

КАМУИРЮ

Мистицизм на Фусо

Китайский мистицизм очень запутан и представляет собой смешение нескольких традиций в единое целое. И хотя некоторые из традиций противоречат и конфликтуют друг с другом, жители Фусо не задумываются об этом или предпочитают просто не обращать на это внимание. Сегодня они могут почитать предка, в соответствии с одной традицией, а завтра - духа реки из другой традиции. Подобный синкретизм, может показаться слишком запутанным, на первый взгляд, но ведь и на Тее он также распространен. Ведьмы Судьбы Водачке и Чародеи Авалона взывают к разным силам, но никто не пытается выяснить которая из них "более истинна".

Хоть истоки традиций и их ритуалы различаются, но у них есть и общие черты. Большинство из них связаны с анимистическими духами. И утверждают, что духи покоятся в озерах, реках, деревьях, камнях и даже некоторых предметах, таких как мечи, веера или колокола. Почитание духов приносит благословение, а пренебрежение или оскорбление может навлечь их проклятие.

Одной из распространенных в Фусо традиций является *камуирию* - практика, не имеющая четкой организации. Хотя эта практика очень ритуализированная, но считать ее "религией" было бы ошибочно. В ней нет священников и епископов, как и какой-нибудь четкой иерархии. Жрец, служащий в небольшой рыбацкой деревушке, также уважаем, как и жрец, дающий советы самому Микадо.

Камуи

Жрецы камуирию (называемые *каннуши*) общаются с духами - камуи. Камуи могут быть духами природы, духами предков, ангелами-хранителями и почти любой другой незримой силой, которую только можете себе представить. У каждой реки, всякого дерева, каждой бури, у солнца, неба и земли...у всех из них есть соответствующий дух - камуи. Обязанности жреца в Фусо состоят из общения с камуи и поддержании их доброго расположения, а также возвращения их расположения, если они разгневаны или недовольны. Многие беды в Фусо случались из-за недовольных камуи. Если невидимый мир несчастен, то видимы непременно почувствует это.

У каждого камуи свой характер. Жители Фусо представляют камуи как несовершенных существ, обладающих невероятной мощью (и взрывным характером). Если дела в деревне идут все хуже, то жители обращаются к каннуши, с просьбой разобраться с проблемой. Он советуется с местным камуи и, выяснив в чем проблема, исправляет ситуацию.

Обычным решением в таких случаях является принесение жертв и ритуальные танцы. Хотя в более тяжелых случаях, обидчику, возможно придется совершить что-то более существенное, чтобы загладить свою вину.

Ками или Камуи

Читатели, знакомые с японской мифологией (и ролевыми играми), наверное, обратили внимание на то, что мы используем "камуи" вместо "ками". В то время как слово "ками" происходит из японской культуры, "камуи" относится непосредственно к мистическим традициям народа Аину. Мы используем название "камуи", чтобы отразить влияние "северных народов" на Фусо.

Чистота

Чистота - это важнейший аспект в камуирию. Некоторые поступки могут сделать человека "нечистым" (*кегаре*), требуя проведения ритуала для очищения его души. Хорошими примерами являются: убийство животных ради пищи, и действия, приводящие к усилению личной власти (намеренные или нет). И то и другое рассматривается как нечестивые поступки, после которых требуется ритуал очищения.

К тому же, любое действие, выходящее за рамки предписаний этикета или церемонии, может расцениваться как *кегаре*. Более того, "нечистота" может рассматриваться как зараза: если ваш сосед "нечист", то и вы тоже затронуты его "нечистотой".

Синтай: талисманы

Синтай (*талисман*) - предмет, в котором живет камуи. Герои из Фусо не "владеют" синтай, а находятся во взаимоотношениях с ним. Как вы помните, камуи - это сущность, обладающая личностью. Зачастую не герой выбирает себе синтай, а талисман выбирает героя.

Поэтому, когда далее по тексту вы встретите выражение “владелец синтай”, знайте, что его употребление вызвано удобством, а не реальным положением дел.

В Камуири существует множество различных видов синтай, притягивающих успех, дарующих удачу, и даже обеспечивающие защиту. Их очень много - слишком много, чтобы описать их все, но ниже приведены несколько примеров.

Эма - небольшие деревянные амулеты или безделушки с нанесенными священными и благоприятными словами или фразами. Эма приносит удачу тем, кто его носит, но для этого надо чтобы надпись на нем включала в себя слово *гани* («желание»).

Офуда - талисманы из дерева или бумаги, которые обеспечивают защиту домашнему хозяйству.

Омамори - амулеты, дающие личную защиту. Как правило делаются из ткани и носят для привлечения удачи. Каждый такой талисман дарует удачу определенного вида: хорошее здоровье, удача на рыбалке, защита в путешествии и т.п.

Омикудзи - небольшие благословения случайного рода, написанные на бумаге. Посетитель святилища может вытащить одно из ящичка, оставив пожертвование, и получить то благословение, которое написано.

Как это работает

Последователи камуири могут общаться с камуи. Они могут разговаривать с духами, обращаться к ним с просьбами, а в определенных обстоятельствах даже с требованиями. Но камуи не всегда расположены к сотрудничеству, и порой требуют выказать надлежащее почтение, прежде чем решат помочь. В некоторых случаях выказывание почтения может выражаться просто в трате 1 ОГ, в других же - в чем-то более сложном.

Камуи могут разгневаться, если естественное место их обитания будет осквернено. К примеру, в небольшой рыбацкой деревушке у озера начался голод, потому что в улове стала попадаться только мертвая, отравленная рыба. Герои, пообщавшись с духом озера, узнают, что неделю назад кто-то сбросил в озеро труп. Чтобы умиротворить рассерженного камуи и восстановить чистоту озера, герои должны придумать как им спуститься на дно и, найдя тело, поднять его. Конечно, к этому времени тело убитого могло уже превратиться в нечто *противоестественное и ужасающее*...

Пять элементов в Фусо

Согласно философии камуири, мир состоит из пяти элементов: воздуха, земли, огня, воды и Пустоты. Камуи являются воплощением этих элементов, и их характер сильно зависит от того, какой элемент они представляют.

Воздух

Элемент воздуха является олицетворением разума и рациональности. Воздушные камуи спокойны, задумчивы и неохотно совершают поспешные действия.

Земля

Элемент земли является символом сдержанности и стойкости. Земляные камуи медлительны и иногда упрямы.

Огонь

Элемент огня символизирует энергию и движение. Огненные камуи раздражительны и нетерпеливы.

Вода

Элемент воды олицетворяет познание и мудрость. Познания водных камуи чрезвычайно глубоки и они жаждут поделиться своей мудростью, но только с теми, кого сочтут достойным.

Пустота

Элемент пустоты является символом тайн, практичности и возможностей. Камуи пустоты хитры, трудноуловимы, порой противоречивы, склонны вмешиваться в чужие дела.

Камуи животных

Животные, как и люди, являются сложными существами и содержат в себе все пять элементов, и не всегда в равных пропорциях. Каждое животное обладает своим характером, своим внутренним миром. Вместо того, чтобы быть связанной с одним элементом, их характер представляет собой смесь из всех пяти. Например, в характере медведя может быть больше земли и огня, нежели металла или воды. У змеи же может быть больше металла и воды, чем дерева и огня.

Общение

Каждый последователь камуири может поговорить с камуи, затратив 1 ОГ. Герой, обладающий преимуществом каннуши, может общаться с духами, не тратя ОГ.

Общение с духом продолжаться до тех пор, пока камуи не захочет его завершить.

Камуи способны передать любого рода информацию, в том числе и о событиях, которые могли произойти за последние несколько дней. Духи бдительны, но они также и переменчивы, поэтому могут и не помнить всего, что видели.

Приказы

Только герой, обладающий преимуществом каннуши, может приказать камуи выполнить определенное действие. Отдавая приказ, необходимо потратить 1 ОГ. Командующий камуи выполнить что-то всегда сталкивается с

последствиями, отдавая приказ. Они могут быть как незначительными, если каннуши уважаем, так и тяжелыми в противном случае.

Привязка

Герой, обладающий преимуществом каннуши, может помимо прочего привязывать духов к предметам или объектам (таким как дом или мост), создавая таким образом Синтай (Талисман). Камуи может и не захотеть оказаться привязанным к Синтай, поэтому приготовьтесь к последствиям. Постоянным последствиям. Привязанный камуи лишается свободы, позволявшей ему блуждать по миру, но вместе с тем он начинает оказывать более активное влияние на него. Например, дух, связанный с мечом, путешествует вместе с героем, исцеляющим раны мира. Неплохо. Однако, не каждый камуи согласится отказаться от свободы ради служения, поэтому дух не всегда будет с готовностью откликаться на просьбы героя о помощи.

Призвать силу связанного камуи можно за 1 ОГ. Призванная сила действует в течение одной Сцены. Некоторых духов можно убедить помочь без траты ОГ, но для этого владелец должен смиренно молить об этом.

К каждому синтай может быть привязан только один камуи. Преимущества, даваемые талисманом определяются тем, к какому элементу относится привязанный дух. Огненный камуи, связанный с фонарем, позволит тому гореть вечно, без необходимости заправлять его маслом или другим топливом. Свяжите водного духа с пиалой, и та никогда не опустеет. Металлический камуи, связанный с мечом, сделает его настолько прочным, что сломать его станет невозможно. Возможные эффекты ограничены только воображением каннуши и тем, к какому дух относится элементу.



Перевод: Александр «Neva»

Все изображения к материалу взяты с сайта pixabay.com и распространяются по лицензии CC0 Creative Commons