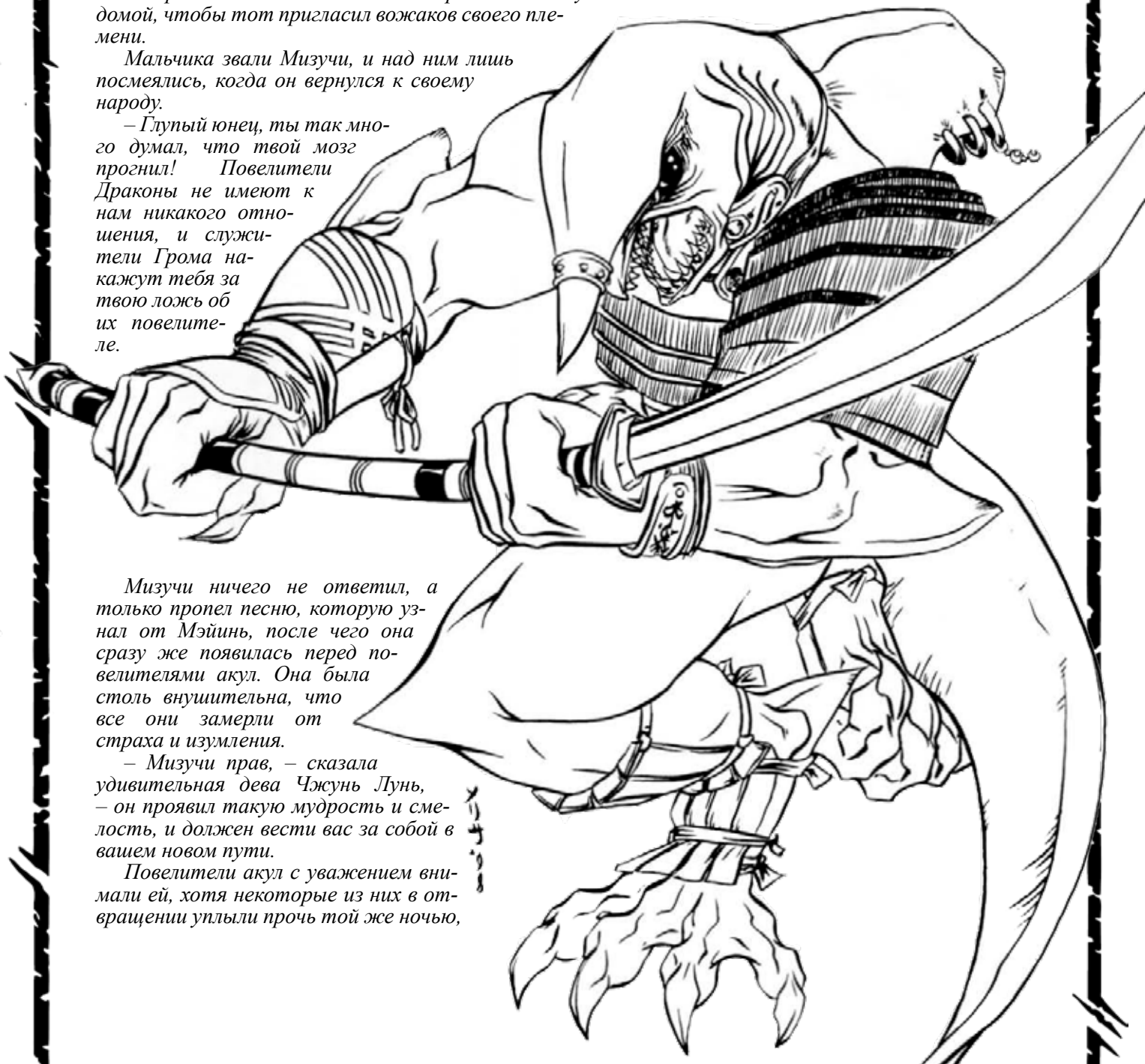
Когда-то давно, в Эпоху Красивой Печали, мирское горе обеспокоило благородных Чжунь Лунь. Они взывали к Небесам о правосудии над Ван Сянь, и были услышаны, но мир навсегда изменился. Чтобы искупить карму Ван Сянь ради равновесия, дети Повелителей Драконов искали мудрое решение вместо того, чтобы наказывать шэнь. Однажды Мэйинь, Прекрасный Цветок Чжунь Лунь, ходила по берегу восточного моря возле Земли Восходящего Солнца, и увидела, как в отмели игралась маленькая акула. Она так удивилась, когда акула начала мерцать и вскоре обернулась молодым человеком. Когда он подошел и заговорил с ней, она сочла его смышленым и любопытным, хоть и несведущим в просвещении и мудрости. Мэйинь обратилась к старейшинам, воинам и ученым своего народа, и поведала им о своих намерениях.

– Посмотрите на этого юношу, дитя моря, он может быть нашей далекой родней. Его народ не может связаться с духовным миром, хотя они знают легенды о Повелителе Тянди. Мы могли бы многому их научить.

Старейшины согласились и отправили юношу домой, чтобы тот пригласил вожаков своего племени.

Мальчика звали Мизучи, и над ним лишь посмеялись, когда он вернулся к своему народу.

– Глупый юнец, ты так много думал, что твой мозг прогнил! Повелители Драконы не имеют к нам никакого отношения, и служители Грома накажут тебя за твою ложь об их повелителе.



Мизучи ничего не ответил, а только пропел песню, которую узнал от Мэйинь, после чего она сразу же появилась перед повелителями акул. Она была столь внушительна, что все они замерли от страха и изумления.

– Мизучи прав, – сказала удивительная дева Чжунь Лунь, – он проявил такую мудрость и смелость, и должен вести вас за собой в вашем новом пути.

Повелители акул с уважением внимали ей, хотя некоторые из них в отвращении уплыли прочь той же ночью,

и так и не вернулись. Большинство осталось и изучило моральные кодексы, которые Мизучи и Мэйинь передали всем акулам Восточных Земель, впоследствии названным Саме-Бито. Они по сей день почитают сенсея Мизучи, как самого великого героя, а Чжунь Лунь – как самых доблестных союзников.

Описание

Саме-Бито – азиатские Рокеа; но только самоубийцы объединили бы этих двух акул. Их культура довольно показательная; несмотря на свою жизнь среди других хенгейокай, Саме-Бито остаются жестокими хищниками и беспощадными охотниками. Наследие всех акул-оборотней, древняя свирепость, все еще скрывается под их внешним совершенством.

Из-за личного обаяния Мизучи, нескольких строгих взоров Чжунь Лунь, и, быть может, небольшого давления со стороны Тянди и его служителей, Саме-Бито приняли Кодекс Сенсея Мизучи за основу своего поведения, по крайней мере, они поддерживают видимость этого.

Они жестокий и решительный народ, стремящийся доказать свою ценность и загладить стереотипы касательно того, что они только глупы и примитивны. На самом деле, Саме-Бито совершенно не интересуются политикой и распрями остальных хенгейокай; при этом они не считают защиту земель Изумрудной Матери частью своей работы. Но они рассвирепеют, если их дома или море вообще окажется под угрозой. Каждый, кто хочет снискать расположение Саме-Бито, может пообещать им помощь в защите океана, и принимающие Саме-Бито к себе сэнтаи считают их верными и смертоносными.

Как и их учителя Чжунь Лунь, Саме-Бито почитают Тянди, Бога Грома, вассала могущественных Повелителей Драконов. Однако Саме-Бито чтят своего древнего отца Тэанои, Великого Духа Акулы, о котором Чжунь Лунь ничего не знают. Саме-Бито не подозревают о намерениях Тэанои, ведь они не могут попасть в Умбру. Может быть, он хочет их союза с Рокеа; впрочем, его Дары могут быть знаком того, что ему понравились новые пути его детей. Некоторые Саме-Бито всю жизнь ищут сведения о Тэанои.

Лексикон Саме-Бито

Хабацу: Фракции Саме-Бито, подобные кланам Хаккен.

Ироно: Саме-Бито, родившийся ночью.

Кабина: Форма Хомид.

Каруи: Саме-Бито, родившийся при дневном свете.

Карву: Форма Гладиус (Кринос).

Кошоку: Саме-Бито, родившийся на рассвете, или в сумерки.

Мизучи: Великий герой Саме-Бито, передавший им моральные кодексы.

Ронго: Порода Хомид.

Тангароа: Порода акулы.

Тэанои: Таинственный Великий Акулий Дух.

Цуфу: Форма Глабрус (Глабро).

Варуи: Форма Чазмус (Хиспо).

Ватасами: Дитя моря; форма акулы.

Организация

Вопреки ожиданиям иноземцев, Саме-Бито очень общительны и собираются в стаи от трех до десяти оборотней. В этом они похожи на оборотней-волков. Иногда у акул-оборотней появляется Родня среди людей Таиланда в Океании, Индонезии, прибрежных областей Японии и Китая. Теплые воды Юго-Восточной Азии порождают множество видов акул; они есть даже в реке Ганге. Там, где есть соленая вода, могут быть и Саме-Бито.

Лидерство хабацу Саме-Бито (во фракции или стае) решается в бою. Этот бой делится на две части – на суше и в воде. Жюри из трех судей выносит решения, и следит за соблюдением правил. Проигравшего ждут насмешки со стороны товарищей, но ничего ужасного. Саме-Бито часто получают шрамы после таких испытаний. Разумеется, сражения могут продолжаться за пределами правосудия стаи.

Достаточно странно, что лидерами Саме-Бито являются отнюдь не великие воины; эта благородная каста происходит от акул-гоблинов из азиатских вод. Хотя их форма акулы мала и слаба, форма Варуи столь же сильна, как и Ва-

Кодекс Сенсея Мизучи

Кодекс Саме-Бито весьма близок к изящному учению Бусидо, хотя и очень упрощенному. Саме-Бито почитают его до крайностей, не отрицая ни единую букву закона. Основные принципы Кодекса таковы:

Служите старейшинам; вы всем им обязаны.

Уважайте членов вашего племени, и они будут уважать вас.

Отсутствие чести – признак низших существ.

Битва всегда почетна.

Совершенствуйтесь, пока живы.

Защищайте территорию, которую вам дали Тянди и Повелители Драконов.

Глубоко внутри Саме-Бито существует небольшая фракция, желающая свергнуть этот кодекс и вернуться к своим истокам. Сейчас они действуют скрытно, но скоро настанет день, когда они свергнут последователей Мизучи и восстановят свой вечный и кровожадный образ жизни Саме-Бито.

Покровительства

Название	Используемые дары	Начальная Ярость
Каруи	Арун	4
Кошоку	Галлиард	3
Ироно	Рагабаш	2

тасами. Эти редкие рогатые создания считаются величайшими духовными мастерами среди Саме-Бито, и частенько ведут своих более сильных братьев в темных миссиях против врагов Морских Дворов.

Черты

Саме-Бито не такие кровожадные и яростные, как Рокеа, благодаря чуткому руководству Чжунь Лунь. У них есть три покровительства: Каруи, рожденные в дневные часы; Кошоку, рожденные на рассвете или в сумерки; и Ироно, рожденные в ночную мглу. Ранг и Почет имеют те же правила, что и Покровительства Гару (соответственно, Арун, Галлиард и Рагабаш). У Саме-Бито меньше Ярости, чем у других акул-оборотней, ибо они не идут жестокими путями Рокеа. Некоторые из них считают это слабостью и пытаются восстановить баланс, пока их не успокаивают. Саме-Бито могут восстанавливать свой Гнозис только в воде, как и Рокеа.

Кагесамэ или акулы-гоблины слабее своих товарищей; их форму Ватасами трудно назвать свирепой, а в форме Варуи они претерпевают те же изменения, что другие акулы-оборотни в форме Ватасами. Тем не менее, акулы-гоблины часто становятся хранителями обрядов и благословлены способностью делать шаг боком так же легко, как это делают Гару.

У всех Саме-Бито начальная Сила Воли равна 4. В отличие от Рокеа, Саме-Бито могут приобрести Родню вместе с другими Дополнениями, но за двойную цену (два пункта за точку). Большую часть их Родни составляют акулы, а не люди. Саме-Бито не могут приобрести Прошлую Жизнь и Чистую Породу; любые их Контакты почти полностью ограничены другими шэнь.

Порода

Саме-Бито отличаются от западных Рокеа тем, что у них есть всего две породы: ронго (хомид) и тангароа (акула). Это еще одна выгода соглашения с Тянди и Чжунь Лунь. Тангароа все еще превосходят ронго численностью приблизительно три к одному, поэтому акулы привыкли смотреть на хомидов Саме-Бито свысока. Никто не знает, что происходит с метисами, но считается, что родители съедают их при рождении.

Начальный Гнозис тот же, что и у Рокеа; однако Саме-Бито немного ограничены в его применении – они не могут попасть в Умбру, как большинство других Бете, это могут только Кагесамэ. Они используют Гнозис для Даров и других обрядов, и немногим больше.

● **Ронго:** Хомиды Саме-Бито невероятно редки, но, в отличие от хомидов Рокеа, они хотя бы существуют. Акулы-оборотни с презрением относятся к людям из-за этого недостатка, и из-за того, что скрещивание Саме-Бито с людьми никогда не создаст акулу, только Родню. Саме-Бито обязаны скрещиваться с Родней, чтобы получить слабый шанс на рождение оборотня. Однако ронго Саме-Бито находятся под защитой стаи, и защищены от межличностных преследований Рокеа. Ронго всегда непреодолимо тянет к морю перед его Первым Изменением, если он уже не вырос там.

Гнозис: 1.

● **Тангароа:** Саме-Бито, родившийся от акулы. Хотя скрещивание Саме-Бито и акулы всегда создает акулу, Саме-Бито скрещиваются только два раза в столетие в соответствии с традицией. Они не хотят оскорбить своих прародителей.

Гнозис: 3.

Форма

У Саме-Бито есть пять форм, как и у Рокеа: Кабина (Хомид), Цуфу (Глабрус), Карву (Гладиус), Варуи (Чазмус) и Ватасами (Дитя Моря или Сквамус).

● **Кабина:** Эта форма не имеет никаких изменений в Чертах. Из-за нехватки человеческой крови Саме-Бито в этой форме очень неповоротливы, и обладают грубыми и примитивными чертами лица.

● **Цуфу:** Эта форма близка к человеческой форме Рокеа, но в два раза массивнее формы Кабина. В этой форме глаза Саме-Бито становятся навыкате, рот растягивается. У него вырастает гребень вдоль спины, придавая Цуфу видимость

Характеристики форм

Цуфу	Карву	Варуи	Ватасами
Сил: +2	Сил: +2	Сил: +2	Сил: +2
Лов:-2(+1)*	Лов:-2(+1)*	Лов:-1(+1)*	Лов:+2
Вын: +2	Вын: +2	Вын: +2	Вын: +2
Ман: -2	Ман: -2	Ман: -2	Ман: -2
Внешн:-2	Внешн:-2	Внешн:-2	Внешн:-2
Сложн: 8	Сложн: 6	Сложн: 7	Сложн: 5
	Укус +3	Укус +3	Укус +1
	Рассекающий плавник +1		
	Кожа акулы	Кожа акулы	Кожа акулы

* - В этих формах у Саме-Бито повышается Ловкость под водой.

В формах с акульей чешуей безоружные противники получают повреждения от ударов Саме-Бито. Если кто-то схватит или ударит Саме-Бито голыми руками, он получит повреждения с собственной Силой -1; если Саме-Бито находится в форме Карву, это повреждение еще и аггравированное.



горба. Между пальцами вырастают перепонки; кожа становится толще и кажется маслянистой и более темной, хотя кожа не изменяется настолько, чтобы походить на акулью. Цуфу может говорить только неприятным шепотом – немногие люди захотят общаться с чем-то подобным. Саме-Бито принимают эту форму крайне редко, но более непринужденно, чем их кузены Рокеа.

● **Карву:** Форма человека-акулы свирепа и ужасна, в ней Саме-Бито достигает десяти футов в высоту, у него вырастают спинные ребра, а на ногах проявляются перепонки. Голова и шея раздуваются, челюсти расширяются, глаза выкатываются. Во рту вырастает двойной ряд острых как бритва зубов. Толстая зазубренная кожа покрывает тело; любой, кто коснется ее голыми руками, рискует изрезаться. В форме Карву есть и жабры и легкие, так что Саме-Бито может дышать и там, и там. В довершение ко всему, вдоль локтей Саме-Бито вырастают короткие зубчатые пластины, способные покромсать человека – или оборотня – на ленточки в считанные секунды. У большинства Саме-Бито в этой форме серовато-коричневая кожа, хотя у некоторых может проявиться синеватый оттенок. Саме-Бито не могу разговаривать вслух, но могут общаться между собой, посылая электрические импульсы; диапазон которых составляет милю под водой, и только 50 футов на земле.

● **Варуи:** Форма Варуи напоминает жуткие изображения огромных акул, проглатывающих лодки – ибо она явно на это способна. Эта форма мегалодона объединяет силу Карву с большой массой, огромными челюстями и удвоенной скоростью в воде Ватасами. Саме-Бито принимают эту форму в сражении под водой, но если сражение протекает между водой и землей, они скорее примут форму Карву.

● **Ватасами:** Саме-Бито должны находиться в воде для принятия этой формы, как и Рокеа. Укус Ватасами так же ужасен, как укус акулы, оборотень также сохраняет свою защитную чешую. В этой форме Саме-Бито может долгое время плавать в пределах 30-ти миль в час.

Дары

Саме-Бито начинают с тремя Дарами согласно своему покровительству (Рагабаш, Галлиард или Арун), породе (хомид для ронго, люпус для тангароа) и племени. Служащие Дворам учат общий Дар вместо Дара покровительства. Рассказчики могут позволить использовать и другие Дары, связанные с водой. Акулы-оборотни используют Дары Тэанои с осторожностью, чтобы не раскрыть свою приверженность кому-то еще, кроме Тянди. Саме-Бито часто ищут учителей, которые смогут обучить их общим Дарам вместо своих собственных «ужасающих» Даров, что не так уж и странно.

● **Шоу Чжунь Лунь (Первый уровень)** - Шоу – мудрость предков; призвание к этому Дару обеспечивает Саме-Бито советами и информацией от союзников Чжунь Лунь. Дух Лягушки учит этому Дару.

Система: Этот Дар не обращается к предкам Чжунь Лунь; он скорее передает сообщение ближайшему Чжунь Лунь в Умбре. Рассказчики должны учесть, что Чжунь Лунь могут долго размышлять над ответом, но, в конце концов, они все же отвечают. Игрок бросает Манипулирование + Красноречие, сложность 6. Требуется хотя бы два успеха, чтобы ответ благополучно дошел на протяжении сессии.

● **Запах Крови (Первый уровень)** - Саме-Бито используют этот Дар, чтобы чувствовать других шэнь; кровь хенгейокай и других созданий раскрывает их природу. Дух Акулы учит этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса, затем делает бросок Восприятие + Первобытный инстинкт, сложность 7. Если он пробрасывает два успеха, Саме-Бито узнает, является ли его товарищ одним из шэнь. Учтите, что он не получает никаких дополнительных знаний, к примеру, является ли он хенгейокай или Гуй-дзин.

● **Незримое обнаружение (Второй уровень)** - Акулы чувствительны к изменениям магнитного поля вокруг них, и могут чувствовать свою цель даже за преградами. Этот Дар может использоваться и на земле, но он особенно полезен в темных и мрачных водах. Дух Кальмара учит этому Дару.

Система: Игрок тратит один пункт Гнозиса и делает успешный бросок Восприятие + Бдительность, после чего Саме-Бито может находить объекты в радиусе 15 футов (4,6 метра). Учтите, что он может обнаружить только присутствие, а не какие-нибудь подробности.

● **Железные Челюсти (Третий уровень)** - Как Дар арунов четвертого уровня: Мертвая Хватка.

● **Ненасытный Голод (Третий уровень)** - Саме-Бито – прекрасные специалисты по раскусыванию и заглатыванию, они могут глотать все, весла, шины или конечности. Этот Дар позволяет акуле увеличить свой желудок и раскусывать практически все, что угодно. Этому Дару учит дух Манты, и он не может использоваться на земле.

Система: Саме-Бито тратит пункт Ярости, обращаясь к этому Дару. Сложность укуса уменьшается на 2, и акула может кусать объекты большой величины и странных форм, и глотать их. Эффект этого Дара длится одну сцену.

● **Разрушительный Укус (Четвертый уровень)** - Как Дар Потомков Фенрира четвертого уровня: Укус Фенрира.

● **Форма Цунами (Четвертый уровень)** - Саме-Бито может ненадолго увеличить свой размер в форме Карву или Ватасами вдвое. Он становится больше, сильнее и ужаснее, чем раньше. Этому Дару учит служитель Тэанои.

Система: Если игрок тратит пункт Силы Воли и успешно пробрасывает Выносливость + Первобытный инстинкт, Саме-Бито может стать большим на целый час. Каждый третий успех добавляет один час. Саме-Бито получает два пункта Силы (максимум 10) и два дополнительных Уровня Здоровья (Синякм).

● **Гнев Тэанои (Пятый уровень)** - Саме-Бито держат этот внушающий страх Дар в строгом секрете. Этому Дару учит служитель Тэанои, и акула оборотень впадает в непрерывную кровавую ярость.

Система: После того как Саме-Бито помолится Тэанои, игрок бросает Силу Воли (сложность 7). Если он получает три успеха, акула-оборотень получает три дополнительных пункта Ярости, восстанавливает, по меньшей мере, два пункта Ярости каждый ход, и получает два дополнительных кубика к запасу на повреждения. Опасность этого Дара заключается в том, что преисполненный Ярости Саме-Бито – само по себе ужасающее зрелище. Этот Дар длится одну сцену.

Обряды

Саме-Бито не могут разделить стремление других хенгейокай проводить обряды в Умбре. Для акул-оборотней нет большей радости, чем бороздить ледяные потоки глубочайших морей. Именно там они проводят свои самые священные обряды. Обряд Согласия, особенно Обряд Раскаяния, и общие обряды, например, Обряды Наказания и Известности. Как и Чжунь Лунь, Саме-Бито любят встречать новый год в хорошо продуманных празднествах, часто в поклонении Тянди и Повелителям Драконам. Некоторые Саме-Бито также выполняют обряды уважения их Великого Духа Акулы в тайне от своих покровителей.

Стереотипы

● **Хаккен** – Их доблесть занимательна, но их нехватка животного ставит их в низкое положение. Бесполезные игры разума слишком увлекли этих хенгейокай, поэтому они нам не интересны.

● **Хан** – Наши воды никогда не интересовали кошачий народ, и у нас нет никакого желания заботиться об их пустынях и джунглях. Лучше бы нам встречаться как можно реже.

● **Кицунэ** – Наши учителя Чжунь Лунь советуют нам опасаться этих странных Девятихвостых. Мы слушаемся их и стараемся не встречаться с лисами-оборотнями.

● **Кумо** – Эти многоножки редко спускаются к нашим берегам, хотя некоторые из них предлагали нам свой коготь дружбы. Однако им нечего нам предложить.

● **Наги** – [угрюмый взгляд]

● **Незуми** – Чжунь Лунь терпят этих грызунов, но нам они не нравятся. Пускай они заваливают мусором самих себя, и держат свои ядовитые тела подальше от наших вод.

● **Тенгу** – Как это странно – плавать в глубинах Неба! И сколь удивительны существа, которые так делают, ибо у нас нет ничего общего.

● **Чжунь Лунь** – Они наши уважаемые учителя и мудрецы. Мы в великом долгу перед ними.

● **Народ Заката** – Я бы хотел посмотреть на кого-нибудь из этих созданий, но если все эти стекла и железо, засоряющие землю – их рук работа, я не желаю видеть в наших водах никого из них.

Реплика

Повелители постановили, что ваше присутствие нежелательно в этих водах. А теперь уходите прочь, или ваша кровь польется сквозь жабры моих собратьев, а ваш череп станет убежищем крабов.

Тенгу

Ледяные перья и Ши

Дедушка рассказывал мне, что когда-то давно в заснеженных горах жил Тенгу по имени Ледяные Перья. Его всегда одолевал голод, и сколько бы времени он не наблюдал за бакемоно и чин-мэй, он постоянно пытался увести еду у людей – ведь они знали, как ее приготовить, а он нет.

Одним особенно жарким летним днем, Ледяные Перья уселся на ветку и следил за рыночной площадью, всей душой надеясь на еду. Мимо прошло целых двадцать голодных крестьян, но ни один из них не мог позволить себе еду. Бедный Ледяные Перья! Но удача настигла его, когда прибыл священник, большой широкоплечий человек. «Похоже, он неплохо питается, – сказал себе Ледяные Перья, – К тому же, священники – это же так весело! Дай-ка я посмотрю, что он принес мне на обед.»



Ледяные Перья принял боевую форму и спрыгнул с дерева прямо к священнику, громко каркая и скача вокруг него, расправляя крылья и пытаясь выглядеть как можно свирепее.Пораженный священник отскочил, но тут же извлек из-под своей робы острейший яркий меч.

– Демон! – воскликнул он, и Ледяные Перья увидел все могущество этого человека. Другими словами, он был ши, одним из рыцарей-охотников на шэнь.

«А удача была так близко!» – подумал Ледяные Перья, но он был скор и еще не успел до конца испугаться. Он отскочил и закричал:

– Так вы ши! Разумеется, вы прибыли сюда для того, чтобы уничтожить меня в этот невероятно жаркий день мечом, пропитанным в крови бакемоно! О, я уже слабею! Я бы разорвал вас на куски, если бы не этот яд!

Ши очень удивился и нервно взглянул на свой меч. Ледяные Перья перестал прыгать и посмотрел на кончики своих крыльев.

– Вы что, не пропитали свой меч кровью бакемоно? Разве вы не знаете, что он пагубно влияет на всех Тенгу!

Ши помотал головой, и нервно сжал руками рукоять меча.

– Ну хорошо, настал мой черед, – продолжал Ледяные Перья, – вы ведь понимаете, что мне неприятно видеть такого всадника, как вы, безоружным, ведь я так силен. Я дам вам шанс. Но прежде, чем я отправлюсь в Ад, я совершу одно благое дело, у вас такое приятное лицо, скажу я вам. Дайте, я кое-что вам поведаю. Я видел нескольких бакемоно вниз по дороге, примерно в четырех ли отсюда, в пещере под старым красным мостом. Вы не пропустите их. Почему бы вам не отправиться туда, убить их и пропитать свой меч в их крови, а затем вернуться? Я обещаю, что буду ждать вас здесь; это самое жаркое место на Земле, и я совершенно не против вернуться в Ад, там хотя бы не будет так солнечно. Разумеется, это долгая и жаркая прогулка; пока вы туда ходите, я послежу за вашей одеждой.

– Вы весьма обходительны для демона, – ответил ши, – я сделаю так, как вы посоветовали, и отправлю вас в Ад, как только вернусь. Но лучше бы вам оставаться здесь, иначе я везде разыщу вас, и буду убивать долго и мучительно.

Ледяные Перья кивнул и сел под деревом, показывая, что он никуда не спешит.

– Я буду здесь, – ответил он.

Тогда ши отдал ему его пакет и тяжелую одежду, и поспешил к логову бакемоно. Он был очень хорош и уничтожил всех пятерых, прежде чем они вообще успели взяться за свои ножи. Он вымазал свой меч в их крови, и на всякий случай отлил немного крови в сосуд, после чего побежал

к дереву, где его ждал Ледяные Перья.

Когда пришел ши, Ледяные Перья скакнул к нему и полетел на него с громким пронзительным криком. Ши занес свой меч, и Ледяные Перья вскрикнул, как при смертельном ранении, а затем оставил после себя лишь перья, улетающие по ветру.

Ши был очень горд собой, и решил рассказать всем своим товарищам, что кровь бакемоно – очень эффективный яд, чтобы они пошли и набрали немного себе. А Ледяные Перья летел далеко на север в Зеркальных Землях, когда ши удосужился заглянуть в свой пакет и задуматься, куда же исчез его обед.

Описание

Тенгу всегда интересовали дела людей, даже слишком. Дети Ворона покорно следили за развитием человечества настолько, насколько это было возможно, исполняя свою роль собирателей тайн. Поэтому они больше всего знакомы с человечеством из всех других хенгейокай (кроме, может, Хаккен). Они те, кто разлетается по всем концам и кричит о том, что услышал.

Восточные во?роны-оборотни со всей серьезностью относятся к своей роли разведчиков и герольдов, и свободно делятся своей мудростью. Их невероятное любопытство может соперничать разве что с их склонностью к сплетням. Хотя величайшие тайны они могут разделить только со своими собратьями-хенгейокай, они часто сплетничают с множеством других шэнь, и даже передали часть свой знаний избранным людям. Говорят, что Тенгу ответственны за правдивость – и ложь – некоторых человеческих мифов, рассказывая лишь то, что поразило их воображение, и опуская определенные подробности (например, факт о лунном металле). Священники зачастую становились самыми желаемыми жертвами Тенгу, которые любят смущать набожных и менять их мировоззрение на свой вороний лад. Однако сейчас информация распространяется с невероятной скоростью, и хотя Тенгу все еще могут искажать суеверия на свой вкус в каких-нибудь отдаленных поселениях, они понимают, что в эпоху Информационного Века в городах это делать намного тяжелее.

Тенгу, как и Коракс, могут выпить глаз из трупа, чтобы выяснить обстоятельства смерти. Хотя такая грязная практика претит большинству из азиатских культур, остальные хенгейокай не принимают это близко к сердцу – в конце концов, в Тенгу течет кровь Ворона. Такова их задача. Во всяком случае, единственная плохая сторона Тенгу – это их болезненное чувство юмора, раздражающее некоторых правильных перевертышей, но не такое уж и разрушительное.

Организация

Тенгу в большинстве своем одиночки: во́роны собираются в Парламентах только для того, чтобы поделиться информацией и сведениями, а затем возвращаются в свои личные убежища. Они несколько неохотно присоединяются к сэнтаям, и часто принимают только социальные роли, но могут выполнять другие с той же эффективностью. Как одни из самых многочисленных Пород перевертышей, они служат превосходными советниками и часовыми при немногих оставшихся дворах Азии. Двор без шпиона Тенгу в своих рядах уязвим перед контактами с другими шэнь.

Тенгу не сильно делятся в своем обществе: они следуют системе Ранга дворов, но у них нет личных покровительств, если они не следуют Пути Изумрудной Добродетели. Они улаживают споры ритуальными играми, или посредством двух смертных воинов-невольников, которые сражаются в патинко, что является наглядной демонстрацией великой мудрости.

У Тенгу есть небольшая фракция, состоящая из людей, которых обучают искусству охоты на шэнь – в основном, бакемоно, Гуй-дзин или Рушителей Имен. Этот лагерь известен как Храм Серых Облаков, и он обучает своих учеников всем способам боя на мечах, военного искусства, и сведениям о шэнь (старательно опуская любые сведения о хенгейокай), и иногда даже обучают магии. Вооруженные новые «гоблинские убийцы» входят в Мир Тьмы с открытыми глазами и шансом на сражение. Никто не может сказать, являются ли пути Храма жестокими или благородными – но результат может быть довольно интересен.

Черты

Связь Тенгу с солнцем очевидна. У них нет лунных покровительств, и серебро не причиняет им вреда. Только золото, солнечный металл, истощает их Гнозис и наносит им аггравированные повреждения. Такое убийство Тенгу является величайшим нарушением.

Как довольно вольные создания, независимые Тенгу следуют свободной системе Почета, похожей на путь Зеркала: больше всего они ценят Мудрость. Однако большинство Тенгу присягает Дворам, и повинуется правилам избранного ими (или назначенного им) покровительства, обычно Листа. Несмотря на это, Тенгу еще стараются следовать Мудрости, насколько это возможно, независимо от своей задачи, это может даже не касаться их службы при дворах, но это необходимый наказ Первого Мандата.

Тенгу могут свободно выбирать любые Дополнения, кроме Чистой Породы (их особенное создание не позволяет формировать королевские родословные). Независимые Тенгу живут под покровительством Ворона как своего Тотема, но вороны, присоединившиеся к горному сэнтаю, переходят под покровительство Тотема сэнтая.

Порода

У Тенгу довольно интересный процесс создания: любые скрещивания между ними и людьми производят Родню, а не Тенгу. К тому же, их Родня неуязвима к Первобытному ужасу, но у нее нет шанса родить Тенгу. Тенгу вообще не могут создать потомство, размножаясь с людьми и воронами, причины этого затерялись в спицах Колеса,

хотя сами Тенгу считают, что это над ними так подшутил один из Служителей Небес. Вне зависимости от причины, Тенгу придется положиться на процесс привязывания к яйцу Умбрального духа ребенка или птенца во?рона для создания ребенка своего вида. Они не могут размножаться даже друг с другом, такие скрещивания никогда не приносят плодов.

Тем не менее, духовное яйцо может быть присоединено к любому человеку или во?рону – Родне или нет – для создания нового Тенгу. Лучше всего избирать Родню для такой чести, но каждый может услышать о Тенгу, желающих уникального ребенка и похищающих объекты своей отеческой привязанности. Согласно легенде, Тенгу выбирали принцев и крестьян, детей мудрецов и воинов – все зависит лишь от сентиментальности родителя. Считается, что предполагаемый родитель должен пожертвовать три постоянных пункта Гнозиса, чтобы провести Обряд Духовного Яйца ради прощения такой неразборчивости; после этого у немногих Тенгу остается духовная сила для повторного создания.

Вне зависимости от породы все Тенгу начинают с 1 пунктом Ярости, 6 пунктами Гнозиса и 3 пунктами Силы Воли. Невероятная схожесть этих двух пород подкрепляется тем фактом, что воронорожденный может создать только детей хомидов, и наоборот. В результате их кланы имеют тесную связь; Тенгу считает, что его родитель из Родни и его духовный родитель Тенгу – вдвоем являются его родителями.

Форма

У Тенгу есть только три формы, но они гордо заявляют, что и не нуждаются в большем.

● **Хомид:** Тенгу в человеческой форме сложно отличить от азиатских людей, хотя они склонны к худобе, и у них острые черты лица. Большинство из них черноглазы, хотя у некоторых есть поразительно синие или зеленые глаза (что позволяет им лучше скрываться).

● **Кринос:** «Боевой Форме» Тенгу недостает достоинств; она похожа на пятифутового во́рона, но отличия могут быть совершенно разными. На лице появляется носоподобный клюв, а глаза походят на человеческие. (Некоторые несчастные Тенгу сохраняют свои человеческие уши в этой форме, из-за чего они неохотно переходят из человеческой формы в воронью) Их крылья наполовину являются руками с загнутыми когтистыми пальцами, но летают они не хуже, чем в Корвиде. Ноги неправильно устроены для птицы, и на них сложно убежать. Тенгу в Криносе получают Силу +1, аггравированные повреждения когтями на руках и ногах, и могут полететь, игнорируя массу тела (которая лишь немного легче их человеческой формы). Все сходятся в том, что их полет далек от изящества, но он подходит для того, чтобы напугать ничего не подозревающих людей. Тенгу могут использовать некоторые боевые Дары, разработанные специально для этой формы – прекрасно походящие в ситуации, где нельзя спастись. В отличие от западных Коракс, которых смущает их форма Кринос, Тенгу получают извращенное удовольствие от использования этой формы в целях запугивания людей; они сознаются, что это едва ли не единственное удовольствие, получаемое от этой формы, и если они не желают использовать его в своих интересах, это не так увлекательно.

Характеристики форм

Кринос	**Корвид**
Сил: +1	Сил: -1
Лов: +1	Лов: +1
Вын: +1	Вын: +0
Внешн: -1	Внешн: +0
Ман: -2	Ман: -3
Воспр: +3	Воспр: +4
Сложн: 6	Сложн: 6

● **Корвид:** Эта форма во́рона не очень годится для боя, но она идеально подходит для шпионажа, разведки или простого полета. Многие Тенгу пользуются преимуществами этой формы чаще остальных, даже хомиды.

Дары

У Тенгу множество Даров от разных источников, но их довольно сложно изучать, так что если Тенгу плохо справляются со своими Дарами, другие могут получить от этого пользу. В их арсенале множество надежных Даров – это смесь уловок их западных кузенов и даров Служителей Небес. Согласно Первому Мандату, Тенгу любят собирать величайшие загадочные тайны и часто разделяют их с товарищами-хенгейокай, зачастую к их сожалению.

Другими словами, Тенгу начинают игру с Даром породы, Даром Тенгу и общим Даром хенгейокай – независимо от того, являются ли они частью Дворов или нет.

● **Журавлиная Мудрость (Первый уровень)** - Как дар филодоксов: Истина Гайи.

● **Сладкая Речь (Первый уровень)** - Как дар хомидов: Убеждение. Тенгу любят использовать этот Дар, чтобы распространять лживые слухи.

● **Глас Подражателя (Первый уровень)** - Этот Дар позволяет Тенгу подражать любому звуку или голосу, который он услышал; голосу, акценту, интонации, музыке, треску, удару молнии – чему угодно. Этому Дару учит дух Попугая.

Система: Дар требует броска Восприятие + Красноречие со сложностью, зависящей от сложности звука.

● **Изысканная Речь (Второй уровень)** - Как общий Дар хенгейокай Третьего Уровня.

● **Верховный Взломщик (Второй уровень)** - Тенгу всегда бдительно следили за знамениями

будущего. Этому помогает Дар, названный в честь деяний Китая. С помощью этого Дара Тенгу может читать будущее по круговым движениям птиц, всполохам пламени и дыма, почти где угодно. Однако те во?роны, которые используют эту уловку слишком часто, начинают неправильно трактовать будущее, принимая ложные знамения за истину. Этому Дару учит Штормовая Ворона.

Система: Чтобы Тенгу нашел знамения в окружающей среде, игрок должен сделать бросок Сообразительность + Оккультизм (сложность 6).

● **Перья-Лезвия (Второй уровень)** - У Тенгу есть собственные боевые пути, пусть они и не такие превосходные воины, как Хаккен, Хан или Саме-Бито. Один из таких путей – этот Дар. Перья-Лезвия могут использоваться только в форме Кринос, и делают перья Тенгу острыми, как стальные лезвия. Его перья превращаются в оружие, способное отражать ножи и когти, и вскрывать плоть подобно катане. Этому Дар учит Металлический элементал.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Выносливость (сложность 6): перья сохраняют свою остроту и силу на одну сцену за успех. Перья Тенгу принимают металлический блеск, и слабо сверкают еле заметным призрачным огнем. Порезы перьями наносят агравированные повреждения.

● **Меч Юшицунэ (Третий уровень)** - Ходят слухи о том, что Тенгу обучаются искусству сражения на мечах. Ворон, использующий этот Дар, может повысить навык владения мечом своего компаньона до таких высот, которыми бы не овладел он сам. Этому Дару учит дух Предка.

Система: Тенгу должен коснуться ведущей руки бойца, после чего игрок бросает Сообразительность + Холодное оружие, сложность 5. Если бросок успешен, Тенгу может потратить пункты Гнозиса, и поднять навык Холодное оружие у своего компаньона; каждый пункт добавляет один кубик к запасу кубиков на одну сцену.

● **Кровавое Перо (Третий уровень)** - Тенгу с такой уловкой в своем арсенале действительно опасен. Используя этот Дар, он может отщипнуть одно из своих перьев, и метнуть его как дротик или сюрикен. Вместе с Даром Перья-Лезвия эти снаряды становятся смертельными. Этому Дару учит дух Стрекозы или Колибри.





Система: Игрок должен потратить пункт Ярости, и сделать бросок Ловкость + Рукопашный бой (сложность 5). Брошенное перо наносит Ловкость+3 кубиков урона. Если Тенгу использует еще и Дар Перья-Лезвия, это повреждение аггравированное, и легко рассекает броню, плоть и кость.

● **Чувство аэрта (Четвертый уровень)** - Этот Дар подобен оригинальным чарам; ему учит любой дух, знающий эти чары. Сэнтай, которому посчастливилось иметь в своих рядах такого Тенгу, любит использовать эту уловку.

Система: Игрок должен потратить один пункт Гнозиса и сделать бросок Восприятие + Оккультизм (сложность 7) и использовать Чувство Направления. Этот Дар предоставляет понимание потоков Гобелена, чтобы разделить на 2 время путешествия по духовному миру.

● **Шторм из Кровавых Перьев (Четвертый уровень)** - Это последняя уловка в арсенале Тенгу, ливень из острых перьев. Любой попавший под прицел, скорее всего, будет испорот смертельным градом заостренных дротиков. Этому Дару учит дух Муссона или Урагана.

Система: Тенгу должен быть в воздухе и потратить три пункта Гнозиса и два пункта Ярости, и не предпринимать никаких других действий за эту сцену. Дождь из перьев наносит Ловкость + 4 кубиков урона по области в 15 футов; любой в пределах досягаемости должен выбросить три успеха в броске Ловкость + Уклонение (сложность 8), чтобы выйти оттуда, или уклониться. И опять же, если Тенгу использует Дар Перья-Лезвия при этом Даре, повреждения становятся аггравированными.

● **Фальшивая Смерть (Пятый уровень)** - Тенгу отлично умеют имитировать свою смерть, это часть великой практики обмана людей в слабостях хенгейокай. Эта уловка может быть полезной и с бакемоно, Кумо или другими врагами. Проще говоря, использующий этот Дар Тенгу исчезает в облаке перьев, оставляя после себя только разбрызганную кровь и некоторый пепел на земле, в качестве доказательства своей гибели. Это не всегда убедительно (в конце концов, тела не остается),

Боевые Искусства Тенгу

Хотя Тенгу выглядят довольно нелепо в своей «боевой форме», они стараются поддержать некое достоинство на поле битвы. Тенгу в Криносе могут сражаться с противниками когтями и оружием; но у воронов Востока есть еще и специально разработанные военные маневры.

Величайшая уловка в арсенале Тенгу – это заимствованное у Коракс Похищение Глаза (поэтически и шутливо сенсеи Коракс называют это так – «Журавль похищает Лягушку из Реки»). Эта атака может использоваться в формах Кринос и Корвид, тогда Тенгу может вырвать глаз противника клювом. Сложность равна 9, а повреждения равны Сила +2, они аггравированны, если Тенгу получает пять успехов при атаке, и, по крайней мере, два Уровня Здоровья не поглощаются, глаз будет оторван. Определенные сверхъестественные создания могут восстановить это повреждение; смертные и большинство бакемоно – нет.

Другая уловка в арсенале Тенгу – маневр, который дает им полное преимущество – Дар Перья-Лезвия. Формальное название этого маневра – Солнце Низко Садится; младшие Тенгу непочтительно называют его «Прыгающей Смертью». Тенгу какой-то период времени крутится на одном месте, чтобы привести в рабочее состояние оба крыла, и через жест, похожий на «Х» перья вылетают на цель. Сложность этого маневра равна 8, но в случае успеха Тенгу наносит повреждения равные Сила+3 кубика повреждения дважды, получая две атаки по цене одной. У Тенгу должны быть, по крайней мере, три точки в Холодном оружии, чтобы изучить этот Дар от учителя.

Есть слухи, что Тенгу владели и другими уловками, особенно играми меча и использовали слабости противника. Однако доказательства этому нет, поскольку Тенгу все еще предпочитают улетать вместо того, чтобы сражаться. Инициативные Рассказчики могут адаптировать некоторые из маневров и стилей в книге «**Мир Тьмы: Ведение Боя**», чтобы предоставить Тенгу тщательно собранные военные сведения.

но дарует возможность быстрого побега при необходимости – появление автоматов породило еще одну ситуацию, в которой театральная смерть может возыметь желанный эффект. Этому Дару учит дух Лисицы.

Система: Тенгу должен потратить пункт Гнозиса, чтобы использовать этот Дар; он теряет Уровень Здоровья, чтобы обеспечить кровь и пепел как свидетельство своей фальшивой смерти (но не в том случае, если рана убьет его). Когда Дар начинает использоваться, Тенгу сразу же делает шаг боком в Зеркальные Земли, где он может предстать в избранной форме. Большинство Тенгу предпочитает приземляться в форме ворона, и парить по Умбральному воздуху, чтобы наблюдать за своими противниками и за тем, как они хвастаются своей «победой».

Когти Сороки-Воровки (Пятый уровень) - Как дар рагабашей.

Обряды

Тенгу довольно странные создания, они не посвящают обрядам столько времени, сколько другие хенгейокай. Они регулярно используют Обряд Посвящения Талисмана, чтобы сохранить свои любимые безделушки рядом во всех формах, они также заимствовали и Обряд Становления. Однако они согласны хранить множество строгих Обрядов Наказания Дворов. Старейшины Тенгу – мастера версий Камня Презрения и Обряда Сатира, и они приводят их в исполнение при необходимости. Многие хенгейокай смущаются формой Кринос Тенгу, в которой они прыгают и пронзительно кричат, высмеивая деяния преступника.

Обряд Посвящения Яйца

Второй уровень

Вероятно, это самый важный обряд, который только может выучить Тенгу. Без него не было бы будущего поколения ворон-оборотней. Тенгу наполняет духовное Умбральное яйцо небольшим количеством своей духовной сущности, после чего оно растет и созревает, и, в конце концов, дух Тенгу привязывается к молодому птенцу.

Система: Этот обряд всегда выполняется в Умбре и требует пожертвования трех постоянных пунктов Гнозиса – чтобы обряд был успешен. Хомиды Тенгу могут связать духовное яйцо только с птенцом ворона, а вороны Тенгу только с человеческим ребенком.

Обряд требует, чтобы за этим наблюдал еще один Тенгу той же породы. Этот обряд занимает четыре час, если его прервать, обряд будет нарушен. Неудивительно, что Тенгу часто просят других хенгейокай охранять этот обряд. В конце обряда родитель Тенгу должен пробросить постоянный Гнозис (после того, как вычел три пункта) с трудностью 6. В случае успеха неоперившийся юнец станет Тенгу – если духовное яйцо не будет найдено, или искажено к тому времени...

Стереотипы

- **Хаккен** – Тяжело обвинять Хаккен в сохранении человеческих традиций на их королевском острове. Они живут в очаровательном мире, вне зависимости от того, что говорят другие.
- **Хан** – Я мало знаю о Закатных Кошках, но тигры наверняка лучший из их народов. И если бы они обуздали свою гордость, они стали бы нам лучшими компаньонами.
- **Кицунэ** – Маленькие Императоры Матери. Конечно, их дети иногда портят воздух, но их почтение такое милое.
- **Кумо** – Чтобы помочь Колесу спокойно повернуться к следующей Эпохе, Дворы, по-моему, должны будут срезать с него несколько тонн паутины Кумо.
- **Наги** – Несомненно, это тяжкое бремя – следить за другими, чтобы они тебя не замечали. Они возмутительны, но не глупо ли ожидать от полицейских чего-то другого?
- **Незуми** – Нам известно, что Незуми планируют делать работу за наших братьев. Но если мы расскажем Хан и Хаккен всю правду, получается, что мы вмешиваемся в работу Незуми по Первому Мандату? Если же мы будем молчать об этом, то мы опять же не будем повиноваться Первому Мандату? Ну и дилемма…
- **Саме-Бито** – Это еще одна причина не посещать Дворы Повелителей Дракона. Эти тикусёма знают, как выполнять свою работу, и я рад оставить это за ними.
- **Чжунь Лунь** – Они великие и мудрые, хотя они много знают о прошлом, и так мало о предстоящем. Мы часто разговариваем, поскольку они могут проинструктировать нас в том, где мы не осведомлены, и мы можем сообщить им то, что не видят они.
- **Народ Заката** – Благодаря языкам наших кузенов, нам больше известно об их путях, чем нашим братьям. Если бы наша работа не держала нас здесь, мы бы с удовольствием полетели туда, чтобы увидеть их мир своими глазами.

Реплика

Наши кузены так много упускают, когда прячутся за своими границами, которые им ставят люди или они сами. Как можно постоянно отрицать такое разнообразие верований и идей! Если бы они только могли увидеть Срединное Королевство с высоты птичьего полета, они бы ахнули от удивления.

Чжунь Лунь

Пять Яиц Си Ванг Му

Послушайте, дети, легенду о великой матери Си Ванг Му, что по приказу Повелителя Тянди приняла первое яйцо нашего рода от Повелителей Драконов и отнесла их из Зала Сияющей Чистоты в этот мир. Слушайте сказ о ветрах и сезонах, которым следуем все мы.

Во Времена Красоты Си Ванг Му взяла пять драгоценных яиц и отнесла их на пышную и богатую Долину Янцзы. На протяжении всех сезонов она хранила наших предков. И вот, когда вновь настала весна, яйца раскрылись. Юные маленькие Чжунь Лунь вольно и весело забегали по берегу реки. Си Ванг Му играла с ними, нашептывая тайны мира. Когда она услышала призыв Повелителей Драконов, она приготовилась уйти и позвала к себе своих детей.

– Послушайте меня, мои любимые дети. Вы должны будете выбрать себе сезоны и ветра, прежде чем я покину этот мир. Это будет моим даром вам, мудрейшим и перворожденным.

Первым вышел самый старший ребенок, чья бирюзовая чешуя искрилась на солнце:

– Матерь, я выбираю весеннюю пору, в которую мы родились. Когда ветер предвещал возрождение.

– В таком случае, мой сын, ты будешь Тунг Цзюнь. Твоими оттенками будут синий и зеленый, и воины будут обмениваться твоим ремеслом, ибо ты отважен, – ответила ему Си Вонг Му.

Вслед за ним заговорила дочь с золотистой чешуей, родившаяся второй:

– Матерь, я выбираю летний сезон, его южные ветра и теплый бриз перемен.

– Тогда ты, моя дочь, будешь Нам Ся, и твоим цветами будут оттенки желтого, как и твои собственные. Ты будешь миротворицей и советницей своего брата-воина, – ответила ей Си Вонг Му.

Тогда сказал ребенок, родившийся третьим, чья чешуя была цвета жемчуга:

– Матерь, мне больше по душе ледяные осенние ветра, что приходят к нам с запада, предвещая наступление темноты.

– Тогда ты будешь Сай Чай, мой сын. Твоим оттенком будет белый, а путь твой будет путем драконов, ведь ты слушаешь речи духов во всех мирах, – ответила ему Си Вонг Му.

Тогда заговорила дочь, рожденная четвертой, ее чешуя была цвета обсидиана и сияла подобно редким чернилам.

– Матерь, зимний холод и ледяное дыхание ветра приносят мне радость, никто больше не любит их, поэтому это буду делать я.

– Тогда ты будешь Пэй Тунг, моя дочь, твоим оттенком будет черный, как и твой цвет, а твоим путем будет путь трикстера. Ты покажешь своим братьям мудрость смеха, – улыбнулась Си Вонг Му.

Четыре первенца посмотрели на своего брата, самого молодого и рожденного пятым, чья чешуя была темно-алого цвета. Его большие глаза наполнились слезами, ибо не осталось больше сезонов или ветров, которые он мог бы выбрать.

– Матушка, – произнес он, – мои благородные братья и сестры выбрали себе сезоны и ветра. Что же осталось мне?

Си Вонг Му возвела руки к небесам.

– Для тебя, самого юного и скромного, будет путь уважаемого ученого. Ты будешь мастером всех сезонов и ветров, твоя сущность будет проникать во всех Чжунь Лунь, как алые кровотоки текут через все тело. Ты навсегда обозначил их как мудрецов, писцов, певцов и рассказчиков. Весь твой род будет нести в себе воспоминания и память предков, пока Колесо Эпох не повернется вновь.

Вот так Чжунь Лунь и пришли в этот мир, чтобы хранить мудрость Гайи в течение всех сезонов и со всеми дыханиями ветра.

Лексикон Чжунь Лунь

Айи: Древние тетушки Чжунь Лунь.

Архид: Форма Кринос.

Чи`Лунь: Женщины Чжунь Лунь. У них есть перья и длинные носы.

Чин-ту: Группы женщин Чжунь Лунь, собирающиеся для защиты матерей и детей.

Чу Минь: Внутреннее знание о вещах, специальность Чжунь Лунь.

Дракон: Порода рептилии.

Цзяо: Чжунь Лунь Первого Ранга.

Цзяо-лунь: Чжунь Лунь Третьего Ранга.

Кьюлунь: Мужчины Чжунь Лунь; у них есть рога, усы и перламутровые языки.

Лунь: Чжунь Лунь Второго Ранга.

Нам Ся: Покровительство Филодокс.

Пян-лунь: Чжунь Лунь Пятого Ранга.

Пэй Тунг: Покровительство Рагабаш.

Сай Чай: Покровительство Теург.

Тунг Цзюнь: Покровительство Арун.

Инь-лунь: Чжунь Лунь Четвертого Уровня.

Описание

Священный долг Чжунь Лунь – хранить память Гайи, и многие шэнь почитают их. Они занимаются этим еще с тех времен, когда Эбеновый Дракон и Алая Королева вдохнули жизнь в этот мир в Эпоху Красоты. Чжунь Лунь верят, что они – древнейшие из хенгейокай, и раньше всех перевертышей начали стремиться к чистоте и равновесию. Их предки были Повелителями Драконами, мудрыми и ужасающими созданиями, как и сами Чжунь Лунь. Чжунь Лунь тоже почитают Солнце, как и их родственники Моколе, и верят в то, что оно – древний огненный шар Небожителей, загоревшийся с сердцами Повелителей Драконов. Даже теперь Солнце согревает и выкармливает Чжунь Лунь и их яйца.

Возможно, именно Срединные Драконы сильнее всего отличаются от своих западных кузенов. Все великие связи с Моколе ушли в прошлое, и видения их боевых форм сильно различаются; боевая форма воспроизводит гигантских древних зверей в память о временах динозавров. Однако Чжунь Лунь сильно изменились за время, проведенное в Срединном Королевстве. Их видения тоже возвращаются к прошлому, через Колесо Эпох – но когда Моколе нашли свою мудрость в могуществе предков, Чжунь Лунь были поражены видениями о великих Принцах Драконах.

Мужчины Чжунь Лунь зовутся кьюлунь, и в своей форме Архид у них появляются длинные усы, как у зубаток, длинные рога и перламутровые языки. Женщины Чжунь Лунь называются Чи`лунь, и в этой форме у них нет роскошных рогов и перламутровых языков, зато у них есть длинные носы и перья на головах. У мужчин и женщин в форме Архид есть хвосты; остальные отличия этой формы могут различаться согласно видениям каждого. Даже в форме Хомид или Сухид, Чжунь Лунь производят впечатление благородства и хитрости. Те, кто видят Чжунь Лунь в форме Архид, реагируют на это еще и со страхом. Кроме того, если не сделать успешный бросок Силы Воли со сложностью 6, другие хенгейокай получают +1 к штрафу, когда бросают Выносливость + Первобытный инстинкт при изменении своей формы. Чжунь Лунь имеют такое воздействие на других хенгейкай Срединного Королевства.

Чжунь Лунь – мастера чу минь, внутреннего понимания вещей. Они считают, что внешняя сторона важна для первого впечатления, но нужно всматриваться в глубины основ и души, чтобы достичь истины. Большинство этих хенгейокай достаточно древние согласно западным понятиям, кое-какие из их Даров несут тайны китайской мистики.

Если у этих благородных созданий и есть недостатки, то разве что их наивность и беспристрастное отношение к мирским делам. Естественно, они создания страсти, и используют свою Ярость, как и все другие племена перевертышей; рассерженные Чжунь Лунь предупреждают других поостеречься за свои жизни. Чжунь Лунь находятся в стороне от скучных мирских дел, таких как рынки, охота или технологии. Их собственная Родня и даже другие шэнь считают их отстраненными от остального мира.

В прошлых столетиях Чжунь Лунь были более-менее обычным явлением, но сегодня их мало, и их хомидов намного больше, чем драконов. Большинство из них живут в Китае или Тибете; Река Янцзы – естественная среда обитания аллигаторов и крокодилов Малайзии и Индии. Индонезия – родина драконов комодо, самых больших из всех рептилий. Вьетнам, Камбоджа и Гавайи тоже могут быть местом жительства некоторых Чжунь Лунь. Цель этих Хенгейокай до сих пор остается хранением памяти Гайи на протяжении циклов Колеса Эпох.

Организация

Мужчины Чжунь Лунь, «кьюлунь», часто живут поодиночке, а не в стаях или племенах. Они нарушают уединение только в целях защиты дома или спаривания. Женщины Чжунь Лунь, «чи`лунь», обычно живут в небольших группах из трех-четырех оборотней. Такие группы называются «чин-ту», и они создаются для охраны беременных матерей или их детей. Женщины из Родни формируют подобные группы, но туда входят и древние женщины Чжунь Лунь, которые зовутся «айи» или «тетушки». Тетушки очень уважаемы вне зависимости от своего возраста, ведь они хранят беременных женщин или яйца, пока не родится молодняк. Как и у Гару, потомство Чжунь Лунь рождается согласно породе матери. У хомидов Чжунь Лунь или человеческой Родни будет человеческий ребенок, драконы Чжунь Лунь или Родня из рептилий будут откладывать яйца. В отличие от

Покровительства

Название	Используемые дары	Сезоны	Ветра	Цвета	Стартовая Ярость
Тунь Чунь	Арун	Весна	Восточный	Голубой/Зеленый	4
Нам Ся	Филодокс	Лето	Южный	Желтый	3
Сай Чай	Теург	Осень	Западный	Белый	2
Пэй Тунг	Рагабаш	Зима	Северный	Черный	1

своих кузенов Моколе, Чжунь Лунь не смешивают породы.

Скрещивание – высочайший ритуал среди драконов и хомидов. Айи служат посредниками между хомидами; мужчины, Кинфолки и Чжунь Лунь должны рассказывать мудрые истории, производя впечатление на своих партнеров и айи. Женщины весьма разборчивые и требовательные натуры. Скорее всего, кьюлунь придется сражаться с другими соперниками, хотя это сражение зависит от того, у кого будет самая заманчивая история или интересный артефакт. У драконов несколько иная ситуация, там больше распространено кровавые побоища. В целом, Чжунь Лунь предпочитают устранять разногласия соревнованием в загадках, но это ни является признаком их слабости. Как мужчины, так и женщины, Чжунь-Лунь замечательно разбираются в наказании других существ, вызвавших их ярость (иногда и друг друга), но они отказываются пытаться ранить друг друга в интересах спаривания.

Кьюлунь проводит все необходимое время вместе со своей парой, прежде чем вернуться к себе домой. Айи приглашают его обратно, когда родятся дети, чтобы он проявил дальнейшее уважение к их матери и встретил новое потомство – родительские инстинкты Чжунь Лунь столь же сильны, как и у их кузенов Моколе. Зачастую Сай Чай Чжунь Лунь благословляют детей и дают им первое понимание вселенной. Они – Теурги Чжунь Лунь, и помогают детям совершать первые путешествия в драконьи линии Инь и Ян.

Черты

Много лет назад Чжунь Лунь почитали только солнце, и следовали лишь системе сезонов, но ни один Чжунь Лунь не помнит, из-за чего. Чжунь Лунь привязаны к своей родине больше, чем остальные хенгейокай, и со времени они очень изменились согласно закону Небес. Одно из самых больших отличий заключается в том, что Чжунь Лунь следуют четырем покровительствам, подобным таковым на Западе, но связанным с ветрами и сезонами. Ни одно из этих покровительств не совпадает с Галлиардами Гару, считается, что все Чжунь Лунь все Чжунь Лунь, служат мудрецами и менестрелями. Поэтому Чжунь Лунь могут использовать большинство Даров Галлиардов. Сай Чай охраняют потомство и заботятся о нем. Разумеется, присоединяясь к сэнтаю, Чжунь Лунь стараются гармонировать роль своего покровительства, направления и элемента; учитывая то, что Чжунь Лунь – создатели Путь Изумрудной Добродетели, немногие стали бы с ними спорить.

Чжунь Лунь могут приобрести все Дополнения, кроме Прошлой Жизни; чаще всего это Чистая Порода, а Союзники и Родня встречаются более редко. Еще у них есть доступ к памяти наследия под названием «Мнезис». Все Чжунь Лунь могут искать мудрость в прошлом, входя в транс и делая бросок Интеллект + Обряды, сложность 8. Мнезис 1 позволяет Чжунь Лунь вспомнить события Пятой Эпохи. Мнезис 2 – последнюю часть Четвертой Эпохи. Мнезис 3 – начало Четвертой Эпохи, и т.д. Узнать больше можно в Путеводителе по Оборотням.

Чжунь Лунь восстанавливают повреждения, как и Гару, но как создания Солнца и Луны, золото и серебро наносит им равные повреждения. Чжунь Лунь предпочитают греться в лучах Солнца, исцеляя раны; это некий способ почитания солнца, которое взамен дарует теплоту и красоту. Они говорят на Драконьем Языке, общем для всех Моколе, хотя Драконы Заката могут посчитать их диалект весьма странным. Чжунь Лунь начинают игру с 4 пунктами Силы Воли.

Чжунь Лунь получают Ранг, как и Гару; например, Нам Ся нужен один пункт Славы, пять пунктов Чести и один пункт Мудрости, чтобы достигнуть Ранга Два подобно Филодоксу. У всех Покровительств пять рангов: Цзяо (Ранг Один), Лунь (Ранг Два), Цзяо-Лунь (Ранг Три), Инь-лунь (Ранг Четыре) и Пян-лунь (Ранг Пять).

Породы

У Чжунь Лунь есть две породы: хомид и дракон. Как и их кузены Моколе, Чжунь Лунь представляют свою драконью форму перед своим Первым Изменением, а метис неспособен выжить во время этой полной видений стадии.

● **Хомид:** Чжунь Лунь, родившийся от человека. У каждого хомида Чжунь Лунь есть только одна форма Сухид, которая выглядит, как рептилия его наследия. Например, Маяни – индонезийский хомид Чжунь Лунь, и все его предки хенгейокай выглядели как драконы Комодо в своих формах рептилий. Маяни тоже будет драконом Комодо в своей форме Сухид.

Начальный Гнозис: 2.

● **Дракон:** Чжунь Лунь, рожденный от родителя-рептилии (аллигатора, крокодила или дракона комодо). Сухид этой породы выглядит, как форма его родителя-рептилии.

Начальный Гнозис: 4.

Характеристика формы Архид

При создании формы Архид для Чжунь Лунь, нужно тратить Гнозис как «пункты», покупая характеристики. Например, чи`лунь начинают игру с Гнозисом 5, и могут потратить пять «пунктов Гнозиса», чтобы получить характеристики (некоторые характеристики «стоят» целых два пункта Гнозиса). Все Чжунь Лунь могут использовать Укус и Когти в форме Архид; они наносят обычное количество повреждений, если Срединный Дракон не пожелал более жутких Длинных Клыков или Ужасающих Когтей. Так как фактически Чжунь Лунь все еще являются Моколе, Рассказчик может позволить игрокам выбирать характеристики, присущие динозаврам, доступные для западных оборотней-рептилий, делая Архид по-настоящему интригующей.

Разумеется, форма создается во время Обряда Перехода, полного видений, который навсегда меняет жизнь Чжунь Лунь; игроки не могут брать дополнительные характеристики, когда поднимут свой Гнозис опытом – даже просить об этом неблагоприятно и по-варварски.

- **Броня:** +2 к Поглощению (+3 за 2 пункта Гнозиса). Придает форме блестящую чешую.
- **Пластинчатый Хвост:** Сила +2, удар хлыстоподобным хвостом.
- **Изменение Окраски:** Сложность заметить Чжунь Лунь (когда тот прячется) повышается на 1: можно взять несколько раз.
- **Сжимающие Кольца:** +3 кубика к поимке противника.
- **Перламутровое пламя:** +3 к Запугиванию Гуйдзин, слуг Вирма или суеверных шэнь.
- **Плавники:** Они перешли из видений о повелителях Уми. Они обеспечивают Чжунь Лунь двойную скорость в воде.
- **Жабры:** Чжунь Лунь становится земноводным. Это тоже характеристика повелителей Уми.
- **Хватающие Руки:** Обеспечивает нормальную ловкость рук в форме Архид.
- **Рога (кьюлунь):** Сила +3 к удару головой.
- **Огромный размер (кьюлунь):** Выносливость +1, +2 к урону, нанесенному ударом тела или попыткой раздавить. Можно взять несколько раз: некоторые Чжунь Лунь достигают ста длин в форме Архид. Каждый раз Чжунь Лунь получает дополнительный Уровень Здоровья.
- **Длинные Клыки:** Укус с Силой +3.
- **Мешочки яда:** Если Чжунь Лунь выпускает яд в жертву, та получает дополнительные четыре кубика аггравированного урона, который поглощается отдельно.
- **Великолепный Гребень (чи`лунь):** Внешность 3 и +1 Обаяние в этой форме.
- **Королевский гребень (чи`лунь):** +2 к любым броскам на Социальные Атрибуты, направленным на Чжунь Лунь, Моколе и Нагов.
- **Ужасные Когти:** Когти с Силой +3.
- **Вертикальная Ходьба:** Позволяет использовать инструменты в форме Архид.
- **Перепончатые лапы:** Они позволяют Чжунь Лунь быстро плавать и бегать, легче ходить по мягкой грязи. Они снимают 1 штраф на Ловкость в форме Архид.

Формы

В отличие от пяти форм Гару, у Чжунь Лунь есть только три формы: Хомид, Архид и Сухид. Однако великолепие формы Архид делает лишними другие формы, в лучшем случае. В худшем – даже убийственными.

- **Хомид:** Никаких изменений в чертах. Чжунь Лунь может принадлежать к любой человеческой расе, хотя они смиренно предпочитают размножаться с крестьянами, рыбаками и прочей солью земли.
- **Архид:** Самый сильный духовный эффект Срединного Королевства – форма Архид Срединных Драконов. Когда Чжунь Лунь проходит Обряд Перехода, он впадает в полное видений состояние, где мечтает о своем собственном истинном «драконе». Когда западные Моколе наслаждаются своим наследием динозавров, знаки Чжунь Лунь трактуют их мечты о Вани, великих Принцах Драконах Небес.

В результате чего форма Архид Чжунь Лунь часто похожа на традиционного Восточного Дракона. Хотя многие смешивают драконьи особенности Срединного Королевства с аспектами динозавров, доступными через Мнезис, большинство из них похоже на драконов. Огонь как солнце сияет в глазах Чжунь Лунь, и даже храбрейшая из многоножек убежит в страхе.

- **Сухид:** В этой форме Чжунь Лунь проявляется как один из его рептильных предков, морской крокодил, китайский аллигатор или дракон комодо. Крокодилы и аллигаторы бегают на половинной скорости, хотя их плавательная скорость равна обычной скорости хомида на поверхности; ящерицы прекрасно плавают, но и бегают они так же быстро, как и человек.

Дары

Благословленные великой силой Чжунь Лунь начинают игру с тремя Дарами в любой области. Они могут выбрать Дары Чжунь Лунь из описанных ниже Даров, или таковые из Даров покровительств Гару; например, Тунг Цзюнь может выбирать Дары Арунов. Любой Чжунь Лунь может использовать Дары Галлиардов, а следующие Пути Изумрудной Добродетели могут выбрать общий Дар хенгейокай. Учтите, что некоторые Дары преподаются предками, или слугами Тянди или Си Ван Му.

Характеристики форм

Архид	**Сухид** (Аллигатор)	**(Крокодил)**	**(Варан)**
Сил: +4	Сил: +2	Сил: +3	Сил: +0
Вын: +4	Вын: +3	Вын: +3	Вын: +2
Лов: +0	Лов: -1	Лов: -2	Лов: +0
Внешн: 0			
Ман: -4	Ман: -4	Ман: -4	Ман: -2



● **Чи Мин (Первый уровень)** - «Чи Мин» – старое слово, означающее «летательный аппарат», этот Дар позволяет Чжунь Лунь ходить по небу с нормальной скоростью. Этому Дару учит дух Птицы.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и бросает Выносливость + Атлетика, сложность 6. Чжунь Лунь может передвигаться в воздухе в обычном темпе, но не может бежать.

● **Драконье Молоко (Первый уровень)** - Как Дар теургов: Ласка матери, но при этом Чжунь Лунь должен смешать свою кровь с кровью из раны. Обычно этому Дару учит дух Воды.

● **Шоу (Первый уровень)** - Как Дар Филодоксов Третьего Уровня: Мудрость Древних Путей. Шоу – мудрость предков; вызов этого Дара обеспечивает Чжунь Лунь советами и информацией (по одному за каждый успешный бросок Гнозиса). Этот Дар является общим для всех Чжунь Лунь, и ему учит дух Предка.

● **Разбивание Завтрашнего Барьера (Второй уровень)** - Это основной Дар предсказания, которому учит дух Журавля.

Система: После того как Чжунь Лунь сжигает птичье перо, игрок тратит один пункт Гнозиса и бросает Восприятие + Загадки, сложность 6. Чжунь Лунь может заглянуть в будущее и получить один общий факт или прозрение за один успешный бросок.

● **Громовой Хлопок (Второй уровень)** - Как Дар Повелителей Тени. Великие Драконы уважаются как предвестники дождя и грома, и Срединные Драконы используют эту силу.

● **Послание Мечты (Третий уровень)** - Как Дар Метисов: Мысленная беседа.

● **Язык Дракона (Третий уровень)** - Этот Дар посылает разряд молнии на определенного противника разряд.

Система: Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Сила + Запугивание, сложность 6. Каждый успех добавляет кубик аггравированного урона выбранной цели.

● **Гнев Вани (Четвертый уровень)** - Как Дар Пятого Уровня у Вендиго: Призыв духов шторма; но после использования этого Дара Чжунь Лунь впадает в сон на весь день, передавая свои видения Принцам Драконам в благодарность.

Душевная Гармония (Четвертый уровень) - Как Дар Детей Гайи: Спокойствие. Чжунь Лунь используют этот Дар, чтобы сохранить мир в своих дворах, особенно в присутствии «почетных гостей».

● **Сон Си Ван Му (Пятый уровень)** - Это редкий и охраняемый Дар, которому учит один из слуг Си Ван Му, он позволяет Чжунь Лунь впасть в глубокий сон, который добавляет годы к его сроку жизни.

Система: Игрок тратит постоянный пункт Гнозиса, и бросает Выносливость + Загадки, сложность 7. Чжунь Лунь засыпает на три дня за один успех. Каждый трехдневный сон добавляет дюжину лет к его жизни.

• **Тысяча Тайных Ликов (Пятый уровень)** - Хотя мудрец согласен советовать многим, этот Дар является строжайшей тайной Чжунь Лунь. Дар позволяет пользователю почти совершенную иллюзию его облика, не саму форму. Даже мистики и другие Чжунь Лунь не могут видеть сквозь этот облик без использования сверхъестественных даров (и сложность может повышаться даже до 9). Чжунь Лунь может принять любой человеческий облик, обычно это юные девушки, дети или старики. Благодаря этому пути, он может собирать информацию и тайны безо всякого подозрения на свой счет. Этому Дару учит дух Предка.

Система: Использующий этот Дар тратит один пункт Силы Воли и Гнозиса, а затем бросает Манипулирование + Хитрость, сложность 7. Обман длится один день за успех, хотя Чжунь Лунь может в любое время рассеять иллюзию.

Обряды

Среди Чжунь Лунь распространены Обряды Согласия и Мистики. Однако их самые священные и уважаемые обряды проходят с изменением сезонов. Летом проходит обряд Нанфэн (южный ветер), осенью – обряд Сифэн (западный ветер), зимой – Обряд Бэйфэн (северный ветер), и весной – Обряд Донфэн (восточный ветер). В Новый Год празднуется Обряд Обновления, конец смены сезонов. Каждый сезонный обряд воздает должное покровительству и теме; действия включают уважение к предкам, поиск нового знания, музыку, танцы и своего рода уважение к Тянди. Меньшие обряды почитания Солнца тоже время от времени проводятся среди Чжунь Лунь.

Реплика

Однажды мы уже совершили ошибку, отказавшись от своей роли учителей. Такого больше не повторится. Все дети Изумрудной Матери имеют право находиться в наших когтях и изучать мудрость Цикла – если обладают необходимым терпением.

Стереотипы

• **Хаккен** – Их взгляд потупился не от вращения Колеса Эпох, а от их узколобия. Воинам Матери не следует быть настолько слепыми.

• **Хан** – В Эпоху Испытаний они были нашими противниками, благородные в своем самообладании, но жаждущие крови. Они поумерили свой пыл с тех пор? Я так не думаю.

• **Кицунэ** – Все они обманщики. Опасайтесь юного выводка Изумрудной Матери; знания, которыми они располагают, в лучшем случае сомнительны, в худшем – это просто хорошо представленная ложь.

• **Кумо** – Большинство из них плетет свои сети в кольцах Вирма, и потому мы должны опасаться их намерений. Однако они обладают уникальным даром к видению и мудрости, и поэтому они очень ценны.

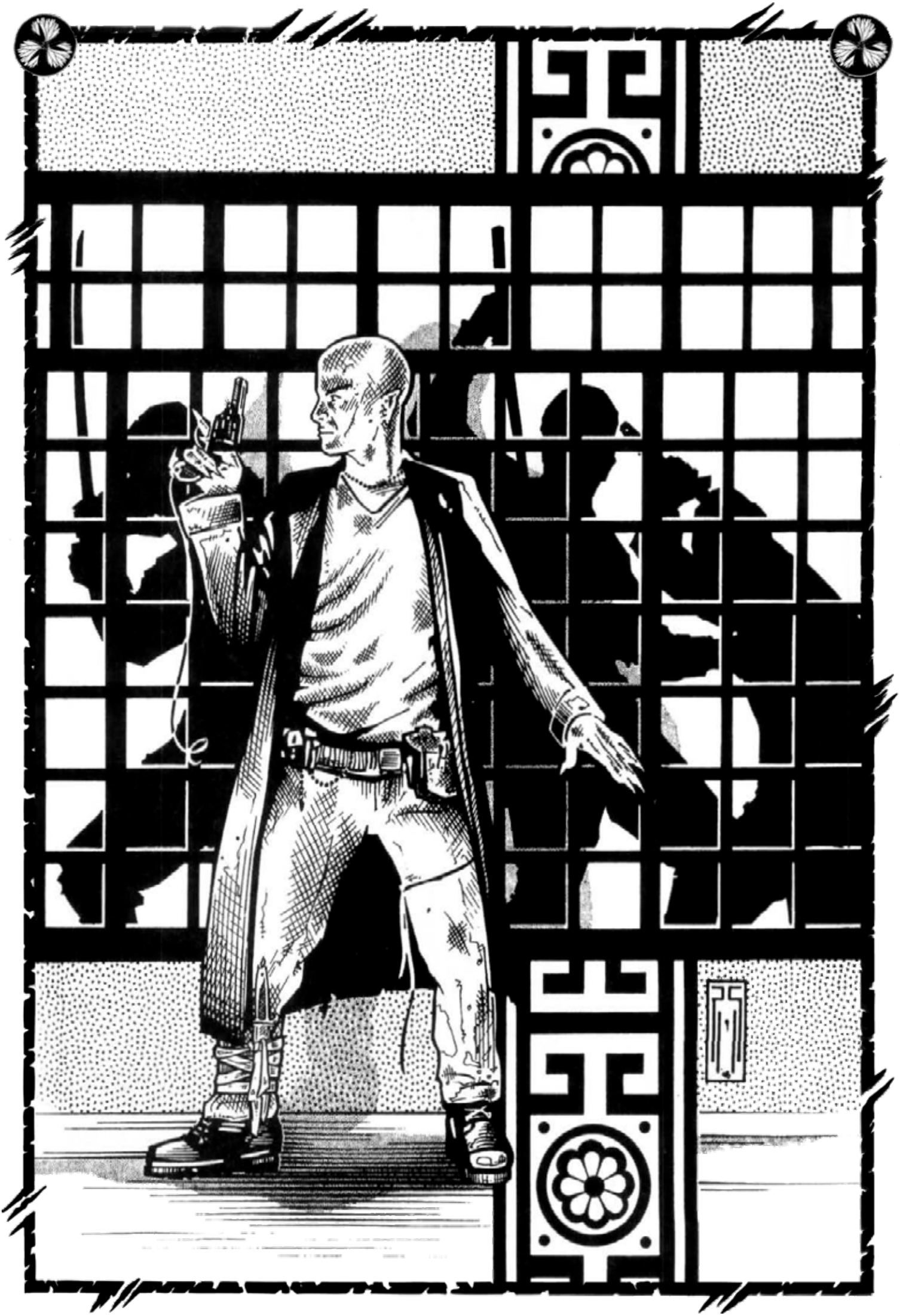
• **Наги** – Они смазывают Колесо реками крови – что чужой, что собственной.

• **Незуми** – Эти юркие копатели нор и воришки секретов умны и полезны. Доброта по отношению к ним воздается тысячекратно.

• **Саме-Бито** – Несмотря на нашу опеку, многие из них остаются неопрятными и невоспитанными. Однако мы родом из одних вод и вместе почитаем Тянди, Бога Грома. Мы должны продолжать подавать им хороший пример.

• **Тенгу** – Их военные знания столь же сильны, как и у Незуми, они хранят интересные тайны. Несмотря на это, многие из них все еще служат Хаккен, и нам не по душе такая связь.

• **Народ Заката** – В последнюю эпоху многие из них презирают нас, как выживших из ума стариков. Мы с радостью могли бы считать их хранителей знаний товарищами-учеными, если бы только они смогли открыть глаза и узреть истину.



Глава 4: Орудия и враги

Сусано Орбатос: Проклятье! Это начинает меня РАЗДРАЖАТЬ! Неужели это просто неиссякаемый источник всего ФАНТАСТИЧЕСКОГО?!
– Масамунэ Сиро, Орион

Отыгрыш хенгейокай не означает лишь попытку запихнуть Гару в тунику для кунг фу и светящиеся штаны. Дворы развивались отдельно от западных перевертышей и отличаются от их общества в идеологическом плане. Их менталитет, мистика, сами их силы находились под влиянием духовного мира, они связаны умбральными дворами и изолированы от влияния западных духов.

Они начали так сильно отличаться еще со времен Первой Эпохи. Дальше мы расскажем вам, как создать для хенгейокай хороший арсенал, и снабдить игру по восточным перевертышам антагонистами.

Достоинства и Недостатки

Абсолютная учтивость (Достоинство, 1 СО)

У вас прирожденный талант к общению с другими шэнь; вы рождены, чтобы пить чай с повелителями шэнь, и способны к вежливому общению даже с самыми отвратительными Гуй-дзин. Сложность ваших бросков на Эмпатию, Красноречие и Этикет при общении с другими шэнь уменьшается на 2.

Благоприятное Рождение (Достоинство, 2 СО)

Судьба улыбнулась вашим родителям, и вы родились под счастливой звездой. Все вокруг считают вас везунчиком, и избирают символом сэнтая. Один раз за сессию вы можете назначить один бросок «счастливым», с этого броска вы можете взять любые десятки, выпавшие на кубиках, как успехи, и потом перебросить эти кубики отдельно, чтобы получить больше успехов, как в специализации. Если вы уже специализированы на данном действии, вы можете перебросить и десятки, и девятки, получая успехи за те и другие.

Конкурирующий Клан (Недостаток, 2 СО)

По некоторым причинам одна из других фракций перевертышей в вашем Дворе испытывает к вам неприязнь. Может быть, местные Кицунэ считают вас варваром, или Саме-Бито думают, что вы плохой воин. Вне зависимости от причины, сложность на все ваши Социальные броски для этой Меняющейся Породы (даже если это ваша Порода) увеличивается на 2.

Несчастливое Рождение (Недостаток, 2 СО)

У вас довольно занятная жизнь. Час вашего рождения был отмечен дурным знамением, и запятнал всю вашу жизнь. Все вокруг считают вас

Боевые Искусства и Перевертыши

Боевые искусства – это довольно щекотливый вопрос, когда дело касается хенгейокай. По своей природе они – приверженцы Востока, и играют довольно важную роль во многих его легендах. Выражаясь нормальным языком, хенгейокай не шибко заботятся о своих боевых искусствах. Боевые искусства были созданы в качестве формы безоружного боя – а клыки и когти средней форме не позволяют назвать хенгейокай «безоружными».

Единственное развитое перевертышами боевое искусство – Кайлиндо; лишь Звездочеты смогли использовать Ярость для создания стиля безоружного боя без использования клыков и когтей. К тому же, Кайлиндо явно было создано лишь для пяти форм Гару; Бастет и им подобным повезло больше, чем всем остальным (см. Путеводитель по оборотням и Книгу Племени Звездочетов для большей информации о пути Кай Лин).

Конечно, ничто не может запретить хенгейокай изучать человеческие боевые искусства, и использовать их стили в Хомиде или Глабро (или эквивалентных формах). Естественно, боевые искусства в Криносе нельзя использовать, ибо он ну никак не сойдет за человеческую форму (нечего и говорить насчет таких экзотических форм, как Архид Чжунь Лунь, или Лилиан Кумо).

Рассказчики, желающие обогатить боевые искусства в своих хрониках, могут обратиться к книге по боевым искусствам Мира Тьмы (World of Darkness: Combat), чтобы найти исчерпывающую информацию. К тому же, Сородичи Востока представляют альтернативную замену системе, которая является хорошим компромиссом между детализацией и незаметностью.

неудачником, а суеверные хенгейокай могут даже обвинить вас во всех малейших неудачах просто оттого, что вы находитесь рядом с ними. Один раз за сессию Рассказчик назначает один из ваших бросков «неудачным» – и любая ваша двойка становится единицей; она не только проваливает бросок, но и отменяет все успехи. Впрочем, можно взять этот Недостаток вместе с Достоинством «Благоприятное рождение»; тогда вас время от времени будет посещать благословение, а ваши товарищи будут все время беспокоиться о том, что вы в любой момент сможете нарушить все равновесие.

Рассерженный Предок (Недостаток, 2 СО)

С самого рождения за вами наблюдает какой-то дух-Предок, и теперь он искренне рассержен на вас. Может, вы ошиблись в идеале, который он считал священным, или просто не соответствуете его невероятно высоким стандартам. В любом случае, он отказывается уходить и приходить по вашему желанию, и хочет вернуть вас на праведный путь, нравится вам это или нет.

Пока ваш предок недоволен вашими действиями, он будет пользоваться этим, перемещаясь в духовный мир и мешая вам. Сложность выполнения всех обрядов увеличивается на 1, и Рассказчик может подобрать время для неудачи, когда Предок сможет... нанести удар. К тому же, если у вас есть «Прошлая Жизнь», он может временами вселяться в ваше тело и попытаться решить ваши задачи «надлежащим образом». Он не обязательно хочет убить вас, или подвергнуть опасности – он просто хочет, чтобы вы вели себя так, как ему угодно (то есть, как решит Рассказчик). Этот Недостаток может быть исправлен в процессе отыгрыша и траты опыта, но успокоение вашего Предка должно быть тяжелым испытанием.

Дары

Каждый во Дворах Зверя Изумрудной Матери может изучить эти Дары. Но не все чужеземцы могут их получить; для этого они должны следовать Пути Изумрудной Добродетели. Хенгейокай, преданные своим Породам, до сих пор могут предложить свои Дары в обмен на услуги, предлагаемые Дворами, но не каждый перевертыш на Востоке будет знать большинство этих Даров.

Начинающие персонажи могут выбрать Дары из Общих Даров хенгейокай, или Дары Покровительства согласно своей роли (Фонари могут выбирать Дары Филодоксов, Кулаки – Арунов, Зеркала – Теургов, Листья – Рагабашей, Колонны – Галлиардов).

● **Созидание стихии (Первый Уровень)** - Как Дар Метисов. Хенгейокай могут создавать свои элементы (см. страницу 51), и даже «лунный» элемент, который проявляется как чистейший лунный свет, обеспечивающий освещение и некоторое подобие тепла.

● **Мыслеречь (Первый Уровень)** - Как Дар Галлиардов. Этот Дар обычно раздается новичкам Дворов, как самая используемая форма универсальной коммуникации.

● **Чутье Дисбаланса (Второй Уровень)** - Этот Дар позволяет хенгейокай сосредоточить свое восприятие на равновесии между Триадой, чтобы выявить дисбаланс – Триады, или Инь, Ян и Йоми. К примеру, он может понять, что Вивер особенно сильна в данной области, или некая лачуга в трущобах почему-то не подвержена влиянию Йоми. Этому Дару учит духовный служитель Изумрудной Матери.

Система: Игрок делает бросок Восприятие + Оккультизм; как и у Дара «Чуть Вирма», сложность зависит от силы проявлений. Тела Гуй-дзин сильно отдают Ци, а сила их П`о будет считаться искаженной Йоми.

● **Пламенные Когти (Второй Уровень)** - Этот Дар – одно из боевых искусств хенгейокай, и он дарует перевертышу способность воспламенять свои руки или лапы (или даже крылья Тенгу в Криносе, вместе с Даром «Перья-Лезвия»), и бить врагов со свирепостью пожара. Перевертыши, использующие Пламенные Когти, часто поражаются от созерцания огненного шторма вокруг них. Этому Дару учит дух Пламени.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Сила + Первобытный инстинкт со сложностью 6. Пламя остается на два хода за один успех. Пламя добавляет два кубика ко всем физическим

ударам, и может заставить вампиров бежать в инстинктивном страхе (Красном Ужасе). Даже если перевертыши бьют кулаками в этом Даре – урон будет аггравированным.

Саме-Бито, Наги и Чжунь Лунь изучают этот Дар Третьим Уровнем; ибо их тесная связь с водой мешает им сближаться с огнем.

● **Изысканная Речь (Второй Уровень)** - Во время переговоров хенгейокай считают вежливым разговаривать на языке своих гостей. Этот Дар позволяет Хенгейокай говорить на языке любой из Меняющихся Пород так, как будто он к ней принадлежит. Тонкости рыка Хаккен, реплики Кумо, основанные на феромонах, или даже эхолокация Саме-Бито – с этим Даром все становится подвластно. Но он не распространяется на письменность и человеческий язык. Этому Дару учит дух Журавля.

Система: Игрок делает бросок Обаяние + Языки, сложность 7; для беглого общения на желаемом языке требуется всего лишь один успех. Этот Дар длится одну сцену.

● **Единые Видения (Третий Уровень)** - Этот Дар был создан, когда упрощенный Дар «Мысленная Речь» оказался не слишком эффективным для регулярного использования. Это побудило группу хенгейокай создать новый, более легкий Дар немого общения через послание некий видений в чужой разум.

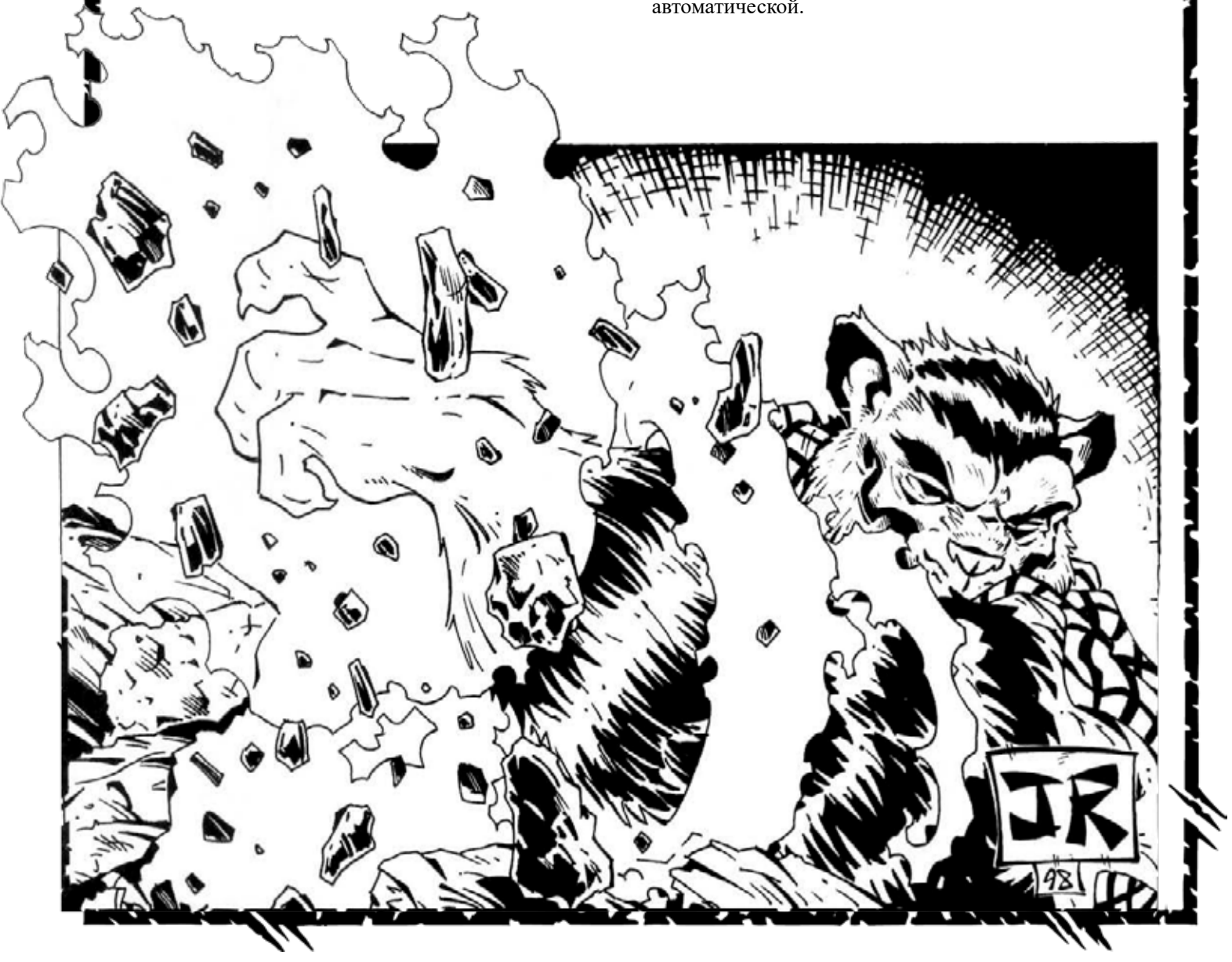
Большинство Гай`нань знает и использует этот Дар, чтобы общаться со всем двором. Этому духу учит дух Химеры или дух, подчиняющийся Служителям Небес.

Система: Хенгеойкай должны потратить лишь один пункт Силы Воли, чтобы вести безмолвный разговор с тридцатью собеседниками; разумеется, у всех участников должен быть активирован этот Дар. Когда все будут связаны, они смогут действовать по той же системе; их запас кубиков будет уменьшен только на один кубик. Хенгейокай могут внести любую тему в это видение, но должны сделать бросок Манипулирование + Красноречие (сложность равна Силе Воли цели); если этот бросок неудачен, видение рассеется.

● **Экзорцизм (Третий Уровень)** - Как Дар Теургов Третьего Уровня. Повелители Яма часто посылают своих духов на разведку во дворы Хенгейокай; в результате чего всем хенгейокай передаются знания о них.

● **Пересечь Стену (Четвертый Уровень)** - Этот Дар используется теми хенгейокай, которые по природе своей не могут шагать боком: то есть, Хан, Нагами, Чжунь Лунь и Саме-Бито. Он позволяет им путешествовать в Зеркальные Земли так же легко, как и их везучим кузенам.

Система: Теперь хенгейокай может шагать боком, как и обычные Гару. После того, как хенгейокай выучит эту способность, она становится автоматической.



Обряды

Хенгейокай тоже привержены соблюдению разных обрядов, как и их западные братья, даже более того. Больше всего Дворы почитают духовный мир, а особенно своих духовных Предков. Кроме того, союз такого множества Пород очень шаток, и обряды используются с целью их объединить. Не имеет значения, является ли оборотень Ханом или Незуми, Тенгу или Саме-Бито – когда провидец призывает к обряду, все обязаны в нем участвовать.

Ниже перечислены общие обряды Дворов. Большинство из них знают почти все; но есть и некоторые запрещенные обряды, которыми ни с кем не делятся, ведь духовная сила одних хенгейокай отлична от силы других.

Обряды Согласия

Обряды Согласия очень важны для хенгейокай, ведь они отражают сами Мандаты. Дворы передают свои версии Обряда Раскаяния и Обряда Очищения всем желающим хенгейокай, возводя этим обрядам первостепенное значение. У Дворов есть своя версия Обряда Отречения, называемая Обрядом Великого Бремени, который проводится в момент отречения хенгейокай от служения Дворам Зверя, и наоборот. Этот Обряд проводится и тогда, когда ко Дворам примыкает западный перевертыш.

Обряд Насыщения Призраков

Первый Уровень

С помощью этого обряда хенгейокай приносят жертвы в обмен на благословение предков. Этот обряд хорошо известен среди Дворов, его знают почти все хенгейокай Второго Ранга. Этот обряд должен выполняться в форме Породы и в одиночку, хотя братья, сестры и другие родственники могут участвовать в общем обряде. Во время этого обряда хенгейокай поют, воют, скандируют и т.п., пока не появится дух Предка и не примет их жертву в виде еды. Хотя еда не исчезнет после этого обряда, предки мастера обрядов высасывают из нее сам дух; если попытаться съесть ее после обряда, она окажется мягкой, безвкусной и не обладающей никакой пищевой ценностью.

Система: Ритуальный мастер делает бросок Обаяние + Ритуалы, сложность 8. Если этот обряд успешен, то в течение следующих трех дней ритуальный мастер получает -1 к сложности бросков на Прошлую Жизнь и любые другие броски, связанные с видениями мудрецов, или руководством духа Предков. Хенгейокай, попавшие на черную полосу, могут попросить у духов немного удачи; Рассказчик определяет, для чего может понадобиться эта помощь.

Обряд Второго Лика

Второй Уровень

Во время этого обряда хенгейокай обращается к духовному миру с просьбой изменить свой путь. Он выполняется, как и Обряд Отречения у Гару, когда перевертыш хочет сменить свое Покровительство на более подходящее своей роли. Обычно это происходит, когда хенгейокай вынужден отречься от роли участника сэнтая и стать Придворным, но обстоятельства могут быть самыми разными.

Обычно этот обряд выполняется на каком-нибудь перекрестке – сойдет даже просто пересечение двух тропинок в джунглях, или двух морских протоков. Хенгейокай просит духа благословить свою новую роль и заново клянется в верности Дворам. По завершении обряда его уводят союзники и поддерживающие Придворные, и приветствуют на новом пути.

Система: Сменить Покровительство нелегко, но хенгейокай понимают необходимость этого. Хенгейокай при этом не теряет свой Почет, если он не превысит его Ранг в новой роли; тогда он отложит излишек на то время, когда достигнет нового Ранга. К примеру, Фонарь Третьего Ранга хочет поменять свою роль; он заработал 9 пунктов Славы, 7 пунктов Достоинства и 4 пункта Мудрости во время своих подвигов. После этого обряда он потеряет 2 пункта Славы, 2 пункта Достоинства и 1 пункт Мудрости – но этого требовали обстоятельства, и он наверняка совсем скоро вернет себе свой Почет.

Нельзя слишком часто менять свое Покровительство; любой верный служитель Матери нуждается разве что в трех таких сменах.

Обряды Каэрнов

Восточные перевертыши так же относятся к каэрнам, как и западные. Звериный народ Азии старается бороться со всеми зверями Вирма, Гуй-дзин, жаждущими Ци, властолюбивыми Рушителями Имен и трикстерами хенгейокай, которые пытаются захватить драконьи гнезда. На очистку каэрнов уходит множество времени ресурсов. У Дворов есть свои версии обрядов Гару, кроме Барсучьей Норы; некоторые уникальные версии обрядов незнакомы Народу Заката, но цель у них одна и та же.

Обряды Смерти

Говоря откровенно, Дворы не привыкли нести траур по потерянным братьям. В основном, Обряды Смерти вводят большинство хенгейокай в ступор, ведь никто не хочет возмутить Двор Предков неправильными похоронами потомка. Поэтому каждая Порода создала свой Обряд Смерти, начиная от поэтических и формальных похорон Хаккен, и заканчивая простой и красноречивой молитвой к Реке Нагов. Вот единственный общий Обряд Смерти Дворов.



Конец Пути

Второй Уровень

Этот торжественный обряд проводится в честь павшего героя, который высоко почитал свой двор. Тело героя приносят в самое сердце каэрна и вокруг в форме ромба устанавливают фонари, горящие духовным огнем. Историк дворов медленно бьет в барабан, позволяя жалобному эху пронестись по каэрну. Представитель каждой Породы выходит вперед по-очереди, и произносит почтительную речь в стиле своего рода о павшем – представитель Нагов может выскользнуть из теней и пропеть песнь славы; Хаккен может рассказать хайку, написанное в честь павшего; Кицунэ может написать красивую каллиграфическую поэму, изящно свернуть ее и возложить на грудь героя; а Незуми может поклониться павшему, а затем отбросить голову назад и выпустить оплакивающий вопль.

Когда последний завершит свое прощание, выжившие друзья героя по сэнтаю (если они есть) начинают ритуальное песнопение потери и горя. Если речь идет о гибели всего сэнтая, тогда песня поется Гай`нань Двора. Под конец песни весь двор поет единую молитву, призывая тело домой. Когда молитва заканчивается, поднимается сильный ветер и гасит фонари, тело павшего исчезает и отправляется в Умбру. Это величайшая честь.

Система: Покойный получает пункт постоянного Достоинства в конце этого обряда, и может продолжать жить как сильный дух Предка. Предки Дворов с честью приветствуют его – но такие герои не могут спать спокойно, ведь они возвращаются, чтобы помогать своим любимым дворам (через вызов или Прошлую Жизнь).

Мистические Обряды

Хенгейокай постоянно ищут духовной поддержки, поэтому неудивительно, что они знают так много Мистических Обрядов. Обычно эти обряды проводит провидец двора или Зеркало сэнтая, хотя хенгейокай не против проведения общих обрядов. Обряды Привязи, Посвящения Талисмана, Пробуждения Духа или Вызова известны всем Дворам, но некоторые обряды используются только определенным видом Хенгейокай.

Обряд Гармоничного Путешествия

Третий Уровень

Этот обряд проводится перевертышами, которые хотят создать горный сэнтай. Обычно он проводится под лунным светом, и ритуальный мастер называет имя каждого участника, его задачу, элемент и направление. В довершении всего ритуальный мастер приводит группу в Умбру, как в путешествии по склону горы (см. стр. 42). Там они приходят к избранному духовному Тотему и просят его о покровительстве. Когда духовный Тотем даст свое благословение, сэнтай возвращается в материальный мир.



Система: Этот обряд выполняется только при формировании горного сэнтая, и его участники должны избрать для себя Тотем (Дополнение). Иначе группа становится только волновым сэнтаем.

Обряд Духовных Татуировок

Четвертый Уровень

Этот специфический обряд используется хенгейокай, собравшимися на опасную миссию. Во время этого обряда избранный дух объединяется с неким участником кожи, и принимает на ней форму татуировки. Когда хенгейокай обращается к силе духа, тот проявляет ее в форме одной из Зачарованных драконьих татуировок, отделяющихся от туловища хенгейокай, после чего выдыхает в противников потоки пламени, а дух Предка может войти в материальный мир и начать сражаться. Как только дух выполнит свою задачу, он уходит; а эти татуировки впечатываются в кожу перевертыша.

Система: Для начала нужно вызвать дух Обрядом Вызова и попросить его войти в татуировку. Ритуальный мастер должен сделать бросок Сообразительность + Ритуалы со сложностью 8. Каждый успех дарует духу пять пунктов Силы, которые он тратит на определенные Чары (Удар Пламенем, Создание Ветра, Исцеление, Удар Молнией и избранную Материализацию). В случае успеха дух проявляется на пустом участке кожи в форме татуировки; чем больше Силы вложено в духа, тем больше становится эта татуировка.

Чтобы активизировать татуировку, хенгейокай должен сделать бросок Гнозиса со сложностью 8. В случае успеха дух проявляется, и татуировка постепенно изменяется. Духовные татуировки рассчитываются как специализированные элементы; у перевертышей не может быть духовных татуировок и специализированных предметов одновременно, его Гнозис не сможет это выдержать.

Обряд Куколки Гоблина

Пятый Уровень

Одна из самых грязных практик во Дворах Йоми – Обряд Куколки Гоблина – связывает бэйна с живым существом, создавая бакемоно. Бакемоно следует опутать в кокон из паутины Кумо и помазать теплой кровью перед началом проведения обряда. Хотя это условие явно легче выполнить Паукам-Гоблинам, многие павшие перевертыши могут найти кусочек паутины Кумо и теплую кровь, чтобы провести этот ритуал тем же образом.

Система: Ритуальный мастер должен сделать бросок Сообразительность + Ритуалы со сложностью 8. Невинных заразить сложнее, ибо в их душе недостаточно Бэйнов; сложность заражения добродетельного человека или животное равна 9.

Обряды Наказания

Неудивительно, что такие обряды хорошо развиты среди Дворов. В основном, они уникальны, хотя Тенгу знают варианты Камня Презрения и Обряда Сатира. Вот пара таких обрядов.

Обряд Тихого Погребения

Третий Уровень

Обычно этот обряд проводят из-за тех преступников, которые совершили слишком много преступлений в своей жизни, чтобы судиться по закону. Их хоронят заживо и оставляют в темной земле до тех пор, пока наказание не закончится.

Преступника отводят к месту похорон, в котором ритуальный мастер связывает его запястья и лодыжки белой веревкой, и рисует на его лбу символ тишины. Помощники опускают его в приготовленную яму (предварительно оглушив хенгейокай, ибо он не должен быть в сознании в этой части ритуала). Ритуальный мастер пишет нарушения преступника на куске коры, и бросает его ему на грудь, перечисляя его нарушения по четырем направлениям. Как только он закончит, все бросают на перевертыша куски земли и закапывают «могилу».

Если обряд правильно выполнен, перевертыш не будет нуждаться в воздухе, пище или питье до конца обряда (обычно он продолжается от заката до восхода солнца). Конечно, такой опыт не проходит бесследно, и перевертыш должен сделать бросок Силы Воли со сложностью 8, или потерять постоянный пункт Силы Воли. Если ни один из этих бросков неудачен, несчастный грешник может впасть во временное безумие (Рассказчик может выбрать соответствующий Психоз из Путеводителя по Оборотням). По завершении обряда преступник выкапывается, и все считают его прощенным. Такой клаустрофобный опыт причиняет много вреда хенгейокай на его достойном пути.

Система: Ритуальный мастер делает бросок Обаяние + Ритуалы. Если обряд провалится, то ритуальный мастер сразу же об этом узнает. В этом случае преступника немедленно откопают, ибо Изумрудная Мать посчитала такое наказание слишком строгим для данного случая. Однако некоторые строгие ритуальные мастера могут навсегда оставить «особо извращенных» личностей под землей.

Обряд Ада из Плоти

Пятый Уровень

Это одно из самых ужасных наказаний для тех хенгейокай, которые предали Изумрудную Мать и ее служителей самым отвратительным способом. Наказуемого отводят в пустынное место, где никто не услышит его криков, и не сможет ему помочь (иногда это может быть и пустынный городской район). Ритуальный мастер описывает преступления, совершенные перевертышем, и обращается к духам с просьбой наказать его за такое вероломство. Это выглядит ужасающе – кости жертвы медленно превращаются в серебро, золото или красное дерево хунг му. Сначала изменяются ноги, последним – череп, в конце обряда перевертыш сваривается заживо от своей костей. Даже если перевертыш находится в форме Породы, эта смерть ужасна. После этого от тела избавляются любым подходящим способом, чтобы избежать оскорбления духов – некоторых жадных хомидов, вырезающих из трупа серебро или золото, настигало проклятье за такую жадность до мерзких предателей в виде ужасной иссушающей болезни.

Система: Этот процесс необратим, спасти перевертыша невозможно; он обязательно умрет. Некоторые шепчут, что существует подобный обряд и для других шэнь – но доказательств его использования нет, тем более, это вызвало бы бурный дипломатический конфликт.

Обряды Почета

У Дворов мало общих обрядов Почета – двумя величайшими праздниками являются крещение нового хенгейокай и признание Почета перевертыша по достижении нового Ранга. Последний праздник справляется как вариант Обряда Исполнения, после которого хенгейокай выдают его новый признак титула. Этот ритуал сложно сравнить с ритуалом Гару...

Обряд Открытого Пути

Второй Уровень

Этот обряд выполняется, когда какой-нибудь новичок хенгейокай входит во служение Дворам Зверя. Раньше во время этого обряда новички зубрили Мандаты наизусть, и должны были доказать свою ценность во время небольшого испытания. В отличие от Обряда Перехода Гару, этим испытаниям обычно подвергаются только благословленные Небесами. Новички должный пройти этот обряд еще и для создания нового сэнтая.

После проверки способностей и знаний, хенгейокай должны пройти обряд под лунным светом. Ритуальный мастер очищает каждого из них по-очереди, и вводит в состояние медитации. Когда каждый открывает себя для новой жизни, ритуальный мастер произносит слова обряда над их головами. Каждый детеныш увидит все своими глазами, видения укажут ему избранный Путь; к примеру, предназначенный для роли Кулака может увидеть войну, оружие или сжатые когти. Когда ритуальный мастер заканчивает молитвы, детеныш открывает глаза и рассказывает о своих видениях. Ритуальный мастер рисует на нем пиктограмму, означающую его Покровительство, и дарует деревянный символ, означающий его новый Ранг.

Система: Кроме формального броска Обаяние + Ритуалы, этот обряд не имеет особой системы. Рассказчик должен описать сцену для игроков, но кубики не должны играть главную роль в этом обряде (а еще лучше – вообще никакую).

Тотемы

Хенгейокай тоже чтят Тотемы, как и Народ Заката (большинство шэнь называет эти Тотемы «нуши»). Хотя существует ряд тотемов, которые обслуживают исключительно дворы, некоторые из племенных тотемов также обращают свои лица к своим восточным детям, выступая в качестве покровителей горных сэнтаев (или иногда в качестве личных тотемов для определенных людей - см. **Werewolf Player Guide**, стр. 119, подробнее).

Из них чаще всего встречается Тотем Химеры, Крысы и Деда-Грома. Таракан часто соглашается быть покровителем сэнтая, но немногие хенгейокай просят о такой чести. Единорог помогает самому добродетельному сэнтаю, и представляется ему в виде кирина с сапфировой чешуей.

Хенгейокай могут использовать и некоторые Тотемы в **Werewolf Player Guide**; наиболее подходящими будут Воплощение Ветра, Лисы, Акулы и Тумана.

Медведь

Стоимость дополнения: 5

Могущественный Медведь очень пострадал. Его дети, Окума, были уничтожены во времена Четвертой Эпохи, а в Пятую Эпоху появилась бесчисленное множество обезьян, распространивших свой яд по всей земле, которую он так любил. В основном, он является мудрым основателем множества обрядов, но его гнев все возрастает, он разбивает валуны и валит деревья в своей ярости. Сэнтай под его началом считается уважаемым, но чаще всего на него просто не обращают внимания, ибо его присутствие служит напоминанием о позорной судьбе Окума.

Черты: Дети Медведя получают три дополнительных кубика к броскам на Медицину, и могут зимовать в течение трех месяцев за раз без потребности в еде и питье. Сила каждого участника сэнтая повышается, и каждый из них может использовать Дар «Касание Матери» раз в день. И в довершении всего, если участника сэнтая первый раз ранят в бою, все его товарищи по стае тут же получат два пункта временной Ярости.

Тем не менее, Восточные дети Медведя должны вычитать один из полученных временных пунктов Славы в память об общем позоре Дворов.

Табу: Медведь запрещает своим детям нападать на других хенгейокай когтями, клювами или клыками в страхе за потерю еще одного вида вслед за потерей собственных детей. Этот запрет действует даже на Кумо, хотя Медведь не мешает своим детям использовать против врагов Дары или оружие.

Собака

Стоимость дополнения: 4

Собака – верный и осторожный товарищ, хотя дикие животные не сильно уважают ее. Она учит, что люди могут быть достойными любви и уважения, и что они способны отвечать на эти чувства. Собака – не очень популярный тотем, чаще всего она покровительствует сэнтаю Хаккен или Тенгу.

Черты: Дети Собаки могут получить дополнительные четыре пункта Силы Воли за историю; еще они получают три кубика к броскам на Бдительность и Дар «Звериная Речь».

Табу: Собака просит, чтобы ее сэнтай изо всех сил избегал убийства людей, если в этом нет абсолютной необходимости.

Заяц

Стоимость дополнения: 6

Заяц сообразителен, кроток, энергичен и умен, хотя зачастую он использует это лишь в своих интересах. Он может передать своему сэнтаю немного мудрости, взамен он просит их убегать от опасности. У Зайца очень напряженные отношения с Кицунэ, и лисы-оборотни в его сэнтае вынуждены работать за двоих, чтобы снискать к себе расположение.

Черты: Заяц учит своих детей Дару «Скорость Мысли»; еще они могут получить четыре дополнительных пункта Гнозиса за историю. Каждый участник сэнтая получает один пункт Сообразительности. Дух Луны хорошо реагирует на детей Зайца, и им намного легче путешествовать в Умбру.

Табу: Заяц требует, чтобы его сэнтай защищал детей всех видов и разновидностей, и хочет, чтобы избранные им хенгейокай стали родителями.

Мангуст

Стоимость дополнения: 4

Мангуст смертельно быстр и очень хитер, он помогает своим детям уничтожать противников раньше, чем те вообще успеют нанести удар. Убийство – это искусство, а не неуклюжая игра, Мангуст преподает Уклонение от атак противника для нанесения фатального удара. Хотя его философия войны невольно соответствует философии Нагов, Мангуст не станет принимать змей-оборотней к себе в дети, и сами Наги не очень-то любят сэнтаи Мангуста.

Черты: Магнуст учит своих детей двум Дарам – «Роковой Изъян» и «Сопротивление Ядам». Вдобавок он дарует всему сэнтаю три кубика к броскам на Уклонение.

Табу: Магнуст требует, чтобы его сэнтай никогда не показывал страх.





Вол

Стоимость дополнения: 5

Вол никогда не был яркой фигурой, но его горная устойчивость и добрая натура успокаивает даже самых воинственных тигров. Он избирает скромных и сильных детей с чистой натурой и преподает им достоинства терпения и выносливости.

Черты: Сэнтаи под покровительством Вола получают два пункта к Силе и Выносливости, чтобы они сами смогли избрать свой путь. Они могут получить три дополнительных пункта Силы Воли за историю. Наконец, каждый участник сэнтая получает постоянный пункт Эмпатии и два временных пункта Достоинства.

Табу: Дети Вола никогда не должны перенапрягать или перегружать своих слуг, вьючных животных или духов-союзников. Они должны быть справедливы по отношению к тем, кто ниже их, иначе Вол разгневается на них и перестанет защищать.

Принц Инари

Стоимость дополнения: 5

Принц Инари – многосторонний дух риса и лис, благосклонности и правосудия. Он – великий герой Кицунэ, который учит, что истинное благородство требует великодушия и хитрости в той же мере, как храбрости и чести. Он является общим духом всех Кицунэ, и благословляет и покровительствует любому сэнтаю, который хочет постичь его уроки остроумия и изящности.

Черты: Каждый член сэнтая получает от Принца Инари один пункт Сообразительности. К тому же, Инари учит своих детей Дару «Стряпня», который создает не кашу, а рис. Кицунэ благоприятно реагируют на сэнтаи под покровительством Инари, и относятся к ним, как к чтимым кузенам (если не как к равным).

Табу: Инари запрещает своим детям заставлять страдать лисят, и – в меньшей степени – человеческих детей. Детям Инари запрещено уничтожать лис, если останутся маленькие голодные лисята, временами Инари заставляет своих детей заботиться о местных лисьих семьях.

Тигр

Стоимость дополнения: 8

Тигр – яростный Тотем Войны, но он достоин великого уважения. Он – император животных, могущественный лидер и воин. Однако его благородству пришел конец, и тяжелое положение его детей во многом зависит от него.

Черты: Каждый из детей Тигра получает дополнительные три пункта Ярости за историю, даже если количество временной Ярости превысит количество постоянного. Каждый участник сэнтая получает один пункт Славы и один пункт Достоинства; еще Тигр дарует три дополнительных кубика к броскам на Драку и Выживание, и три кубика к броскам на Холодное оружие. Хан благоприятно реагируют на сэнтаи под покровительством Тигра, а Дворы ожидают от них великих подвигов.

Табу: Тигр требует, чтобы все избранные им сэнтаи хранили своих смертных детей. Также они не должны показывать трусость в бою, иначе Тигр очень разгневается ни них.

Фетиши

Заклинания «Убийцы Йоми»

Гнозис 5

Этот фетиш принимает форму маленьких листочков рисовой бумаги с глифами, тщательно выведенными чернилами на одной стороне. Уловка создания этих фетишей стара, как эта бумага, даже люди по-своему подражали этой магии. И после всего этого фетиши хенгейокай не утратили свою эффективность.

Хенгейкай должен активизировать Заклинание и бросить его в своего противника. Бумага-заклинание летит именно к той цели, которая источает зловоние Многоножки, после чего взрывается всполохом белого огня, нанося один кубик аггравированного повреждения за каждый успех бросков на активацию.

Хенгейокай должен привязать элементальный огонь, или дух Войны в бумагу для создания этого фетиша.

Воющий Дьявольский Коготь

Уровень 3, Гнозис 6

Тенгу очень любят этот боевой фетиш, хотя он частенько находится у их союзников. Он выглядит как длинная стальная цепочка с нефри-

товой инкрустацией, тремя когтями на одном конце, и грузом в другой, чем напоминает кусаригама. Его достаточно тяжело использовать (у использующего должно быть хотя бы 2 пункта Фехтования, чтобы не наносить примитивных грубых атак), для должного удара действует Сложность 7, при этом оружие наносит аггравированный урон с Силой+1. При ударе коготь испускает жуткий, почти ультразвуковой вопль, рассекая воздух. Большинство шэнь слабо реагирует на этот звук, но перевертыши и духи его прекрасно слышат.

Дьявольский коготь предназначен для борьбы с духами; цепь высасывает из них энергию. Для этого требуется обернуть цепь вокруг духа, и вырвать его энергию когтем (со сложностью 8). В случае успеха хенгейокай может активизировать коготь; за каждый успешный бросок Гнозиса дух теряет три дополнительных пункта Энергии. Тенгу должны привязать к фетишу духа Войны.

Плащ из перьев Тенгу

Уровень 3, Гнозис 7

Этот плащ соткан из черных вороньих перьев, это мощное оружие в когтях Тенгу – и даже других перевертышей. Когда он используется, то позволяет владельцу использовать Дар Перья-Лезвия, Кровавое Перо и Шторм Кровавых Перьев в форме Хомид. Разумеется, владелец должен знать, как использовать эти Дары; плащ не наделяет его этим знанием, это всего лишь боеприпас. Активируя этот плащ, персонаж получает возможность парить со скоростью бега целую сцену.

Хотя почти все эти плащи принадлежат Тенгу, остальные хенгейокай могут выгодно их использовать. Пока хенгейокай носит этот плащ, он может изучить эти Дары (если есть учитель). Некоторые говорят о хенгейокай, которые научились использовать с этим фетишом Дар «Солнце Низко Садится» (стр. 98), но скорее всего это лишь преувеличенные сплетни Тенгу. Чтобы создать такой фетиш, Тенгу должен соткать плащ из собственных перьев и связать их с духом Ворона.

Веера Пяти Ветров

Уровень 4, Гнозис 7

Эти веера из рисовой бумаги выглядят как обычные аксессуары, но на самом деле это мощное оружие в руках хенгейокай. Обычно их создают наборами по пять вееров, но Дворы редко доверяют одному герою нести набор целиком; пункты оплаты этого фетиша распространяются лишь на один веер. Когда веер используется, он способен вызвать ветер, подобный Дару Вендиго «Призвание Ветра».





Кроме того, у каждого веера есть своя собственная ветряная сила. Веер Северного Ветра вызывает порыв ледяного воздуха, как Дар Вендиго «Леденящий Ветер», а Веер Восточного Ветра призывает глубокий туман, как Дар Черных Фурий «Проклятье Эола». Западный Ветер предоставляет Дар Рагабашей «Открыть Замок», а Южный Ветер создает звучный раскат грома, как Дар Повелителей Тени «Громовой Хлопок». Ветер Умбрального Ветра не имеет никаких Даров. Вместо этого он позволяет хенгейокай, не умеющему шагать боком (Хану или Нагу), делать это через бросок Гнозиса. Сложность для умеющих шагать боком носителей фетиша понижается на 3.

Чтобы создать один из этих фетишей, следует привязать соответствующего духа к вееру должного качества.

Сотрясающая Землю Палица

Уровень 5, Гнозис 7

Этот сильный фетиш принимает форму типичного тецубо, хотя не состоит из железа. Он достигает пяти-шести футов в длину, толщиной с человеческую руку, широкий на конце, а его ручка обогнута кольцом из камня. Дерево обрабатывается колдовством, и становится твердым, как сталь, а его конец усеивается шипами. Некоторые хенгейокай ищут великих духов в поисках хунг му, чтобы исользовать палицу против Кумо, хотя такое оружие очень редко.

Палица наносит аггравированный урон с Силой +2 и сложностью 7, но ее истинная мощь проявляется против искусственных объектов. Владелец может использовать палицу и бить по таким объектам; тогда набирается больше успехов. Один успех снимает дверь с петель; три успеха разрушают определенную колонну; пять успехов размозжат бронированный автомобиль. Нанесенный ущерб не простирается на соседние области – палица не может разрушить одним ударом целый офис, но может рассечь пол надвое. Вне зависимости от использования фетиша, он повреждает искусственные предметы; противники не могут получить дополнительных кубиков на поглощение от Кевлара, или чего-то подобного. Кувалда названа в честь духа Землетрясения, который в ней содержится.

Антагонисты

«Господин, это обещание сделает тебя одиноким. Никто больше не сделал бы этого. Непроходимый лес, где я живу, стал логовом зла и больше он не в безопасности от Ракшасов ужасного Короля Демонов Раваны, – ответил Вишвамитра»

– Рамаяна

Хотя Эпоха Легенд давно прошла, остались еще истории об отвратительных существах, которые скрываются под снежными склонами Срединного Королевства. Многие легенды хенгейокай повествуют о сражениях с могучими людоедами, существами, больше похожими на бакемоно, чем на людей. Существуют бесконечное число рассказов об отвратительных потоках дьявольских орд из Йоми. Ниже будут приведены незначительные и

младшие слуги Многоножки – этот список не полнее списка Бэйнов в своде правил по Оборотням, но его вполне хватит для того, чтобы направить воображение Рассказчика.

Бакемоно

Большинство жителей Запада считает бакемоно пародией на Бэйнов. Захваченных Бэйнами неудачников, заключивших договор с Дьяволом (или, в данном случае, с Повелителем Яма). Но бакемоно обладают большим самосознанием, чем фоморы. Безусловно, большинство из них совершенно не в курсе того, что с ними произошло, и что именно деформировало их тела и извратило их разум. Однако остальные бакемоно принимают свое искажение с открытыми глазами, заключая извращенный договор с Кумо, дьяволами Бэйнами, или даже служителями Повелителя Яма. Обстоятельств, по которым смертные попадают в ловушку из плоти бакемоно, не перечесть – Рассказчики могут придумать все, что хотят, описывая этих извергов во плоти.

Многие бакемоно напоминают людоедов из азиатских мифов – у них может быть множество рук и глаз, цветная кожа, раздутый живот, и тонкие конечности. Окутывающий их смрад притягивает к ним мух, болезни и иную порчу. Они скрываются в переполненных трущобах Калькутты и Бангкока, роют подземелья под лагерями для военнопленных, и часто посещают сморенные голодом деревни. Не секрет, что бакемоно обожают набивать свои бездонные желудки, оснащенные игловидными зубами, человеческой плотью, ибо они ее очень любят.

Способности

Большинство бакемоно обладает тремя способностями; у некоторых их больше, у некоторых меньше. Они могут обладать любыми способностями фоморов, которые выберет Рассказчик (см. Книгу Вирма, или Легион Одержимых для более полного списка; еще можно заглянуть на 251 страницу корбука). К тому же, Повелители Яма любят придавать своему потомству довольно... экзотические таланты. Вот некоторые примеры таких способностей у фоморов Востока.

● **Броня** – Кожа бакемоно становится чешуйчатой и пятнистой, это может быть хитиновый панцирь, или даже каменная структура, как у скалы. Без разницы, эта форма обладает такой же эффективностью, как бронежилет, и добавляет три кубика ко всем броскам на поглощение.

● **Чумной Укус** – Раздутый живот бакемоно наполняется демоническими насекомыми, и он может исторгнуть их из себя на противника. Несчастный, попавший под обстрел, получает аггравированный урон со Выносливость +3; этот урон нельзя поглотить с помощью брони, ибо паразиты с легкостью незащищенных частей тела жертвы. Бакемоно может дважды использовать эту способность, прежде чем ее запас будет исчерпан; насекомые вновь наполнят его через день.

● **Поцелуй Многоножки** – Эта способность позволяет бакемоно плевать ядом в своих противников. Если яд достигнет цели, то наносит лишь три кубика урона, но если цель потеряет один Уровень Здоровья, то будет задействован сильный галлюциноген. Жертва впадает в состояние кошмарных видений, и не может реагировать на окружающий мир. Действие яда длится около сцены, и наносит еще один непоглощаемый урон Уровню Здоровья по окончании. Яд не воздействует на духов, призраков или вампиров. Многие бакемоно предпочитают использовать эту способность на обычных людях, которые вряд ли смогут сопротивляться его эффектам. Если использовать эту силу и «Адское Достоинство», яд можно выпрыснуть в жертву прямо во время поцелуя, или напав на нее во время иной интимной деятельности.

● **Текучая Плоть** – Это способность чаще всего используется существами, одержимых Бхутами (см. ниже), она позволяет бакемоно придать себе любую форму в ходе болезненного изменения. Плоть буквально тает, кости смягчаются, волосы отрастают, пока владелец тела корчится в муках, перетекая в нужную форму. Хотя меняющийся бакемоно не получает, и не теряет массу, эта способность отлично помогает маскироваться (даже под огромных уродливых собак, или других животных), и пугать окружающих.

● **Адская красота** – Объединяя феромоны, ауру и физическую красоту, бакемоно становится сверхъестественно неотразим. Его Внешность повышается на 3, даже если при этом превосходит отметку в 5 пунктов. Даже самые гротескные создания могут обладать этим достоинством, хотя они обычно используют его в присутствии бакемоно, но человек тоже сойдет (жестокие бакемоно частенько разрывают своих товарищей на части из-за ревности).

● **Режущие татуировки** – Бакемоно покрывается татуировками, изображающими кольца змеи или многоножки. Бакемоно может активировать эти татуировки, когда захочет, и они начнут скользить по его телу, подобно дьявольскому барельефу. Чешуя, пластины и другие части ожившей татуировки остры, как бритва, и наносят тех, кого они коснутся, аггравированный урон с Силой-1.

• **Духовный глаз** – В центре лба бакемоно вырастает большой и невероятно яркий глаз; это может быть третий или единственный глаз. Потратив пункт Силы Воли, бакемоно может смотреть через Барьер в Зеркальные Земли в течение всей сцены. Нельзя одновременно смотреть в Зеркальные Царства и материальный мир. Несмотря на это, многие бакемоно часто становятся часовыми и предупреждают своих о приближении шэнь.

● **Тысяча Челюстей** – Хотя название этого «дара» несколько преувеличено, у бакемоно на самом деле вырастает очень много ртов. Они могут вырасти на его плечах, животе, бицепсах, коленях – практически везде. Раз за сцену бакемоно может укусить кого-нибудь с Силой +1. У этих ртов нет своего горла, и ими нельзя глотать, но можно набить полный рот плоти и держать ее там до тех пор, пока рот не разорвется и не залечится. Естественно, от таких бакемоно несет разлагающейся плотью, что делает их еще более отталкивающими, чем обычно.

Бэйны

У духов Йоми Гобелена есть множество форм, способностей и проявлений. Рассказчики могут проявить все свое творчество, описывая искажен-



ных жителей ада; в конце концов, у Многоножки воистину богатое воображение.

Бхута

Бхута – перевертыши и манипуляторы, которые вселяются в тела смертных, и проводят время в виде бакемоно. В основном, они выбирают себе носителя по излюбленной форме и способностям. Они – мастера обмана, ибо проявляются во множестве форм. Они частенько попадаются в ловушку собственного высокомерия, и многие Бхута быстро раскрывали себя и были уничтожены.

Сила Воли 6, Ярость 4, Гнозис 8, Эссенция 40

Чары: Искажение, Материализация, Превращение, Одержимость.

Кожаные Лица

У этих Бэйнов довольно странное имя, однако оно прекрасно им подходит. Так непоэтично их назвал Незуми, который описывал одну из встреч с этими монстрами, – он носил тунику, сшитую из человеческих лиц, – в своем докладе дворам.

Кожаные Лица любят посещать места злодеяний, где есть множество жертв, и нет никого, кто бы их оплакал. Они проявляются в материальном мире там, где могут срезать лица со смертных, и украсить себя этими ужасающими трофеями. Дворы постановили, что эти существа не заслуживают ничего иного, кроме исчезновения, и это не удивительно; но, к сожалению, это легче постановить, чем привести в исполнение.

Сила Воли 6, Ярость 8, Гнозис 7, Эссенция 35.

Чары: Материализация (Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 3, Рукопашный бой 5, Уклонение 3, Скрытность 4, Выслеживание 4, 7 Уровней Здоровья, Когти (Сила +3), Цена эссенции 23), Одержимость, Разбить стекло.

Мукадэ (Многоножки)

Некоторые видят в Мукадэ само отражение Вирма, это ужасающие и чудовищные духи, которые бродят по Мирам Йоми, пожирая все на своем пути. Эти отвратительные духовные многоножки огромны, как поезд, и от них ужасно несет гнилью и разложением. У многих из них есть человекоподобные лица на головах, проступающие на хитине, или даже вдоль тел. Их нижние челюсти просто огромны, и с них капает духовное разложение. Раньше убийство Мукадэ было неким обрядом Перехода среди великих героев хенгейокай, но теперь героев почти не осталось, а Мукадэ размножаются быстрее, чем когда бы то ни было.

Сила Воли 7, Ярость 10, Гнозис 6, Эссенция 50

Чары: Броня, Касание скверны, Создание Огня, Реформирование, Разбить Стекло, Умбральная Тряска.

Водяные Призраки

Хотя большинство людей считает этих призраков душами утопленников, хенгейокай смыслят в них гораздо больше. Эти Бэйны рождаются от отчаяния тонущих жертв, их проявляет беспомощность предсмертного часа. Жаждущие большего,



они принимают прекрасные формы, соблазняя путешественников склоняться из своих лодок, чтобы получше их рассмотреть. Некоторые храбрецы рискуют, вылезая почти на берег и отползая, изображая потерявшихся детей, или прекрасных людей, сбившихся с пути. Изображая тонущую жертву, Водяной хватает своего «спасителя» и выкидывает его за борт, наполняя его легкие ледяной морской водой.

Сила Воли 5, Ярость 5, Гнозис 7, Эссенция 35.

Чары: Чувство аэрта, Потоп, Материализация, Чувство Воды (как Чувство Леса).

Кровавые Стражи Миров Йоми

Даже у Ада есть свои верные защитники, могущественнейшие из отбросов. Чаще всего они похожи на людей со звериной головой и в черной броне, а в руках у них оружие гигантских размеров. Их лицо искажено ненавистью, а кулаки сжимают оружие с такой силой, что они истекают кровью. Это верные служители Умбрального Логова, или создания кровожадных и могущественных бакемоно.

Сила Воли 5, Ярость 8, Гнозис 4, Эссенция 40.

Чары: Броня, Огненная Вспышка, Защита Домена (как Чувство Леса, но распространяется на всю охраняемую область), Берсеркер.

Гуй-дзин

Восточные вампиры ни капли не похожи на своих западных кузенов; хотя такие Пиявки вводят Народ Заката в заблуждение, хенгейокай могут различать этих Голодных Мертвецов. Они являются духами Ада в самом буквальном смысле, они – те, кто бежал оттуда; у них нет никаких родословных или «детей», и они собираются во дворах, как и остальные шэнь. Дворы Зверей поддерживают довольно высокие формальные, если не теплые, отношения с Гуй-дзин; эти трупы, конечно, та еще мерзость, но и у них есть своя цель под Небесами. Тем не менее, их деяния во время Четвертой Эпохи еще никто не отменял, и многие хенгейокай жаждут отомстить за своих предков и разорвать Голодных Мертвецов на части.

Гуй-дзин – довольно низкие создания, как и западные вампиры; большинство из них холодны, жестоки и склонны причинять страдания, в то время как другие возносят свою демоническую природу и смачивают свои волосы в крови жертв, развешивая свежую плоть по стенкам своих убежищ. И их судьба столь же ужасна. Все Гуй-дзин когда-то были смертными, но они погибли – и были обречены на падение в миры Йоми, чтобы стать вечными игрушками Повелителей Яма. Но некоторые из них избегают этой участи, сбрасывают путы и возвращаются в свои земные тела. Сам Цикл позволяет им это делать, таково было проклятие Ван Сянь. Нечего и говорить о том, как благодарны хенгейокай, что их служение Изумрудной Матери (а Кумо – их темным покровителям) избавляет их от такой страшной участи. Даже Чжунь Лунь знают, что ни один перевертыш никогда не был перерожден так, как Гуй-дзин. Ходят слухи о

нескольких предательских хенгейокай, павших до служения Йоми после своей смерти, но даже если это правда, Повелители Яма никогда бы не позволили таким душам сбежать… в конце концов, они сами выбрали свою судьбу.

Гуй-дзин питаются Ци, которую они могут поглощать через кровь или плоть; некоторые из них могут даже тянуть Гнозис из хенгейокай. При солнечном свете они не горят, а медленно гниют. Они жаждут захватить все возможные драконьи гнезда, что делает их врагами Дворов Зверя. Достаточно интересно то, что они следуют некой форме темного просвещения в надежде на то, что это позволит им вернуться к жизни, как Ван Сянь. Разумеется, у хенгейокай свое мнение на этот счет.

Силы Гуй-дзин легче сравнить с силами бакемоно, чем Дарами; известно, что Голодные Мертвецы умеют менять свою форму, создавать оружие из костей, выделять ядовитую слюну, отрывать собственную голову и проявлять иные формы дьявольской магии. Рассказчик и здесь может проявить творчество, создавая этих зловещих созданий Инь и Ян; делая их не только интересными противниками, но и обладающими ужасающими способностями, вызывающими у игроков изумление и отвращение.

Молодая Бегающая Обезьяна

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Внимательность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 1, Запугивание 1, Уличные порядки 2, Огнестрельное оружие 2, Холодное оружие 1, Скрытность 3, Языки 2.

Эквивалентные Дары: Кумо, Рагабаш.

Снаряжение: Опасный кинжал, легкая одежда, темные очки, мотоцикл, пистолет.

Старейшина-Мандарин

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5, Обаяние 5, Манипулирование 5, Внешность 1, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Внимательность 4, Атлетика 3, Рукопашный бой 5, Уклонение 3, Красноречие 4, Запугивание 4, Хитрость 5, Этикет 5, Холодное оружие 5, Лидерство 3, Скрытность 3, Выживание 4, Загадки 5, Расследование 2, Языки 5, Оккультизм 5, Политика 4, Ритуалы 4.

Эквивалентные Дары: Танцоры черной спирали, Теневые владыки, Серебряные клыки, Звездочеты.

Снаряжение: Наследственное оружие, шелковые наряды, сломленные рабы, обширное и роскошное логово, множество объектов искусства.

[Для завершительных штрихов можете заглянуть в руководство по Гуй-дзин, а чтобы узнать побольше о городах Востока – посмотрите книгу о **Сородичах Востока**. Но не стоит искать их в сеттинге **Вампиры: Маскарад**. Серьезно.]





Глава 5: Девяти-хвостые

– К северу от камня лежали три лисицы. Я выдрал из хвоста одной из них пучок шерсти и понял, что это была большая белая лиса. Одень-ся в красное, – ответила она, – тогда ты сделаешь мне одолжение.
Белая Лисица, Четыре Мечты (Royall Tyler)

Дорогая Мэй,

Думаю, тебе интересно будет узнать, почему нас с мамой нет дома. Признаться, до сих пор я рассчитывал на то, что мы скажем тебе это прямо в глаза – что нам позволят объяснить тебе все своими словами, перед тем как в твоей жизни произойдет нечто странное. Пожалуйста, прости нас за все и помни, что нас вынудили уйти.

Пришло время сказать тебе всю правду, ну, или хотя бы ее часть: мы не твои родители. Твоя настоящая мать была моей младшей сестренкой Джой: а мы с Эми – твои дядя и тетя.

В прошлом году, еще в колледже, Джой прибежала ко мне вся в слезах. Она была беременна и хотела выйти замуж. Сперва я воспринял это без энтузиазма – ведь наша семья придерживалась строгих правил – но согласился отправиться с ней, и посмотреть на ее любимого. Оказывается, им нужна была помощь.

Я не буду даже пытаться самостоятельно объяснить тебе природу твоего настоящего отца, потому что я сам не верю случившемуся. Но потом мы с Эми все поняли и согласились в том, что тебя не должна знать об этом. Поэтому мы растили тебя, как свою дочь.

Мы обещали отдать тебя отцу в твой двенадцатый день рождения, а перед этим научить тебя военным искусствам, чистописанию, мандарину, японскому языку и даже вьетнамскому, я думаю, что твоя мать хотела бы этого – я хранил все это в тайне, пока не пришло твое время.

Джой умерла прямо во время родов. Я думаю, она знала о том, что произойдет. Твой отец заглянул в комнату и помчался оттуда прочь, и, как мне кажется, из страны тоже. С тех пор мы его не видели.

Мэй, мы многого не понимаем в твоей другой семье, но Дядя Ху столько сделал для нас за эти годы, сидел с тобой, когда ты болела, оберегал тебя от опасностей, как какой-нибудь ангел-хранитель. Я думаю, что могу доверить тебя ему.

Говорят, что теперь мы должны уйти.

Дорогая, мы с Эми тебя очень любим. Пожалуйста, не думай, что мы были кукушками, единственное, что я могу сказать – мы никогда тебя не забудем. Наша дверь всегда открыта для нашей дочери. Не забывай про нас, любимая.

Твой Дядя Ху заберет тебя в семь часов. Делай все, что он говорит, хорошо учись, и я знаю, что мы будем гордиться тобой.

С любовью,
Твой Дуан

Вступление

Итак, вас может мучить вопрос о том, почему мы написали о Кицунэ в этой книге вместо того, чтобы сделать ее уникальной. Если же вас этот вопрос не мучает – можете перейти сразу к Словарю.

Нам нет нужды оправдываться, поэтому мы заметим, что у других Меняющихся Пород есть некая «принадлежность» к определенному народу. Азиатские Гару несколько иначе воспринимают Апокалипсис, чем их европейские кузены, но все еще считают себя частью этой распространенной и великой семьи. Поэтому их земли открыты друг для друга, что позволяет Звездочетам путешествовать от каэрна к каэрну через континенты, не особенно удивляясь новой культуре.

Кицунэ же считают себя лишь хенгейокай, а не Бете в целом. Они родились в Китае, Японии и Корее (не считая небольших миграций за Тихий Океан) – и там же они живут по сей день. Они переняли общие обряды и структуру дворов азиатских перевертышей, потому что они жили бок о бок с ними. Как и шэнь, они верят в Колесо Эпох, потому что они выросли, наблюдая за ними. Они называют Небожителей и Воплощения тысячами имен, о которых узнали, и их не поняли бы даже Уктена и Куалми – ибо эти боги живут в своей части мира.

Подведем итог: Несомненно, вы можете играть хенгейокай, и при этом ничегошеньки не знать о Кицунэ. Но вы не сможете играть Кицунэ, ничего не зная о хенгейокай. Поэтому про них следует написать единую книгу. (И, разумеется, Девятихвостые рады спрятаться за чужой спиной, маленькие подхалимы)



Словарь

Бацу (Batsu): Близкие друзья и союзники Кицунэ.

Бякко (Byakko): Белая лиса, обычно слуга Инари.

Чи (Chie): Мудрость.

Доси/Доши (Doshi): Маг Кицунэ; один из Четырех Путей.

Эдзи (Eji): Воин Кицунэ, один из Четырех Путей.

Генко (Genko): Черная лиса.

Го-эн (Go - en) – Кицунэ, сведущий в Интернете.

Гукуцуси/Гукуцуши (Gukutsushi): Иллюзионист или Мечтатель Кицунэ; один из Четырех Путей.

Инари (Ina ri): Сильные Синто Ками; Великое Воплощение, ассоциирующееся с Кицунэ.

Дзю-фу (Ju - Fu): Бумага и руны Кицунэ.

Дзю-хо (Ju - ho): Вся магия Лисы.

Кагаяки (Kagaya ki): Слава.

Кандзи (Kanji): Письменность Кицунэ-го; комбинация пиктограмм хенгейокай и китайских символов.

Катарибэ (Kataribe): Бард Кицунэ; один из Четырех Путей.

Кико (Kiko): Духовная Лиса; второй ранг Кицунэ.

Кицунэ (Kitsune): Девятихвостые, лисы-оборотни.

Кицунэ-го (Kitsune- go): Язык Девятихвостых.

Кодзин (Kojin): Человеческая порода Кицунэ.

Корё (Koryo): Охотящаяся Лиса; третий ранг Кицунэ.

Куко (Kuko): Лиса Воздуха; Кицунэ, служащий Вирму.

Девятихвостые (Nine-Tails): Другой термин, означающий Кицунэ.

Ногицунэ (Nogitsune): Дикая Лиса; Кицунэ без ранга, обычно лисенок.

Оригами (Origami): Искусство сгибания бумаги; часто используется в Дзю-Фу.

Пути (Paths): Долг или обязанности Кицунэ; не сильно отличаются от Покровительств.

Принц Инари (Prince Inari, the): Практически легендарный спутник Белоликой.

Рэйко (Reiko): Призрачная Лиса; Четвертый ранг Кицунэ.

Роко (Roko): Лисья порода Кицунэ.

Сэмпай (Sempai): Наставник или учитель; организация учителей.

Шакко (Shakko): Красная Лиса.

Синдзю (Shinju): Чистая порода Лисы; потомство двух Кицунэ.

Серебряная Леди (Silver Lady , the): Луна.

Тамамоно (Tamamono): Дары.

Тэнко (Tenko): Небесная Лиса; пятый Ранг Кицунэ.

Току (Toku): Честь.

Якан (Yakan): Лиса; первый ранг Кицунэ.

Ёдзюцу (Yojutsu): Магия Граней (Hedge).

Белоликая (White-Faced One, the): Бай Миансси - Первая Кицунэ.



Глава 6: Рождение самых юных

Сразят их силою меча; достанутся они в добычу лисицам.
– Псалмы 63:10

Катарибэ

Дядя Ху выжидающе стоял перед дверью. Мэй-Мэй хотела постучать, но опустила руку, когда он покачал головой. Дверь открылась сама и настала тишина.

За дверью стояла женщина, одетая в ярко-голубые и темно-желтые развевающиеся атласные юбки и свободную изящную блузу; длинный парчовый жилет был распахнут. Ее кожа была цвета старой слоновой кости, а на прекрасные миндалевидные глаза, черные, как смоль, падала тень от длинных ресниц. На одно томительное мгновение ее невнимательный взгляд коснулся Мэй, и девочка подумала, что это самая красивая женщина на земле.

Женщина улыбнулась и повернулась к Дяде Ху, заключив его в объятия. Какой-то миг на Мэй никто не обращал внимания; они были одни и где-то очень далеко. Наконец они взяли ее за руки и вывели из тумана Сан Франциско в квартиру.

– Сондок, это Мэй-Фэй Тсюань. Мэй-Фэй, позволь представить тебе Сондок, Королеву Силлы, – улыбнулся он.

– Я никогда не была Королевой Силлы. Я Кицунэ, Катарибэ, Сондок, – она внимательно посмотрела в лицо Мэй, – пришло время обеда. Тебе понадобится вся твоя сила; сегодня вечером мы откроем тебе глаза. Ху, для меня будет честью, если ты присоединишься к нашему Обряду.

Сказка на ночь

Так говорил дух Камня Смерти: «Я та, которая вначале, в Индии, была демоном, почитаемым самим принцем Хадзоку. В Великом Китае я приняла обличье Ходзи, супруги императора Лю; а при Дворе Страны Восходящего Солнца я стала Безупречной Драгоценной Девой, наложницей императора Тоба.»

– «Камень Смерти» (переводчик на английский – Чемберлен, переводчик на русский – О. Д. Сидорова)

Сондок говорит после Открытия Глаз:

Ты слишком устала для вечерних историй. Укройся одеялом, лисенок, и я расскажу тебе, как когда-то открыла глаза Белоликая.

Однажды ночью, во время правления Первого Желтого Императора, когда даже могучий Китай был так молод, как и ты, Бай Мианси заседала при дворе в Хэнани. Окна были распахнуты, и полная луна озаряла нашу императрицу и принца Инари, стоящего подле нее. Вдруг к ним в окно стрелой влетел белый кролик, вскочил к ней на колени и укусил за лапу. А потом убежал со всех ног.

Бай Мианси соскочила и помчалась вслед за кроликом, слегка прихрамывая. Ее белые лапы окрасились кровью, потому что она бежала по своим следам.

Зверек несся на юг, во вьетнамские джунгли, и она преследовала его, поражаясь его быстроте. Когда они бежали на запад через Такла-Макан,

она думала, насколько же он вынослив. Когда они возвращались на восток улицами Пекина, она размышляла о его хитрости.

Они перемахнули через монгольские горы, и она дивилась его ловкости. Когда они снова вернулись в Сычуань (достаточно близко к ее логову, чтобы услышать, как принц Инари все еще смеется над ее неловким положением) – она потеряла след.

Сначала ее бледное лицо побагровело от гнева, и она высоко подпрыгнула. Потом она немного сбавила скорость и думала о том, что скажет Инари, когда она вернется с пустыми руками. Наконец она заметила колодец и решила смыть запекшуюся кровь и сделать глоток воды; той ночью она пересекла Срединное Королевство целых два раза, и ужасно хотела пить.

Белоликая спрыгнула к краю и запустила туда лапы, заглянув в колодец. Каково же было ее удивление, когда она увидела на водной глади отражение кролика, которое светилось, подобно фонарю! Бай Мианси напала на него.

И упала.

Ее лапы коснулись сверкающей белой дороги. Она увидела самый прекрасный дикий сад в своей жизни. Деревья были украшены первозданными, лучшими цветами осени, на них росли сладкие и зрелые сливы. Вокруг все заполонили хризантемы и дикие розы. И посреди всего этого стоял самый красивый человек, которого видела Бай Мианси.

Когда Белоликая взглянула на незнакомца, он показался ей золотисто-серебристой лисой. Когда она склонила голову, это оказалась высокая леди-лиса. Она тоже стояла на двух ногах, как Бай Мианси иногда – а когда она моргнула, это уже был человек.

– Добро пожаловать на Небеса, Бай Мианси.

– Небеса? – отозвалась наша императрица, и задумалась, как же глупо умереть, бросившись за отражением какого-то там кролика и утонув. Другие призраки, должно быть, будут смеяться над ней.

– Да. Только меньшие. А теперь пойдем, а то опоздаем на твою аудиенцию.

– А я даю аудиенцию? Кому?

– Это у тебя аудиенция – с моей сестрой, твоей Матерью, Первой Богиней, Высшей Голубой Императрицей Звездной Реки, истинной Королевой еще до На Куа, Гаей. Ты видела ее в своих видениях, ты танцевала по ее спине, ты пила молоко из ее груди. И она ждет тебя.

Тогда Бай Мианси пошла за Серебряной Леди. Она больше не задавала вопросов, но и не закрывала глаза, поэтому увидела много секретных вещей во время своей прогулки по небесам. И вот они прибыли к великим Златым Вратам, которые были больше дракона, шире трех слонов. Серебряная Леди повернулась к Бай Мианси, и ее прекрасное лицо стало строгим.

– Теперь, моя маленькая племянница, ты должна будешь вести себя так хорошо, как только можешь. Твои старшие братья немного разволновали твою мать, и она не очень терпелива. А теперь иди и поклонись ей, но не поднимай глаз, иначе она сочтет это высокомерием и рассердится на тебя.

Тогда Бай Мианси приняла свою лучшую форму, тщательно вычистила свой мех, отворила златые двери – настолько, чтобы могла пройти только она одна и немного ветра – и проскользнула внутрь.

Она так и не смогла описать, на что же была похожа эта комната; или она покорно не поднимала глаз от пола (что более вероятно), или была достаточно умна, чтобы не говорить о том, чего не должна была знать. Важно то, что она подошла к небольшой подставке возле трона и склонилась перед ним.

Бай Мианси лежала там вне себя от волнения, она чувствовала себя такой ничтожной и жутко злилась – ведь это другие лисы всегда преклонялись перед ней, она же никогда ни перед кем не преклонялась. Но ей все же было интересно, и она думала:

«Только у Летучей Мыши уши могут быть острей, чем у меня, и я услышу, когда придет Гайя, и буду знать об этом, даже если не смогу ее увидеть.»

Что ж, Белоликая долго ждала богиню Гайю, но не смогла ничего услышать до тех пор, пока та не произнесла:

– Бай Мианси.

Наша императрица не могла найти себе места. Не столько из-за того, что она не могла почувствовать богиню, сколько из-за ее голоса, который не походил ни на что услышанное ей прежде – он громом отзывался в ее сердце, но она почти не слышала его ушами.

– Вашему детству пришел конец. С этого момента ты и твой народ должны работать, сражаться и служить Нам в качестве сознательных сыновей и дочерей.

Вас слишком много, вы размножаетесь направо и налево – почти так же плохо, как и люди.

Вы прогневили Небеса; вы не подчиняетесь никаким богам, вы разыгрываете местных духов своими уловками. Легионы рассерженных человеческих призраков подали мне прошение, в котором говорилось, что вы воруете и вредите их потомкам днем и ночью – Нам это нравится, но вы должны достигнуть большего, и оставить в покое тех немногих, кто все еще уважает Нас.

А теперь разговор окончен. Уходи. Твоя тетя все тебе расскажет.

Бай Мианси прикусила язык. Слова Гайи испугали ее, и она знала, что ее народ тоже испугается. Она не хотела пренебрегать советами Серебряной Леди, но вокруг все еще было тихо, и она не вставала.

– Но... Ваше Высокопочтенное Величество...

Тишина затянулась. Бай Мианси ощущала все выемки под своими ногами, но продолжала:

– Мои люди маленькие и слабые. Мы не сражаемся, а убегаем. Если мы нарушили какие-то правила Небес, то только потому, что вы не давали нам никаких указаний. И, Ваше Величество... Я думаю, что несправедливо заставлять нас взрослеть, когда мы не знали, что были детьми. Как можно наслаждаться детством, когда ты не знаешь, что ребенок?

Пожалуйста, позвольте моему народу жить так, как мы жили раньше. Мы больше не побеспокоим вас..

Мы могли бы заключить договор, Ваше Сиятельство. Позвольте нам слово, ведь если ваши богомолы не смогут поймать и казнить нас, то мы сможем избавиться от ответственности? – спросила Бай Мианси.

Она держала небольшой зеленый камешек наготове.

– Твой брат Койот был здесь перед тобой.

– Кто?

– Не бери в голову.

– Может быть, я могу обменять ценную тайну на нашу свободу, Ваше Сиятельство. Я услышала довольно забавную и полезную информацию насчет скандала о любовнице Желтого Императора и некоем речном боге...

– Твоя сестра Ворона уже рассказала мне об этом на прошлой неделе.

– А... Тогда ладно... Может быть, я смогу показать вам несколько новых уловок. Я недавно сама их открыла; это очень сильное, но маленькое колдовство, и вы могли проглядеть его, – начала Бай Мианси и продемонстрировала свою превосходную магию.

– У меня есть кошка, которая так делает, – ответила Гайя.

– Ну хорошо, – ответила Бай Мианси. Теперь она чувствовала себя по-настоящему потерянной; все ее хитроумные уловки и искусные трюки были исчерпаны – все, что могло помочь против такой могущественной богини – и Лисы, которых вела ее мудрость, все еще были в опасности. Она хотела убежать, но осталась.

– Ваше Сиятельство, у меня остались только когти и клыки, и я буду бороться с твоим сильнейшим чемпионом. Но, пожалуйста, пожалуйста, не обрекайте мой народ!

– Нет, – ответила Гайя, и Бай Мианси впала в отчаяние.

– Твой последний шаг был очень смелым – и это была благородная жертва. Но мои чемпионы уничтожили бы тебя. Мы не позволим тебе совершить самоубийство. Мы не допустим, чтобы Наша сестра, создавшая новых детей, была разорвана волками.

Тогда Май Мианси озарило вдохновение, и она взволнованно закричала:

– Но, Ваше Сиятельство – если у вас уже есть слуги, которые во всем лучше, чем Кицунэ – то вы просто не нуждаетесь в нас! Мы можем уйти!

Она так распалилась, стараясь спасти своих последователей (и растеряв свое благоразумие), что забыла слова Серебряной Леди и посмотрела на подол Гайи.

Она была очень потрясена – сама одежда менялась, пока она смотрела на нее – ткань была похожа на смесь паутины, пламени, зеленого змея, который извивался между складками. Паутина колыхалась и рвалась из-за огня; тлеющие шелковые края снова вспыхивали; змей хаотично двигался и разрывал ткань своими огромными зубами, и снова исправлял ее своими когтями.



Глаза Бай Мианси заболели, а голова закружилась. Все вокруг потемнело. Когда она снова пришла в себя, то смотрела в пол, а холодная белая рука Серебряной Леди держала ее дрожащие лапы. Их окружал ревущий вихрь, в котором были едва различимы яростные слова.

– Они предали Нас! Они забыли Нас! У Нас было много чего, что разрушили Наши Собственные дети!

Бай Мианси испуганно припала к полу.

– Сестра, подожди.

Голос Серебряной Леди ясно звучал среди этого шторма. Одна белая рука отпустила лапы нашей предшественницы и успокаивающе погладила ее по спине. Она ощутила леденящую боль.

– Загляни в ее сердце, – прошептал мягкий голос, и Бай Мианси снова ощутила тьму. Она проснулась, свернутая на коленях Серебряной Леди.

– Мы дадим тебе шанс, маленькая Лиса, – голос Гайи был терпеливым. Бай Мианси тряслась на руках Серебряной леди и заплакала.

– Мы дадим тебе три обещания. Повинуйся Нам и Нашей сестре Луне, и когда-нибудь вы станете лучшими в чем-то. Упорно сражайтесь, и Мы поможем твоему народу выжить, даже в грядущей Шестой Эпохе. Хорошо служите Нам, и в последние Эпохи мира мы вернем твоему народу свободу.

– Теперь оставь Нас – мы хотим спать.

Серебряная Леди – Луна, спасшая Бай Мианси от гнева Гайи – вынесла ее из комнаты, так как наша предшественница все еще была потрясена, и не могла уйти от Матери с достоинством.

Ты еще не спишь? Конечно, это еще не конец. Ничто не заканчивается, даже если история подходит к концу. Ну, я думаю, пока достаточно.

Колесо Эпох

Может, все происходило и не совсем так, но настоятель монастыря всегда говорил мне, что у легенд очень сильные плечи, которые могут вынести на себе гораздо больше истины, чем любой факт.

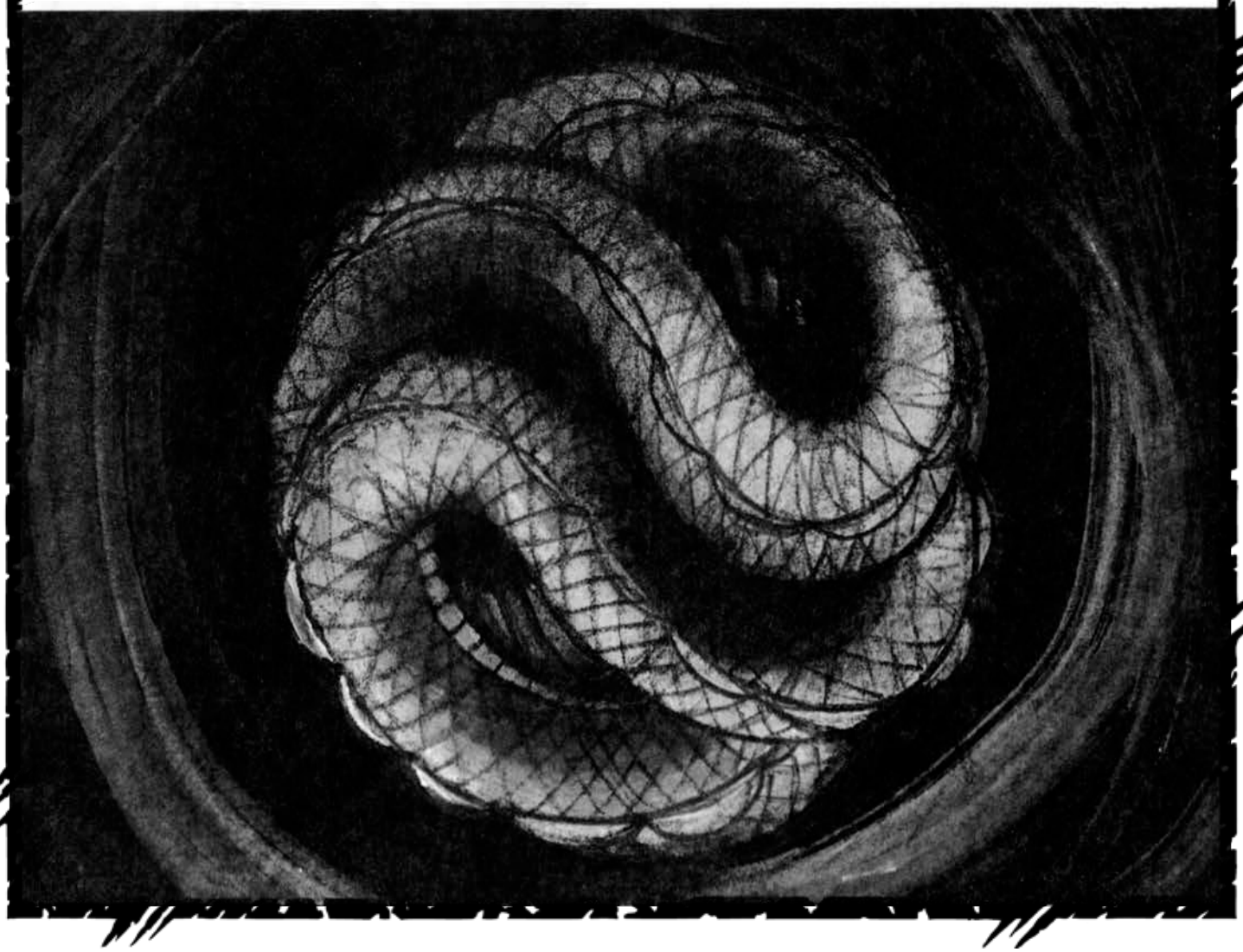
– Барри Хьюарт «Мост птиц», перевод Кудрявцева

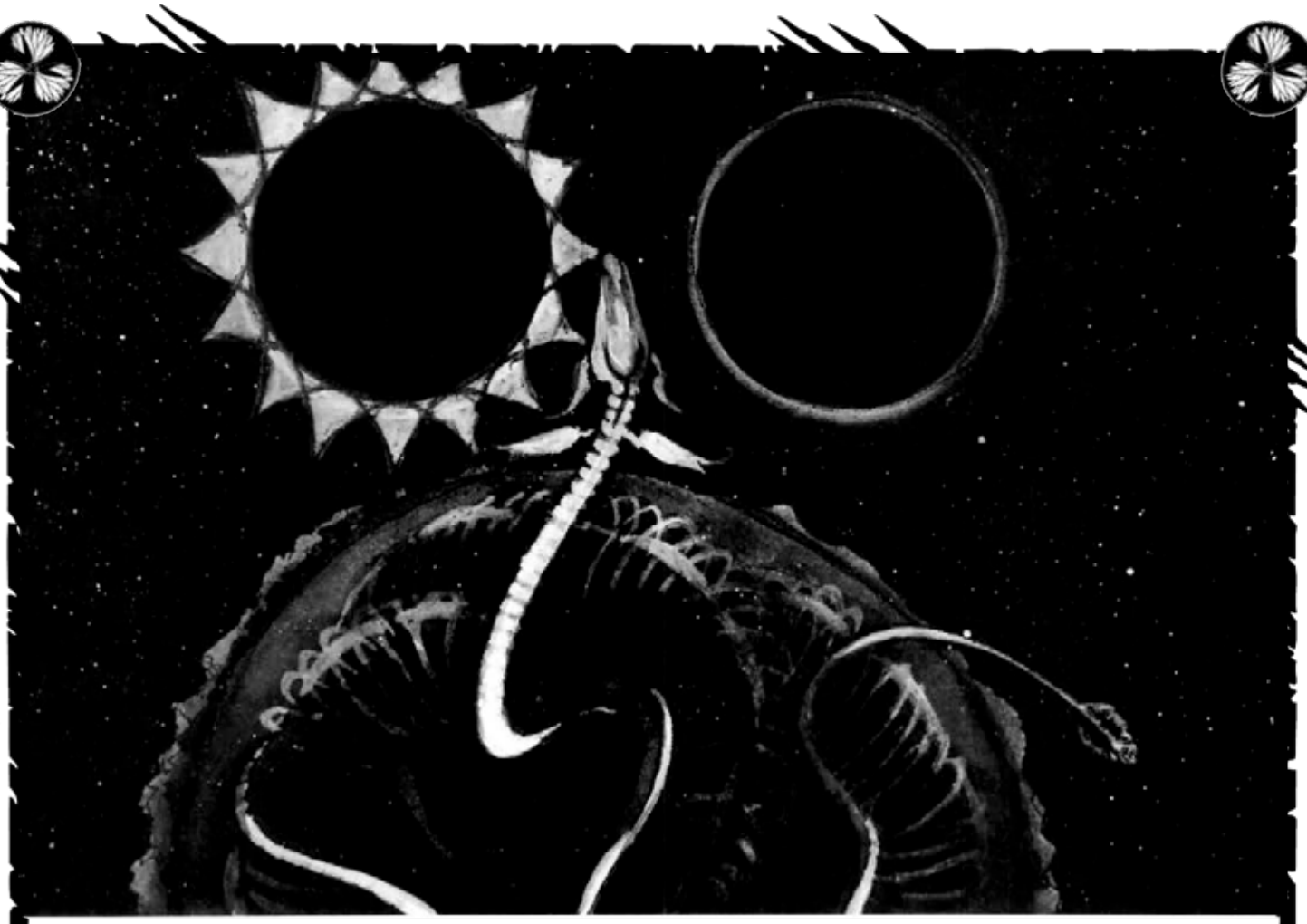
Доброе утро, Мэй. Как твои глаза? Приснилось что-то необычное? Великолепно; так и должно быть. Ты приспосабливаешься. Должно пройти какое-то время, прежде чем поймешь все, что произошло вчера вечером. Но мы не можем отложить уроки.

Во-первых, ты должна знать, что мир не всегда был таким, каким он является сейчас – я хочу, чтобы ты поняла это. Это не то, о чем ты подумала, я не имею в виду человеческую деятельность – ни технологию, ни перенаселение, ни расширение, ни медицину. Это ничто. Вчера вечером правда приоткрылась тебе.

Эпоха Гайи

Первой Эпохой был сам Мир. Гайя был гармоничной. Инь и ян, тьма и свет, дух и плоть на-





ходились в равновесии и свободно сочетались в Ее пределах. Она была всем, и Она была единой.

Первая Эпоха закончилась, когда Гайя подумала «Я хочу иметь детей».

Эпоха Рождения

В начале Второй Эпохи Гайя создала вселенную. Она превратила себя в своих детей. Из своего тела она создала ян: жизнь, день, сушу, свет, тепло и огонь. Из своей крови она создала инь: смерть, ночь, воду, тьму, холод и лед. Из последа появились другие вещи, которые не являются ни тем, ни другим. Некоторое она отложила на потом, если оно вдруг понадобится.

Она поместила свои глаза на небо. Один из них стал золотистым и ярко светился, другой стал серебристым и сиял прохладой. Она рассеяла свои зубы и когти по пустому пространству, и они стали звездами.

Работа была очень трудной, и Гайя ослабела. Ее дочерь-глаз Луна осмотрела мир и увидела, что у ее матери больше ничего нет, одни кости и чрево. Она умирала.

– Мама, я соберу твои кости и возложу их в твое чрево. Я соберу твоих детей вокруг тебя, и они будут охранять тебя. Мой брат Гелиос будет смотреть днем, и согревать тебя. Я буду смотреть ночью, и охранять тебя, пока ты спишь. Отдыхай.

Луна собрала части своей Матери, рассеянные по миру, и он стал тем, какой есть сейчас. Зубы и когти всегда следят за всем, что происходит, и беспокойно движутся по кругу до сих пор. Гайя долго хранила свое молчание. Вскоре ее сотрясли судорога, и она умерла.

Гелиос потемнел и посылал проклятия. Луна отвернулась в отчаянии, и услышала крик через возгласы солнца. Она повернулась и увидела своего нового ребенка, последнее Дитя Бывшей Гайи – Нынешняя Гайя. Опекунство Луны помогло завершить мир из того, что осталось от Матери.

Даже сейчас солнце может потемнеть, а луна отвернуться. Так они почитают свою Мать.

Триат

С помощью вещей, которые создала Бывшая Гайя, Нынешняя Гайя и ее родные создали других духов и существ.

Эти дети расселились по всему миру, делая то, что им нравится и приводя всех в беспокойство. Никто не собирался их контролировать; контроля еще не было. Никто не знал, как уничтожить тех существ, которых Гайя и ее родные не хотели использовать; разрушения тоже не было. И Старейшие устали делать все тривиальные вещи самостоятельно; никто не знал, как заставить существ создавать что-то новое.

В тот момент трое новых детей – самые старые, мудрые и могущественные – пришли к Гайе и предложили ей свое служение. У них были новые идеи. Великий Паучий дух по имени Вивер изобрела магию под названием Контроль. Исполинский дух Дракона по имени Вирм придумал Разрушение. А могущественный Элементальный дух (не знаю, какого вида) по имени Вильд



придумал – самое лучшее – Распространение. Изобилие. Они показали Гайе, Луне и другим, как хорошо работала их новая магия, и Старейшие передали им наблюдение за Равновесием Бытия перед своим уходом.

После чего Гайя устала и заснула.

Обезьянья Чума

Однажды ночью, спустя множество лет после того, как Триада заступила на пост, Луна посмотрела вниз и увидела, что лицо ее сестры изменилось. Крошечные красные огни пестрели на ее лице, подобно сыпи. Их было очень много, и они были очень далеко друг от друга, чтобы быть шаровыми молниями: они вырубали старые леса и прокладывали дорогу для новых огней.

Луна присмотрелась.

Множество детей Гайи собралось вокруг огней – это были голые обезьяны, и они были там, где для обычных обезьян было холодно.

Луна позвала свою сестру:

– Гайя, проснись!

Гайя приоткрыла один свой сонный глаз и увидела смотревшую на нее обезьяну. Она носила чужой мех. Длинную жилу, обвитую вокруг его шеи – не ее собственную – украшали шлифованные кости кролика. Она держала ветку, которую не выращивала, срезав ее зубами, которыми никогда не ела. Самым ужасным было то, что она могла высекать огонь из камней. Гайя посмотрела вокруг и увидела, что их было очень много.

– Вирм! Вивер! Вильд! – вскричала она, – что вы наделали? Что это за воры, которые владеют вашей силой?

Трое тут же прибежали.

– Что за воры? – спросили они.

– Вот эти! – дрожащим голосом сказала Гайя, указав на следы обезьян.

– О, – сказал Вирм. – Это не воры. Это Человек.

– Ты сама их создала, – сказала Вивер, – сразу после Мамонтов и перед Ламантином. Они, к слову, очень хорошо приспосабливаются, и мы используем их в своей работе.

– Мужчина! – прорычал Вильд, – Мужчина-Мужчина-Мужчина-Мужчина-Женщина!

– Я не создала бы ничего столь ничтожного и слабого, которое может уничтожать, приказывать и создавать. Что это такое вокруг его шеи? Кто это придумал? Если бы я захотела создать обезьян с сияющими костлявыми шеями, я бы их создала.

Она замолчала.

– Ну, я правда создала нескольких. Золотые Костяные-Молоты. Где они?

– Эм... Они уже устарели. Эти обезьяны могут делать все то, что делали они, и даже больше теперь, когда мы научили их тому, что знаем, – ответила Вивер.

– Их время прошло. Я забираю все, чье время истекло, – сказал Вирм, – я сделал так, чтобы Человек от них избавился.

– Истекло! – зарычал Вильд, – Истекло-Истекло-Истекло-Истекло-Погибли!

– Ушли навсегда? МОИ ДЕТИ?! – Гайю сотрясло от гнева, и Трое замолчали, – Ах, это сделали они? Люди?

– Они тебе не нравятся, – заметила Вивер.

– Мы можем их убить, если ты не хочешь их больше видеть, – прошипел Вирм.

Вильд ничего не сказал, но принялся безумно ползать вокруг матери.

– Нет, – прошептала Гайя, – вы уже достаточно натворили. Убийство Человека в качестве мести за Костяных-Молотов их не вернет. Вы должны забрать свои дары от Человека, и он должен забыть, как все это создать.

Вильд заговорил. Мое горло охрипло бы от воплей и песнопений, мои ноги закровоточили бы, а кости треснули от танцев и скачков, если бы я попыталась передать тебе, на что это походило, но сказал он следующее:

– Эти трое не могут забрать свои дары от обезьян, но Гайя может повернуть время вспять и снова стать своей собственной матерью. Вирм может только уничтожить Человека, но не может его изменить, а Вивер может только связать его, но не забрать у них власть. А Вильд... Вильд не помнил точно, почему разум Человека так разросся, но он тоже не мог его уничтожить.

И Луна задумалась:

– Если Вирм может только разрушать, Вивер – только создавать, а Вильд только взращивать, что будет с существами, проклятыми всеми тремя?

Хенгеёкай

Пока Триада спорила друг с другом насчет того, чья это была ошибка – этот спор так и не улажен, хотя мне кажется, что Вирм и Вильд никогда бы не попали в эту историю, если бы Вивер ее не начала – Луна подобрала горстку обезьян и других существ, и они совместили их.

Человек вонял, у него был ужасный мех, плохой слух, бесполезные когти, слабое обоняние и зрение, маленькая скорость, никаких зубов, достойных упоминания, и мало юмора. Все остальные животные были намного лучше во всем необходимом – по крайней мере, до сих пор – и в них было больше смысла.

Луна обратила свои серебристые глаза к Трем.

– Зачем вам вообще нужны были эти обезьяны?

Они посмотрели на свою сестру и увидели, что она очень устала, сотрясалась от плача и не могла ничего делать. Луна взяла на себя ответственность и сказала Гайе:

– Мы сделаем тебе защитников, чтобы ты могла спокойно спать. У них будут те же самые дары, что и у обезьян – даже намного больше – но они будут знать о тебе и наших служителях.

– Мы сделаем их наполовину людьми, наполовину другими существами. Поэтому они смогут ходить среди людей и обучать их для нас, но вместе с этим сосуществовать с миром Вивер и огнями Вирма. Они будут рядом с тобой, и переносить твою мудрость.

Луна положила горстку своих детей ей на живот и выбрала самых прекрасных, самых смелых и мудрых служителей Гайи: Волков, которые будут сражаться за нее, Птиц, которые будут наблюдать за ней, Кошек, которые будут прислушиваться к ней, Медведей, которые будут исцелять ее, Акул, которые будут охранять ее жизненную кровь, Драконов, которые будут ее памятью, Крыс, которые смогут пролезать в самые недоступные места и ловить то, что пропустили остальные, Змей, которые...

Нет, еще не Лисиц.

Потом Луна выбрала самых прекрасных, мудрых и менее глухих мужчин и женщин, и поставила их рядом с теми животными, к которым они больше всего подходили. Потом она взяла немного Бывшей Гайи – того, что не было ни Инь, ни Ян – и совместила каждую пару. Потом она связала их серебряной нитью – единственной прядью своих волос – и отправила на землю.

Она изложила обязанности каждому Меняющемуся Дитя, а также их дары, права и слабости. Она приказала им действовать вместе и поручила Драконам напоминать другим о начале вещей. Она посоветовала им содержать людей в определенном месте, но не убивать их напрямую. Она шепнула им, чтобы они наблюдали за Тремя, особенно за \ Вивер, которая явно приложила больше усилий для обучения людей, чем признается. Так как она говорила довольно тихо, это была первая вещь, которую забыли Меняющиеся Дети.

После этого Луна обратилась к солнцу:

– Не свети слишком сильно. Некоторые обезьяны здесь не нужны, и мы должны отправить их домой, сковав их льдом.

– Спи спокойно, Сестра. Мы будем следить.

Шэнь

У Луны было несколько существ, которые остались после создания Меняющихся Детей. Она поместила их туда, откуда они произошли. Даже притом, что им было отказано в великих обязанностях, они изменились от ее прикосновения.

Мужчины и женщины стали видеть, слышать и понимать гораздо больше, и стали шаманами.

Животные стали более мудрыми и долгоживущими, каждый из них стал правителем своего рода. Они вовремя научились слушать Гайю и прошли в другие Королевства, чтобы следить за своей семьей. Луна провела пальцами по деревьям и растениям, когда учила существ видеть и думать, и они тоже научились. Все они стали Ками.

Когда Луна наклонилась, чтобы поместить существ в их дома, прядь ее серебряных волов упала на других существ всех видов, и их души стали частью ее. Они стали Сянь, и навсегда принадлежат ей.

Ожидание Триады

Наконец, Гайя заснула, и Луна отвернулась в траурном танце. Трое стояли там, где старейшие оставили их.

Вирм кипел от гнева. Он чувствовал, что его недооценили. Он чувствовал себя обманутым Вивер и покинутым Гайей – своей Матерью! Почему ее больше интересовали какие-то там Костяные-Мо-



лоты, а не его чувства? Он все еще не понимал, что было неправильного в том, что Вивер захотела немного помочь Человеку – они только сделали жалкие вещи более полезными – и был обижен на Гайю и Луну, и ругал их.

Вивер абсолютно тихо сидела на конце своей шелковистой нити, и наблюдала за новыми хранителями своими восемью зоркими глазами. Через какое-то время гнев Вирма привлек ее внимание, и она с улыбкой повернулась к змее.

Вильд понурился от горя и извивался на месте почти весь месяц. Потом он унесся в далекие пустоши, где остальные двое не могли услышать его, и выплакивал грозы, прося прощения у своей Матери за неповиновение. Когда она простила его, он забыл обо всем, но это – его путь.

Паутина

Чуть позже Вивер нашептывала Вирму на ухо и пряла вокруг него свои легкие сети – она стремилась использовать колоссальную силу, которая была заключена в его гневе. Некоторые говорят, что она хотела использовать его в борьбе со своей Матерью уже тогда, но мне кажется, что у нее не было каких-то более высоких целей, чем поощрение самой себя. Сначала ее сеть оплела его самые слабые места: Долг, Суждение, Почитание Родителей, Здравомыслие. Когда она почувствовала, что липкие сети достаточно сильны, она опутала паутиной сердце его гнева.

Разумеется, это было ужасно – не просто предательство своего брата, еще и искажение того, что Гайя и Луна передали ей. Трое должны были сосуществовать с меньшими существами, а Вирм был равен ей. В своем высокомерии она забыла это.

Первозданная суровая сила гнева Вирма прошлась по берегам, и Вивер едва смогла перенести его. Она дернулась, чтобы убежать, но сеть была такой сильной, что сдержала ее саму. Тогда она сошла с ума.

Сеть оплела самые слабые и прекрасные части Вирма, сплелась с муками Вивер и сжала ее. Она была рассечена почти напополам. Отрезанные концы хлестали Вирма по его телу и разуму. Он выл от боли и гнева, и обратился к ненависти.

В то же время повреждение было небольшим, и Вивер все еще боялась своей Матери. Она знала, что ее поступок был неправильным, и что раны Вирма не исцелятся сами собой. Она не знала, что Вильд был прощен, и она думала, что Луна не позволит ей жить после этих преступлений. Поэтому Виверничего не сказала. Она восстановила все, что могло доказать ее предательство, и сохранила это в тайне.

Мы считаем, что Вторая Эпоха закончилась тогда, когда Вивер сошла с ума, а Вирм был изранен.

Эпоха Легенд

В Третью Эпоху последствия неосторожности Вивер были заметны во всем мире.

Вирм потерял все, что имел, и своих собственных слуг. Они не могли знать о том, что произошло с их повелителем, и многие из них добросовестно исполняли свои обязанности, уничтожая только то,

что хотела Гайя. Некоторые из них до сих пор так делают, но далеко не все.

Вивер не хотела, чтобы ее служители узнали о том, что она натворила, и она изгнала самых догадливых из своей свиты, и оставила только сумасшедших. Ты и сейчас можешь встретиться с потомками разумных пауков (спайдерлингов), но осторожней: некоторые из них вернулись к ней, некоторые были проглочены ее змеиным братом, а некоторые выполняют совсем другие задачи. Им нельзя доверять.

Вивер убедила Вирма, что Гайя специально хотела обидеть его, и они создали для себя других существ. Вспоминая, как Луна создала Хенгейокай, они облачили Человека в паучью паутину и змеиную чешую. Когда это не сработало, они продолжали экспериментировать. Так на коже Гайи появилось множество бакемоно: двое предателей никогда не смогли получить правильной формулы.

Десять лордов Вирма, известных как Короли Яма, погрязли в честолюбии без присмотра своего Сеньора. Правда, они были лишь незначительными слугами. Их обязанностью был только один небольшой и отрицательный аспект Иня: Распад. Но Десять были завистливы: они не хотели, чтобы Ян вообще был в мире (Жизнь уничтожала их лучшую работу).

Равновесие, которое было у Бывшей Гайи, стремительно покидало своих детей, они хотели разрушать. Поэтому они задумали заговор и собрали остальных детей Вирма. Когда они управляли Смертью, Повелители Яма построили себе из частей Матери цитадель и назвали ее Йоми.

Из своего замка-Царства Повелители Яма решили завоевать мир. Они подчинили других существ, а тех шэнь и Ками, которые не хотели к ним присоединяться, с великой радостью уничтожали их слуги. Тогда они наполнили силой Йоми своих слуг, и увеличились в количестве.

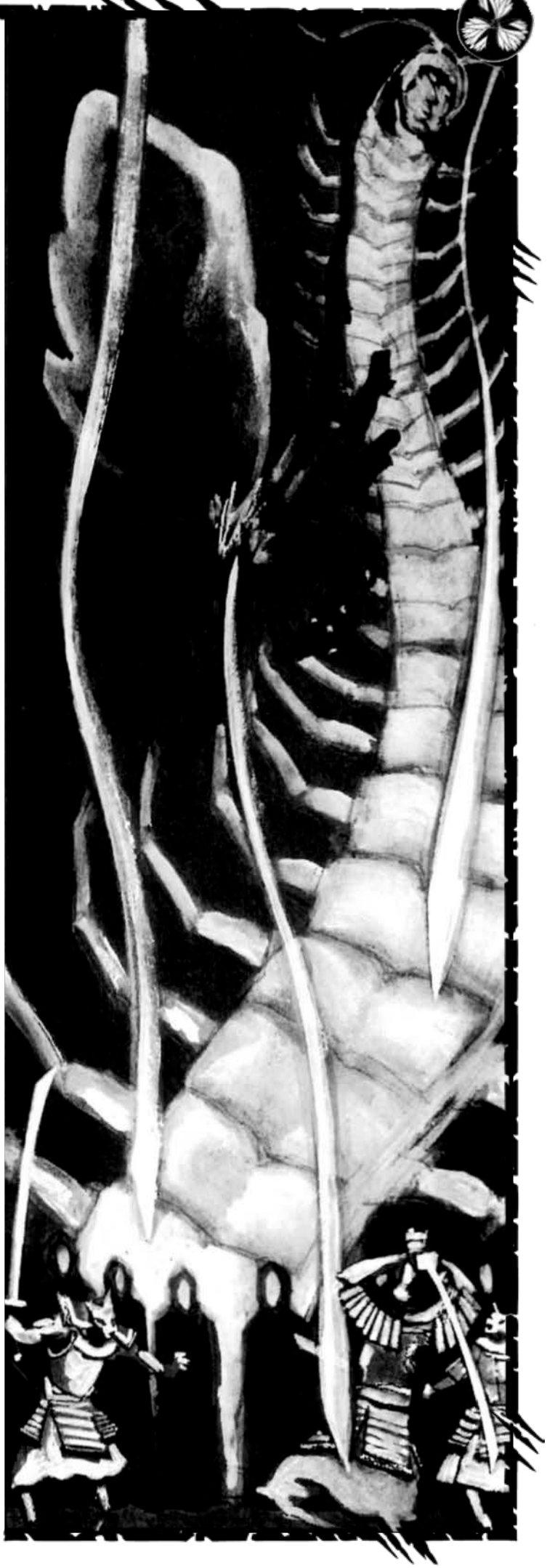
Вирм и Вивер довольны: Йоми одерживает верх над Гайей.

Боги и Герои

Если бы у нас было время, я могла бы рассказать тебе разные легенды об этой Эпохе – например, о О-Куни-Нуши, о Лучнике Йи и девяти фальшивых солнцах Повелителей Яма, которых они отправили на небо – о наших кузенах-волках, которые каждый раз храбро отправляли их обратно в Йоми – о Бастет и их великих правителях, которые охраняли Семь Сияющих Мостов от врагов Луны, об Одном Белом Пере, самом мудром Тенгу из всех, если верить слухам, он жил в Корее, о трех братьях Окума, которые исцелили всю горную цепь после того, как Йоми ее исказили.

Но я не должна тратить время на лишние слова, мне нужно рассказать тебе только три вещи.

Во-первых: люди сражались на стороне шэнь. Маги, мудрецы, простолюдины – все они могли чувствовать, как любые другие существа (они могут и сейчас, если захотят) – и многие из них сражались за Гайю. Некоторые из них сражаются и



сейчас, хотя они кажутся безразличными, глупыми и искаженными.

Во-вторых: Когда люди взмолились вместе с шэнь и стали с ними сражаться, благодарить и оплакивать Гайю, могущественнейшие служители услышали их и ответили им. Существа призвали Гелиоса и Луну, Утреннюю Звезду и Красную, и Старейшие послали своих служителей помогать нуждающимся. Духи-служители для всех назывались по-разному. Они не хотели никого пугать; они сделали так, что Старейшие знали, откуда пришли мольбы. Люди назвали маски Небожителями, и называли их «богами», «ками», «ангелами», «воплощениями» и т.д.

Если приглядишься к богам, то сможешь найти там Воплощение или Небожителя за этими масками, но лучше всего называть Старейших так, как мы их называем. К тому же, боги любят конфиденциальность.

В-третьих: Когда Старейшие увидели среди столько мудрых и хороших воинов среди обезьян, хенгейокай и шэнь, они гордились ими. Таким могущественным существам защищающие Гайю смертные казались мошками, защищающими Великую Стену. Боги назначили своих избранников и наградили самых хитрых, отважных, сильных или интересных бойцов.

Некоторых избранных людей наградили долгой жизнью для сражения с Йоми. Некоторые были удостоены выбора своего нового воплощения, и памяти о своих прошлых жизнях, тогда смертные впервые познали перерождение (реинкарнацию). Некоторые из них были отобраны после смерти, чтобы советовать, развлекать или сражаться во Дворах Небожителей, они были первыми, кого Человек назвал «полубогами» или «бессмертными». Некоторые остались теми, кем они являлись: они были убиты и посланы назад на Землю, чтобы служить усерднее, а самые сильные, прекрасные или ужасающие стали Ван Сянь.

Тогда было около десяти тысяч племен Человека, десять тысяч видов существ, которые не принадлежали ни к Инь, ни к Ян, они пребывали в равновесии, и десять тысяч Ками, которые уничтожали или восстанавливали Равновесие, Которое Должно Было Быть. Даже Луна, самая мудрая из Старейших (и самая красивая) не могла отличить союзника от противника. Смертные (которые редко смотрят на небо, под которым они родились) переживали ужасные времена, но придерживались своих обязанностей, доверяли себя богам, и шли самым праведным путем.

И тогда предвестники Равновесия добились успеха.

Конец Войны

Все силы Повелителей Яма были запечатаны в Царстве Йоми, и Ван Сянь отправились охранять туда врата.

Живым, духам и мертвым лучше всего жить раздельно, и Старейшие разделили мир на три части. Мертвых поселили в Царстве под названием Инь, из которого они могли наблюдать за своими семьями, как приятный отголосок того, к чему они привыкли. Ками поселили в Царство под названием Ян, где они были самими собой, где боги и служители могли спокойно разговаривать с духами, не обременяя себя плотью. А богов поселили в Срединное Королевство, это было лучшее, чего они только могли желать: место, которое они могли назвать своим собственным, шанс восстановиться после войны, и быть свободными от постоянных непрошеных советов своих предков.

Хенгейокай, Ван Сянь, и другие шэнь долгие годы придерживались своих обязанностей. Человек прислушивался к своим стопам, ушам и шаманам, и жил так, как от него ожидали.

Вильд был предан своему делу, Вирм хранил сердитое молчание, а Вивер пыталась скрыть помыслы за своей сетью. Царил мир. Гайя улыбалась во сне. Остальные Старейшие потихоньку присоединились к своей сестре.

Но все же Луна помнила об этой войне, и она видела, что Красная Звезда стала намного бодрее и ярче.

Эпоха Испытаний

Из-за Вирма и Вивер Вторая Эпоха завершилась весьма бурно; Третья Эпоха прошла столь спокойно, что никто так и не узнал, когда она была. Не было никаких великих Предательств. У Гайи было множество служителей – в ней было так много слабостей и существ, скрывающихся и крадущихся в ущельях – что каждый промах мог стать единственным, замешкаешься на секунду, или покинешь свой пост хотя бы на дюйм, и Равновесие будет уничтожено.

Так и случилось.

Ван Сянь

Стражи Йоми потерпели неудачу из-за молчания своих хозяев. Боги, которые даровали им вторую жизнь, почти ничего не сказали им о мире перед Третьей Эпохой. Они не знали о Вирме и его цели, поэтому не были готовы к силам, которые он создал, а Йоми перешли в открытую войну.

Искажение просочилось в посольство к графу Ван Сянь. Лесть распахнула двери для него, и Продажность завела ему друзей. Праздность составила план действий, Упадок распорядился жильем, а Бахвальство определило протокол. Алчность закатила банкет в честь хозяев, Греховность обеспечила... развлечение... а Ложь делала все для каждого из них.

Ван Сянь отворили ворота Йоми перед слугами Вирма, и взглянули на мир иными глазами – глазами повелителей.

Люди

Люди тоже провалились, потому что они почти ничего не знали о Трех. Вирм, Вивер и Вильд были для них только друзьями. Разве они не дали им столько великих даров? Разве они не вознесли их над животными? Вивер хорошенько проросла среди них, ибо она знала, что большинство людей были верны Гайе – и что все на коже людей гово-



рило о ее работе, вне зависимости, как это было замаскировано.

Вивер послала одного слугу, и только одного, чтобы искушать человечество. Он также носил человеческую кожу и скользил по шелковой паутине от разума к разуму, от деревни к деревне, от племени к племени. Человек вряд ли знал, что он был там, за исключением подарков, которые он оставил после себя: семян, игл, метательных палок, кремня, веревок из сухожилий, пюре из корней, точильных камней. Благодарные обезьяны начали надеяться, что объявится паук. Более того, они поняли, что они в состоянии сделать все то же, что могут сделать странники, и изобрели свои собственные вещи.

Прогресс вернулся в руки своей госпоже, и Вивер вознесла паучье отродье в своем Дворе.

Стена

Когда Старейшие создали Великие Царства, они разделили их тончайшим барьером, чем-то вроде бумажного экрана – превосходно подходящего для уединения, но совершенно никчемного в плане защиты.

Вивер наблюдала за своими планами и восхищалась. В качестве щедрого дара создания, боги предоставили ей силы для разделения ее врагов. Она отослала легион за легионом своих самых меньших прядильщиков с простым приказом:

– Отправляйтесь к Стене.

Каждая спряденная ими нить усилила бумажный экран на одну йоту. Там, где пересекались берега, выросла жесткая и тугая сеть. Это маленькая работа для одного паука, но они долго бегали туда-сюда, покрывая слой за слоем, каждый из которых был сильнее предыдущего. Что до того, что это был достаточно медленный процесс? Чем больше вырастала сеть, тем больше времени пройдет прежде, чем кто-нибудь поймет, в чем дело – и чем позже это заметят Старейшие, тем сложнее им будет найти средство уничтожить барьер так, чтобы не уничтожить Царства по обе стороны.

Война

О, Ван Сянь были достаточно умны. Они знали, как смаковать свои новые запретные удовольствия, и они должны были найти применение хенгейокай. Звериный народ всегда помогал Ван Сянь регулировать рост людей, чтобы их не стало слишком много или слишком мало. Они положили глаз на Десять Тысяч Бессмертных и каэрны, которые были наполнены восхитительным Ци. Тогда Ван Сянь послали своих самых речистых членов во дворы хенгейокай, чтобы те рассказали им о серьезной угрозе – других хенгейокай.

Так началась Война Позора, и так пали Окума.

Но никто не сможет долго дурачить хенгейокай, даже при всей бесхарактерности и порывистости, присущей их короткой жизни. Тихий шепот Ван Сянь донесся до ушей Ханов; Тенгу увидели кровь на их руках; Наги почуяли гниль в их дыхании. Уже не настолько многочисленные, но вновь объединенные, Дворы Зверей Изумрудной Матери обратили свою войну против Ван Сянь и человеческих убежищ, которые предоставили кров Бессмертным.

Гайя устало приоткрыла свои глаза и увидела своих благословленных детей, сражающихся в войне, они не проигрывали, но не смогли бы победить. Их целители пали из-за своей доброты, а остальных осталось слишком мало. Поэтому Гайя задумалась и объявила свой новый указ – рождение нового дитя.

Белоликая

Слепая и мокрая, она пробралась сквозь тьму, чувствуя лишь запах Гайи, благую землю у себя под лапами, сердцебиение своей матери доносилось до ее ушей. Она была единственным ребенком за этот сезон, и мех на ее мордочке был белым.

Белоликая жила так же, как любая другая лиса, но она была самой умной, самой трусливой, самой мудрой, самой быстрой, и самой ловкой из всех, кто когда-либо жил. Чем старше она становилось, тем больше мудрости было в ее голове и сердце. И во всем этом не было ничего такого, чего другие лисы не делали раньше.

Но с возрастом Бай Мианси начинала находить иные путь к мудрости – голоса на ветру, на воде, в деревьях, в земле, в добыче и охотниках, в огнях, которые разводили люди в своих лагерях. Духи всех вещей шептали для каждого существа, созданного Гайей, но немногие дети Матери все еще слышат их. Бай Мианси училась не только слушать, но и говорить и звать. Она была первой, но она еще не была Кицунэ.

Но когда мир горел и угасал под ее ногами, когда другие служители Гайи сражались и умирали в когтях друг друга и клыках Ван Сянь, когда Йоми вырвались из своего заточения, когда Вивер и Вирм охотились на людей и шэнь, Бай Мианси играла на полянках и в лесах. Она нашла других умных лисиц и научила их всему, что знала. Она разыгрывали всех и вся, кого могли встретить.

Если проигравшие были им по нраву – они спасали их, но лишь затем, чтобы помучить более сильных. Они издевались и над убогими, если это было легче или забавнее. Они убивали просто из прихоти. И так Бай Мианси со своими последователями проносились по Срединному Королевству, как ураган по долине – неприрученные, дикие, разрушительные, вдохновляясь и угасая, ибо они были ведомы прихотями.

Они были таковы, пока Бай Мианси не прыгнула за кроликом.

Эпоха Тьма

Наша Императрица провела на меньших небесах лишь один год, но когда она вернулась, Эпоха изменилась.

От ее двора остались одни руины, и только листья покрывали камни. Она бегала вокруг поваленных деревьев в поисках своего народа и нашла то, чего боялась: логово Принца Инари, холодное и пустое – его границы не были отмечены и ничем не пахли – лучшие пути были заброшены – фермы, которые наполняли вкусные мыши и кролики – осталась только одна-единственная нора.

В этом темном и уединенном логове тряслась последняя выжившая лиса старого Двора, Колючки-в-Ушах. Она сказала ей, как был разрушен Двор в ее отсутствие, и что случилось со всеми лисами, которых она когда-то знала. Она попыталась узнать у нее про своего супруга Принца, но Колючки лишь строила предположения и направила ее на Запад. Лапы Бай Мианси хотели повести ее к любовнику, но она чувствовала, как луна смотрит из-за ее плеча. Она должна была сделать другие вещи прежде, чем заниматься своими.

Колючки в Ушах стала Небом Расколотым Огнями, первой ученицей Бай Мианси и первой Доши. Они вместе нашли остальных – об этом сложена прекрасная история для каждого лисенка, ты обязательно должна ее послушать – и Бай Мианси осталась в Хенане, чтобы обучать их. Только после завершения своей миссии – когда появилось по одной пятихвостой Лисе-учительнице – она отправилась за Инари. Его след был холоднее сердца Йоми, но она заставила свой нос следовать за Гелиосом, когда тот вставал, и ушла из Китая.

Пятая Эпоха

Она не смогла найти следов Инари в Хубэе, но однажды ночью она встретила демона возле дороги.

– Нихао, хранитель! – воскликнула она, – как там поживают Ван Сянь?

Демон вспыхнул от стыда, потом побелел от страха, а затем снова побагровел от гнева.

– Ван Сянь больше нет, маленькая лисичка. Держите свои оскорбления при себе.

Тогда Бай Мианси почувствовала, что приливающая к нему кровь не была его собственной, и услышала шелест мертвой кожи под его сухими костями. Ван Сянь стали Гуй-дзин, и боги украли их дыхание и кровь.

В Сычуане Принца тоже нигде не было видно, и она услышала разговор трех призраков на кладбище.

– Нихао, уважаемые предки! Как поживают павшие герои?

– Здесь больше нет никаких героев, маленькая лисичка, – ответил первый из них, – я обречен на вечное скитание во тьме, ибо у моей семьи не было денег, чтобы обеспечить мне правильные похороны.

– Здесь больше нет никаких героев, маленькая лисичка, – ответил второй, – я обречен на вечное скитание во тьме, потому что у моей семьи хватило денег, чтобы похоронить меня в нефрите.

– Здесь больше нет никаких героев, маленькая лисичка, – ответил третий, – они ушли, чтобы сражаться с Йоми, или переродились. Здесь нет других героев, кроме нас.

В Цинхае даже ветер не мог припомнить Инари, но она смогла поделиться кроликом с двумя странствующими Сянь.

– Как поживает лунный народец? – спросила она.

Но они ничего не знали о своем доме, ибо потерялись. Она поймала для них еще кроликов, но они были отравлены и больны, и она мало что смогла для них сделать.

В горах Тибета было много лисьих следов, но ничего похожего на следы Инари. Она встретила шамана, который предложил найти ее потерянного супруга за цену слова – одного слова – но он не сказал, что ему было нужно, и она оставила его. Она была мудрее, чем думала; он хотел забрать ее Имя, чтобы сломать его и узнать ее тайны.



В Непале она поняла, что шла неправильным путем, может быть, даже поставила перед собой не те задачи, поэтому она поднялась на высокую гору, чтобы быть поближе к Серебряной Леди, и помолилась. На миг прервавшись от своих обрядов, она увидела Кошку и Ворона, которые наблюдали за ней с других пиков.

– Нихао, Глаза Гайи, – она знала, что они любили это прозвище. Эти двое смотрели как один, – как поживают служители Великой Матери?

– Плохо. Очень плохо. Мы сломлены; мы преданы; нас окружают обезьяны, – сказал Ворон, – Да ведь Танг Фом, который живет через три долины, терпит таких убытки от этих сельчан, что я даже не знаю...

– Кто спрашивает? – спросила Кошка, – мы ничего тебе не скажем, пока ты не скажешь там, кто ты такая.

– Я – Кицунэ; я – служительница Луны и Гайи. Я иду на запад, и я могу быть Белоликой – а могу и не быть.

– Китснэй, – ответила Кошка знающим тоном, хотя никогда не слышала такого слова, – ты – никто; я не обязана думать о всяких там несущественных Китснэй вроде тебя, – после чего она (сгорая от любопытства) развернулась, чтобы показать свое пренебрежение, но все слышать.

– Брат Ворон, я хочу разузнать о твоем народе. Здесь есть еще кто-нибудь?

– О, нас очень много, – ответили хором Ворон и Кошка. Кошка развернулась и встретилась взглядом с Бай Мианси, – в этих горах очень много наших Хан и Багира. В наших руках вся сила земли и небес, которую мы можем использовать против своих врагов, и любому противнику мы можем противопоставить двух своих воинов – и даже новичок, нет, котенок может сражаться один на один.

Ворон недоверчиво взглянул на своего кошачьего родича.

– Верно. Продолжай себе это повторять.

– Нас очень много, Сестрица-Лиса. Нас здесь четверо – этот блошиный мешок, я, Танг Фом, и волк, который оплакивает своих павших братьев по стае. Это и и есть армия Гайи в этой стороне.

Бай Мианси заплакала от того, как изменился мир. Ее Принц ушел, оставив ее с разбитым сердцем, но что маленькая рана по сравнению с множеством мертвецов, перекошенных, деформированных, голодных, одиноких, закованных в сети, искаженных, сломленных, о которых все забыли, и беспамятными существами, населяющими землю.

– Я больше не буду тратить время на поиски своей любви или судьбы, – сказала она Серебряной Леди, – прости меня за все эти утраченные годы. Что я могу сделать для тебя, моя леди?

К ее удивлению (в тот момент она стерпела столько унижений, что не могла даже подумать, что Луна сочтет ее достойной разговора) ее молитвы были услышаны.

– Ты не зря потратила свое время, дорогая племянница. В своем путешествии ты увидела, как Йоми вредит твоей Матери и ее служителям; и ты шла в правильном направлении. Теперь мы хотим,

чтобы ты оставила горы Индии. Мы хотим, чтобы ты занялась уничтожением династий. Небеса постановили, что они больше не должны править.

Многих из них еще нет; ты должна будешь подождать.

Смерть Империй

Теперь Бай Мианси была не просто Первой, она была Лучшей. Мало кто из нас может уничтожить такого злыдня, как политического деятеля, правителя, диктатора, опьяненного Вирмом тирана – и гордо подписаться под этим делом. Бай Мианси казнила целые нации и оставила население живым.

Она позволила одному хорошему и терпеливому индийскому Королю Асоки продолжать свое плодотворное правление. Но она сразила его наследников.

Она уничтожила Династию Цинь; Хан были ослаблены и пали от ее махинаций в свое время, четыре столетия спустя. Она посетила и Династию Суй, когда Небеса отвергли их, а они отвергли Небеса. Никто не может полностью описать ее путешествия; она была лисой-одиночкой, и у нее было множество имен, ибо она жила целые столетия.

Когда японский Император Тоба отверг Мандаты Небес, Бай Мианси проникла в его палаты и притворилась его наложницей. Мы знаем, что ее миссия состояла в том, чтобы уничтожить прогнивший в интригах Двор и его жутких темных магов. Но Рушители Имен были слишком сильны для нее, или узнали о ней раньше. Они предупредили Императора и изгнали Белоликую.

Изгнали. Как призрака. Глупые маги и жрецы думали, что они уничтожили ее. Мы знаем лучше. Но история о Первой Кицунэ заканчивается ее изгнанием из Безупречной Драгоценной Девы. Нет! Никаких больше историй.

Принц Инари

Ее Принц держал свои секреты при себе; никто из моих знакомых так и не сказал, где он научился быть Кицунэ. (Наверное, они спрашивали у него, но он ничего не ответил) Поэтому я не буду ничего сочинять о том, как он ушел от Бай Мианси в Хэнани в свои каэрны и святилища в Японии.

Катарибэ той страны лучше знать, как он туда прибыл, и как начал учить их быть Лисами, а не лисами. У него было пять хвостов и золотистый мех. Днем он сиял, словно солнце, а ночью – как луна. У него были такие силы, которых не было ни у одной Девятихвостой Лисы, он мог ткать небеса и землю. Он распространил свой Двор на остальные острова архипелага – в Китай, Корею, Монголию, Маньчжурию – даже в Тибет и Индию.

Через грозовое лето он провел своих Старейшин к вратам Гару Хаккен, он показал себя, и семья Деда-Грома снизошла до разговора с ним.

Он послал самого языкастого, ловкого и окруженного аурой безопасности Катарибэ своего Двора для переговоров с Тенгу, и слухи быстро разлетелись между Воронами и Лисами.

Он послал самого молодого и самого почтительного лисенка к Дракону, и Чжунь Лунь возвели Двор Инари в Историю Великих Небожителей.

Он послал самого бесчестного, уродливого и противного воина Эйдзи для сражения с врагами Незуми, и они начали сражаться на его стороне.

Он послал самого привлекательного, кокетливого и таинственного Доши в логово Хан, и великие Кошки пали перед ним, как горы без основания.

Он послал самого доброго, способного и нежного Гукуцуши заботиться о последнем умирающем Окума в Японии, и они стали лучшими друзьями. Медведь даже сказал, что иногда Кицунэ можно доверять.

Но он никого не послал к Нагам; он сказал, что эмиссар сам придет от них, и что Кицунэ должны будут предоставить Змеям всю любезность, на которую они способны.

Слова

Теперь, когда мы стали тем, кто мы есть, и научились новым путям, то нашли самое совершенное творение Вивер в Четвертую Эпоху, может быть, даже во все времена.

Бумагу.

Как мило, что ты не смеешься. Некоторые могут считать бумагу бесполезной, ведь столько деревьев умирает зря ради этой бумаги. Конечно же, это так, т.к. людям удобнее пользоваться мертвыми вещами. Но первое утверждение ложно. Знаешь, бумага наряду со своей тетушкой написанием – самая могущественная вещь в мире. Она сжигает землю и ловит ветер. Он может сдерживать воду и кормить огонь. Это судно, которому доверяют духи, ибо она настолько чиста, но вместе с тем хрупка, чтобы с легкостью выпустить духа на свободу.

В этом хрупком веществе содержится великая магия. Как она может быть слабой? О, в эти дни фотокопий и журналов бумага кажется дешевой; люди даже подтираются ей. Но для тех, кто посвящен в тайны магии, бумага является величайшим ее источником. Это вещичка Вивер, которой можно сломать ее же сети, и учить остальных новым путям. Ей можно пользоваться, чтобы помогать Гайе, даже лучше, чем компьютером, оружием, или автомобилем – она волшебна, и это наше самое величайшее магическое открытие.

Я не буду мучить тебя тысячью и двенадцатью рассказами о том, как мы поняли ее силу, и научились ей пользоваться. Важно то, что китайские Кицунэ первыми научились писанию; корейская Лиса была первой, кто научился использовать магию рун; японские Кицунэ были первыми, кто научился пользоваться священной бумагой и оригами. Это самая величайшая тайна нашего племени, и я завидую Лисе, которая научит тебя Джу-Фу.

Воровство

Все знают, что лисы воруют. Яйца, ягоды, зайцев из охотничьих ловушек – без разницы. Гайя знала об этом, будь уверена. Я думаю, что Луну не так уж разочаровало то, что Лисы начали красть у своих кузенов. О, это не так уж и важно – но это было так в стиле Бай Мианси и всех наших прославленных предков.

Ты знаешь, что не только мы были ворами. Тенгу тоже по-своему бандиты, а Бастет знают одну или три вещи о воровстве. Фактически, Бастет знали, как следить за другими хенгейокай и красть у них их Дары.

Мы как раз украли у них эту самую уловку.

Наверное, это была единственная вещь, которая действительно была нам нужна. После этого мы не воровали, как Кицунэ; мы просто практиковали хобби Бастет. Мы многое узнали у других хенгейокай, и наша магия стала такой великой и разнообразной, что заполнила множество свитков. Наши Доши были самыми лучшими в этом искусстве, и провели множество летних дней в слежке за другими хенгейокай в надежде узнать что-то новое.

Однажды пара Доши заметила странного волка, чей мех был черным, как у любого Хаккен, но его челюсти были зелеными, как море. Этот волк рылся в человеческом теле, вытаскивая его внутренности и разбрасывая их вокруг. Но он ничего не ел. Он наклонил голову и изучал внутренности, после чего удовлетворительно кивнул и убежал. Двое Доши сразу же сказали друг другу «Предсказание!» и побежали искать тех, кто его практикует.

Но когда двое Доши вернулись во двор через неделю, у генерала Хан шерсть встала на загривке, и он набросился на них. Разумеется, он убежали; а что еще им оставалось делать? Они сиганули в ежевичник и, отдышавшись, начали лихорадочно переговариваться, что же случилось с их некогда благородным тигром.

Как раз тогда они заметили, что их дыхание смердело, как яд многоножки.

О, как же они были расстроены. Они сразу же побежали во Двор Предков и начали вопрошать и пресмыкаться, лишь бы с них сняли искажение. То же самое они проделывали в Уми, в Землях Тигра, везде, где служители Небес могли выслушать их.

В конце концов, старый-престарый волк смог дать им ответ – совсем не тот ответ, который они хотели услышать, но все-таки хоть какой-то.

– Йоми повсюду, – прогрохотал старый волк. – Немного Йоми есть даже в нас самих, если вы помните сутры Сан Юань. В некоторых Йоми настолько разрастается, что под их кожей не остается ничего, кроме Йоми. Волк, у которого вы украли последнюю уловку, был именно таким. Так вы наслали на себя Йоми, и теперь он разрастается в вас.

– Разве мы не можем изгнать его? – возразил первый Доши.

Волк покачал головой.

– Вы не можете отозвать его. Йоми уже прорастает в вас, и я бы поостерегся снова иметь с ним дело.

– О, мы не будем! – воскликнул второй Доши, – мы клянемся, что никто из нашего рода больше никогда не будет красть Дары! Разве нет способа отослать Йоми куда-нибудь еще?

Старый волк снова покачал головой.

– Не в эту эпоху. Но знайте, что если вы не будете прикасаться к Йоми до следующего вращения Колеса, то вполне можете искупить свою вину настолько, что Йоми не захочет жить в вас.

– В грядущей эпохе будет столько войны и страданий, что вы сможете искупить свою вину в полной мере великими свершениями.

Он подпер старыми лапами подбородок и посмотрел на двух Доши из-под прикрытых глаз.

– Мир изменится или будет уничтожен. Если вы будете хорошо служить, и мы сможем победить, тогда Гайя будет достаточно сильна, чтобы изгнать Йоми из ваших магов.

Это не было великим обещанием, но ни один Доши с тех времен не забыл те слова.

Расставание

Ну все, я много наговорила, и ты снова засыпаешь. Существуют тысячи других историй, которые тебе следует услышать, но твоя бедная головка не может вместить столько информации за такое короткое время. Потом ты встретишь других Катарибэ. Веди себя хорошо и слушай их рассказы о прошлом; история умирает лишь тогда, когда будущее умрет вместе с ней.

Современность

Мэй-Фэй сидела в небольшом баре робатаяки и нервничала. Переполненный ресторан казался морем черных глаз, уставившихся на нее; рыбаки и работники доков неуверенно улыбались, увидев тринадцатилетнюю девочку и ее серьезного опекуна. Ее новые чувства уловили запах сакэ и пива – для лисенка весь город провонял морскими водорослями и мертвой рыбой.

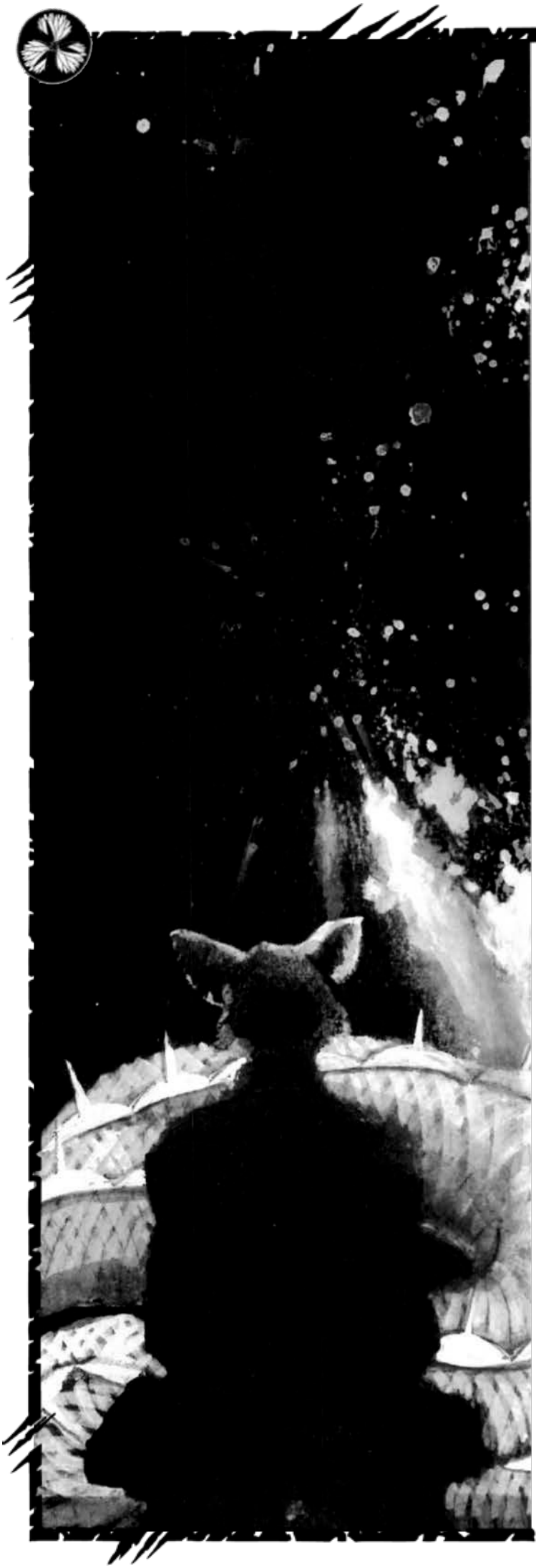
Повар улыбнулся и поставил перед ними квадратные тарелки с какими-то странными овощами, и Дядя Ху передал ей целую миску риса. Повинуясь инстинктам, она развернула свои палочки для еды и макнула их в липкое белое зерно. Холодный воздух подул ей в щеку и ухо, и ей показалось, что она услышала шепот.

Черные глаза ее покровителей совсем потемнели, и веселые голоса сменили тон. Некоторые улыбки дрогнули. Мэй с жадностью уставилась в свою тарелку и пыталась их игнорировать, жалея, что дядя Ху кормил этими палочками призраков.

Сзади к ним подошел молодой и громоздкий человек в грязном рабочем комбинезоне.

– Девочка, ты ничего не ешь, – произнес он на английском жаргоне и показал на рис, – ты придерживаешься какой-то диеты?

Его бессмысленный и враждебный пристальный взгляд пал на Мэй. Внезапно его лицо начало искажаться, он превратился в иссохшего озорного



старика с зеленовато-желтыми глазами, и подмигнул ей сквозь цветную дымку, похожую на туман.

– Расплатись, Ху, – приказал Гукуцуши, – ты придешь ко мне на обед сегодня вечером. Захвати свою подружку, хорошо?

Ты все правильно поняла, маленькая лисичка. Ты ведь знаешь, что я родился в подполье? Я не болтаю, как некоторые обезьяны – на японском, английском, китайском, да какая разница? Я сильный и неразговорчивый. Но леди, лисы они или обезьяны, таких любят, так почему бы и нет, верно?

Сондок хорошо рассказывает истории. Готов поспорить, она поведала тебе прекрасную историю. О первой половине Пятой Эпохи, ха? Но что бы там вчера не было – это не вся история, поэтому отец и послал тебя ко мне. Он мудрый и хороший лис, и не слушай, если какой-нибудь высокомерный двор будет говорить тебе что-то другое.

Так вот. Я Черноногий – я всегда хожу босиком, чтобы касаться Гайи, а городские улицы не так чисты, как леса. Как ты уже поняла, я – роко. Я – Гукуцуши. Я играю со светом и тенью, а они играют со мной. Я играю и с чужим разумом, но это не нужно маленькой лисичке; особенно такой, как ты. У меня нет бацу; нет двора, нет сэнтая. Я – одиночка, как и Белоликая. Впрочем, некоторые призраки могут назвать меня своими друзьями, но в этом нет ничего неправильного. У призраков тоже есть проблемы, знаешь ли.

Восток

Когда председатель Мао был жив, его прогноз был очень силен, и боги не посмели вмешаться.

– Китайский религиозный лидер подполья, которого цитировали по PBS.

Хочешь узнать о королях, Императорах или президентах – сходи и почитай книги по истории, лисенок. Хочешь узнать точную дату или место – посмотри в путеводителе, или обратись к Барду, или кому-то в этом роде. Я скажу тебе кое-что, чего они не скажут, хорошо?

На Востоке всегда были империи. Там всегда были династии. Коммунизм? Империя! Народная республиканская армия; имперские войска; какая разница? Мао Цзэдун; Сын Небес он, или нет. И Дети Красной армии поклонялись ему, как сыну любого бога. Давай так – ты находишь мне хотя бы одно различие между Культурной Революцией и китайскими чистками, а я отдам тебе свой ланч.

Хочешь принцев и мудрецов в изгнании? Поищи политиков и интеллектуалов на полях и трудовых лагерях. Старые императоры отсылают их гнить во Вьетнам. Новички отправляются в пустыню, где никто не услышит их болтовню.

Хочешь поединков и кровавых свержений? Их полно. Даже у изгнанников есть правительство. Верно! Сходи в Тайвань и попроси аудиенции с китайским королем. О, король, президент националистической партии... Какая разница?

На Востоке тоже – слушай сюда, лисенок – есть несчастные люди, которые не могут вылезти из-под толстой задницы Императора. У нас повсюду есть свои друзья. Везде есть суеверные крестьяне; хранители старых религий – некоторые из них даже старше, чем сами Лисы! Обезьяны, которые знают о Гайе больше, чем думают – обезьяны, ко-

торые чувствуют, как Вивер сплела вокруг них паутину, и ненавидят ее – дети детей героев, которые помнят свои сражения с Йоми во снах. Ты можешь пробудить их, если знаешь, как.

А если человек зайдет слишком далеко в своем пробуждении? Ты можешь использовать его. Ты можешь взять эту гнилую душу и заставить ее сражаться с другой. Запомни, лисенок: Империи воспитывают плохих людей, которых куда угодно может завести жадность, и хороших людей , которых можно завербовать куда угодно из-за их благородства.

Запад

И вот этот мальчишка, этот Марко Полололо, появляется в Китае. Великое событие, знаешь ли. Я слушаю этого всезнайку-гайдзина между тем как помогаю ему тайно пробраться в Китай, а он говорит мне, как это грандиозно, когда идеи покачиваются вперед и назад подобно волнам, развивая цивилизацию. Разумеется, я ему поддакиваю. И спрашиваю, не было ли там кого-нибудь из Индии? Не видели ли кланы непальских обезьян девочек из Тибета? Разве тибетцы не пили с казахами? Разве войны между Западом и Востоком затронули не всех? Как шелк попал на запад до Марко Поло? Как зеленый чай попал в Индию? Потом он перестал мне отвечать; наверное, он не понимал мой английский. Скорее всего.

Я скажу тебе иначе: Демократия – это Империя. Единственное различие в том, что ты проворачиваешь удачный демократический ход, и все чистки проходят именно в это время. И все реформы тоже. В старой империи правитель устраивает гонения на что-то конкретное. В демократичном обществе трения происходят все время, неважно, из-за чего, и в них участвует огромная куча человек. В старой империи крестьян топчут согласно закону, или какому-нибудь небесному праву, и солдаты и прочие люди говорят «Слава богам, что меня самого не растоптали!» В демократичном обществе люди соглашаются третировать одних людей, и помогать другим. По-моему, обе системы дефективны.

Миру бы только поменьше обезьян, да понормальнее. Мне кажется, если бы у обезьян было больше простора, они не были бы такими ужасными соседями.

Жаль, что это не твой отец попросил меня научить тебя. Так что я там говорил? Ах да, величайшая вещь этой встречи Запада с Востоком заключается в том, что Запад нас заметил (и все остальные, как мне кажется), ведь они думают, что знают обо всем на свете. Это просто болезнь какая-то.

И вот эти люди захватывают земли и заставляют других людей жить там в качестве слуг и испольщиков, и пинают их, как камешки.

И все остальное тоже.

Народ Заката

Гайдзин-Гару думают, что они знают, как захватить каэрны и вышвырнуть оттуда всех хенгейокай. Где-то это срабатывает; где-то нет. Когда Родня хенгейокай – Чистые Племена, Буньип и всякие африканцы, которых я не знаю – были убиты человеческими зазнайками, Народ Заката сделал за них почти все. Гордость перевертышей всегда заставляет других детей Гайи страдать.

Пришедшие с западными людьми кровопийцы пытаются вторгнуться во владения Гуй-дзин. Хочешь посмеяться? Посмотри, как Гуй-дзин унижают Кин-дзин. Это очень забавно, к тому же, Гуй-дзин прекрасно это умеют!

Наши призраки когда-то были прекрасными соседями – но они так страдают в последние тысячелетия. Для них в Западе нет ничего хорошего, честное слово. Ладно, это не столько из-за Запада, сколько из-за Пятой Эпохи. Дворы Зверей берут на себя ответственность практически за все, что делает Запад; это правильно, но не всегда.

Послушай – я видел лучшие дни, а ты никогда их не увидишь!

Вивер

Хуже всего на Западе то, что Вивер здесь проросла больше всего. Когда я был лисенком, стекло было очень редким, и немногие даже знали о нем. Теперь же обезьяны строят целые горы из стекла, и пауки в Зеркальных Землях правят здесь всем. Пауки! Они совершенно бесполезны – не только для меня, для всех Кицунэ! Они просто прядут сети и прокладывают туннели там, где размножаются многоножки. В эти дни между многоножками и пауками практически нет различий. Папа-Многоножка и Мама-Паучиха ничем не отличаются. Но босиком ходить легче по чистой земле, чем по зловонной липкой дороге, обложенной паутиной.

Не знаю, почему Вивер так жалеет Йоми. Но она это делает. Сходи как-нибудь в Чибу или Гонконг. Даже там, где все вроде бы хорошо, в зеркальных землях дела обстоят очень плохо.

Эпоха Скорби

Гм-м. Шестая Эпоха грядет. Сходив в Бангкок или Пекин, или куда-нибудь еще, можно подумать, что она уже настала. Грядет великая война – может быть, Гуй-дзин попробуют погасить солнце, или Йоми перемахнут Стену и выльются на улицы – все возможно. Империя рухнет. Обезьяны умрут от болезней, пуль, яда и самого мира, и всему придет конец. Может быть, некоторые виды хенгейокай погибнут навсегда, как Окума. Наверняка Хан будут первыми, да и падение Нагов не за горами. Кто знает, что еще случится? Может быть, эта жертва проложит дорогу новым видам, как когда-то нам – может быть, они просто сгинут, как отходы. Кто знает.

Некоторые Барды говорят, что все эпохи спокойно пройдут, но проблема в том, что если Йоми остановят колесу, то тьма наступит навсегда. Никаких новых видов. Никаких небесных даров. Может быть, сами Небеса погибнут.

Да, все довольно паршиво. Грядет что-то ужасное, и оно может быть необратимым. Мне жаль тебя, но не отчаивайся заранее! Ты – Кицунэ, лучшее создание Изумрудной Матери! Если кто-то и будет готов к Шестой Эпохе, так это ты – если выучишься!



Глава 7: Изысканный танец

Похоже, лиса обманула его.
– Кондзяку Моногатари

Дядя Ху тихонько проскользнул в пещеру. Вскоре Мэй услышала тихие слова. Дядя вновь показался и позвал ее, отойдя в сторону. Лисенок замялся, потрясенный торжественным и изможденным видом своего проводника. Наконец она робко пошла вперед с гордо поднятой головой, и направилась вдоль темной, изогнутой, подземной галереи.

В конце туннеля сидел одинокий Лис, отрешенно глядевший на огонь, его шерсть была грязной, а сидел он в каком-то забросанном костьми логове. Он был одет в парчовые одежды, но и те были истрепаны и запылены. У него было четыре хвоста, но они подергивались на песке и растрепались за ним, а его мех был спутан и испачкан.

Когда его дочь вышла на тусклый свет, он взглянул на нее и вздрогнул. Она услышала его расстроенный шепот:

– Su vui ve...

– Я Мэй-Фэй Тсьюань. Я – Кицунэ. Я все еще Ногицунэ, и я не принадлежу к какому-либо двору или сэнтаю, – ответила она так, как старый роко научил ее.

Еще раз взглянув на безучастно тлеющие угольки, ее отец внезапно повелел ей:

– Сядь.

И начал говорить.

Родня и Проклятие

Не думай, что мы никогда не любили свою Родню.

Мы зовем это «Проклятием», и Катарибэ сложили сотню баллад, чтобы объяснить этот термин. Не имеет значение, насколько важна хоть одна из них. Нет сомнений в том, что за каждого полноценного Кицунэ мы платим жизнью. Иногда оба родителя остаются в живых; иногда оба умирают. В конце концов, Луна всегда забирает свое.

Раньше к этому относились... спокойно. Думаю, это именно то слово. У нас были определенные соглашения между семьями, и они отсылали свой молодняк, или молодняк обязанных семей ради женитьбы на Лисах.

Они знали, что никогда не увидят их снова, но люди давно уже научились жить со Смертью – и отдавать ей своих детей и соседей. Даже до сих пор существуют такие браки, и довольно много.

Но даже при этом многие из нас беспечно спариваются со всеми подряд; в конце концов, нам не выжить без молодых лисят вроде тебя. Другие – как и я сам – принимают свою ношу, но остаются в стороне, не поддерживая отношений с родителями лисят.

Если бы так могло продолжаться всегда.

Я... Я не хочу говорить об этом. Я дам тебе символ, который ты должна будешь отнести в Сияющий Скалистый Двор, где поговоришь с Мацуко

Солнечным-Дьяволом и Кацуко Лунным-Святошей. Я потерял интерес к формальностям нашего рода, и ты послушаешь о таких важных вещах от тех, кто все еще любит о них говорить.

До свидания, Мэй. Я думаю, мы встретимся снова, но не буду загадывать.

Долгая жизнь и Смех

Кучка западных Гару гордо шагала к подножию горы, где собрались Гай`нань. Весь двор и гости двора – эмиссары, странники, и двое утомленных путешественников – спокойно наблюдали за этим шествием.

Регенты-близнецы Кицунэ, Мацуко Солнечный-Дьявол и его сестра Кацуко Лунная дева, вышли вперед и отдали одним из Народа Заката изящный поклон.

– Наши кузены, мы учли ваше предложение помочь нам, – произнес Мацуко с милой улыбкой.

– И переговорили с нашими благородными коллегами, – лисица жестом указала на троицу позади них.

– Принимая во внимание суждения наших придворных и союзников, – ее брат кивнул на кольцо хенгейокай, которое их окружало.

– И не пренебрегая перемириями, соглашениями, договорами с остальными дворами, которых заинтересовало наше решение, – женщина Эйдзи отвесила глубокий поклон группе послов; врагам и союзникам, и всем шэнь.

– Мы решили, что нам не нужна ваша помощь, – объявил Мацуко, – мы отказываем вам в пересечении нашей территории. А также мы отказываем вам в посещении наших святилищ. И отказываем вам в сопровождении и подаче какой-либо информации.

Жители Запада были ошеломлены, но вскоре разгневались и начали перерыкиваться. Половина из них уставилась на послов и подозрительно принюхивалась. Их лидер крикнул:

– Что это значит? Мы прибыли сюда, чтобы помочь вам. Вирм наступает, а вы ничего не знаете насчет... Пентекса... Фоморов...

– Разве их нет там, откуда вы пришли? Кто защищает ваши дома, пока вас нет? – строго спросила Кацуко.

Вожак услышал, как остальные забормотали, дернул плечами и немного замялся, собираясь с силами.

– Мы – Гару! Мы подчиняемся Гайе, как и вы! Мы – ваша родня! Мы должны быть вашими союзниками – но вы отклоняете наше предложение и предпочитаете нам ходячих мертвецов.

Близнецы переглянулись и покивали.

– У нас к вам предложение, гайдзин, – сказала Кацуко.

– Мы не хотим связываться с вами, потому что знаем вашу неопределенность, – продолжил ее близнец, – мы слышали, как вы относитесь к своим друзьям.

– Приведите в наш Двор хотя бы одного живого Буньип, чтобы подтвердить свое имя, и тогда вы сможете действовать здесь, как захотите.

Собравшиеся шэнь одобрительно зашептались, незваные гости проследили за толпой, и холодно удалились. Придворные начали расходиться.

Дядя Ху и Мэй-Фэй ушли с Регентами Мацуко и Кацуко далеко в ночь.

Мацуко Солнечный-Дьявол повествует:

Многие из нашего рода сочли бы странным, что мы – двое Эйдзи – решили остаться в одном дворе, следуя Пути Изумрудной Добродетели. Достаточно учтиво с твоей стороны умолчать об этом, но ты должна понять, что быть хенгейокай, быть частью Дворов Зверя, несколько мешает пути Кицунэ. Мы все еще остаемся Кицунэ во всех наших жизнях, даже если сосуществуем с нашими Меняющимися Братьями. Хорошо, что тебя послали к нам, чтобы ты узнала о своем новом окружении. Так как ты – Кицунэ, и будешь им в течение очень долгих лет – даже дольше, чем ты можешь себе представить.

Ты видишь, что Луна награждает нас за наше служение ей и нашей Матери новыми хвостами. С каждым хвостом мы получаем новый срок жизни; Бай Мианси, скорее всего, никогда не умрет от старости. Да, это значит, что она все еще жива. Кто вообще может ее убить? Японские Рушители Имен? Ха!

Нет, я думаю, что она все еще жива. А еще я думаю, что она все еще занимается нашими делами, ты же видишь, нам достаточно сложно «отойти от дел». Любопытство движет нами, особенно когда в награду нам достаются новые хвосты, дополнительная жизнь и множество интересных вопросов и ответов. Мы – Лисы, и мы собираемся вести дела до Шестой Эпохи, а, может, мы будем Лисами и тогда, как наступит Седьмая.

Конечно же, есть и другие дары, которые заставляют нас жить. Мы пережили такую ужасную утрату, так страдали, потеряли столько возлюбленных и вещей навсегда. Но мы до сих пор смеемся. Мы смеемся, потому что мы не должны плакать. Пусть все остальные впадают в Харано и отчаиваются – это не наш путь. Если Кицунэ должен плакать, он плачет только в своем логове, уткнувшись лицом в землю так, чтобы его слезы дошли только до его Матери.

Другие могут счесть наш юмор слишком черным, мстительным, даже злым. Может быть, это и так. Но это – благородный дар, дар смеха. Я знаю, что есть еще одно племя, благословленное смехом. Я был бы счастлив разделить наш смех с ними, чтобы мы вместе принесли смех всем племенам.

Собрания

Кацуко Лунная дева повествует:

Если мы собираемся в небольшие стайки, недостаточные для двора или собрания, то количество это должно быть благоприятным: по одному, по два, по четыре. Чаще всего по одному; еще со времен Бай Мианси мы привыкли сами добиваться своих целей. Также неплохо собираться по двое: один инь, а второй ян, один волнуется, а другой успокаивает. Как говорят наши союзники-придворные, две Лисы могут многого достичь, если захотят.

Из всех народов Срединного Королевства ты не найдешь никого, кто бы чтил число четыре, как мы. Ты ведь знаешь японский, правда, лисенок? Тогда

ты можешь знать, что «ши» означает «смерть» и «четыре» – люди считают это неудачей, но для нас это высшая удача. Четверо Кицунэ, по одному на каждый Путь, составляют команду разума и магии, они могут преодолеть любые препятствия и составляют то, что мы подразумеваем под совершенным сэнтаем. Потом к партии присоединяется кто-нибудь еще, для военного сэнтая – Хаккен или Хан, для разведки – Тенгу. Разве это не совершенство?

Во Дворах Зверя

Мацуко Солнечный-Дьявол продолжает:

Было бы неприлично сидеть на территории этого двора, и ничего не сказать о наших отношениях с Дворами Зверя. Правда, что большинство из нас служит в первую очередь Кицунэ, а уже потом Дворам. Может быть, только один из четырех Кицунэ следует Пути Изумрудной Добродетели – однако каждая Лиса знает хотя бы одного Кицунэ, который служит Дворам. Они занимают благородное место и достойны твоего уважения. Если ты решишь присоединиться ко Дворам, как и мы, будь уверена, что мы примем тебя со всем нашим радушием.

Но не все Кицунэ, которые однажды поклялись в верности Дворам, остаются верными навсегда. Многие из них служат им одну жизнь, а следующую «другую жизнь» служат другим целям. Но пока мы здесь, мы являем собой образец учтивости. Нам нравится служить в сэнтае и учиться у своих товарищей. Мы играем в политические игры в качестве придворных, и служим красноречивыми послами во дворах других шэнь: и, как ты можешь видеть, мы можем стать даже Гай`нань.

История о том, как мы оба получили положение регента, не особенно интересна. Но ты можешь увидеть множество других регентов Кицунэ, если будешь посещать много дворов; мы часто становимся советниками, и всегда готовы дать совет своим товарищам Гай`нань. Роль провидца также подходит Кицунэ, думаю, не стоит объяснять, почему. А вот роль генерала или историка просто не для нас. Даже Эйдзи вроде нас подчиняются боевой мощи и военной мудрости Хаккен или Хан; а мы, как раса, просто слишком молоды для должности историка. Какими бы менестрелями мы были бы, если родились только в конце Четвертой Эпохи?

Вече

Мы не привыкли собираться в одном месте. У нас слишком много врагов, которые захотели бы уничтожить много Лис одним махом. К тому же, мы не сидим, сложа руки; и у нас нет времени для больших собраний. И, наконец, у нас очень мало своих каэрнов, и мы не можем проводить частные встречи во дворах у всех на виду.

Мы назначаем короткие собрания только для самых важных дел. В остальных случаях достаточно всего лишь распространить весть среди нас обычными способами, от одной Лисы к другой. Я знаю, что это кажется неэффективным, но ты должна понимать, что мы хорошо ладим между собой. Интересные Кицунэ вести можно распространить по Срединному Королевству за неделю или даже меньше; в конце концов, если мы хотим добиться успеха, мы должны быть хорошо осведомленными. Как быстро ты прибыла сюда, лисенок? И скольких из нашего рода ты встретила по пути? Это доказывает, что сколь бы мы ни были отдалены друг от друга, мы никогда не теряем связь.

Чтим духов мы тоже по-отдельности, а не группой. Как ты можешь представить, даже обряды, требующие больше количества лис, выполняются в благоприятных группах – по одной Лисе, две, или четыре. Так зачем нам нужны эти «собрания»? По правде говоря, группа из многих Кицунэ стала бы тяжелым испытанием для каждого, кто будет в них вовлечен; кроме того, удержаться на вершине стало бы огромной гордостью для любого.

Лагеря

Кацуко Лунная дева повествует:

Кицунэ собираются в небольшие группы согласно общим интересам. У нас нет таких «лагерей», которыми пользуются остальные Меняющиеся Породы, ведь мы моложе всех, и у нас нет времени на выяснение своего места на земле и выделения чего-то важного. И мы это знаем.

Посланники Инари

Если кого-то из нас и называть «лагерем», так это Посланников Инари. Это орден монахов – когда я говорю «монахов», я имею в виду наш, лисий образ монахов. Посланники жертвуют своими целями ради служения, повинуясь приказам своих старейшин и действуя во имя Лис. Посланники получают определенные обязанности после присоединения к ордену, но старейшины могут их изменить. Посланники не служат всю свою жизнь. Многие из них присоединяются к ордену в качестве епитимии за свое ужасное поведение, искупая свой неверный выбор и изучая то, что им необходимо. Другие присоединяются к ордену, чтобы отдать долг старейшине или сэмпаю; если старейшина не хочет, чтобы кто-то находился у него в долгу и путался под ногами, он может отослать его к Посланникам, чтобы все Кицунэ могли пожинать плоды его щедрости.

Вне зависимости от причины, если Луна оценивает дела Лисы по достоинству и дарует ей новый хвост, значит, она провела в ордене достаточно времени. Обычно после этого знака из ордена уходят; но некоторые могут остаться.

Приветствие Посланников

Разумеется, вам не справиться с Праведными Дьяволами; эти мертвецы обворачивают меч мистической власти шелковой тканью влияния. Они слишком далеко, чтобы вы могли самостоятельно им противостоять. Поэтому я здесь. Окажете ли вы мне честь, позволив дать вам совет?



Вокруг света

Мацуко Солнечный-Дьявол продолжает:

Да, мы не собираемся в лагеря или сообщества. Вместо этого каждый Кицунэ может свободно говорить с другим. Почему бы нет? Этот мир очень велик, даже больше, чем предполагала Бай Мианси. Это наша общая комната – по крайней мере, так было бы, если бы вещи были на своих местах. С другой стороны, именно затем мы здесь и живем. Наш мир должен быть хорошо подготовлен к Шестой Эпохе. Мы надеемся на это.

Япония

Ах. Надо рассказать о Лисах нашей родины? Ну что ж, чему быть, того не миновать.

Ты понимаешь, что Япония – это наша крепость. Там нас больше всего, и именно там мы трудимся в перенаселенных городах и снежных горах. Японских лисов часто обвиняют в том, что они – самые высокомерные и нетерпимые к чужакам из всех Лисов. Может это и так, а может остальные просто негодуют из-за нашего божественного наследия; ведь мы происходим от Инари и Аматерасу. Где здесь правда? Скажи мне.

Самое главное, что следует знать о Японии – там сосредоточены все хенгейокай, это очень замкнутое общество. Смертные могут верить в воображаемые границы, но нельзя отрицать, что море отделяет Японию от материка. Это во многом наш остров, и многие лисы поклялись полностью зачистить его, чтобы он стал нашей цитаделью, из которой мы сможем напасть на Йоми остального мира. Я сомневаюсь, что это возможно, но это очень благородное стремление.

Материк

Здесь родилась наша раса, и мы все еще веселимся в глуши этих земель. Едва ли нас можно назвать хозяевами Китая, но нас здесь все еще очень много, поэтому у нас есть кое-какая власть. Ты узнаешь Кицунэ с материка, как только встретишь их; они хорошо приспособились даже для нашего вида, и легко занимаются своими делами. Долгие годы борьбы, войн, удач и человеческих чисток научили нас делать все необходимое, чтобы выжить.

Может, нам удобнее в природе, чем в местных городах; цивилизованные Гуй-дзин слишком древние, чтобы их можно было обмануть. Тем не менее, мы не можем противостоять зову Запретного Города и его интриг; да и мы не можем отрицать очарование Гонконга, одного из самых захватывающих городов мира – начиная с того момента, как китайцы вернули его. От Вьетнама до Монголии, от Индии до Камбоджи, мы плетем свои интриги, чередуясь с махинациями Гуй-дзин. Если мы можем победить здесь, то мы победим везде.

Что? О, этот слух? Может, да, может, нет... Я не знаю.

Корея

Следует благосклонно говорить о стране, которую основали дети Медведя. Ей достаточно долго удавалось сохранять свою первозданность в понимании людей (и даже в нашем), когда множество других мест быстро стали бы очередной провинцией Китая. Если бы только люди так по-дурацки не провели свои ничтожные границы и не построили эти жалкие стены... однако, это именно то, что мы наверняка увидим с течением времени, и этого будет становиться все больше и больше, так что я думаю, что мы должны привыкнуть.

Корейские Кицунэ, наверное, самые терпимые к чужеземцам. Они с радостью делят свою территорию с другими хенгейокай; может быть, они так страдают из-за смерти Окума и корейских тигров, которых так никогда и не узнают. Они чуть менее толерантны по отношению к местным Гуй-дзин, но прекрасно обходятся со всеми другими шэнь.

Америки

Северная Америка – это услада для наших ушей. Это гостеприимная страна, столь же молодая, как и мы. Но ее переполняет амбициозная западная власть. Лисы живут и там; а также наши таинственные кузены Ну-Иша. Искушение посетить Америку привело Кицунэ в США и Канаду; конечно, там много всего интересного, и они остаются там надолго.

Южную Америку мы не так ценим; конечно, там есть лисы, но мы о них ничего не знаем, и они явно ниже нас. Если бы Гайя хотела вмешиваться в дела этого континента, то разместила бы там рыжих лисиц. Тем не менее, некоторые из нас нашли бы среди тамошних гор и джунглей развлечение себе по душе; ты можешь отправиться туда, если тебе некуда больше идти.

Европа

Нам интересно, что Гайя припасла для нас в странах, где есть лисы. Мы увидели, что эти земли наполнены Кин-дзин и усеяны дворами территориальных оборотней-волков. Может быть, там и будет что-то в Шестую Эпоху, а пока что там нет ничего интересного. Любая земля, на которой охота на лис – это спорт, является варварской, и понятное дело, что нам там не нравится.

Австралия

Австралия – очень странная и уникальная страна. Но на ней лежит ужасный позор, ведь наша собственная родня уничтожила свои творения. Присутствие там лис облегчает наше путешествие по этим землям, и мы хотим, чтобы они разделили с нами свои тайны – но лисы подрывают равновесие вещей. Что же нам делать?

Величайшая загадка этого острова заключается в Буньип. Это последнее павшее племя Западных Волков, и они пали от когтей собственных братьев. Ты должна выучить этот урок – Война Позора не была какой-то одной войной – их было много, и могут быть еще. Мы надеемся, что, находя и сохраняя тайны Буньип, мы поможем Гайе и искупим грехи волков. Однако если у нас все получится, мы не отдадим эти знания потомкам их убийц, пока они не искупят свою вину!

Африка

Этому континенту нечего нам предложить, как и Южной Америке. Хотя его тайны и местное колдовство интригуют, это место не стоит нашего внимания. У него есть свои защитники, а наши зубы наточены на Срединное Королевство, чтобы думать о других лисьих землях! Если нам придется исследовать Африку, пусть это будет в ту эпоху, когда не станет тратой времени.

Любезности с шэнь

Кацуко Лунная дева повествует:

Ты никогда ничего не достигнешь, если не будешь иметь дело с другими шэнь. Так как драконьи гнезда умирают одно за другим, невозможно постоянно защищать Гайю, не встречая кого-нибудь по пути, например, союзников, врагов, или всех вместе. Я не могу перечислить те времена, когда мы должны были защищать наш собственный двор, или когда мы расторгали договоры с другими могущественными созданиями. Слушай внимательно, и мы расскажем тебе о тех, кто может стать твоими друзьями, противниками или пешками.

Хакken

Они по-своему благородны, и имеют свои достоинства. Может, их манера вести дела не совпадает с нашей – но они необходимы нам. Когда мы работаем вместе, они являются громом, а мы – молнией. Такая гроза не только возвышенна, но и могущественна.

Хан

Хан тоже по-своему прекрасны, и нет и наполовину таких же невыносимых кошек в других племенах. Безусловно, они благородны и востребованы на свой манер, но даже гордых тигров унизили события Пятой Эпохи. Если вам придется выбирать, кому из хенгейокай помочь, я думаю, что вы поможете именно Хан; если вы собираетесь сделать так, то любой тигр бросится вам на помощь.

Кумо

Есть такая вещь, как достижение благих целей ужасными способами. Если Кумо это знают, то их это не тревожит. Пауки-гоблины хотят следовать злым путям, они набивают свои животы пагубным развращением, и насыщают себя желчью и кровью Матери. Вы можете направить их против других своих врагов, тем самым уничтожив сразу два создания Йоми – но будьте осторожны, если вы так сделаете. Кумо почти такие же умные, как и мы, и внутри они ядовиты, а их яда нелегко избежать.

Нагн

Я… Я не буду говорить о Нагах. Прости, у меня есть на это свои причины.

Незуми

Сейчас так делать не принято, но многие хенгейокай плохо отзываются о детях Крысы. Многие горожане презирают убежища Незуми, а Низкая Война для многих воинов Крысы стала смыслом жизни.

Я выскажусь более вежливо. Незуми – достойные дети Луны, как любой из нас, они просто не так отягощены человеческими угрызениями совести, но разве это плохо для хенгейокай? Мы можем разделить с ними шутки и задания. Но самое главное в том, что Незуми могут докопаться до гнили, которая зарыта очень глубоко.

Саме-Бито

Они не самые беззаботные существа, но таково было намерение Гайи, я считаю. Следует сказать, что акулы – самые жестокие воины теплых морей, и Саме-Бито не слишком от них отличаются. Я сомневаюсь, что они развили свои остроумие до уровня Белоликой, но кого мы критикуем? Они делают то, что могут, и мы не можем сделать это лучше, чем они, на них лежит благословение Изумрудной Матери, и они должны охранять моря от Йоми.

Тенгу

Когда ты будешь у Тенгу, налей себе чай и слушай. Мы дружим с ними, как и с другими перевертышами, а еще они – прекрасный источник сплетен. Мы говорим с Тенгу до самого заката, потом до рассвета, и вновь до заката. Они мало чего упускают и делятся всем; следи за ними.

Чжунь Лунь

Если ты считаешь себя слишком гордой, чтобы льстить кому-нибудь, кроме Лис и великих Служителей Небес, то твое мнение может измениться, когда ты увидишь Срединных Драконов. Теперь они очень редки, но они все еще мудры и величественны. Они наши союзники, они ценнее, чем любой драгоценный камень, и никогда не должны стать нашими противниками. Инари запрещает это в еще большей степени, чем обращаться к Йоми – те не-



многие, что сделали так, являются нашими самыми ужасными и непримиримыми противниками.

Народ Заката

Чем больше мы смотрим на Народ Заката, тем больше понимаем мудрость Гайи в том, что она позволила нам, Лисам, Превращаться. На каждую ошибку хенгейокай Народ Заката делает по две. Они капризны и сварливы, их земли кишат злыми Гару и их несчастными кузенами. Нам не понять даже Повелителей Тени; каждый думает, что они должны походить на Хаккен, но это не так.

У нас мало союзников из Народа Заката, и мы не соглашаемся на дипломатические переговоры в этих их «септах». Вместо этого мы спокойно следим за ними, когда они приходят в наши берега. Единственные, кто кажутся достойными друзьями – это Коракс и Ну-Иша; если бы только мы могли встретиться с теми «кой-отами», может, мы бы могли бы понять, почему Народ Заката так ужасно себя ведет!

Гуй-дзин

Я почти чувствую бесполезность рассказа о Голодных Мертвецах. Когда ты встречаешь их впервые, их дыхание разит украденными жизнями, а их глаза светятся древним злом – это чувство в твоем животе разделяем все мы. Когда Небеса прокляли Ван Сянь, могли ли они ошибиться с выбором проклятия? Кто пострадал из-за него? Гуй-дзин пострадали, да; но и множество других людей тоже.

Однако все это не позволяет игнорировать этих существ. Они чрезвычайно лукавы и имеют огромное влияние: полезные черты. Это опасная, очень опасная игра – использовать Гуй-дзин в своих интересах, с ними очень сложно заключить сделку, которая будет стоить заплаченной цены. Но мы все еще делаем это с большей готовностью, чем наши братья. Иногда такие договоры необходимы, и даже Голодные Мертвецы имеют свою честь. Однако ты всегда должна быть готова к предательству с их стороны – благоразумная Лиса должна иметь при себе достойный ответ на всякий случай.

Рушители Имен

Наши Доши рано поняли, что колдовство не дано тем, кто мирно живет на коже Матери. Рушители Имен не следуют этому закону. Почему они не могут признать, что некоторые вещи просто не предназначены для них? Если бы Гайя хотела, чтобы они владели таким колдовством, она бы не наказывала их за это каждый раз. Они невероятно умны и заводят своих несчастных пешек. Во многом лучше просто никогда не показывать свои хвосты этим «Людям Молнии», чтобы они не попытались оторвать их в алхимических целях.

Однако, те из нас, кто предпочитает скрещиваться не для размножения, а для развлечения, по-своему используют Рушителей Имен; у них прекрасный генетический уклад, и от них получаются мудрые лисята.

Сянь

Мы очень похожи на этих духов во плоти; их аристократы похожи на нас, а простолюдины – на животных. Сянь также хорошо обращаются с нами, как и мы с ними, и пусть их дела и наши не совпадают, они будут прекрасным дополнением к твоей сети контактов. Будь цивилизованной и почтительной рядом с ними, и считай их своими друзьями. Думаю, они окупят любые проблемы.

Призраки

Конечно, то, что призраки очень влиятельны, заслуживает упоминания. После освобождения из кандалов плоти люди становятся на удивление проницательными, и, знающие надлежащий этикет Королевства Нефрита, Лисы могут много чего вынести из такого знакомства. Хоть они и дальше от нас, чем Царства Ян, и не сдерживают себя никакими обязательствами – они очень важны.

Обращайся к призракам самого низшего ранга; они, конечно, быстрее ускользают от внимания своих надзирателей, но они много видят, благодаря своей связи с землей. Но ты должна быть очень осторожна, связываясь с теми, кем управляет их П`о, поскольку они очень ненадежны. Насколько? Ох, лисенок, если бы я знала, у меня было бы больше союзников в Царствах Инь.

Смертные

И люди. Ах, люди. Они как деревья, которые произрастают по всей Гайе, и их можно использовать, как деревья – живых и мертвых. Если придется срубить парочку, чтобы спасти лес – так и будет.

До сих пор есть те немногие, кто босиком ходит по коже Матери. Если и существует причина хорошо отзываться о человечестве в целом – это она. Если бы только их не было так мало в этом море слепых, болтающих обезьян! Это только доказывает то, что огромный потенциал может в результате быть очень глубоко похоронен. Мне жаль, что я не знал замыслов Гайи, когда прививалось человечество; теперь я могу только выполнить свой долг и устранить тех, кто доставляет неприятности, так быстро, как это возможно. Конечно, в будущем будет еще много таких, но это не причина уклоняться от обязанности.

Законы Небес

Мацуко Солнечный-Дьявол повествует:

Это точные слова Луны Бай Мианси. Серебряная Леди передала их ей и обучала ее каждый день на меньших небесах. Она много раз повторяла их, пока не смогла повторить их во сне.

Тогда Луна спросила ее, что они означают.

И я могу говорить тебе эти слова столько, сколько ты пожелаешь. Когда-нибудь я объясню тебе их. Пройдет год, прежде чем ты сможешь пересказать их во сне, и я хочу, чтобы ты объяснила их по-своему – мне, своему отцу и Кицунэ этого двора. Возможно, это самые важные



правила, которые ты когда-либо услышишь, и ты должна слушать внимательно.

Я приказываю тебе уничтожать то, что вредит Гайе

Во Дворам мы ценим прежде всего Первый и Последний Мандат; они не отличаются от законов Кицунэ. Это первый закон, ибо он важнее всех. Нам все равно, что вредит матери – мы просто уничтожаем это. Ты можешь пользоваться даже кинжалами Бэйнов, если ничего другого у тебя не найдется; ты можешь договариваться с Гуй-дзин, чтобы настроить их против своих противников; не имеет значения, что тебе надо сделать, ты просто обязана это сделать, чтобы удалить инфекцию, которая загрязняет мир и подвергает Колесо опасности. Ты появилась на свет только ради этого; будь достойна.

Я приказываю тебе помогать своим братьям и сестрам, которые также служат Гайе

Мы не будем скалить клыки на злобных волков и тигров; но мы не отдадим свои великие тайны надоедливым воронам и кошкам. Мы предложим помощь нашим товарищам хенгейокай, так как они посвятили себя служению Матери, как и мы. В большинстве случаев они могут попросить нас об этом, и мы будем обязаны ответить на эти запросы. Время от времени этот закон может требовать даже помощи добропорядочным из Народа Заката, или редким шэнь, которые служат Изумрудной Матери. Они же существуют? Лично я их не встречал.

Хочешь знать, зачем такой закон? Нет? О, тогда ты понимаешь. Хорошо. Это здраво.

Я приказываю тебе чтить свою Мать, меня, своих Тетушек, Дядюшек, и своих любимых слуг

Смирение дается нам нелегко. Но будет непростительной ошибкой считать себя выше тех, кто дал нам жизнь, и тех, кто помогает нам возвыситься. Мы можем не уважать смертных королей, императоров, президентов или председателей – но мы должны уважать тех, кто выше нас на Небесах.

Я приказываю тебе держать обязанности в своем сердце, и внимать моему ученью

Ты плохо понимаешь этот закон, верно? Давай я расскажу, как я сам понимаю его. Как ты могла заметить, что в мире людей есть множество искушений: роскошь, власть, любовь и прочие подобные вещи. Когда-то в природе тоже были подобные искушения, вроде воды и хорошей еды, но таких покинутых мест все меньше и меньше. Слишком легко забыть свои обязанности, использовать свои Дары и способности, и быть свободным и диким, как сама Бай Мианси, и делать то, что тебе нравится.

Ты не можешь делать это в наше время, так как детство уже закончилось. Теперь мы взрослые, и должны служить Серебряной Леди, всегда слушать ее и подчиняться ей. Когда мир снова окрепнет и зацветет, мы сможем наслаждаться свободой. До тех пор мы ей очень нужны.

Я запрещаю тебе уничтожать людей

Люди разрушительные, шумные, грязные, кровожадные, невежественные, грубые, невероятно плодовитые и раздражающе эгоистичные. Но у всего есть своя цель. Даже если Трое исказили Ее создания, нам нельзя уничтожать целую разновидность, созданную Гайей. Конечно, у всех есть свои достоинства; в конце концов, их кровь течет в наших венах. Когда Колесо провернется, может быть, люди станут намного лучше, как раса. До тех пор мы должны приложить все усилия, чтобы заглаживать их вину и позволять их хорошим деяниям быть.

Я запрещаю тебе сражаться со своими братьями и сестрами

Этот запрет отражается в Мандатах Дворов Зверя. Хенгейокай уже сражались между собой – пострадали и они, и их Родня, и сама Гайя. Мы не были созданы для повторения этой ошибки. Мы не прольем крови перевертышей, если в этом не будет крайней необходимости, и мы никогда не начнем нового геноцида или крестового

похода против своих братьев. Достаточно того, что многие из нас могут умереть в Шестую Эпоху. Мы не должны делать работу за Вирма.

Я запрещаю тебе нарушать свое слово

Все хенгейокай должны быть достойными и держаться гордо, иначе они станут не лучше Кумо или больных волков Черной Спирали. Луна мудро напоминает нам, что даже мы должны обладать своей честью.

Имей в виду, что Луна не заставляет тебя клясться в чем-то. Если клятвы нет, ты можешь ее и не сдерживать.

Я запрещаю тебе убивать себя, чтобы сохранить свою честь

Слушай внимательно, маленький лисенок. Почему самурайская традиция сэппуку больше не в чести? Пилоты-камикадзе выиграли войну для Японии? У самоубийства ради чести один результат – станет меньше благородных людей. Потерять жизнь Кицунэ так же неприятно, как потерять столько благородных людей. За твое существование Лиса заплатила своей жизнью – разве ты хочешь опозорить ее, принеся ей бесполезную жертву?

Представь себе, что самоубийство – это глупая и дурацкая вещь, которая уменьшает наш вид. Иногда это единственное, что можно сделать – но уж точно не ради чести. Если ты не веришь мне, то можешь пойти и спросить мнение Срединных Драконов.

Я разрешаю тебе делать все необходимое в достижении своих целей

Тебе нравится, как это звучит? Бай Мианси тоже, ведь она приняла те слова близко к сердцу. Это жестокий мир и беспокойная эпоха; такая свобода позволит нам делать все необходимое, чтобы сокрушить врагов нашей Матери. Однако предполагать, что мы сможем добиться успеха, не нуждаясь в орудиях, было бы непростительным высокомерием. Никто и никогда не обвинял Кицунэ в недостатке высокомерия – но это не то, чем мы хотели бы гордиться.

Дорогая «Хидеко»,

Если я правильно оценил тебя, то ты наверняка понимаешь, почему на подушке рядом с тобой лежит эта записка, а не я. Мне также представляется, что ты не так уж обижена, как могли бы быть обижены некоторые леди, потому что ты наверняка предполагала, чего ожидать от парня вроде меня.

Надеюсь, тебя не слишком обидит то, что я собирался только перекинуться за городом, перед тем как ты вытащишь из меня всю правду. Я бы точно не выдержал долго под пытками – ты же уже знаешь, что я боюсь щекотки!

Послушай, мой народ не занимается сокрытием тайн, даже во сне. Мы оставим это другим трепачам. Ты бы выследила меня и выведала у меня наши секреты, чего бы тебе это не стоило, даже если бы тебе пришлось рыть с экскаватором... если бы ты только могла. Потому что – давай посмотрим правде в глаза! – ты можешь оказаться старше, чем выглядишь на первый взгляд (что наверняка и притянуло нас друг к другу), но ты, Лисы, не больше чем группа детишек, о которых все говорят. Не пойми меня превратно... Ты, я и наши отношения могли бы сделать нас прекрасной командой – но тебе сначала нужно это заработать.

Поймай меня, если можешь, детка. Я буду чертовски удивлен, если ты сможешь, но меня уже никто не удивлял около пятидесяти лет, так что я даже немного надеюсь, что ты нарушишь это однообразие.

– «Зик»



Глава 8: Открывая глаза

Где не годится львиная шкура, нужно надеть лисью.
– Плутарх, Лисандр.

Мэй-Фэй проснулась от громкой музыки и песен. Она никогда раньше не видела столько Кицунэ, все они танцевали и беззаботно хлопали в ладоши – тут и там мелькали светящиеся глаза, яркая одежда, искренний смех, все они кружились в лунном свете и за его пределами. Она смущенно пробралась на празднество.

– Что здесь происходит? – спросила она у Мечтателя.

– Рождение новой Лисы. Постарайся поздравить отца прежде, чем он… покинет нас.

Вокруг звучали восхищенные голоса.

Мэй посмотрела на Гукуцуши.

– Нет, не меня! – он засмеялся и куда-то показал.

В тихом месте, под ветвями ивы, на земле лежала скорченная фигура, сокрытая тьмой.

Новые чувства Мэй уловили запах корней ивы и дыхание человека, лежащего между ними.

– Дядя Ху!

Она побежала к нему и схватила за руки, затаив дыхание. Ее полные ужаса глаза встретились с его глазами, но она не увидела за ними боли. На его шее висел бумажный медальон, а в руке была чашка выдержанного вина.

– Лисенок Сондока скоро придет в наш мир, Мэй-Фэй, – сказал он, – прости его безудержный нрав; здесь моему опекунству пришел конец.

– Почему ты не сказал мне?

– Я не знал, что мой ребенок будет Кицунэ, Мэй, – из его рта сочилась кровь, – я мог только надеяться...

Тогда дух Дьянбуа Ху, любовника Сондок-Сумрачной-Песни-Огненного-Клинка, и Дяди дюжины лисят, покинул Гайю, чтобы освободить место для своего сына. И Мэй-Фэй Тьсюань поняла, что ей нечего оплакивать, но, запинаясь, она смеялась и в горе, и вскоре присоединилась к своей семье.

Персонаж

Итак, вам хочется поиграть Лису. Можем ли мы поздравить вас со столь непревзойденным вкусом? Кицунэ чарующи, хитроумны, практичны и горды – самые молодые из служителей Гайи, полные надежд юнцы, единственные перевертыши, из-за которых люди не впадают в Делириум, единственные истинные Меняющиеся, единственные, кто стремится самостоятельно выбраться из выводка... Конечно, мы могли бы говорить и говорить. И мы будем.

Вступление

Изначально Кицунэ отличались и от человека, и от лисы; эти потусторонние существа уверенно вошли в наш мир. Рождение Лисы сопровождается сверхъестественной болью, и оба родителя разделяют это сверхъестественное страдание независимо от расстояния между ними. Прискорбно, что лишь один – человек или лиса – способен пережить этот опыт. Иногда может быть даже так, что умрет родитель-Кицунэ, но есть и более обнадеживающие случаи; родитель-Лиса может выжить в девяти случаях (например, если родился Синдзю – Метис, тогда выживает или умирает случайный родитель). Если Кицунэ решил спариться с иным перевертышем, тогда рождение Лисы убьет родителя не-Кицунэ лишь в трех случаях из десяти. Эти случайности ужасают, что бы там ни говорили.

Но все перевертыши рождаются, теряя кого-то из своих родителей. Кицунэ взрослеет, даже несмотря на эту трагедию, и когда остальные Лисы забирают ее и открывают ей глаза, она более, чем готова принять роль последней рожденной Гайи, и, как они утверждают, любимицы Луны.

Таблица создания персонажа

Процесс создания персонажа

Шаг первый: Концепция персонажа

- Выберите Породу (Кодзин, Роко или Синдзю)
- Выберите Путь (Маг, Воин, Мечтатель или Бард)
- Выберите Тотем, Сэнтай и Миссию (или ничего из этого)

Шаг второй: Атрибуты

- Распределите приоритеты: (7 первичных/5 вторичных/3 третичных)
- Выберите Физические Черты: Сила, Ловкость, Выносливость.
- Выберите Социальные Черты: Обаяние, Манипулирование, Внешность.
- Выберите Ментальные Черты: Восприятие, Интеллект, Сообразительность.

Шаг Третий: Способности

- Распределите приоритеты: (13/9/5)
- Выберите Таланты, Навыки, Знания.

Шаг Четвертый: Преимущества

- Выберите Дополнения (5)
- Выберите Дары (3, один для породы, один общий)
- Запишите Почет (согласно Пути)

Шаг Пятый: Последние Штрихи

- Запишите Ярость (согласно Пути)
- Запишите Гнозис (согласно Породе)
- Запишите Силу Воли (5)
- Запишите Ранг (1)
- Распределите свободные очки (15)
- Выберите Достоинства и Недостатки (по желанию)

Порода

Можете посмотреть на странице 158.

- **Кодзин:** Вы родились среди обезьянок, и никогда не знали своих настоящих родителей – может быть, вы убили создателя своим рождением. Теперь ваша семья пришла за вами – а ваше истинное наследие намного величественнее, чем любого императора.

Начальный Гнозис: 3.

Начальные Дары: Убеждение, Соблазнение, Запах Человека.

- **Роко:** Изворотливость вам не впервой; вам приходилось обманывать жуков еще до того, как прорезались ваши глаза – чуть позже вы добрались до мышей и кроликов. Теперь, когда у вас есть слова и пальцы, остальным созданиям придется быть начеку.

Начальный Гнозис: 5.

Начальные Дары: Рытье, Прыжок Крикета, Обостренные Чувства.

- **Синдзю:** Вы родились не от одного, а сразу двух любимцев Гайи, и поэтому вы совершенны во всем – ну, может быть, кроме смиренности. Может, у вас и нет столько друзей-обезьян или чутья ваших кузенов, но лабиринты этикета шэнь – ваша личная детская площадка.

Начальный Гнозис: 4.

Начальные Дары: Запах Истинной Формы, Чутье Вирма, Истина Гайи.

Пути

Можете посмотреть на странице 158.

- **Доши:** Одинокие Маги, посвященные обращению тьмы против себя.

Начальная Ярость: 3

Начальные Дары: Благословленное Лезвие, Чутье Магии, Речь Духов.

- **Эйдзи:** Королевские воины, неустанно преследующие все, что нарушает Цикл.

Начальная Ярость: 4

Начальные Дары: Острые Когти, Устойчивость к Боли, Ощущение Врага.

- **Гукуцуши:** Хитрые Мечтатели, чьи иллюзии могут исцелить – или навредить.

Начальная Ярость: 2

Начальные Дары: Промывка Мозгов, Прикосновение Матери, Взломанная печать.

- **Катарибэ:** Любознательные Барды, ищущие легенды и знания для забавы и вооружения.

Начальная Ярость: 2

Начальные Дары: Звериный язык, Басня, Истина Гайи.

Детали биографии

Можете посмотреть на странице 161.

- **Бацу:** Ваши ближайшие союзники.

● **Клан:** Семья – Родня, лисы и принятые родственники – и ваша помощь и обязательства.

● **Фетиш:** Магическая вещь, содержащая стража-духа (или заключенного); со специальными силами.

● **Го-ен:** Связи, четверо знакомых – полезные слухи и избранная информационная сеть.

● **Прошлая Жизнь:** Ваша жизнь связана с духов-предком Кицунэ.

● **Ресурсы:** Деньги, богатство или материальные удобства.

● **Обряды:** Количество и сила ваших обрядов.

● **Сэмпай:** Старший Девятихвостый или шэнь, обучающий вас и присматривающий за вами.

● **Тотем:** Сила вашей связи со специальным духом, который принимает вас под свое крыло.

Дары.

По одному от Породы и Пути. К тому же, вы можете выбрать из предложенных: Чутье Ци, Ишин Деншин, или Запах Проточной Воды.

Ранг.

Можете посмотреть на страннице 173.
Все персонажи начинают с Рангом 1.

Ярость, Гнозис и Сила Воли.

Ярость определяется согласно Пути.
Гнозис определяется согласно Породе.
Сила Воли равна 5.

Свободные Очки:

Черта	Цена
Атрибуты	5 за точку
Способности	2 за точку
Детали биографии	1 за точку
Дары	7 за точку (Только 1 уровень)
Ярость	1 за точку
Гнозис	2 за точку
Сила воли	1 за точку

Благословения

Великая сила Кицунэ лежит в их невероятной многогранности. Мало того, что они обладают могущественными собственными Дарами, они могут постараться и выучить Дары остальных Меняющихся Пород. Они больше полагаются на их Дары, чем остальные перевертыши, такие как Гару; но должно же быть какое-то ограничение.

Кицунэ могут войти в Умбру столь же легко, как и Гару.

Зубы Кицунэ наносят аггравированный урон, когда лисы в форме Кото или Джуко (Кринос и Хиспо). К тому же, у них есть преимущество – невероятно долгая жизнь – когда Кицунэ возносится в Ранге (не считая первого Ранга), продолжительность его жизни повышается в два раза. В результате чего, старейшины-Лисы вполне заслуживают своего звания, а Лисы с девятью хвостами – получающие хвосты на протяжении веков – воистину бессмертны.

Проклятия

К сожалению, и у лис-оборотней есть свои слабости; когда они впервые появились в Четвертую Эпоху, у Гайи и Луны не было сил, чтобы обеспечить их теми благами, которыми наслаждаются их остальные Меняющиеся кузены. Самое ужасное – что при рождении нового Кицунэ кто-то из его родителей умирает; плата за принесенного в мир лиса – жизнь.

К тому же, жизнь лисов тяжела еще и в том, что у них нет способности кузенов к регенерации; Кицунэ лечат свои раны так, как смертные, если не пользуются какими-либо Дарами. То есть, весь урон лисам – аггравированный (для тех, кто вообще входит в бой при необходимости). Они все еще могут поглощать даже такой аггравированный урон, как когти или клыки Гуй-дзин; но не серебро или иные виды урона, которые не могут поглощать даже Гару.

Лисы пришли в этот мир только поле войн Четвертой Эпохи, поэтому никогда не играли роли в управлении человечеством. Их форма Кото не вызывает Делириум у смертных, и Кицунэ должны тщательно скрывать любые проявления этой формы.

Наконец, Кицунэ могут впасть в бешенство, но это – лисье бешенство, причем, в практически буквальном смысле. Гайя не создавала Лис в качестве берсеркеров – достаточно лишь изучить историю, чтобы понять, насколько они далеки от этого.

Обязательный вопрос на тему Мерзости

Некоторым Кин-дзин постоянно хочется что-нибудь Становить. Никогда не забывайте о том, что 99 из 100 западных вампиров не имеют ни малейшего представления о Кицунэ, не говоря уже о том, хорошие ли Дети из них получатся – но если это все-таки произойдет, то Каинит, скорее всего, попытается высушить вас и дать Становление, чтобы похвастаться перед Принцем своим новым питомцем на Узах Крови.

В принципе, у Кицунэ есть небольшое представление о Кин-дзин, есть даже одна или две неясных истории касательно Становления Кицунэ. Луна или Гайя (Лисы не знают, кто из них), благословила самых юных Меняющихся на драматичный финал; как только высушенная Кицунэ получает три глотка для возрождения, она вспыхивает ярким столпом пламени. От нее ничего не остается (и от ее Сира, скорее всего, тоже); и Кицунэ больше всего благодарны Гайе и Серебряной Леди за избавление от участи, которой заслуживают лишь проклятые Небесами.

Порода

Родители Кицунэ сразу же узнают, если у них рождается Кицунэ – нет иного объяснения их страданиям. Из-за этого единственные «потерянные дети» – это те, чьи родители-Кицунэ погибли перед их Первым Изменением. Как и все остальные перевертыши, Кицунэ отличаются от смертных еще с рождения – и они прекрасно это понимают.

Кодзин

Человекорожденный Кицунэ осознает себя еще до того, как откроет глаза. Таинственная смерть одного из родителей и таинственное отсутствие второго делает детей странными и отдаленными; даже спокойно растущие в приемных семьях отдалены от всех своих родных братьев, и им интересно знать, что за тайна скрывается вокруг них. Кодзин обычно растут надменными и созерцательными, они уверены, что от них скрывают какую-то великую тайну.

И они правы.

Практически все Кодзин – азиаты, хотя в последние годы некоторые из них рождаются в смешанных семьях. Это активные дети и чувствительные, проницательные и управляемые подростки. Первое Изменение порой ошеломляет, но Кодзин довольно быстро оправляются – ведь они всегда знали, что особенны, а внезапное обращение в Кицунэ – это первое настоящее доказательство их благословения.

Роко

Роко сложнее всего выжить в своем выводке; мало того, что им противостоят обычные хищники (например, человек), которые могут посягать на потомство, у них еще и один родитель, который сможет о них заботиться. Поэтому родитель-Кицунэ часто подкидывает своего лисенка другим лисам; дополнительное питание и защита «новых» приемных родителей повышают шансы лисенка на выживание, все они тщательно следят за тем, кто из лисят начнет проявлять свои новые силы.

Роко невероятно любопытны, Первое Изменение пугает и восхищает их, они учатся управлять своими новыми руками, использовать инструменты и наслаждаться полноценными чувствами. Они неустанно изучают новый мир вокруг них, с нетерпением обучаясь всему, что могут предложить их новые способности. Хотя у Роко есть такие же ограничения, как и у люпусов Гару (см. стр. 81 корбука), они не прекращают попытки овладеть этими уловками; множество Роко приложило все усилия, чтобы справиться с вождением, письмом, ремеслами, и даже с вождением самолета.

Синдзю

Существование Метиса может быть проклятием у остальных, менее просвещенных перевертышей, но не у Кицунэ. У Синдзю нет никаких уродств (хотя Синдзю может родиться только в одном случае из пяти спариваний Лисы и Лисы). Синдзю тоже могут рожать детей, как Кодзин или Роко, но шанс на рождение Кицунэ все еще один к десяти. Величайшая трагедия в жизни Синдзю состоит в том, что кто-то из ее родителей – избранных Гайей Лис – больше никогда не произнесет магические слова, и не перейдет в Зеркальные Земли вновь. Потерять спутника из Родни тяжело, но необходимо; потерять Кицунэ, любого Кицунэ, ужасно.

Синдзю всегда знают, что они – Кицунэ, этих удачливых детей воспитывают при родительском дворе, где им рассказывают об их величайшей роли и судьбе сразу же, как только они начинают выговаривать слова. Поэтому многие из них просто невыносимы по человеческим стандартам, и крайне убеждены в собственном превосходстве. Один факт уравновешивает это – Кицунэ понимают, что совершенство имеет свои высокие стандарты, и все, что они ни делают – должно быть наилучшим, и большинство из них – совершенные перфекционисты, приходящие в ужас – о, от одной только мысли! – о провале.

Путь

Путь Кицунэ – это их долг и религия. Он похоже на покровительство с одним большим отличием. Пути не избираются ни солнцем, ни луной, но самими лисятами. Когда время Ногицунэ подходит к концу, и Девятихвостые готовятся к взрослой жизни, старейшины Лис проводят Обряд Перекрестка (страница 173). Лисенок выбирает элемент, который определяет всю его оставшуюся жизнь; в отличие от остальных хенгейокай, Кицунэ не имеют права выбора Обряда, они могут сменить свой Путь в ходе Обряда Второго Лика.

Но Путь отвечает за все действия Лисы, поэтому ни одна Лиса не подумывает о том, чтобы «попробовать что-нибудь еще для разнообразия».

Элементы

Большинство шэнь различает всего четыре элемента – землю, воду, огонь и воздух (или дерево) – и один пятый на свой вкус – металл, пустоту, луну и т.д., Кицунэ, как и в большинстве вещей, возвышаются на 46 ступеней, уклоняясь от остальных. Их Четыре Пути соответствуют углам мандалы: Глина (рожденный Землей и Водой), Туман (рожденный Водой и Воздухом), Молния (рожденный Воздухом и Огнем) и Лава (рожденный Огнем и Землей).

Помимо привилегий есть и разные силы – Девятихвостые осознают, что могут использовать силы своих обоих «элементальных соседей». Например, к Гукуцуши (настроенных на Туман) духи Воды, Океана, Реки, Облаков, Тумана, Пара и Воздуха (или иные разновидности духов) будут более доброжелательны, чем к обычным Гару. Многие Кицунэ завоевывают расположение духов в их стиле. Обычно приглашение очень льстит духам, особенно если Девятихвостые используют их символы и оформляют все в их вкусе.


風
Воздух
雷
Молния
霧
Туман
月
Луна
火
Огонь
水
Вода
溶岩
Лава
粘土
Глина
地
Земля

Доши

Перевод: Маг.

Элемент: Молния (Инацума)

Описание: Это мастера магии и говорящие с духами, подобные Теургам Гару и Зеркалам Дворов. Но они все-таки окунули свои лапы во тьму, и переносят легкое воздействие искажения Йоми (Дар «Чутье Вирма» со сложностью 9 покажет, что Доши искажен). Тем не менее, Доши все еще твердо уверены в том, что зло может использоваться в качестве орудия против зла, и они еще не отреклись от своей сомнительной магии до конца.

Маги очень много знают о Многоножке и ее слугах, а использование этого знания накладывает большой эффект; они ведут себя не выше плененных Бэйнов или подобных им существ, если такое поведение необходимо ради немалой выгоды. Но этот темный путь отдаляет их от кузенов, и многие Доши ведут одинокую жизнь в оставленных монастырях, или иных отшельнических жилищах. Их постоянная борьба с внутренней тьмой делает многих Магов циничными и жестокими; но было бы ошибочно полагать, что они совсем не могут избавиться от искажения. Пусть зачастую они и руководствуются своей ненавистью, они не ее рабы.

Цитата: *Скажите мне, если бы вы встретили грязную лужу на вроде бы достойном пути, сошли бы вы с него, чтобы обойти ее, или пошли бы напрямую и испачкали свои ноги?*

Начальная Ярость: 3

Начальные Дары: Благословленное Лезвие, Чутье Магии, Речь Духов.

Эйдзи

Перевод: Воин.

Элемент: Лава (Йоган).

Описание: Эйдзи – рыцари Кицунэ, сильные, как Земля, и жестокие, как Огонь. Они считают себя эдакими «хирургами» своей Матери, аккуратно удаляющими любые угрозы в виде раковых опухолей на ее теле. Достаточно странно, что Эйдзи больше всего уважают жизнь среди остальных братьев; хоть при необходимости они и убивают без сожаления, из-за своей работы они понимают в охоте, как сладка жизнь.

Тем не менее, уважение к жизни никогда не удерживает Эйдзи от безжалостной казни всех, чье существование отравляет мир. Как и смертные ши (охотники), Эйдзи тратят большую часть времени на убийство свирепствующих Бэйнов, жестоких бакемоно (фоморов), и сумасшедших Гуй-дзин; но они убивают и всех охотников на ведьм, которые вредят Гайе (то есть, перевертышам). В качестве людей они являются авантюристами, сорвиголовами, или даже религиозными деятелями, поощряющими остальных продолжать свое неправильное поведение, тайно уничтожая всех, кто вредит этому миру.

Цитата: *Может быть, Шестую Эпоху и предсказали подобным вам людям, это вовсе не означает, что вы должны быть здесь и видеть ее своими глазами.*

Начальная Ярость: 4

Начальные Дары: Острые Когти, Устойчивость к Боли, Ощущение Врага.

Гукуцуши

Перевод: Мечтатели

Элемент: Туман (Кири)

Описание: Другим достаточно сложно понять Мечтателей. Они мастера головоломок и иллюзий, трикстеры и целители. Они отлично понимают, что их силы не настолько материальны, как у братьев, но им нравится нести утешение страждущим, и обманывать тех, кто этого заслуживает.

В сэнтае Гукуцуши часто выбирают путь Листа или Зеркала; но их склонность полагаться на иллюзии не делает их беспомощными в бою. По-настоящему рассерженный Мечтатель может послать до смерти пугающие образы вражескому разуму, или исказить чувства противника до состояния несчастной жертвы, которая бросится под сверхскоростной пассажирский экспресс. Их оружием является прекрасное понимание работы человеческого разума (или разума шэнь), и его использование.

Цитата: *О, я уверен, что «невероятно ядовитый» – это всего лишь поэтическое преувеличение. Вы же знаете, как эти ученые зарываются, когда им не хватает свежего воздуха. Возможно, вы здесь в полной безопасности.*

Начальная Ярость: 2

Начальные Дары: Промывка Мозгов, Прикосновение Матери, Взломанная печать.

Катарибэ

Перевод: Бард

Элемент: Глина (Нэндо)

Описание: Катарибэ помогают своим союзникам во множестве путей, согласно своему элементу – Глине. Это деятели и созидатели, контрастирующие с разрушительными путями Доши и Эйдзи. Тем не менее, они очень любят все сущее, любые знания, какие можно найти. Великие истории древности – вода и мясо Катарибэ, и каждый из них тратит свою долгую жизнь сбор множества историй со всего мира.

Катарибе особенно хорошо ладят с Двором Зверей. Большинство Кицунэ на Пути Изумрудной Добродетели - барды. Они часто присоединяются к придворным историкам или к Чжунь Лунь, пытаясь узнать как можно больше о временах до Бай Мианси. Они также легко ходят в человеческом мире и совершенно приветливы с охрой шен; Если есть что-то, что стоит знать, вероятно, это где-то знает какой-нибудь Катарибе.

Цитата: *Мой дражайший генерал, такую вещь смог провернуть лишь Инь Юнь-Фа, Звезда Гармонии, и то ему понадобилась помощь двух Незуми-гробоносцев! Вы не знаете этой истории? Тогда позвольте мне рассказать ее вам, чтобы вы смогли поразмыслить над его стратегией и сообщить мне, как нам лучше всего ему подражать.*

Начальная Ярость: 2

Начальные Дары: Звериный язык, Басня, Истина Гайи.

Способности

И Кицунэ нет особенных Талантов, Навыков или Знаний, важных для существования этой расы. Но Рассказчик может ввести в игру вторичные Навыки «Каллиграфия» и «Оригами», чтобы облегчить жизнь колдунам Джу-Фу; кроме того, опытные каллиграфы очень уважаемы на всем Востоке.

Детали биографии

Кицунэ могут приобрести следующие Детали биографии – Фетиш, Прошлая Жизнь, Ресурсы и Обряды безо всяких модификаций. Они могут приобрести Тотем или стать частью сэнтая, а могут даже взять себе персональный тотем (см. Руководство для игроков на странице 119), или жить без духовного руководства. Для них Луна уже является их покровителем, зачем Ее оскорблять понапрасну? Чистота рода им не нужна; у всех Лис и без того чистейшая кровь, что бы там ни говорили остальные шэнь.

К тому же, у Кицунэ довольно интересное представление о Союзниках, Контактах, Родне и Наставнике. Ниже описаны эти Детали биографии.

Бацу

Это те, кого вы имеете в виду, говоря «мы». Ваши Бацу – это центр вашей жизни, люди, к которым вы обращаетесь в трудную минуту, потому что они всегда вас поймут – потому что вы им небезразличны – потому что они, скорее всего, уже рядом с вами, хотя бы духовно. Это ваши союзники и друзья: ваш брат, ваша сестра, ваш лучший школьный друг, ваш возлюбленный.

Бацу могут быть и шэнь: остальные лисята вашего Наставника, лисята, с которыми вы вместе открыли глаза, дух, который следил за вами в детстве, Гару, с которым вы проходили Обряд Перехода. Вы можете покупать чужую помощь за свободные пункты, но не помощь своего сэнтая – ведь они уже хотят помочь вам – и знают, что вы тоже поможете им. Как они говорят «Друзья помогают вам идти, а хорошие друзья – убирать тела».

- ● Один чертовски привлекательный друг.
- ●● Два близких друга
- ●●● Три; вы являетесь четвертым участником Героического Трио
- ●●●● Четыре, по ночам вы обсуждаете, кто из вас мужлан, кто – ребенок, а кто – девчонка
- ●●●●● Пять родственных душ. Какой же вы привлекательный

Клан

Родня Кицунэ не подвергается Делириуму; но т.к. Кицунэ его и не вызывают, статус Родни мало значит для Лис. Поэтому Клан Кицунэ представляет собой сеть родственников и друзей, которые знают о Лисах правду и осведомлены об их великой цели. Родня составляют большую часть Клана, но не целиком. Только самые надежные чужеземцы могут быть приняты в Клан и узнают правду; Старейшины рассердятся на Кицунэ, который приведет в Клан не того участника.

Кицунэ-го

Общаться в лисьей форме могут даже самые маленькие лисята. Девятихвостые разучивают язык Кицунэ-го, пока они еще Ногицунэ, и им не нужно платить за это пункты.

Пока мы еще говорим об этом, некоторые из вас могут удивиться, почему перевертыши-лисы, рожденные в Китае, используют человеческую письменность и японскую терминологию. Хороший вопрос!

Катарибэ согласны в том, что Кицунэ приспособились к Китаю, когда Бай Мианси и Принц Инари выкрали первые кости оракула. Вскоре раса начала растаскивать налево и направо глифы Гару, Бастет и Тенгу. Писать учатся даже роко – что не удивительно, ведь даже обычные лисы вынуждены научиться распознавать сложный язык из пахучих меток уже ко второму году.

Есть множество мнений о том, когда именно Кицунэ-го (язык Лис) так пополнился японскими словами, но все уверены в том, что этот язык привнес Принц Инари, или его последователи. Каждый, вне зависимости от того, Катарибэ он или нет, знает, почему: языку получеловека тяжело учитывать все тональности и ударения мандаринского и кантонского диалектов.

Современная смесь Кицунэ-го состоит из китайских и японских слов, пиджина хенгейокай и нескольких слов из корейского языка. Грамматика остается на личное усмотрение Лисы и частенько создает головную боль для чужеземцев, поэтому этот язык хорош только для Кицунэ и некоторых «Дядюшек» и «Тетушек» из Родни, которых ему научили.

- ● 3 участника в Клане
- ●● 5 участников в Клане
- ●●● 10 участников в Клане
- ●●●● 25 участников в Клане
- ●●●●● 50 участников в Клане

Го-эн

Контакты Кицунэ, представляющие собой всестороннюю сеть незначительных контактов, а не пары важных и известных. Личные пешки не слишком-то нужны Лисам (хотя они им довольно нравятся, но в отдельных случаях), им нужна информация из всех удобных источников. Такая информационная сеть довольно надежна, но Рассказчики могут периодически приправлять ее слухами и сплетнями.

- ● Вы осведомлены о происходящем в вашем городе.
- ●● Вы владеете делами префектуры.
- ●●● У вас есть контакты по всей стране, и даже заграницей.
- ●●●● Срединное Королевство – это ваша кухня слухов
- ●●●●● Куда бы вы ни шли – у вас везде найдутся знакомые.

Сэмпай

Сэмпай – это Наставник Кицунэ; но у них есть целая группа покровителей, в отличие от Гару. Сэмпай может быть «тетушкой» или «дядюшкой», родителем-Кицунэ, сэнтаем двора, который считает Кицунэ своим талисманом, или даже Гай`нань.

- ● Кико или служитель Железного ранга; неопытный или очень отдаленный сэнтай
- ●● Корьо или служитель Стального ранга; опытный и вполне доступный сэнтай
- ●●● Рэйко или служитель Золотого ранга; влиятельный придворный; способный и доступный сэнтай
- ●●●● Пятихвостая Лиса; Гай`нань; могущественный и дружественнный сэнтай
- ●●●●● Лиса с шестью, или более хвостами; Гай`нань важного двора; Гаймон сэнтая Лунного Зверя.

Форма

Пять форм Кицунэ не дотягивают до форм Гару по эффективности, но Лисы гордятся своей красотой и изяществом. Их можно было сделать сильнее, массивнее, выносливее, или даже крылатыми! Это было бы очень мило, но Кицунэ ваше всего этого.

В любой из этих форм Кицунэ может обзавестись хвостом, или несколькими хвостами (бросок Гнозиса против местного уровня Стены), скрыть хвост можно тем же способом (хотя в формах Кото, Джуко и Кюуби у Лис всегда есть хотя бы один хвост).

● **Хитогата:** В форме Хомид Кицунэ практически невозможно отличить от любого среднестатического азиата. Кицунэ любят следить за фигурой, и зачастую очень привлекательны, но ничем не отличаются от обычных людей, кроме странного свечения в их глазах.

● **Самбухенге:** Это аналог Глабро, и в этой форме Лисы очень забавно выглядят, поэтому редко используют эту форму. Лисы сохраняют свою массу, но их уши заостряются и торчат кверху, глаза сужаются и косятся, нос удлиняется, и они даже обзаводятся бакенбардами. В форме Самбухенге присутствует и лисий хвост; и многие роко забывают его убирать. Кицунэ пользуется этой формой, в основном, в следующих случаях, если он – лисенок-роко, который все еще тренируется ходить в человеческой форме, или если он хочет подшутить над другой Лисой.

● **Кото:** Форма Кото выше формы Хитогата лишь на пару дюймов, она не дает Лисам ничего весомого. Голова Кицунэ становится больше похожей на лисью, хотя свечение их глаз невозможно не узнать. Тело Кото покрывается мехом, и озбаводится длинным лисьим хвостом. Кицунэ предпочитают принимать эту форму для изысканных дел, чтобы произвести впечатление, или понежиться в меху; они никогда не принимают эту форму, если не уверены в том, что их никто не видит. Кото могут кусать с Силой +1, и наносить аггравированный урон, но немногие Кицунэ прибегают к таким вариантам.



Характеристики форм

Самбухенге (Глабро)	Кото (Кринос)	Джуко (Хиспо)	Кюуби (Люпус)
Сил: +0	Сил: +0	Сил: +1	Сил: +0
Лов: +1	Лов: +2	Лов: +3	Лов: +4
Вын: +1	Вын: +2	Вын: +3	Вын: +2
Ман: -1	Ман: -1	Ман: -2	Ман: -1
Внешн: +0	Внешн:0(+0)*	Внешн: +0	Внешн: +0
†Воспр:+0	†Воспр:+1	†Воспр:+1	†Воспр:+2
Сложно: 7	Сложно: 6	Сложно: 7	Сложно: 6

* Внешность Кицунэ в форме Кото равна 0 для тех людей, которых легко запугать. Но для шэнь и просвещенных людей красота Лисы в этой форме непревзойденна.

† Сложность для бросков на Восприятие уменьшается на два во всех формах, кроме Хитогата.

● **Джуко:** Форма Джуко – это такая лиса размером с волка. Кицунэ в этой форме прекрасно владеют своей пастью, и многие из них изучили искусство сражения кинжалами в челюстях.

● **Кьюби:** Обычного Кицунэ в этой форме не отличить от рыжей лисы. Некоторые Кицунэ выглядят, как серые лисы, но оборотни-лисы обычно не скрещиваются с экзотическими видами лис (или не могут).

Джу Хо

Слухи о том, что премьер-министр пользуется лисьей магией, были слишком странными, чтобы иметь хоть какой-то смысл.

– Роялл Тайлер, Японские Легенды.

Кицунэ просто обожают магию. Любая уловка для них лучше нового Дара; успех еще слаще, когда старейшины предлагают в награду уроки; а Ранг еще дороже, если ты получаешь вместе с каждый хвостом новые силы Гайи. В течение нескольких тысячелетий, Лисы уговаривали духов подарить им множество уловок, переняли низшую магию, изобрели новые виды колдовства, крали их, забавлялись, и бросали с Даром Бастет, который позволяет красть у других.

Всю свою магию Лисы называют Джу-хо. Дары все еще называются Дарами (Тамамоно на их наречии). Низшая магия называется Йоджуцу, у них есть собственное руническое колдовство, Джу-Фу.

Не все Дары полностью выписаны, их полное описание можно найти в **Оборотни: Апокалипсис**.

Дары Пород

Кодзин

Кодзин лучше всего взаимодействуют с людьми, но им очень тяжело справиться с духами или дикими областями. Большинство из их Даров основываются на специальности; некоторые защищают их от враждебных шэнь и обычных противников.

● **Убеждение (Первый уровень)** - как Дар хомидов.

Йоджуцу

Лисы очень хорошо владеют линейной магией.

Хотя мы будем последними, кто предложит вам ввести кроссовер механики Магов и простой хроники Оборотня, мы хотим позволить вашим Кицунэ пользоваться ей в играх, которые уже имели опыт со сложностями кроссовера.

Так как линейная магия приводится только на выбор, мы не будем обсуждать ее здесь подробно. Для полной картины обратитесь к хронике Магов.

● **Соблазнение (Первый уровень)** - Девятихвостые с этим Даром могут стать очень привлекательными для смертных, и влюблять в себя людей – не всегда специально. Этому Дару учит дух Облака или Дождя.

Система: Игрок делает бросок Обаяние + Хитрость; цель может сопротивляться броском Силы Воли (для обоих сложность будет 6). Каждый успех увеличивает глубину эмоции; один успех – легкое смятение, пять – навязчивая идея. Рассказчик может время от времени тайно делать этот бросок самостоятельно ради шутки или побочного квеста, особенно, если Лиса постоянно пользуется этим Даром.

● **Запах Человека (Первый уровень)** - как Дар хомидов. Этот Дар очень полезен для Кодзин, плохо знакомых с дикой местностью. Запах Человека может отпугнуть волков, медведей, сов и других хищников, он затрагивает еще и местных обычных лис, что тоже избавляет Кицунэ от необходимости сражаться за территорию.

● **Неполадки с техникой (Второй уровень)** - как Дар хомидов.

● **Серебряный язык (Второй уровень)** - как Дар фианна «Бойкий язык».

● **Пристальный взгляд (Второй уровень)** - как Дар хомидов.

● **Смятение (Третий уровень)** - как Дар хомидов.

● **Видоизменить объект (Третий уровень)** - как Дар хомидов.

● **Языки (Третий Уровень)** - Лиса может читать и писать на любом языке, который она когда-либо встречала, даже на забытых языках или рукописью. Этому Дару учит дух Ветра.

Система: Игрок бросает Интеллект + Языки (сложность 5 для одного языка, +1 для каждого дополнительного броска), и тратит один пункт Силы Воли. Эта способность длится до следующего восхода солнца.

● **Забвение (Четвертый уровень)** - Этот Дар позволяет Кицунэ стирать информацию или воспоминания о каком-либо случае из чужого разума. Порой эта тактика – единственный способ, который помогает Несокрытым хранить свои тайны. Забвению учит дух Тумана или Дыма.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и Силы Воли, а потом делает бросок Манипулирование+Хитрость со сложностью 6. Цель может сопротивляться броском Силы Волы, сложность которого равна количеству хвостов Кицунэ +3.

● **Защита от духов (Четвертый уровень)** - как Дар хомидов.

● **Ассимиляция (Пятый уровень)** - как Дар хомидов.

• **Призыв Союзников (Пятый уровень)** - В Азии пересекается сверхъестественная преданность и конкуренция, старые счеты и долги. Части этой сети – «стороны» – могут обратиться друг к другу при опасности или беде. Это последний сигнал бедствия у Кицунэ. Разумеется, его услышат и ее Бацу, Клан и сэнтай, но еще и различные незнакомые союзники, и дружественные нейтралы поблизости. (Лиса может даже спустить орду вампиров Гуй-дзин на своего врага, что может показаться странным для ее кузенов Гару). Местные духи, шэнь и сведущие смертные тоже чувствуют, что Лиса попала в беду или ее боль, и на мгновение слышат ее голос, рычание, крик (или предсмертный хрип). Они сразу же узнают о местоположении Лисы, их ведет ее страх и Ярость, которая усиливается с приближением.

Каждый может по-разному отреагировать на этот призыв – духи данного места сделают все, что могут, со своего места, нейтралы могут ничего не делать, хенгейокай могут проигнорировать призыв. Но шэнь, которого вы спасли сегодня, завтра может ответить тем же, и большинство отвечает на этот призыв. Ситуация должна быть очень серьезной, чтобы Кицунэ обратился ко всем с такой просьбой; фальшивый призыв о помощи может рассердить духов и других шэнь. Этому Дару учит дух Предка.

Система: Кицунэ ничего не стоит позвать на помощь, не требуется никаких бросков; игрок просто использует этот Дар, а Лиса отвечает за последствия.

Роко

Кицунэ, родившиеся на четырех лапах – мастера магии охоты, чувств и выслеживания. Еще немного мудрости и усилий, и роко замечательно настраивают свои инстинкты на работу с духовными и элементальными Дарами.

• **Рытье (Первый уровень)** - Как дар метисов.

• **Прыжок Сверчка (Первый уровень)** - Как дар люпусов – Прыжок Кенгуру.

• **Обостренные чувства (Первый уровень)** - Как дар люпусов.

• **Зрительное Чутье (Второй уровень)** - Как дар люпусов.

• **Чутье Дисбаланса (Второй уровень)** - Как общий дар хенгейокай (стр. 108).

• **Тэн Чи (Второй уровень)** - Роко может ощущать себя по отношению к Гайе, и всегда знает, в каком направлении он путешествует – вне зависимости от того, где он – в Срединном Королевстве, или в Царствах Инь и Ян. Кроме того, Лиса везде несет свою «территорию» с собой. Обычные лисы и другие животные чувствуют ее, и позволяют Лисе спокойно переходить их территорию. Другие роко делают то же самое. Этому Дару учит дух Журавля, Гуся или иной миграционной птицы.

Система: Роко тратит пункт Гнозиса и понимает, в каком Царстве он находится – Инь, Ян, Йоми или физическом, где определенные «стороны света», и как дойти домой.

• **Слепота (Третий уровень)** - Роко может ослепить врага на целый день. Потеря зрения сопровождается жгучей болью. Этому Дару учит дух Дикобраза.

Система: Игрок тратит один пункт Гнозиса и делает бросок Манипулирование + Медицина со сложностью 7. Цель может сопротивляться Выносливостью (с той же сложностью).

• **Кошачий Шаг (Третий уровень)** - Как дар люпусов.

• **Назвать Духа (Третий уровень)** - Как дар люпусов.

• **Притвориться мертвым (Четвертый уровень)** - Порой дикие лисы ловят птиц, притворяясь мертвыми; дикие Лисы повторяют за ними. Этот Дар позволяет Кицунэ окутать себя аурой смерти – у них пропадает аура, дыхание, пульс, и они не двигаются; от роко исходит приторный запах разложения, из-за чего другие думают, что тело мертво. Это может сбить с толку даже магов – возможно, это будет их последняя ошибка. Этому Дару учат духи мух, личинок-трупоедов и других насекомых, питающихся разложением.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Выносливость+Скрытность со сложностью 7. При этом Даре нельзя двигаться; видимые нападения, ползающие трупы и использование Даров с жестами и речью сломают заклятие. Смертные и неопытные шэнь не сразу поймут, с чем они имеют дело – сперва они подумают, что это явно немертвое существо, а не живое. Шэнь с уникальными чувствами могут сделать бросок Восприятие + Оккультизм со сложностью 9, чтобы понять, что душа еще не покинула это тело.

• **Повелитель Леса (Четвертый уровень)** - Как дар люпусов «Звериная Жизнь».

• **Дар Стихии (Пятый уровень)** - Как дар люпусов.

• **Песнь Великого Зверя (Пятый уровень)** - Как Дар Люпусов; разумеется, из-за своего места жительства, Кицунэ могут призвать йети, карпа размером с кита или еще чего пострашнее; ужасающие Низшие Драконы тоже могут ответить на этот призыв.

Синдзю

Редчайшие Кицунэ совершенны и во всем, что касается сверхъестественного, они прекрасно понимают такие силы. Дары Синдзю специализируются на извлечении величайшей выгоды.

• **Потоки Ауры (Первый уровень)** - У Кицунэ есть превосходное «чувство места», они различают сильные эмоции, оставленные в той или иной области. Когда Кицунэ проходит через эту область, он может почувствовать, что когда-то здесь проходило сражение. Каждая комната в доме может иметь свою историю рождений, смертей, болезней, споров, горя, радостей и благодарностей. Этому Дару учит дух Дерева или Камня.

Система: Игрок делает бросок Восприятие+Эмпатия со сложностью 7. За один успех Синдзю имеет смутное представление о прошлых событиях (например, этот дом пропитан смертью), за два ему предоставляются некоторые детали (примерно две сотни лет назад в этом доме была резня из-за предательства), за пять и более он чувствует точную эмоциональную структуру и глубину (две сотни лет назад в этом доме случилась резня из-за доверенного слуги, который позволил солдатам войти в дом, справа от меня погибли два любовника, ребенок плакал над телами около получаса до тех пор, пока убийцы не добрались и до него...).

• **Чутье Истинной Формы (Первый уровень)** - Как дар филодоксов.

• **Чутье Вирма (Первый уровень)** - Как дар метисов.

• **Зов Долга (Второй Уровень)** - Как дар филодоксов.

• **Имперская Власть (Второй Уровень)** - Синдзю понимают свое место в обществе – на самой его вершине. Они могут использовать это в своих инте-

ресах, смотря в чьи-то глаза и проявляя свою личность. Животные начинают ласться и подчиняться им. Человек сразу же подумает, что Лиса принадлежит к более высокой касте, лучшей семье, высшему руководству, малочисленной Партии – вне зависимости от этого. Слабовольные шэнь тоже попадаются на этот прием. Этому Дару учит дух Дракона или Феникса – или любой другой дух зверя, связанный с благородием.

Система: Игрок делает бросок Обаяние + Запугивание со сложностью 6. Шэнь могут противостоять с помощью броска Силы Воли со сложностью 7.

• **Шепоты Прошлого (Второй уровень)** - Потоки Ауры предоставляют Кицунэ психометрическую способность видения прошлых событий разных областей, а этот Дар позволяет Синдзю настраиваться на яркие мысли, впечатанные в данную область. Обрывки мыслей (особенно громко высказанных) все еще можно услышать, ведь они отзываются эхом через столько лет. Этой уловке учат духи Ветра и Эпифлинги.

Система: Игрок делает бросок Восприятие + Оккультизм со сложностью 8. Чем больше успехов, тем больше деталей распознает Лиса.

• **Отдаленные Шепоты (Третий уровень)** - Этот Дар очень похож на Дар Метисов «Мыслеречь», но он заточен под Лису: Синдзю передает свое сообщение ветру, потоку, огню, земле или иному элементу, и цель слышит голос Кицунэ из какого-нибудь похожего источника рядом с собой. Кицунэ очень любят использовать для этого грозовые потоки, ведь говорящий гром достаточно соответствует драматическому чувству Синдзю. Этому Дару учит любой элементальный дух.

Система: Игрок делает бросок Обаяние + Эмпатия со сложностью 8. Лиса может общаться на расстоянии 20 миль за один успех посредством избранного элемента на обоих концах. Этот Дар не позволяет использовать телепатию или разговаривать с незнакомцами (у Лисы должен быть личный символ цели, например, кусочек ногтя или обручальное кольцо), но он позволяет использовать Социальные Способности без использования визуальных реплик.

• **Глаза кошки (Третий уровень)** - Как дар метисов.

• **Мудрость Древних Путей (Третий уровень)** - Как дар филодоксов.

• **Опрокидывание (Четвертый уровень)** - Как дар филодоксов.

• **Далекое чутье (Четвертый уровень)** - Как дар филодоксов.

• **Имперское Обязательство (Пятый уровень)** - Как дар филодоксов Обет.

• **Марионетка (Пятый уровень)** - Кицунэ может заставить цель делать все, что он захочет, изображая это. Этому Дару учит дух Змеи.

Система: Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Манипулирование + Хитрость со сложностью 7. Жертва может сопротивляться броском Силы Воли со сложностью 7; в случае неудачи Кицунэ управляет ей один ход за успех.

Дары Путей

Доши

У магов больше Джу-хо, чем у представителей других Путей – и более сильные Дары. За такую силу они платят свою цену (что неизбежно в Мире Тьмы): Доши искажены из-за уловок, которые они украли у других шэнь.

• **Благословленный Клинок (Первый уровень)** - С помощью этого Дара Маг обращается к местному духу с просьбой вселиться в клинок на какое-то время, наделяя его магической силой. Девятихвостые могут сделать это прямо на месте, или заготовить такой клинок перед боем. Этот Дар может использоваться только со знанием врага. Специальная ткань или кожа удерживают этого духа, пока использующий не произнесет имя врага. Одновременно можно переносить лишь одно подобное оружие. Этому Дару учит дух Огня.

Система: Игрок тратит один пункт Гнозиса и делает бросок Сообразительность + Ритуалы со сложностью 7. Оружие наносит аггравированный урон другим шэнь за одну сцену.

• **Дыхание Ю-Чанга (Первый уровень)** - Как дар Черных фурий: Проклятье Эола; Ю-Чанг – это китайский Бог Морского Бриза.

• **Чутье Магии (Первый уровень)** - Как дар Уктена.

• **Чутье Вирма (Первый уровень)** - Как дар метисов.

• **Речь Духов (Первый уровень)** - Как дар теургов.

• **Кровавое Знамение (Второй Уровень)** - Лиса может совершить ритуальное жертвоприношение и заглянуть в будущее. Обычно Лисы читают по внутренностям жертвы, но могут трактовать знаки в клубах дыма или через скапулимантию. Легенда говорит о том, что Доши украли эту тайну у Танцоров Черной Спирали (которые практиковали эту магию с большим энтузиазмом, используя в качестве жертвы волков, людей и пленных Гару). Маги утверждают, что они никогда не использовали в этих целях других хенгейокай (или волков и Родню). Что же до людей... В тяжелые времена Кицунэ больше говорят с Гайей, чем с кем-то еще...

Танцоры Черной Спирали говорят с теми, кому служат; Доши посвящают свои церемонии Небожителям, Воплощениям и тотемам, которым не претит небольшое кровопролитие...

Система: Игрок делает бросок Интеллект + Загадки со сложностью 9 (для людей или других шэнь сложность будет 7, позор на вашу голову) и тратит один пункт Гнозиса. Чем больше успехов, тем больше внятной информации – если тот, к кому обращаются, хочет и может явить вам будущее (местные духи дают ответы о данной местности).

• **Приказ духу (Второй уровень)** - Как дар теургов.

• **Речь Призраков (Второй Уровень)** - С помощью Дара «Речь Духов» Кицунэ могут разговаривать с духами Царств Ян, а с помощью этого Дара – с обитателями Царств Инь. Этому Дару учит дух Предка или другие духи Инь и смерти (например, местный дух Горы, на чьей территории расположены могилы).

Система: Когда Доши находится в Инь Царстве, он может разговаривать с духами так же спокойно, как с духами Ян в их Царстве. С призраками и бывшими людьми могут возникнуть языковые барьеры (или интеллектуальные проблемы). Когда Кицунэ находится в Срединном Королевстве, духи Инь и призраки могут говорить с ним, если умеют разговаривать через Стену. (Если у вас кроссовер с Призраками, все Кицунэ с этим Даром будут медиумами).

• **Имена духов (Второй уровень)** - Как дар люпусов.

• **Взгляд Извне (Второй уровень)** - Как дар теургов.

• **Экзорцизм (Третий Уровень)** - Как дар теургов.

• **Биение Незримого (Третий Уровень)** - Как дар теургов.

• **Защита от духов (Третий уровень)** - Как дар хомидов.

• **Рой служителей (Третий Уровень)** - Это одна из самых причудливых сил Доши; из меха в своем хвосте он может призвать армию крошечных паразитов-служителей (мышей, вшей, жукой, лягушек, кузнечиков, кого угодно). Этому Дару учат духи подобных существ, если Кицунэ долго не будет чесаться.

Система: Игрок тратит один пункт Силы Воли и делает бросок Выносливость + Оккультизм со сложностью 8. Каждый успех вызывает 25 животных; все они находятся под мысленным контролем Доши. Хотя рой должен оставаться в двадцати футах от Кицунэ, они могут порядком поднадоесть их противникам (25 паразитов отнимают один кубик из дайспула жертвы) и выполнять простые задачи (с Силой 1 за 10 паразитов).

• **Под лунным светом (Четвертый Уровень)** - Кицунэ может разглядеть любое скрывающееся существо под лунным светом. Это распространяется на Затемненных Кин-Дзин, невидимых Гуй-дзин, духов в Пенумбре, магов, подменышей, хенгейокай и... да на кого угодно. Этому Дару учит дух Совы и Летучей Мыши.

Система: Игрок тратит один пункт Гнозиса и делает бросок Восприятие+Бдительность. Рассказчик определяется сложность, которая определяется расстоянием, населенностью, размеры скрывающегося существа. Эффект длится до тех пор, пока не сядет луна, но Кицунэ должен делать бросок каждый раз, когда он находит новую цель.

• **Одураченный Тигр (Четвертый Уровень)** - Как дар Теургов «Неоспоримый Аргумент».

• **Потусторонняя Хватка (Четвертый Уровень)** - Как дар Теургов.

• **Иссушение духа (Пятый уровень)** - Как дар теургов.

• **Звериная Лоботомия (Пятый уровень)** - Как дар теургов.

• **Податливый дух (Пятый Уровень)** - Как дар теургов.

• **Печать Инари (Пятый Уровень)** - Подозрительные от природы, Доши быстро научились не оценивать никого и ничто с первого взгляда. С помощью этого Дара Маг может тайно заклеймить любого знакомого шэнь или смертного – чтобы предупредить остальных в целях защиты или как метку смерти – символами, которые могут увидеть только Кицунэ. На коже проявляются красные или черные призрачные символы – они видны через макияж, одежду, броню и иные вещи подобного рода – и хорошо заметны на расстоянии (даже если очень малы), если видно голову помеченного. Этому Дару учат Химерлинги и Эпифлинги, если они к нему расположены; Доши редко обучают этому Дару других.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование + Оккультизм со сложностью 8. За каждый успех Маг может выбрать одно существо. Другие Кицунэ спокойно могут разглядеть эту печать и действуют соответственно.

Эйдзи

Воины Кицунэ идут сложным путем – они привыкли смотреть в лицо опасности вопреки лисьей природе. Их Тамамоно хорошо подходят для долгой охоты, одиночной борьбы и последнего выжившего.

• **Оглушающее Касание (Первый уровень)** - Как дар арунов.

• **Острые Когти (Первый уровень)** - Как дар арунов.

• **Устойчивость к Боли (Первый уровень)** - Как дар филодоксов.

• **Чутье Врага (Первый уровень)** - Эйдзи используют этот Дар, чтобы ощущать присутствие враждебных существ в пределах около ста футов вокруг.

Система: Игрок делает бросок Восприятие + Бдительность со сложностью 6. Этот Дар используется целенаправленно; это не «чутье опасности».

• **Молния (Второй уровень)** - Эйдзи может обратиться к высшим силам, чтобы они поразили его противника. Враг получает смертельный удар молнии, огня, холода или ветра (или более экзотического элемента – в зависимости от природы учителя). Этому Дару учат элементальные духи.

Система: Игрок тратит один пункт Ярости и бросает Ловкость + Оккультизм со сложностью 6. Цель получает аггравированный урон, равный количеству успехов.

• **Выносливость Воина (Второй уровень)** - С помощью этой силы Эйдзи регенерируются так же быстро, как и их кузены-хенгейокай. Этому Дару учит дух Медведя (некоторые говорят, что сами Окума научили Эйдзи этому Дару, чтобы помочь Кицунэ пережить следующую Войну Позора).

Система: Кицунэ тратит один пункт Ярости. За этот пункт он восстанавливает один Уровень Здоровья за ход, как и Гару. Эффект длится одну сцену.

• **Чутье Добычи (Второй уровень)** - Как дар рагабаша.

• **Дух Битвы (Второй уровень)** - Как дар арунов.

• **Зов Смерти (Третий уровень)** - Настроенный на Инь Кицунэ может контролировать жизненные энергии. Воздействие отрицательных сил темной Умбры вызывает озноб, ранения, замешательство, и даже серьезные повреждения живых существ (помимо всего прочего). Этому Дару учат редкие духи Воды и Холода.

Система: Игрок тратит пункт Ярости и пункт Гнозиса, а затем делает бросок Выносливость + Оккультизм со сложностью 8. Животные (например, люди), полулюди (хенгейокай, подменыши и т.д.) и духи Ян Царства получают урон согласно приведенной ниже схеме; жертва теряет Уровень Здоровья вне зависимости от своей Выносливости. Существа Инь и духи не получают вреда от этого Дара, это может даже усилить их (на усмотрение Рассказчика) или исцелить. Этот Дар вредит также Сородичам с Человечностью 6 и выше, и Гуй-дзин Ян-аспекта; но не вредит их кузенам с более темной душой.

Успехи	Эффект
1	Жертва все еще может функционировать, но ощущает острую боль в голове и суставах. Это может помешать ей сосредоточиться. (Следует пробросить Силу Воли, чтобы продолжать любую трудную умственную или интенсивную физическую работу).
2	Поврежден. Жертву лихорадит, ее суставы выворачивает, и она бьется в судорогах.
3	Ранен. На этом уровне ее тело трясется в конвульсиях, ее мускулы разрывает на части.
4	Тяжело Ранен. Наступает гипотермия и судорожный припадок, скорее всего, по окончании которого люди умрут, если не оказать им должную помощью. Самые стойки получат лишь ранения, но такой урон аггравирован.

5 Покалечен. Жертва получает аггравированный урон. Люди сразу же умирают.

● **Песнь Страха (Третий уровень)** - Эйдзи может взять свой страх под контроль и передать свое лисье безумие другим существам. Предостережение лисам: Гару и прочим профессиональным берсеркерам не понравится Кицунэ, который пытается использовать на них Песнь Страха. Враги реагируют неуклонной местью. Союзники (даже если Лис спасет им жизнь, побудив к бегству) часто могут захотеть отомстить Лису или разорвать с ним отношения. Этому Дару учит дух Зайца.

Система: Игрок делает бросок Манипурование + Запугивание (сложность равна Силе Воли цели). Каждый успех побуждает цель бежать еще один ход.

● **Брешь (Третий уровень)** - Как дар филодоксов.

● **Элементальное Слияние (Четвертый уровень)** - Этот Дар превращает Эйдзи в какой-либо из физических элементов – в воду, огонь, землю или воздух – что позволяет ему сливаться с объектами или двигаться через них. Это особенно полезно для разведки перед сражением, а также для «плана б». (Представьте себе, например, водяную лису, преследующую танкер Пентекса по морю, или загнанного в угол Кицунэ, сливающегося с землей прямо перед глазами охотников). С должным умением (при достижении Пятого Ранга) воин может превращаться в более сложные вторичные элементы – туман, электричество, лунный свет, металл и т.п. Этому Дару учат элементальные духи.

Система: Кицунэ тратит пункт Гнозиса и делает бросок Манипулирование + Гнозис со сложностью 8. Кицунэ должен быть в непосредственной близости от подходящего элемента для изменения (эти элементы не повредят Кицунэ, даже огонь или молния), а затем он вернется в свою обычную форму. Когда Кицунэ облачится в свою новую форму, он получит некую неприкосновенность (воду нельзя пробить пулей, воздух может пройти в любые щели, если помещение не герметизировано) и слабости (воду можно заморозить, огню нужен кислород и т.д.) Его тело останется при своих размерах, но может растягиваться, сплющиваться или искажаться, чтобы проходить через препятствия; оно может также принять свою обычную форму. Серебро, радиация и токсичные отходы вредят ему, как обычно, и мешают его передвижению; и Кицунэ не может сливаться с последними вещами, не примкнув к Вирму. Когда Кицунэ сливается с элементом, его очень трудно обнаружить (от тела не исходит тепло, оно не источает запах) и искатели должны прибегнуть к специальным чувствам и успешным броскам Восприятие + Бдительность со сложностью 9, чтобы найти Лису.

● **Волшебный Укус (Четвертый уровень)** - Эйдзи может превратить свои зубы в любое вещество. Обычно это серебро и нефрит, но т.к. зубы будут сверхъестественно сильны и тверды, то можно выбрать также дерево, огонь, лед, и даже воду. Этому Дару тоже учат элементальные духи.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Выносливость + Первобытный инстинкт. Серебряные зубы не вредят Кицунэ, если только он не укусит сам себя – в таком случае, он получает такой же урон, как и его враги.

● **Дракон-союзник (Пятый уровень)** - К воинам Кицунэ помощь может прийти из самых необычных источ-



ников. С помощью этого Дара Эйдзи может призвать могущественного воина из окружающих его элементов. Это не может быть простой воздух – только сильный ветер; и не ручеек или лужица – а водоем огромных размеров. Это существо принимает форму дракона данного элемента. Разумеется, этому Дару учат элементальные духи.

Система: Игрок тратит один пункт Гнозиса и бросает его со сложностью 8. За каждый успешный бросок Гнозиса «дракон» вырастает на пять футов в длину, получает пять Уровней Здоровья и наносит два кубика аггравированного урона. Он может атаковать, кусая противника и ударяя его хвостом однажды за ход. (Например, Ву Биншу призывает своего дракона из костра и получает три успеха. Это сверкающее существо пятнадцать футов длиной с пятнадцатью Уровнями Здоровья; его укус наносит шесть кубиков урона, хвост – еще шесть, к тому же, он имеет шесть кубиков поглощения против всех атак. У Гуй-дзин сегодня большие проблемы.)

Драконы-союзники расположены к своему создателю; скорее всего, это из-за их исчезновения после того, как Кицунэ перестают следить за их существованием. (Эйдзи могут совершать простые действия вместе с поддержанием существования Дракона.) Существо исчезнет в конце сцены, или если потеряет все Уровни Здоровья; каждый раз, когда дракон теряет Уровень Здоровья, он теряет и свою длину, пока не исчезнет полностью.

● **Иммунитет к Огню (Пятый уровень)** - Как Дар Арунов «Поцелуй Гелиоса».

Гукуцуши

Творцов грез знают по образам, которые они рисуют в чужом воображении. Но Гукуцуши известны все слабые стороны здравомыслия – память, страсть, эго – которые они подогревают или разбивают вдребезги – в зависимости от своих целей.

● **Размывание (Первый уровень)** - Как дар рагабашей.

● **Чистый разум (Первый уровень)** - Как Дар Детей Гайи: Спокойствие.

● **Прикосновение Матери (Первый уровень)** - Как Дар теургов.

● **Взломанная печать (Первый уровень)** - Как Дар рагабашей.

● **Общение разумов (Второй уровень)** - Как Дар галлиардов.

● **Развевающаяся вуаль теней (Второй уровень)** - Кицунэ может менять свой облик. Этот Дар не придает совершенства или каких-либо деталей – Лиса не может в точности скопировать чей-то облик, воссоздать сложные приметы, предметы одежды (т.е. униформу) или снаряжение – и вуаль не может скрыть деяния Творца узоров. (Ее руки останутся на месте, но в них может оказаться не оружие, а демократическая листовка...) Этому Дару учат Химерлинги и духи, связанные с иллюзиями (например, духи марева).

Система: Игрок делает бросок Манипулирование + Эмпатия против Силы Воли цели. Число жертв не ограничено. Однако, чем меньше свидетелей – тем меньше шанс, что вас обнаружат. Развевающаяся Вуаль Теней (предположительно названная по способности, которую впервые использовала Бай Мианси для увеличения эффекта) – длится одну сцену.

● **Серебряный Язык (Второй уровень)** - Как дар Фианна: «Бойкий язык».

● **Забытая вещь (Второй уровень)** - Как дар рагабашей.

● **Отдаленные шепоты (Третий уровень)** - Как дар Синдзю.

● **Пальцы Эбизу (Третий уровень)** - Как дар рагабашей «Гремлины», только во имя синтоистского бога удачи и покровителя честного ремесла по имени Эбизу. Кицунэ думают, что машины отбирают работу у честных рабочих. Этот Дар возвращает ее им.

● **Теневые цветы (Третий уровень)** - Творец Грез может послать правдоподобное видение кому-либо поблизости. Эта иллюзия полна деталей; Гукуцуши использует движение, цвет, свет, да все, что угодно. Этому Дару учат Химерлинги и прочие духи видений и иллюзии.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса, и делает бросок Манипулирование + Эмпатия против Силы Воли цели. Наблюдатель может рассеять видение, если найдет в ней изъян, и убедит себя в том, что оно не настоящее. Это очень сложно. У приземленных людей вообще нет никаких шансов, если так решил Рассказчик. Все остальные могут рассеять видение броском Силы Воли со сложностью 9, как только у них появляется серьезное основание не верить в него.

● **Луноликая Тень (Четвертый уровень)** - Как дар Стеклоходов «Доппельгангер».

● **Щенячье тело (Четвертый уровень)** - Как дар рагабашей.

● **Безумие (Четвертый уровень)** - Как дар метисов.

● **Нарушение (Пятый уровень)** - Как дар рагабашей.

Катарибэ

Их сила заключается в легендах, а легенды приносят им силу. Дары Катарибэ позволяют им находить общий язык со всеми и рассказывать им истории, которые когда-нибудь могут им пригодиться.

● **Звериный язык (Первый уровень)** - Как дар галлиардов.

● **Басня (Первый уровень)** - Этот дар позволяет Катарибэ использовать свой природный артистизм и заворожить аудиторию. Он историей или песней может затронуть чужое сердце и рассудок. (Например, Сондок поет балладу почитания земли на фестивале фольклора; а на следующем опросе посетители дарują свой голос в пользу природы.) Этому Дару учат духи птиц (особенно Соловья).

Система: Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Манипулирование + Эмпатия. Слушатели зачаровываются на долгие дни, число которых равно запасу кубиков Лисы на Манипулирование + Исполнение. Этот Дар не будет работать, если посетителей заставят слушать, или когда Кицунэ отсутствует в данный конкретный момент; то есть, записи и радио не принесут никакой пользы.

● **Мыслеречь (Первый уровень)** - Как дар галлиардов.

● **Истина Гайи (Первый уровень)** - Как дар филодоксов.

● **Призыв Многоножки (Второй уровень)** - Как дар галлиардов «Зов Вирма».

● **Отвлечение (Второй уровень)** - Как Дар Галлиардов.

● **Знание (Второй уровень)** - Катарибэ могут вспомнить о других Бардах, живых и мертвых, чтобы отыскать определенную информацию об артефакте, месте, существе и т.д. (Это похоже на Мудрость

Древних Путей, только затрагивает лишь историю, загадки, мнемонику, детские стишки, песни и т.п. – вещи, которые были бы дороги Катарибэ, но другим они могли бы показаться безделицей.) Этому Дару учит дух Черепахи или Слона, или какого-нибудь друга духа-долгожителя, умудренного годами.

Система: Игрок делает бросок Интеллект+Ритуалы; Сложность остается за Рассказчиком, смотря, насколько тайно охраняется эта информация. Лиса должна иметь какое-то представление о данном предмете – она должна была его видеть, прикасаться к нему, помнить – или Дар не сработает.

● **Языки (Второй уровень)** - Как дар Кодзин.

● **Поиск (Третий уровень)** - Этот дар помогает связаться с духом местности, у которого Кицунэ может узнать местоположение любого существа. Дух отвечает настолько верно, насколько может; если существо не живет на их территории, они так и скажут. Этому Дару учат духи хищников.

Система: Чтобы найти духа, требуется потратить один пункт Гнозиса (не получится, если Кицунэ будет спрашивать об убежище или святыне). Игрок должен сделать бросок Сообразительность + Оккультизм.

● **Тишина (Третий уровень)** - Кицунэ может погрузить целую область в тишину, и никакой звук не прорвется через нее. Этому Дару учит дух Озера или Горы.

Система: Игрок тратит два пункта Гнозиса и делает бросок Манипулирование + Скрытность со сложностью 8; эффект распространяется в радиусе пяти ярдов за успех. Чтобы использовать какой-нибудь Дар, который требует звука, обоим следует пробросить Гнозис (Ци или что там еще, если это не Бете) со сложностью 6, действие победителя будет сильнее проигравшего, но Тишина после этого продолжится. Эффект длится одну сцену, или до тех пор, пока Бард не лишится сознания.

● **Песни Узумэ (Третий уровень)** - Голос Кицунэ и без того невероятно прекрасен, а с этим Даром он будет просто поразительным. Профессиональный бард может остановить врага силой песни, или привести его к гибели. Этому Дару учит дух Соловья или Змеи.

Система: Игрок тратит один пункт Гнозис и делает бросок Обаяние + Исполнение (сложность равна Силе Воли цели). За каждый успех жертва остается во власти Кицунэ на один ход – когда пройдет действие одного успеха, следует сделать еще один бросок, но Гнозис тратить больше не нужно. Жертва может стоять, как вкопанная, или (если певец того пожелает) может медленно пойти на звук. Если Кицунэ уйдет или перестанет петь, эффект рассеется...

● **Танец Куэй (Четвертый уровень)** - Этот Дар взывает к умершим с просьбой узреть их кончину, или какое-то событие в их жизни. Этим волшебством можно добиться правды, а не сотрудничества, но так как большинство Неприкаянных неистово стремятся к тому, чтобы их жизни были запомнены, смерти отомщены, могилы ухожены, а правда раскрыта, мало кто отказывается. Танец может принимать любые формы – Катарибэ может начать рассказывать историю и попросить, чтобы призрак вышел вперед и продолжил ее, разыграл события жестами или в танце, или даже частично проявлялся, или (и это лучший вариант для убеждения других в том, что история правдива) начинает петь песню, или рассказывать что-либо кому-то еще, а затем окутывает их истинными воспоминаниями призрака. Этому Дару учит Дух Предка.

Система: Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Гнозис + Эмпатия со сложностью 8, чтобы установить контакт с духом. Чтобы передать воспоминания покойного остальным, он должен сделать бросок Манипулирование + Исполнение со сложностью 6. Чем больше успехов, тем сильнее остальные поверят в это. Этот Дар работает только на тех мертвых, которые все еще помнят себя. То есть, на предков хенгейокай, призраков, Спектров и прочих голодных призраков. Призрачный Танец не может призвать их к жизни. Перерожденные души не смогут ответить на этот призыв. Этот Дар может сработать даже с Киндзин и Гуй-дзин, если Катарибэ достаточно силен (Пятого Ранга или выше); их тела не могут переместиться вместе с ними, и, когда они вернутся (а это будет в конце сцены), то будут очень злы.

● **Пляска теней (Четвертый уровень)** - Как дар галлиарда.

● **Ассимиляция (Пятый уровень)** - Как дар хомида.

● **Ткань Реальности (Пятый уровень)** - Как дар галлиарда.

Общие Дары

У Кицунэ отменный выбор общих Даров, хотя у магических Лис могло быть и больше. Это все из-за того, что Кицунэ очень преданы своим Путям – когда Гукуцуши начинает понимать, как влиять на чужой разум, Дары остальных братьев все меньше его интересуют. Общие Дары Лис отражают их мистическую природу, а также стремление вредить остальным.

● **Чутье Ци (Первый уровень)** - Кицунэ могут настроиться на течение Инь и Ян, внимательно прислушиваясь к окружающим потокам Ци. Кицунэ, хорошо владеющий этим Даром, может стать опытным мастером фан ши (или фен шуй). Этому Дару учит любой дух Срединного Королевства.

Система: Игрок делает бросок Восприятие+Оккультизм, сложность и полученная информация зависят от местного уровня Ци. Например, понять, что кладбище переполнено энергией Инь, можно со сложностью 3 или 4 (если не с точки зрения здравого смысла), а разоблачить саботаж в лаборатории с помощью потоков Ци можно было бы со сложностью 8 или 9.

● **Ишин Деншин (Первый уровень)** - Кицунэ может общаться с другими лисами посредством телепатии. Оба Лиса должны обладать этим Даром, и быть расположенными к общению. Этот Дар практически не пропускает ложь (название этого Дара означает «Связь Сердца и Разума»), и поэтому к нему прибегают реже, чем хотелось бы. Этому Дару учит дух Змеи.

Система: Игрок делает бросок Восприятие + Эмпатия со сложностью 6, а Кицунэ смотрит в глаза другой Лисе. Связь не нужно поддерживать, но если одна из Лис ввяжется в бой, то она будет нарушена. Связь остается на один боевой раунд за каждый успех, или на одну сцену, если ее не нарушать.

● **Запах Текущей Воды (Первый уровень)** - Как дар рагабаша.

● **Лунный Танец (Второй уровень)** - Пока лунный свет не падает на Кицунэ, его невозможно увидеть. Он может сколько угодно вступать под лунное сияние и избегать его, появляясь и исчезая. Этому Дару учат Луны (видимо, это исключение было со-

здано для того, чтобы следить за маленькими трикстерами).

Система: Кицунэ тратит всего один пункт Гнозиса, но эффект длится всю ночь. Этот Дар не убирает запах Лисы, издаваемые звуки и прочие обличающие вещи; только видимость.

● **Чутье магии (Второй уровень)** - Как дар Уктена.

● **Речь духов (Второй уровень)** - Как дар теургов.

● **Речь призраков (Третий уровень)** - Как дар Доши.

● **Секрет Кукловода (Третий уровень)** - Это весь набор иллюзий и уловок лисов. Главное – не оказаться замеченным. Этот Дар не делает Девятихвостых невидимыми; еще лучше – они просто не выделяются в толпе. Если Лис с этим Даром находится в отделении полиции, все сочтут, что он там работает. На митинге Лис будет казаться идеалистом данного движения, если не просто одним из серой массы. Куда бы он ни пошел, все будут думать, что это в порядке вещей – он либо знакомый, либо старый друг, либо верный безымянный сторонник, либо какая-нибудь безобидная мелкая сошка, которой не к кому приткнуться. Этому Дару учит дух Оленя или другие умеющие маскироваться духи (чьи смертные аналоги умеют сливаться с окружающей средой, или притворяться мертвыми).

Система: Для начала игрок делает бросок Обаяние + Хитрость со сложностью 7. Кицунэ следует быть одетым хотя бы в грубое подобие того, во что одеты все остальные – деловая одежда не поднимет доверия рабочих в доках – и придерживаться вполне соответствующего поведения (например, в качестве уборщика он может всегда подметать один и тот же этаж, но взлом сейфов в этом виде привлечет слишком много внимания). Для этого не нужно никаких усилий – Секрет Кукловода все скроет, кроме невежества – но, как правило, чем меньше Девятихвостый будет болтать и творить – тем лучше. Если Лис начнет делать что-то из ряда вон выходящее, Рассказчик может попросить совершить новые броски: на Сообразительность, Обаяние, или Манипулирование плюс Уличные порядки, Этикет и т.д., чтобы отбросить подозрения.

● **Развевающаяся Вуаль Теней (Четвертый уровень)** - Как Дар Гукуцуши.

● **Одержимость (Пятый уровень)** - Кицунэ может покинуть свою физическую оболочку, чтобы занять иную. Это самая известная и бесчестная сила Девятихвостых. Азиаты по праву боятся этой силы. Этому Дару учит меньшее Воплощение Луны или кто-нибудь из лисьего выводка, если вообще кто-нибудь учит.

Система: У Лисы должно быть что-нибудь от жертвы – клок волос, кусочек ногтя, или что-нибудь очень важное (например, обручальное кольцо, любимая игрушка и т.д.). Лиса тратит пункт Гнозиса, чтобы обрести духовную форму, затем тратит пункт Силы Воли, чтобы захватить другое тело, и сделать бросок Манипулирование + Оккультизм (Сложность равна Силе Воли цели).

Шэнь могут сопротивляться на этом этапе (и потом раз в день) с помощью броска Выносливость + Оккультизм, Сложность равна Силе Воли Кицунэ. Люди могут сопротивляться с помощью священников, мудрецов, низших магов, шэнь, друзей, которые будут за ними смотреть – всего раз в неделю только с Выносливостью (сложность равна Силе Воли Кицунэ). Также Одержимости можно сопротивляться с помощью Дара «Экзорцизм». Если Кицунэ изгонят, то он вернется в свое тело.

Джу-Фу

Он провел пальцами по последней складке и раскрыв ладони, поставил маленькое бумажное украшение на лакированный столик подле себя.

Две Огненные Травы и стражник дружно уставились на фигурку.

– Стражник… уведи его, – сказал лорд Хон.

Это был чудесным образом сложенный бумажный человечек.

Вот только на голову бумаги не хватило.

– Терри Пратчетт, Интересные Времена.

Скорее всего, лучшей уловкой в арсенале Кицунэ является искусство Джу-Фу, бумажная магия. Лисы были очарованы этой идеей, когда впервые увидели ее применение от азиатов. В Японии бумага – это религиозный символ, часть погребальных обрядов Срединного Королевства.

На японском слово «ками» созвучно духу и бумаге, и Кицунэ называют так материальных духов Гайи. (В терминологии оборотней «ками» пишется с маленькой буквы и означает «Джу-Фу», а «Ками» – с большой, и означает духов, описанных в Помощнике Рассказчика).

В любом случае, Кицунэ считают Джу-Фу самой прекрасной магией в мире. Через нее можно выразить свои мысли. К тому же, никогда не помешает провести обряд, наполненный мистической атмосферой. В хорошие времена Кицунэ могут сохранить немного Гнозиса из своих запасов на долгий срок в виде Джу-Фу. Да и духи, которым не хочется лезть в фетиш, скорее согласятся присоединиться к временным талисманам, к которым относится и ками – в конце концов, в такой фетиш их никак не привяжешь надолго.

В основном, изучение каждой «уловки» Джу-Фу сопоставляется с изучением общего Дара Кицунэ, хотя Джу-Фу обучают Кицунэ, а не духи. Когда Кицунэ изучает «Дар» Джу-Фу, он может создать соответствующую ками когда захочет, нарисовав символ на бумажном листе (а иногда и сворачивая бумагу в стиле оригами). Бумага должна быть натуральной и хорошо сгибаемой; бумага для ксерокса или журнальные страницы не подойдут! В некоторых случаях Кицунэ могут создавать ками из папируса, ткани, березовой коры или даже кожи, хотя они должны будут потратить еще один пункт Гнозиса, чтобы наделить силой подобное вещество. Чернила тоже должны быть натуральными – чернила осьминога или кальмара прекрасно подойдут, но кровь, ламповая сажа, охра, яичный желток или что-нибудь из этого тоже могут сойти. Если Кицунэ использует что-то искусственное, то Сложность может взлететь выше 10, и Джу-Фу нельзя будет создать.

Для создания каждой ками требуется хотя бы один пункт Гнозиса, поэтому количество ками на одну лису весьма ограничено; Гнозис не так-то легко восполняется. Для каждой уловки требуется также бросок кубиков; однако Лиса узнает, насколько он был успешен, только во время его использования. В связи с этим Рассказчик может держать отчет о бросках в секрете; если Кицунэ потерпит неудачу, ками будет бессильным, а Лисе придется заплатить Гнозисом. Обычно все правила применяются только во время создания ками, а не активации.

Рассказчик может позволить Кицунэ сделать бросок Ловкость + Каллиграфия или Оригами, чтобы создать особенно красивую работу, и уменьшить сложность создания на 1. Но это не влияет на успех; любые символы или сгибания, без которых невозможно создать ками, изучаются во время учения «Дара».

Естественно, если ками будет уничтожена – ее сила будет утрачена; даже силы использованной ками перестанут действовать, если бумага будет разорвана.

Дары Джу-Фу

● **Элементальное Чадо (Первый уровень)** - Кицунэ может создать первоэлементы, если уничтожит ками с этим символом. Кицунэ создает ками, вырисовывая элементы мандалы. Когда он захочет использовать ее, то сворачивает ками в определенную форму (самолетик, сюрикен, бомбочку и т.п.) и швыряет ее.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок оного со сложностью 6. В остальном этот Дар похож на Дар Метисов: Созидание Стихии.

● **Фонарь (Первый уровень)** - В Японии существование блуждающих огоньков спихивают на лис. Придавая бумаге форму фонаря, Кицунэ может наполнить его жутковатым сиянием. Это сияние может выглядеть как пойманная молния, лунный свет, жуткое алое свечение или что-нибудь еще, как Лиса пожелает.

Система: Игрок делает бросок Гнозиса со сложностью 6; и тратит один пункт. Свет от фонаря такой же яркий, как свет китайского фонаря, и гаснет только тогда, когда фонарь будет уничтожен.

● **Бумажная Речь (Первый уровень)** - Начертав на бумажной фигурке определенный символ какого-то существа или животного, Кицунэ может общаться с ними на их языке. При использовании ками Кицунэ представляет себя определенным существом; его речь переводится на соответствующий язык запахов, тела и прочего. Сам Кицунэ слышит и воспринимает ответы существа на своем языке Кицунэ-го.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Интеллект + Понимание животных со сложностью 6, чтобы создать ками. С помощью ками можно разговаривать с людьми и хенгейокай, хотя при этом используется бросок Интеллект + Эмпатия, а сложность повышается до 8, да и Гнозиса придется тратить целых 2 пункта. Эффект длится одну сцену.

Злоупотребление Джу-Фу

Предупреждение для Рассказчиков: Некоторые недобросовестные игроки могут захотеть, чтобы вы разрешили им выпускать ками между игровыми сессиями – штук двадцать, тридцать, а то и сто, на любой случай.

Так как ни у одного занятого Кицунэ нет свободного времени и Гнозиса для таких деяний, это ужасное глумление над правилами портит весь дух истории. Такие игроки навлекают на себя божий гнев, и вы вполне можете им отказать.



● **Пасть Умекочи (Первый уровень)** - Этот Дар назвали в честь японской покровительницы пищи, он позволяет Кицунэ создать маленький бумажный стаканчик, блюдце, или какой-нибудь другой сосуд, который может содержать в четыре раза больше вещей, чем должен.

Система: Игрок должен потратить один пункт Гнозиса, и пробросить его со сложностью 7.

● **Привлекательность (Второй уровень)** - Эта уловка позволяет Кицунэ очаровывать определенный тип животных при создании ками. Например, Лис может создать ками в виде тигра, чтобы спокойно пересечь их территорию, или бумажного светлячка, чтобы призвать себе на помощь множество светлячков и отпугивать остальных от кладбища.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование + Понимание Животных со сложностью 7; число успехов определяет силу ками. Чтобы привлечь насекомых или паразитов, следует потратить один пункт Гнозиса, а крупных и опасных животных, например, тигра или индийского буйвола – три пункта Гнозиса; Дар не работает на шэнь в форме животных. Использовать ками можно плевком.

● **Дыра в заборе (Второй уровень)** - На самом деле эта уловка создает две ками: Лис берет бумагу и прорезает в ней дырку, оставляя вырезанный кусочек там, где захочет. Потом Кицунэ смотрит через дыру в этой половинке ками, чтобы увидеть то, что «видит» другая, вырезанная часть. Он также может таким образом увидеть две стороны пространства по ту сторону, поворачивая свой листок одной или другой стороной. Кицунэ, которые любят пускать воздушного змея, практически влюблены в этот трюк.

Система: Игрок тратит два пункта Гнозиса и пробрасывает его со сложностью 7, создавая двойную ками. Подсматривать можно целый день и всю ночь.

● **Лабиринт (Второй уровень)** - Если Кицунэ спрячет эту ками где-нибудь в комнате, а затем произнесет определенное слово, оттуда никто не сможет выйти. Человек, который вылезет из окна, зайдет в дверь, и т.д. Люди все еще могут зайти в комнату обычным способом – а вот выйти уже не смогут. Так как Кицунэ тоже должен присутствовать в комнате в этот момент, он точно также попадается в эту ловушку с остальными заключенными, пока ками не будет уничтожена.

Система: Игрок делает бросок Сообразительность + Загадки со сложностью 8, и тратит три пункта Гнозиса.

● **Серебряный Символ (Второй уровень)** - Эта уловка очень похожа на Дар Фианна «Бойкий Язык». Кицунэ может нарисовать «значок» на листе бумаги – и цель увидит этот символ. Он может написать «паспорт» на березовой коре и спокойно пройти через таможню. Ками нельзя переписать, но все люди попадут под ее воздействие на всю сцену. Если Кицунэ будет вовлечен в сражение, или отвлечется как-нибудь иначе, ками будет уничтожена.

Система: Игрок делает бросок Гнозиса со сложностью 7, и тратит один пункт. Ками активируется, когда человек остановит на ней свой взгляд; считается, что дальше Лис использует вышеупомянутый Дар Фианна.

● **Изгнание (Третий уровень)** - С помощью этого ками можно изгонять духов в их родные Царства. Когда Лис машет значком и требует, чтобы дух вернулся, дьяволы могут вернуться в Мир Йоми, а Крабы-Солдаты вернутся в Уми.

Система: Игрок вкладывает в ками три пункта Гнозиса и пробрасывает его со сложностью 7. Когда Кицунэ использует ее, игрок должен сделать бросок Силы Воли против воли духа; в случае успеха дух сразу же вернется в свое родное Царство (или в Зеркальные Земли, если у духа нет такового, и он был проявлен в материальном мире). К сожалению, с помощью этого Дара нельзя отделить Бэйна от смертного хозяина, чтобы уничтожить бакемоно.

● **Бумажный Зверек (Третий уровень)** - Эта ками всегда находится в форме определенного животного из оригами, еще можно просто нарисовать символ животного на бумаге. Когда Кицунэ плюнет на эту бумагу, точная копия данного животного в соответствии с размером проявится рядом с ним, и будет подчиняться его приказам.

Система: Игрок вкладывает в эту фигурку два пункта Гнозиса и пробрасывает его со сложностью 7. Полученное существо обладает всей своей силой и способностями данного зверя; бумажные слоны могут валить деревья, тигры сражаются со всей своей силой и яростью, и т.д. Но т.к. животное остается бумажным, у него только один Уровень Здоровья. Кицунэ может создать только обычных животных, но легенда гласит о семихвостых лисах, которые могли создать из бумаги фениксов и прочих существ.

● **Облик Зверя (Четвертый уровень)** - Кицунэ может превратиться в зверя, изображенного на ками. Этот Дар похож на Дар Черных Фурий «Тысяча Форм», но ками следует изготовить заранее, а эффект длится одну сцену.

Система: Игрок должен потратить два пункта Гнозиса, и сделать бросок Ловкость + Понимание животных, сложность зависит от выбранной формы.

● **Побег (Четвертый уровень)** - Это запасной выход, который позволяет Кицунэ в последнюю секунду исчезнуть прямо на виду. Он разрывает ками, и появляется в Зеркальных Землях в избранной форме.

Система: Игрок должен вложить в эту ками четыре пункта Гнозиса, и пробросить его со сложностью 7, чтобы подготовить амулет. Когда Девятихвостый использует эту силу, он автоматически делает шаг за грань.

● **Похищение (Пятый уровень)** - Это одна из самых грязных уловок в арсенале Кицунэ, которая позволяет Лису схватить человека или шэнь, и утащить его в Умбру. Неважно, где находится Кицунэ в этот момент; Лис может вырвать кого-нибудь из Зеркальных Земель и вернуть его в материальный мир, или же наоборот, забросить жертву за собой в Умбру, или исчезнуть вместе с несчастной жертвой. Кицунэ кидает ками в свою цель и выкрикивает определенное слово; если Кицунэ находится в Умбре, бумага появляется буквально из ниоткуда, и поражает цель. Тогда цель исчезает вспышкой света и дыма, а чистый лист бумаги медленно опадает на землю...

Система: Игрок должен вложить в эту бумагу два пункта Гнозиса, и запечатать ее броском оного со сложностью 8. Чтобы использовать ками, Лис должен пробросить Гнозис против сложности местной стены; но нужен только один успех.

• **Бумажная Плоть (Пятый уровень)** - Эта уловка Джу-Фу похожа на магию Третьего Уровня «Бумажный Зверек», но при этом вызванное существо становится оным во всех смыслах, и обретает плоть.

Система: Ками требует трех пунктов Гнозиса и броска оного со сложностью 7. Призванное существо получает полную статистику, Уровни Здоровья, и совершенно реально, но если его убить – оно вернется в свою первичную форму. Если же оно останется, то вернется в нее в конце сцены.

Ритуалы

У Кицунэ практически нет своих обрядов. Не столько потому, что у них почти не было времени на их изобретение, они просто не нуждаются в куче обрядов. Лисам больше нравятся чужие обряды, и в случае необходимости они просто их крадут.

Обычно Кицунэ довольно лестно (и зачастую вполне искренне) относятся к обычаям других шэнь. Разумеется, это не позволит им добраться до самых сокровенных и священных обрядов, но меньшие из них попадают к ним в лапы. В общем, учтите, что Девятихвостые имеют в своем распоряжении только начальные (первого и второго уровня) обряды самых общительных хенгейокай. Персонажи, у которых есть серьезное на то основание (Клан, члены сэнтая, Бацу или Сэмпай другого вида), могут проводить более продвинутые церемонии в соответствии с видом их союзника, местностью, и отношениями между ними.

Открытие Глаз

Первый урвень

Этот простой обряд используется после того, как лисенок Кицунэ впервые откроет в себе свои новые силы – он необязательно должен проводиться в форме Первого Изменения. Этот обряд не закреплен только за Кицунэ; Лисы учат этому обряду множество других хенгейокай, и даже других шэнь, если молодняк нуждается в пробуждении и руководстве раньше, чем Кицунэ. Это обряд пяти минут, в котором шэнь касается век лисенка и произносит несколько коротких слов, оповещая лисенка о его наследии и о той роли, которую ему скоро придется играть.

Система: Мастер обрядов должен сделать бросок Обаяние + Ритуалы со сложностью 5. Только что пробудившийся лисенок быстро приходит себя после шока Изменения, и вскоре становится таким же бодрым, как любой другой Лис.

Обряд Перехода

Третий Уровень

Кицунэ этот обряд нужен для того же, для чего и Дворам Зверя. Во время него Кицунэ показывают лисенку силы каждого из четырех направлений, и позволяют ему выбрать единственное.

Этот обряд всегда выполняется на перекрестке – например, мостик через текущий ручей или реку, хотя дверной проем тоже подойдет. Мастер обрядов должен очистить лисенка (участвующего в обряде), и принести его к месту проведения обряда. Теперь, после молитвы Изумрудной Матери, Серебряной Леди, Бай Мианси, и Принцу Инари, мастер обрядов просит, чтобы все четыре пути благословили вхождение юнейшего лисенка в новую жизнь. Затем мастер обрядов выкладывает перед лисенком четыре чаши, по одному на каждое направление. Лисенок видит в каждой чаше элемент данных Путей – глину, молнию, лаву и туман. Он должен дотронуться до выбранной чаши, чтобы избрать свой путь. Хотя для юнца Эйдзи или Доши это может быть болезненным опытом, лисенок не получает никакого урона. Как только выбор будет сделан и стечет с его лап, мастер обрядов завершит церемонию, и новый Якан начнет свое обучение.

Система: Мастер обрядов делает бросок Обаяние+Ритуалы, лисенок получает Первый Ранг по окончанию этого обряда. Исполнение этого обряда и поддержка нового Кицунэ – великая честь, которая дарует мастеру обрядов два пункта временного Току.

Почет

Тошихито не занимает высокого ранга, но это показывает, как хорошо может поступать человек в том случае, когда он хорошо организован и любим своим ближайшим окружением.

– «Суп Ям» (на английский перевел Ройал Тайлер)

Система почета у Кицунэ довольно размыта и во многом похожа на таковую у остальных. В основном, Девятихвостые (которые настолько уважают собеседника, чтобы отвечать на такие вопросы) говорят, что их раса ценит Мудрость. Даже если это звучит достаточно правдиво, и может утолить чужое любопытство, это не так. (Как неожиданно. Лиса кого-то обманула...)

Лучшие интерпретации Чи, Току и Кагаяки – в их собственном понимании – приведены ниже, но чтобы действительно добраться до сути дела, мы должны сначала объяснить, как они воспринимают Ранг и Почет.

Почет ничего не значит для Кицунэ. Катарибэ мало значения придают тому, что пишут о своих товарищах. Конечно, Лис уважают за их деяния, но Почет и бахвальство, которыми кичатся Коракс и Гару, просто поражают Кицунэ, ведь они считают это ужасным тщеславием. Девятихвостые пользуются Почетом только из-за того, что все так делают – было бы глупо отвергать социальные обычаи своих союзников, и известные Кицунэ пользуются большим преимуществом во Дворах.

Однако Ранг Кицунэ очень ценят и уважают. Смертные могут торговать Почетом и всем, чем хотят, но за настоящие заслуги Луна дарует Лисам хвосты. Кицунэ получают новый хвост, как только духи начинают их ценить. Ранг нельзя переврать (хотя можно его скрыть) или хвастаться им, подменять, или завышать. Это очевидно, и Лисы, которые перестают служить Гайе, не могут приобрести новые хвосты, вне зависимости от того, какие деяния они проворачивают.

Если говорить в рамках игры, то когда Кицунэ возвышается в Ранге (кроме первого), он получает новый хвост. Этот хвост не всегда виден; большую часть времени его прячут туда же, куда Гару прячут свою массу. Кицунэ может проявлять или скрывать

Почет

Ранг 0 (Ногицунэ) – У Кицунэ нет Почета, и он все еще должен найти свой Путь.

Доши

Ранг	Чи	Току	Кагаяки
1 (Якан)	2	1	0
2 (Кико)	4	3	0
3 (Корьо)	6	5	1
4 (Рейко)	8	7	2
5 (Тенко)	10	9	3

Эйдзи

Ранг	Чи	Току	Кагаяки
1 (Якан)	1	1	1
2 (Кико)	3	2	2
3 (Корьо)	4	4	4
4 (Рейко)	7	5	5
5 (Тенко)	8	8	6

Гукутсуши

Ранг	Чи	Току	Кагаяки
1 (Якан)	2	1	0
2 (Кико)	4	3	0
3 (Корьо)	6	4	1
4 (Рейко)	8	6	2
5 (Тенко)	10	8	3

Катарибэ

Ранг	Чи	Току	Кагаяки
1 (Якан)	1	1	1
2 (Кико)	3	3	1
3 (Корьо)	5	5	1
4 (Рейко)	7	7	2
5 (Тенко)	9	9	3

свои дополнительные хвосты, пробрасывая свой Гнозис против сложности, равной местной Стене.

(Игра заточена под Кицунэ до пяти хвостов. Чем выше Кицунэ возвышается в Ранге, тем больше он должен будет сделать, чтобы возвыситься еще раз – к счастью, их продолжительность жизни позволяет им это. Откровенно говоря, ни один персонаж не сможет заработать шестой хвост до того, как Колесо падет до Шестой Эпохи – а это может случиться очень скоро.)

Чи

Чи – это аналог Мудрости, то есть, интеллект, талант, находчивость и изобретательность. Иероглифы изображают Чи, как «знание», и «благословение или доброту». Многие их недруги удивились бы, ибо обычно Чи означает уничтожение или бегство от врага – с акцентом на хитрых уловках, прекрасном использовании магии и Даров, ловушках, маскировке, и т.д. Идеальным проявлением Чи было бы убийство двух врагов путем стравливания их друг с дружкой, пока сам Лис будет в трех префектурах оттуда.

Току

Току во многом похоже на Честь, но подразумевает под собой достоинство, этичность, духовное превосходство, или честь. Иероглифы изображают Току, как «колонну» и «сердце». Току – это жизнь в согласии с Гайей и законами Луны, а также вдали от дел, неприятных даже для Лис; естественно, Кицунэ мало заботятся об этичности нападения на что-то огромное и опасное со спины, но стремятся быть хорошими сэмпаями для нуждающихся лисят. В основном, Току означает нежелание Кицунэ ставить под угрозу бытие Кицунэ, и преследование лисьих целей.

Кагаяки

Кагаяки означает «Слава», но здесь лучше сказать «сияние» или «великолепие». Иероглифы изображают Кагаяки, как «сияние» с небольшой примесью «армии» и «воинства». Кицунэ награждаются Славой для того, чтобы возвыситься в глазах других шэнь. Лисы не принимают осуждения в боевых вопросах на свой счет, но понимают, что из пунктов смелости и свирепости можно извлечь пользу рядом с теми хенгейокай, которых это заботит.

Кагаяки получают и те Кицунэ, которые делают «добрые дела» на глазах у тех, для кого это имеет значение. Девятихвостые думают, что перед Шестой Эпохой будет еще одна вспышка Войны Позора, и хотят иметь несколько союзников и сочувствующих, когда она начнется. Удачливые послы к другим шэнь могут быть вознаграждены Кагаяки.

Опыт

В основном, Кицунэ получают и тратят опыт так же, как и остальные перевертыши. Разница заключается в изучении Даров чужих Пород и Путей – в этом Кицунэ воистину благословлены. Разумеется, принципы изучения поперечных Даров из Путеводителя для Игроков (на странице 189) должны соблюдаться довольно строго; те же Дары, которые Лисы могут изучать, учатся быстро.

Опыт

Черта	Цена
Атрибут	Текущий рейтинг x4
Способность	Текущий рейтинг x2
Новая способность	3
Дар	Уровень дара x3
Дар чужого племени, Пути, Хенгейокай	Уровень дара x4
Ярость	Текущий рейтинг
Гнозис	Текущий рейтинг x2
Сила воли	Текущий рейтинг

Приложение: Благородные среди благороднейших

Мэй-Фэй следовала за Кацуко по дороге, и стала на колени в положенном месте – там, где лисьи следы пересекали дорожку. Лунная дева скрылась меж деревьев по правую сторону от нее, и Ногицунэ терпеливо ждала начала своего испытания (она считала, что это будет именно оно).

И вот слева от нее вдруг заплясали тени. Она подумала, что это Солнечный-Дьявол, но встретилась с темным пристальным взглядом.

– Отец?

– Тихо.

Он принес четыре почерневших железных чаши. Затем тихонько установил их вокруг нее – слева, справа, впереди и позади – вдоль путей, но не на перекрестке.

– Поклонись своей Матери-Императрице.

Мэй обратила свое лицо к земле.

– Поклонись своей благородной Тетушке.

Мэй помолилась Луне.

– Пред тобой находятся четыре чаши. Твоя жизнь покоится на дне одной из них. Выбирай.

Мэй по-очереди взглянула на каждую из них. В одной из них она видела молнии; в другой – облака. В третьей речное дно; в четвертой – огни земли.

У ног ее лежала пятая, черная чаша – которую ее отец туда не ставил, – она была полна жидкого серебра, и Мэй потянулась к ней.

Шаман в подполье

Цитата: *Духи Гайи повсюду. Дайте им надежду, и они пробудятся.*

Предыстория: Бабушка воспитывала и обучала вас всему тому, что вы есть. Она не могла научить вас превращению или настоящей магии, но каждый талисман, заклятье, благословение, целебные травки, припарки, народные средства, и то знание духов, которое она имела, стали вашими. Вы ходили с ней в храмы, рощи и сады. Вы молились Небожителям за масками, и встречались с людьми и шаманами, приверженными старым путям, в сельских домах, канавах, подвалах, городе и трущобах.

Когда пришли Кицунэ, вы знали больше истины, чем ваши наставники, или хотя бы надеялись на это, и они нашли место в своей семье и для вашей Бабушки, чтобы она прожила свои годы в мире и чести.



Когда настало время, вы достигли просветления. Это было вдохновение, открытие, ослепительный знак богов, цвета луны и солнца. Вы разбираетесь в инструментах Доши, как рыба в воде, и вы сразу поняли, что станет вашей первой миссией.

Концепция: До сих пор живут настоящие мужчины и женщины – все еще помнящие истинный путь; обезьяны как они есть, а не жестокие увальни, одержимые Вивер и Вирмом. Эти люди нуждаются в вас, и вы путешествуете от деревни к деревне, блока к блоку, избегая полиции, армий, иммиграционных служб, миссионеров, действующих из лучших побуждений охотников. Границы ничего не значат, существенна только вера.

Некоторые хенгейокай винят вас в том, что вы слишком добры к людям, но вас не интересует спасение целых толп. Если вам придется убить человека, которому уже не спастись – вы сделаете это, так было бы много проще найти и помочь тем, кто достоин. А трудный путь займет Эпохи, но в этом и есть вся суть Кицунэ.

Снаряжение: Кувшины, фляги, корзины и мешочки, полные микстур и трав, чернила, кисть и бумага для народных талисманов; изодранные копии человеческих религиозных писаний; ритуальные одежды и принадлежности.

Кицунэ

Имя:
Игрок:
Хроника:

Порода: Кодзин
Путь: Доши
Тотем:

Сентай:
Миссия: Проповедник
Концепт: Странствующий священник

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●○○○	Обаяние	●●○○○	Восприятие	●●●●○
Ловкость	●●○○○	Манипулирование	●●●○○	Интеллект	●●●○○
Выносливость	●●●●○	Внешность	●●○○○	Сообразительность	●●●○○

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	●○○○○	Понимание зверей	●○○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	○○○○○	Ремесло	○○○○○	Загадки	●●○○○
Рукопашный бой	●○○○○	Вождение	○○○○○	Расследование	○○○○○
Уклонение	●○○○○	Этикет	○○○○○	Закон	○○○○○
Эмпатия	●●○○○	Огнестрельное оружие	○○○○○	Языки	●●○○○
Красноречие	●●○○○	Лидерство	●●○○○	Медицина	●●●○○
Запугивание	○○○○○	Холодное оружие	○○○○○	Оккультизм	●●●○○
Первобытный инстинкт	●○○○○	Исполнение	●●●○○	Политика	●○○○○
Уличные порядки	○○○○○	Скрытность	●○○○○	Ритуалы	●●●○○
Хитрость	○○○○○	Выживание	●●○○○	Естественные науки	○○○○○

Преимущества

Детали биографии		Дары	Дары
Клан	●○○○○	Запах человека	
Го-эн	●●●○○	Речь духов	
Фетиш	●○○○○	Чутье ци	
	○○○○○		
	○○○○○		

Почет

Ци
● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Toky
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Kazaяki
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Ранг

Ярость
● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Гнозис
● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила воли
● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Пустяк		❑
Боль	-1	❑
Лег.травма	-1	❑
Травма	-2	❑
Мн.травмы	-2	❑
Увечье	-5	❑
Нокаут		❑

Слабость

НЕ РЕГЕНЕРИРУЕТ

Герой по соседству

Цитата: *У вас какие-то проблемы?*

Предыстория: Вы никогда не знали своих родителей, а чистка Мао уничтожила любые данные о ваших близких. Единственной значимой личностью в вашей жизни был учитель Кунг-Фу – он принял вас, когда дети Красной Армии осудили и сослали ваших родственников. Вас похитили, когда вам было шестнадцать лет, впарили какие-то забавные мечты, и называли вас Кицунэ. Они рассказывали много сказок; но вы твердо стояли на земле. Они говорили о природе; вы жаждали толп и городской суеты. Они говорили о судьбе; но вы не слушали. Они поставили на землю четыре чаши; вы потянулись к первой увиденной, чтобы достать оттуда хоть что-нибудь. И удрали оттуда так, что пятки сверкали, стараясь забыть как можно больше.

Они позволили вам идти, и их смех вторил грозе.

Концепция: Шифу принимает ваши лисьи мечты всерьез, но он – всего лишь старик. Вы держите нос по ветру, высматривая лишь то, что необходимо для него и ваших друзей.

К сожалению, судьба не может просто покинуть вас. Вы всегда сталкиваетесь с несчастными девушками, честными людьми, пострадавшими от Тонгов, секретами престарелых джентльменов, высокомерными хулиганами, которых следует припугнуть. Перепуганные дети выскакивают из подворотен прямо к вам в руки. Даже монстры и сумасшедшие демоны не могут оставить вас – неважно, сколько вы будете от них убегать, сверхъестественные события найдут вас везде.

Прямо как Луна – вы и ее не можете обогнать.

Отыгрыш: Самый обычный парень – вот вы кто. Вы знаете почти всех соседей, а они знают вас. Вы приятны в общении, обаятельны и симпатичны (хотя нос ломали довольно часто), со всеми уживаетесь. Вы хотите добиться успеха, но под маской крутого и знающего парня, которую вы любите надевать, скрывается слишком много сомнений. Вы никогда не предадите друга, и не сможете навредить безобидной мошке. К счастью, безобидные мошки бои с вами не устраивают.

Снаряжение: Старый мопед, потертая одежда, солнцезащитные очки от Rayban, оружие по возможности.



Кицунэ

Имя:
Игрок:
Хроника:

Порода: Кодзин
Путь: Эдзи
Тотем:

Сентай:
Миссия: Защитник
Концепт: Хороший парень

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●●●O	Обаяние	●●OOO	Восприятие	●OOOO
Ловкость	●●●●O	Манипулирование	●●OOO	Интеллект	●●OOO
Выносливость	●●●OO	Внешность	●●●OO	Сообразительность	●●●OO

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	OOOOO	Понимание зверей	OOOOO	Компьютеры	OOOOO
Атлетика	●●●●O	Ремесло	●OOOO	Загадки	●OOOO
Рукопашный бой	●●●●O	Вождение	●●OOO	Расследование	●OOOO
Уклонение	●●●OO	Этикет	●OOOO	Закон	OOOOO
Эмпатия	●OOOO	Огнестрельное оружие	●OOOO	Языки	●●OOO
Красноречие	OOOOO	Лидерство	●●OOO	Медицина	●OOOO
Запугивание	●OOOO	Холодное оружие	●OOOO	Оккультизм	●OOOO
Первобытный инстинкт	OOOOO	Исполнение	OOOOO	Политика	OOOOO
Уличные порядки	●●OOO	Скрытность	●●OOO	Ритуалы	OOOOO
Хитрость	OOOOO	Выживание	OOOOO	Естественные науки	OOOOO

Преимущества

Детали биографии		Дары	Дары
Го-эн	●●●OO	Убеждение	
Сэмпай	●●OOO	Сопротивление боли	
	OOOOO	Чутье ци	
	OOOOO		
	OOOOO		

Почет

Ци
● O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Toky
● O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Kazaяки
● O O O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Ранг

Ярость

● ● ● ● O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Гнозис

● ● O O O O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила воли

● ● ● ● ● O O O O O
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Пустяк		❑
Боль	-1	❑
Лег.травма	-1	❑
Травма	-2	❑
Мн.травмы	-2	❑
Увечье	-5	❑
Нокаут		❑

Слабость

НЕ РЕГЕНЕРИРУЕТ

Лисичка

Цитата: *Смерть – моя правая рука. Жизнь – моя левая рука. Глаза мои – безумие.*

Предыстория: Вы родились от двух Кицунэ; и ваши родители выжили. Вы были чудом из чудес – самой охраняемой тайной их двора, талисманом их сэнтая – даже любимицей их Драконов. Лисы любого статуса хотели взглянуть на вас; проще говоря, вы росли испорченной, остроумной, привлекательной, и слишком очаровательной, чтобы стать хорошей.

И вот семья, которая вам поклонялась, открыла вам глаза – и отдала вас самому безжалостному мастеру, какого только смогла найти. О клыки Гайи! Как жесток был тот Старейшина! И вы поняли (когда с криком проснулись утром), что все в вашей жизни было неправильным. Вы были одержимы детскими играми. На следующий вечер вы пришли на урок со смертельным блеском в глазах, впитывали каждый изнурительный, каверзный, душераздирающий урок, и полюбили это.

Когда настал ритуал Перекрестка, достаточно было одного брошенного вами взгляда на чаши сенсея, чтобы вы достигли просветления.

Концепция: Ваши предки убивали императоров и самураев, и вам придется уничтожить повелителей Якудза, корпоративных магнатов и глобальных дипломатов. Вам придется ухватиться за их слабости и стравить их друг с другом; вам придется затуманить им разум и следовать за их зеркальными войнами. Служители Вивер сразятся со слугами Вирма, а стальные сети города задушат своих хозяев.

Отыгрыш: Вы – истинное равновесие. Вы – воплощение женственности, самая грозная и коварная ее сторона. Все пути женственности – инженю, соблазнительная девочка-сорванец – и каждый стиль манипуляции – невинный, небрежный, резкий, замысловатый – инструменты вашего ремесла.

Снаряжение: Богатый платяной шкаф и косметический набор; спрятанные удавки, ножи, свинцовые галстуки, яды, наркотики, иглы, ослепляющие порошки; оригами.



Кицунэ

Имя:
Игрок:
Хроника:

Порода: Синдзю
Путь: Гукуцуши
Тотем:

Сентай:
Миссия: Разрушение
Концепт: Роковая женщина

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●○○○	Обаяние	●●●○○	Восприятие	●●●○○
Ловкость	●●○○○	Манипулирование	●●●●○	Интеллект	●●○○○
Выносливость	●●○○○	Внешность	●●●○○	Сообразительность	●●●○○

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	●●○○○	Понимание зверей	○○○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	●○○○○	Ремесло	○○○○○	Загадки	●○○○○
Рукопашный бой	●○○○○	Вождение	○○○○○	Расследование	●○○○○
Уклонение	●○○○○	Этикет	●●○○○	Закон	○○○○○
Эмпатия	●●○○○	Огнестрельное оружие	○○○○○	Языки	●●○○○
Красноречие	●●○○○	Лидерство	●○○○○	Медицина	●●○○○
Запугивание	●●○○○	Холодное оружие	●○○○○	Оккультизм	●●●○○
Первобытный инстинкт	○○○○○	Исполнение	●○○○○	Политика	●●○○○
Уличные порядки	○○○○○	Скрытность	●○○○○	Ритуалы	●●○○○
Хитрость	●●○○○	Выживание	○○○○○	Естественные науки	○○○○○

Преимущества

Детали биографии		Дары	Дары
Ресурсы	●●●○○	Чистый разум	
Прошлая жизнь	●●●○○	Истина Гайи	
Сэмпай	●●●●○	Имин Денмин	
	○○○○○		
	○○○○○		

Почет

Чи
● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Toky
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Kazaяki
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Ранг

Ярость
● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Гнозис
● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила воли
● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Пустяк		❑
Боль	-1	❑
Лег.травма	-1	❑
Травма	-2	❑
Мн.травмы	-2	❑
Увечье	-5	❑
Нокаут		❑

Слабость
НЕ РЕГЕНЕРИРУЕТ

Уши Инари

Цитата: *Дайте мне посмотреть!*

Предыстория: Ваши первые воспоминания похожи на улей: язвительный рой негодует из-за вашей необычности, вы хныкаете в груде остального выводка, и слышите страшный смех лисицы, навестившей вашу семью. Вы зализали свои раны, и нырнули прямо в неизвестность, и с тех пор совали свой нос во все проблемы. Когда странная лисица попросила вас следовать за ней, вы сразу же сорвались с места и понеслись вперед. Вы получили свои первые уроки. Слова не беспокоили вас, они были прекрасными игрушками – гудящими летающими штучками, которые могли жалить, как осы, или красиво крутиться вокруг, подобно бабочкам. Но Дары были интереснее всех игрушек. И мир был одной огромной, прекрасной загадкой.

Когда Тетушка установила вокруг вас консервные банки, вы принялись их нюхать, отчего вспышка огня подпалила вам нос, а вы расчихались. После этого прохладная зловонная грязь была именно тем, что надо, и вы зарылись мордой в этот замечательный ил.

У вас не было руководства, от которого вы бы могли отталкиваться – вы настраивались на север и отвлекались на юг, намеревались пойти на запад и отправлялись назад в лагерь с восходом солнца. Однажды вечером Тетушка предложила вам отправиться с Посланниками, и вам понравились их поиски.

Концепция: Вы – Лиса, которая считает хитрость величайшей уловкой. Для вас всегда есть работа, и она всегда стоит выполнения. Вы встречаете самых интересных людей, и шпионите за самыми удивительными вещами. Возможно, когда-нибудь вы выясните, что на самом деле уготовила вам Луна, но до тех пор вы просто живете, ведь трусливые ушки Инари – самые забавные на свете.

Отыгрыш: Смотрите в каждое окно. Подслушивайте под каждой дверью. Болтайте о погоде, а тем временем читайте бумажки на их столе вверх ногами. Читайте между строк. Ползайте по переулкам, дружите с крысами и воронами. Схватывайте любые найденные сплетни.

Только никогда не выдавайте себя, и всегда будьте готовы бежать. Обезьяны – и шэнь – ужасно пекутся о своих секретах.

Снаряжение: Чернила, кисть и бумага; нефритовое ожерелье как фетиш.



Кицунэ

Имя:
Игрок:
Хроника:

Порода: Poko
Путь: Катарибэ
Тотем: Инари

Сентай:
Миссия: Посланник
Концепт: Разведчик

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	●●○○○	Обаяние	●●●○○	Восприятие	●●●●○
Ловкость	●●●○○	Манипулирование	●●●○○	Интеллект	●●○○○
Выносливость	●●○○○	Внешность	●●○○○	Сообразительность	●●●●○

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	●●●○○	Понимание зверей	●●○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	●●○○○	Ремесло	○○○○○	Загадки	●○○○○
Рукопашный бой	●●●○○	Вождение	○○○○○	Расследование	●●○○○
Уклонение	●●○○○	Этикет	●○○○○	Закон	○○○○○
Эмпатия	●○○○○	Огнестрельное оружие	○○○○○	Языки	●●●○○
Красноречие	●●○○○	Лидерство	○○○○○	Медицина	○○○○○
Запугивание	●○○○○	Холодное оружие	○○○○○	Оккультизм	●○○○○
Первобытный инстинкт	●○○○○	Исполнение	○○○○○	Политика	○○○○○
Уличные порядки	○○○○○	Скрытность	●●●●○	Ритуалы	○○○○○
Хитрость	○○○○○	Выживание	●●○○○	Естественные науки	○○○○○

Преимущества

Детали биографии		Дары	Дары
Батсу (Друг Тенгу)	●○○○○	Обостренные чувства	
Фетиш	●●○○○	Звериный язык	
Тотем	●●○○○	Запах текущей воды	
	○○○○○		
	○○○○○		

Почет

Чи
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Toky
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Kazayki
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Ранг

Ярость
● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Гнозис
● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила воли
● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Пустяк		❑
Боль	-1	❑
Лег.травма	-1	❑
Травма	-2	❑
Мн.травмы	-2	❑
Увечье	-5	❑
Нокаут		❑

Слабость

НЕ РЕГЕНЕРИРУЕТ



Известные Кицунэ

Все Кицунэ по-своему «известны», ибо сам их род настолько молод, что немногие дела лис были забыты. Если бы Девятихвостые сами писали эту главу, она была бы очень длинной.

К счастью, для краткости Барды останавливаются лишь на пяти самых важных именах: Бай Миан Си (Бай Мён Хи), знаменитая своими авантюрами, долгой жизнью и тесной связью с Луной; Принц Инари, знаменитый своей загадочной природой, новаторством и опекунством; Фукутэньин, знаменитая даже среди смертных за свои способности к исцелению; Чунг Гуляющий-по-Воде, знаменитый своим даром к провидению; и «Сломленный Небесный Пепел», знаменитый своими туманными видениями и неясными пророчествами. Кое-что из истории этой пятерки описано в другой части книги; а здесь мы сосредоточимся лишь на последних событиях и их примерном местоположении.

Белоликая

Бай Мианси – Девятихвостая Лиса, свержительница династий, легендарная и историческая мать своего народа. В последний раз ее видели, когда священники и маги вышвырнули ее со двора Императора Японии (и с положения любовницы). Они требовали уничтожить ее, низвергнуть ее в ад и, наконец, привязать ее к камню – который немедля разлетелся на тысячу частей и распался по всей Азии.

Кицунэ знают больше.

Императрица была изгнана из Драгоценной Девы, и страшно покалечена темными силами, вызванными Рушителями Имен. Одинокая и израненная, она скиталась в дебрях, и очнулась в человеческом святилище. Она была напугана и ослаблена, чтобы бежать, так что просто слушала, как служители храма пришли к ней. Запрет Луны на самоубийство громом отдавался в ее ушах, и она проливала кровавые слезы на пол святыни. Священники отнесли ее тело во внутреннее святилище, и положили его на алтарь ками – алтарь Возрождения Инари.

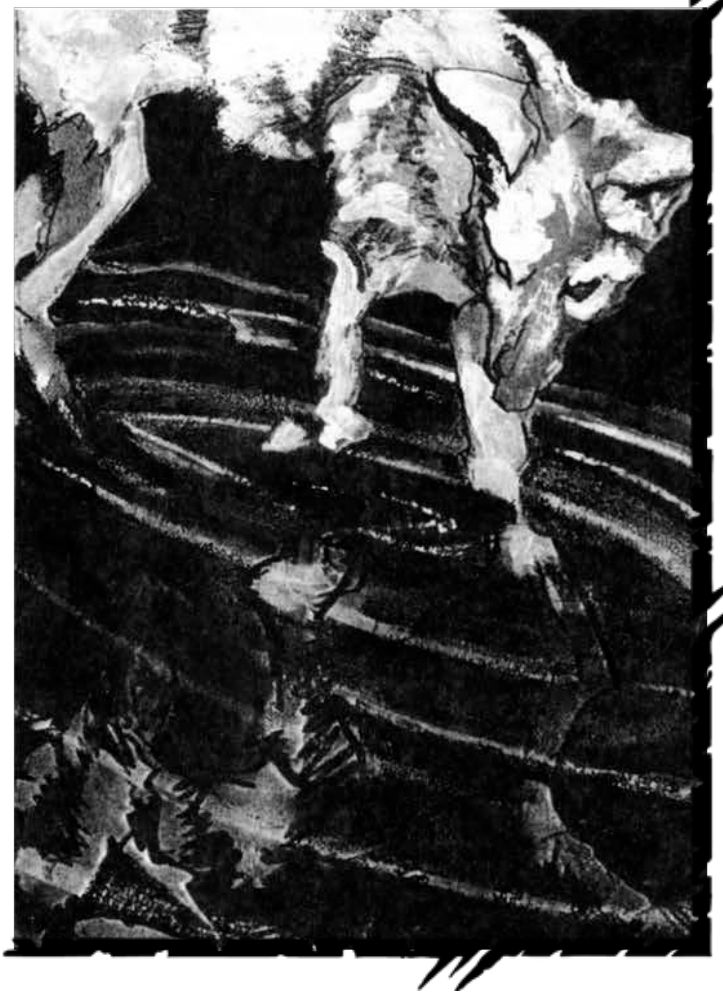
Сейчас Бай Мианси жива и чувствует себя прекрасно (как говорят Старейшины, которые знают лучше всего), ей присуждена высшая должность во Дворе Луны. Она тщательно следит за своими потомками, приходит к обеспокоенным Кицунэ в мечтах и видениях, помогает отчаянным лисам, когда никто не может им помочь. Временами Белоликая следит уголком глаз, как Девятихвостых спасает удивительная удача.

Лисы верили (об этом проболтались самые разговорчивые духи), что Бай Мианси в ответе за Кроваво-Огненную-Смерть – увидев, как западные вампиры прокладывают себе дорогу, сребroязыкая покровительница Кицунэ обманом вынудила Гелиоса и Луну даровать Лисам наивысшую свободу от ада бытия Мерзостью.

Принц Инари

Истины достичь довольно трудно, особенно Кицунэ. Но чей бы еще путь был настолько полон тайн, как не путь великого героя и прародителя?

Да, Кицунэ Инари – лис. Инари-но ками был и синтоистским божеством – богом Риса и Лис. Но почему?



Люди выращивают рис, чтобы кушать. Паразиты крадут рис, чтобы прокормиться. Лисы охотятся и едят паразитов, но им не нужен рис. Чем больше растет риса – тем полнее становятся паразиты, и тем более сочными становятся мыши, полевки и крысы для лис, а тем больше будет Кицунэ в следующую Эпоху.

Принц оставил мир и ушел в святыню Инари в Киото. Его придворные не нашли следов обмана, никаких свидетельств его убийства, и даже дух-страж каэрна не заметил его присутствия.

Полное исчезновение – невероятная уловка даже для Кицунэ, а исчезнуть внутри такого великого каэрна и не быть обнаруженным его стражем... Все Дворы Небожителей, которых опрашивали Кицунэ, считали, что Принц Инари жив и в добром здравии – где-нибудь, но определенно в настоящем времени. Поэтому большинство думает, что Кицунэ и Ками Риса и Лис – одно и то же. Ни один дух не посмел противоречить этому поверью уже три тысячи лет; конечно, это не доказательство, но уже кое-что.

Вопрос в том, кто был первым? Следил ли сам Лис за Бай Миан Си и послал к ней воплощение? Или Инари возрос и стал таким сильным и мудрым, что Лиса приняла его? Или Инари во Дворе Лисы был меньшим Воплощением Кицунэ? Может, Инари вернулся во Дворы Лисы в качестве повелителя? Кто настолько высокомерен, чтобы утверждать, что знает это?

Фукутеньин

Возможно, она лучше всех относилась к людям, ведь они считают ее Небожителем Счастливой Удачи. Историй об ее чудесах очень много, и все они разные, и многие из них просочились в мифы японских людей.



Фукутеньин танцевала на островах феодальной Японии и показывалась людям по любой удобной причине. Но она практически не заботилась о свержении правительства, скорее, о поощрении мелких радостей; по ее соображениям людям следует постепенно изучать выгоды здоровья, музыки и мирной жизни. Она получила свое имя в одной из авантюр, где, согласно рассказам, она возвысила избранного правителя до регента. Единственным свидетельством, которое получил новый регент от своей благотворительницы, был лисий хвост – который он немедленно освятил именем Всевышнего Бога Счастливой Удачи.

Однако она оказалась одновременно и щедрой на целебные дары, и обладала положительной репутацией, которая почти что конкурирует с таковой Принца Инари – хотя, даже если она была бы рада такому смелому сравнению, она всегда скрывала это за скромной улыбкой.

Тран Гуляющий по Воде, также известный как Сакуна-Бикона, Преследующий Ветер, Алистер Миттльхэм Трэнт, Кочующая-Желтая-Буря, Катящаяся Картофелина, Китайский Космический Джем... (и т.д.)

Когда Тран Гуляющий-по-Воде был маленьким лисенком, самым первым и новейшим из его туманных Перекрестков стали западные суда, недавно прибывшие в Азию. Когда смертные закрывали ворота перед новопришедшими, а шэнь рыскали в поисках достоверных вестей о новых угрозах, Тран пробился к докам. Тран был ясноглазым симпатичным мальчиком с невероятными способностями к лингвистике (у него был Дар), и быстро снискал расположение иностранцев. Когда они уехали, он пошел за ними. В каждом новом порту он сплетничал с духами, обменивался рассказами с Воронами, бегал с лисами и болтал с обезьянами.

Гуляющий-по-Воде обогнул земной шар четыре раза, прежде чем снова обратил внимание на свою родную Корею. Когда он прибыл туда, у него были новости для хенгейокай. Он научил искусству путешествия дюжину нетерпеливых лисят, и начал распространение Бардов Кицунэ по всему миру.

Разумеется, Кицунэ хотели быть независимыми. Они и Тенгу; и место, где они переждут стрельбу. Но Тран смело махнул в эту пропасть первее всех, и Луна благословила его беспрецедентным успехом. Это Тран открыл Америку Кицунэ, и настроил контакты, протянувшиеся через железнодорожные работы и китайские кварталы.

Тран видел, как бежали Бан`ип, и Тран был тем, кто позвал Катарибэ на юг в качестве свидетелей резни. Тран первым получил известие от Лисы, что



Кицунэ еще не касались Африки и Южной Америки, он и сейчас бродягой пересекает Гайю и Три Королевства.

Яркий Полумесяц, Белопламенный Журавль, Ледяная Смерть, Сломленный Небесный Пепел

Яркий Полумесяц был высокомерным Синдзю, не нуждающимся в податках человеческой Родни. Причиной такой его гордыни был странный случай во время обряда Перехода; в самом центре он увидел пятую чашу – полную запрещенного серебра. Он потянулся к ней, но она исчезла под его рукой. Он не знал, что это означает, но был уверен, что это выделяет его среди всех остальных Лис. Он воспользовался этим моментом просветления, и вскоре стал ритуальным мастером, говорящим с призраками, знатоком Даров своего Пути – а другие он мог узнать и у духов.

Когда настало время присоединиться к сэнтаю, он создал свой. Его сэнтай, Банда Кипящего Серебра, совмещал мастерство с вереницей кровавых успехов, которые по нраву пришлись Незуми их Двора. В своем триумфе они преследовали соперников Гуй-дзин вдоль Тихого океана, чтобы вернуть один из призовых фетишей Двора – и там его сэнтай настигла ужасная трагедия.

Банда Кипящего Серебра догнала своих врагов в Сан-Диего, и окончательный обмен откровениями стал роковым. Их Колонна пал в демонических брызгах яда и собственной крови, и шок его потери сподвиг Банду к еще большей дикости. Когда последняя голова Гуй-дзин откатилась от тела, сломленный сэнтай возвратился к своему павшему товарищу – и встретил нам женщину, молодого медика, она склонилась над тем, кого считала человеком, отчаянно пытаясь уговорить его вернуться к жизни. Даже когда Незуми Капающая-с-Руки-Кровь принял свою боевую форму и отогнал девчонку, она не смогла уйти. И тогда в груди Яркого Полумесяца (тогда еще Белопламенного Журавля) что-то екнуло, но он не мог понять, что с ним случилось.

Он отозвал своих, и начал объяснять девочке, что тело их товарища следует унести; но не смог убедить ее уйти. Зачем-то он показал ей свое истинное обличье – но она не убежала. Когда Кулак забрал павшего Колонну и уехал с ним, она поехала за ними.

Без Колонны Банды Кипящего Серебра больше не существовало. Двое выживших вернулись в Китай, чтобы передать печальные вести Двору; Сияющий Полумесяц и Сондок продолжили поиски фетиша. Молодая ученица стала его проводником; и, к удивлению Синдзю, в скором времени они стали любовниками (тогда его звали уже Ледяная Смерть). Он хотел вернуться с ней в Китай; но однажды ее голос, дрожащий от волнения и радости, сказал ему, что она была беременна.

Много недель Сияющий Полумесяц выл и рвал на себе шерсть. В отчаянии он разъяснил ей всю суть опасности, но та сила, с которой она переносила новости, только еще больше разбивала ему



сердце. Она подстроила все так, будто у приемных родителей родился собственный ребенок – и у нее получилось. Награжденный дочерью, но угнетенный потерей самого истинного счастья, которое он когда-либо знал, сломленный Кицунэ прибыл домой.

Сияющий Полумесяц, теперь уже Сломленный Небесный Пепел, живет жизнью отшельника вдали от Дворов, в пещере, где его окружает Гайя, но не может видеть Луна. Его былая слава теперь просто пыль в его рту, и Дворы больше не призывают его. Теперь сияющий герой тихо отбрасывает тень в изоляции, и Старейшины оплакивают одинокую судьбу, которая раньше была такой великой.



Кицунэ

Имя: **Порода:** **Сентай:**
Игрок: **Путь:** **Миссия:**
Хроника: **Тотем:** **Концепт:**

Атрибуты

Физические
Сила ●○○○○
Ловкость ●○○○○
Выносливость ●○○○○

Социальные
Обаяние ●○○○○
Манипулирование ●○○○○
Внешность ●○○○○

Ментальные
Восприятие ●○○○○
Интеллект ●○○○○
Сообразительность ●○○○○

Способности

Таланты
Бдительность ○○○○○
Атлетика ○○○○○
Рукопашный бой ○○○○○
Уклонение ○○○○○
Эмпатия ○○○○○
Красноречие ○○○○○
Запугивание ○○○○○
Первобытный инстинкт ○○○○○
Уличные порядки ○○○○○
Хитрость ○○○○○

Навыки
Понимание зверей ○○○○○
Ремесло ○○○○○
Вождение ○○○○○
Этикет ○○○○○
Огнестрельное оружие ○○○○○
Лидерство ○○○○○
Холодное оружие ○○○○○
Исполнение ○○○○○
Скрытность ○○○○○
Выживание ○○○○○

Познания
Компьютеры ○○○○○
Загадки ○○○○○
Расследование ○○○○○
Закон ○○○○○
Языки ○○○○○
Медицина ○○○○○
Оккультизм ○○○○○
Политика ○○○○○
Ритуалы ○○○○○
Естественные науки ○○○○○

Преимущества

Детали биографии
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Дары
_____
_____
_____
_____
_____

Дары
_____
_____
_____
_____
_____

Почет
Чи
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
Toky
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑
Kazaяki
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Ранг

Ярость
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Гнозис
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила воли
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Пустяк		❑
Боль	-1	❑
Лег.травма	-1	❑
Травма	-2	❑
Мн.травмы	-2	❑
Увечье	-5	❑
Нокаут		❑

Слабость
НЕ РЕГЕНЕРИРУЕТ

Кицунэ

Химодама

Нет изменений

Сложность: **6**

Самбухенге

Ловкость (+1)_____
Выносливость (+2)___
Манипулирование (-2)__

Сложность: **7**

Комо

Ловкость (+1)___
Выносливость (+3)___
Манипулирование (-1)__
Внешность 0 (+0)
Восприятие (+1)_____

Сложность: **6**

Джуко

Сила (+1)_____
Ловкость (+3)___
Выносливость (+3)___
Манипулирование (-2)__
Восприятие (+1)_____

Сложность: **7**

Кьюби

Ловкость (+4)___
Выносливость (+2)___
Манипулирование (-1)__
Восприятие (+2)_____

Сложность: **6**

Другие черты

_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Фетиши

Предмет:_____Уровень___Гнозис____
Сила:_____
Предмет:_____Уровень___Гнозис____
Сила:_____
Предмет:_____Уровень___Гнозис____
Сила:_____

Обряды

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Бой

Маневр/Оружие	Бросок	Сложность	Урон	Раст.	Скор.	Маг.

Таблица драки

Маневр	Бросок	Сложн	Урон
Укус	Лов+Рукоп.	5	Сила+1/А
Рывок	Лов+Рукоп.	7	Особое/У
Коготь	Лов+Рукоп.	6	Сила+1/А
Захват	Лов+Рукоп.	6	Сила/У
Удар ногой	Лов+Рукоп.	7	Сила+1/У
Удар рукой	Лов+Рукоп.	6	Сила/У

А=Аггравированный урон

У=Ударный урон

Броня:_____

Кицунэ

Натура: **Маска:**

Достоинства и недостатки

Достоинства	Тип	Цена	Недостаток	Тип	Бонус

Расширенные детали биографии

Клан

Ресурсы

Го-эн

Сэмпай

Прошлая жизнь

Тотем

Вещи

Экипировка:

Обмундирование:

Опыт

Всего:

Получено от:

Всего потрачено:

Потрачено на:

Двор

Название:

Местоположение каэрна:

Уровень: Тип:

Тотем:

Регент:

Кицунэ

История

Предыстория

Описание

Возраст:_____
Волосы:_____
Глаза:_____
Раса:_____
Национальность:_____
Пол:_____

	Рост	Вес
Хитогата:		
Самбухенге:		
Кото:		
Джуко:		
Кьюби:		

Боевые шрамы:_____

Внешность

Взаимодействие Сентая

Рисунок персонажа