Трансильвания в ночи

Авторы: *Брайн Кэмпбелл и Никки Ри*

Перевод: Fantomica
Редактура: Luaine
Верстка: En «I never ask for this» Silence

Содержание

Глава первая. Вступление 4

Глава вторая. Земля, украшенная мраком 10

Глава третья. Города и сёла 43

Глава четвёртая. Каиниты Восточной Европы 110

Глава пятая. Отпрыски ночи 212

Глава шестая. Порождённые магией: Тремеры 239

Глава седьмая. Повествование 265

Глава восьмая. Обитающие во тьме 285

Приложение. Слуги воевод (и ещё кое-кто) 295

Глава первая. Вступление

Это земля преданий. Грядущие поколения будут шептаться о терзаемой вампирами Трансильвании, а старейшины каинитов – говорить о опасностях Земель-за-лесом на протяжении всей Долгой Ночи. Однажды эти земли станут местом, где Влад Цепеш обрушит своё возмездие на наступающих турок, где румыны восстанут против ига венгров и секеев, где цыгане рабски служат своим хозяевам и где стареющий граф примет в своём доме ничего не подозревающего нотариуса из Лондона. Когда в тени Карпатских гор вспыхивает война, легенды обретают своё начало здесь, в мире Тёмного Средневековья.

Эпоха тьмы

Множество распрей и конфликтов, присущих Трансильвании, зачастую уходят своими корнями вглубь истории на сотни и даже тысячи лет. Религиозные противоречия Восточной православной и Римской католической церквей, вражда язычников и христиан, борьба пришлой аристократии с угнетённым местным населением буйно разрастаются на этих мрачных землях. Межнациональная рознь между румынами, венграми, секеями, саксонцами и валахами тянется из поколения в поколение, как родовая болезнь. Она не обходит даже не-мёртвых, также передаваясь от сира к потомству.

В то время как смертные страдают от плодов своей ненависти днём, каиниты ведут войны и плетут интриги в ночи. И знать, и крестьяне равно запирают двери и окна, когда заходит солнце, и лишь немногие из людей отваживаются путешествовать при лунном свете. Те из них, от кого отвернулась удача, втянуты в коварные игры нежити, ибо ночи Трансильвании принадлежат детям Каина.

Тёмы

Во тьме таятся ужасы, одолеть которые не под силу человеку. Дневная жизнь простых смертных разительно отличается от той пляски смерти, что под бушует светом луны. Хотя в XII веке цивилизация кажется процветающей, всё это лишь видимость, пропадающая с закатом. Сколько бы ни говорил правитель о воинах, поклявшихся ему в верности, какую бы защиту ни обещал он своим вассалам, простому люду известно, что знать не

в силах уберечь их от демонов ночи. Учтивость – лишь маска, скрывающая варварскую натуру. Богатство и власть феодалов умножаются страданиями их подданных, но даже им приходится платить дань уважения владыкам ночи.

И пускай каиниты тоже ведут учтивые речи, в душах Проклятых алчет Зверь. Чтобы утолить этот голод, в ход идут и утончённое коварство, и невиданная жестокость. У не-мёртвых есть своя иерархия, столь же обманчиво цивилизованная. Слабые здесь становятся добычей сильных, за спинами королей стоят чудовища, а за интригами государств – древние хищники. Вступая в эти земли, оставьте позади смирение и милосердие.

Настроение

Основным настроением историй, разворачивающихся в Трансильвании, будут непреходящая ненависть и бессмертные противоречия, причины которых кроются в наследии прошлого. Как национальные и религиозные разногласия способны раскалывать общество смертных на враждующие лагеря, так и среди вампиров принадлежность к клану играет сходную роль. Личные ссоры здесь зачастую превращаются в клановую вражду. Война Тремеров и Цимисхов особенно жестока и кровопролитна. Кажется, близка та ночь, когда сильнейший клан Старого Света падёт жертвой козней одного из самых могущественных кланов новой эпохи.

По мере продвижения вглубь балканских земель, единство тех, кто рискнёт странствовать здесь, подвергнется серьёзным испытаниям. Каждый из местных владык будет стремиться обратить новоприбывших против своих врагов, рассматривая собратьев по крови как потенциальных союзников. Тем не менее, у героев ваших историй есть преимущества, которых лишены многие другие каиниты. Научившиеся работать ради общей цели и поборов предрассудки, они разделяют знания и возможности друг друга. Так, например, тремер может помочь своим товарищам проникнуть в Цеорис, гангрел – провести переговоры с егерями в окрестных лесах, а бруха – наняться в один из патрулей у восточных границ. Клановая ненависть пронизывает воздух Земель-за-лесом, однако и её, при толике изобретательности, можно обратить себе на пользу. Котериям, чьи представители происходят из одной родословной, стоит действовать особенно осмотрительно, дабы не попасть в водоворот ожесточённой кровной вражды.

У такого подхода есть и свои недостатки. Чем больше союзников будет у

котерии, тем больше врагов она наживёт. Тремер столкнётся с ненавистью со стороны Цимисхов, а неуступчивость бруха может поставить сделку, заключённую гангрелом, под угрозу срыва. Разнообразие может не только стать удобным инструментом для игроков, но и обогатить драматическую составляющую истории.

Внимание: «Фактор Чокулы»

Ещё одно настроение, то и дело возникающее в подобных хрониках, может быть трудно увязать с уже имеющимися задумками. Трансильвания – земля легенд, и, пересказанные бессчётное количество раз, они дали начало многим клише, связанным с вампирами. Это способно существенно затруднить истории, разворачивающиеся в её декорациях. Как бы вы ни старались соблюсти историческую достоверность, как бы серьёзно ни подошли к подготовке, насколько бы не желали достичь апофеоза ужаса в вашей игре, учитывайте, что одной попытки сымитировать Белу Лугоши или воспроизвести румынский акцент может оказаться достаточно, чтобы разрушить тщательно создаваемую вами атмосферу. Для некоторых Трансильвания так и остаётся страной бутафорских летучих мышей на ниточках и грудастых молоденьких актрис в платьях с глубоким декольте. Диалоги из худших серий «Мрачных теней» могут возникнуть как по волшебству. Всё это – последствия ужасающего «фактора Чокулы».

Поскольку игра про вампиров может выходить за рамки хорошего вкуса, «фактор Чокулы» способен оказать поистине смертоносное воздействие. Если вы чувствуете, что столкновение неизбежно, используйте ситуацию в свою пользу и возглавьте то, что не можете победить. Не бойтесь позаимствовать сюжет-другой из фильмов студии «Хаммер», добавить в сценарий щедрую горсть мелодрамы, сыпать цитатами из «Дракулы» или картинно содрогаться перед лицом невыразимого ужаса. Если вас не страшит «фактор Чокулы», то нет никакой необходимости воспринимать происходящее чересчур серьёзно. Развлекайтесь.

Пара слов об исторической достоверности

Мы сделали всё возможное, чтобы проверить точность фактов, содержащихся в этой книге, но снимаем с себя ответственность за возможные ошибки. «Трансильвания в ночи» – игровое дополнение, а не докторская диссертация. Те, кто серьёзно изучал историю Восточной Европы, наверняка найдут в ней немало недочётов, но мы признаём, что допустили некоторую вольность ради драматического эффекта.

На самом деле мы не столько допустили вольности в обращении с историей, сколько попросту переиначили всё на свой лад. В большинстве случаев мы сознательно искажали время, перенося здания, рынки, городские стены, замки и многое другое в декорации XII века, хотя в реальном мире они появились только в XIII-XIV веках. Объяснение этому – влияние каинитов, которые были заинтересованы в росте городов.

Так, в реальном мире крепость Буда (в дальнейшем ставшая центром Будапешта) начала активно развиваться только после вторжения монголов в 1241 году. В мире Тёмного Средневековья присутствие вампиров и их притязания на этот регион потребовали создания крупного, густонаселённого города ещё в X веке, ускорив таким образом процесс его развития. Некоторых подобное искажение истории, без сомнения, расстроит, но фанаты ужасов получат удовольствие от зловещих замков и тёмных извилистых улиц, не задумываясь, должны ли они существовать в это время или нет.

В связи с этим мы категорически не советуем использовать эту книгу для подготовки к экзаменам по истории. Если необходимо, ознакомьтесь со списком рекомендованной литературы и другими источниками самостоятельно. Иными словами, наслаждайтесь игрой.

Что в этой книге

Поскольку это произведение структурно несколько отличается от предыдущих работ данной серии, мы позволим себе небольшое предисловие. Здесь описана не только Трансильвания, но и большая часть Восточной Европы. Первая глава включает в себя вступление, перечисляющее дальнейшее содержание и советы относительно настроения и тем игры.

Вторая глава посвящена истории и раскрывает конфликт между Венгрией и Трансильванией, а также его значение для всего региона в целом. Третья показывает наиболее примечательные места: от врат Константинополя до холодных русских степей.

В четвёртой главе представлены описания более чем тридцати каинитов, которые могут стать персонажами историй, разворачивающихся на территории от Болгарии до Литвы. Глава пятая рассказывает о вероломных злодеях и возможных героях среди клана Цимисхов. Шестая глава подробно рассматривает клан Узурпаторов-Тремеров, в том числе Цеорис – их крепость, возведённую для защиты от ужасов ночи.

В седьмой главе даны несколько советов по построению хроник, в том числе относительно вопросов культуры и религии Восточной Европы. Также в ней приведены несколько сюжетных зарисовок для возможных историй. В восьмой главе подробно перечислены другие сверхъестественные обитатели региона: маги, призраки, фаэ, ужасающие люпины и не только. И, наконец, в приложении находится дополнительная информация о двух семьях ревенантов на службе у Цимисхов.

Источники вдохновения

Вне зависимости от того, предпочитаете ли вы истории, наполненные интригами или же старые-добрые ужастики от студии «Хаммер», существует немало источников, способных дать отличные идеи для любой хроники. Перечислим некоторые из них:

Брэм Стокер, «Дракула»

Питер Шуга, «История Венгрии»

Стефан Паску, «История Трансильвании»

Титус Подеа, «Трансильвания»

Джон ван Антверп Файн, «История Балканского полуострова в эпоху раннего Средневековья»

Найнджел Пенник, Пруденс Джонс, «История языческой Европы»

Роже Антонен Робер Порталь, «Славяне: народы и нации»

Стивен Кристофер Роуэлл, «Литва восходящая. Языческая империя в Восточной и Центральной Европе»

Ребекка Уэст, «Чёрный агнец и серый сокол»

Роберт Каплан, «Балканские призраки. Пронзительное путешествие сквозь историю»

Путеводители по Восточной Европе и странам, её составляющим, также содержат потрясающие фотографии и сведения об истории и культуре данного региона.

Глава вторая. Земля, украшенная мраком

Это не человеческое… это что-то, что поднимается из глубин в самых разных уголках мира, что-то, что из поколения в поколение заставляет всех людей реагировать одинаково.

Джон Бердетт, «Последние шесть миллионов секунд»

Размер книги делает невозможным освещение всех примечательных событий, оказавших влияние на земли Восточной Европы. В данной главе будут описаны лишь основные факты, касающиеся каждого из рассматриваемых регионов и объединяющие известную историю с тайной историей каинитов. Расположенная в центральной части Венгрия (и её область Трансильвания) играет важнейшую роль в нашей истории и потому удостоена наиболее пристального внимания. Тем, кто желает глубже ознакомиться с любым из перечисленных здесь мест, стоит обратиться к материалам, приведённым в первой главе.

Богемия

Хотя в Богемии сохранились останки поселений возрастом в двадцать пять тысяч лет, начало раннего Средневековья для неё принято отсчитывать с прибытия славян в VI и VII веках. Миновав Карпатские перевалы, через Моравские ворота (один из многих горных проходов, названный так ввиду относительной лёгкости пересечения) они проникли на территорию Богемии. Здесь славянское население перемешалось с кельтским и германским, образовав племенной союз, который возглавил франкский купец по имени Само. Однако его государство пало под натиском аваров после смерти своего создателя.

В VII веке в этот регион переселилось крупное западнославянское племя, возглавляемое правительницей по имени Либуше. Его представители широко распространились по землям Богемии. Уступив требованиям мужчин племени, желавшим видеть своим вождём мужчину, Либуше сделала своим соправителем и мужем обычного пахаря по имени Пржемысл. Кроме того,

Либуше была известна своим пророческим даром: именно она предсказала, что на этих землях однажды вырастет город, названный Прагой, величайший и блистательнейший среди всех городов.

По крайней мере, так гласит история. На деле Либуше и её люди подчинялись воле древнего цимисха, жрицы и воительницы Шаагры. Спасаясь от наступающих захватчиков и понимая, что её племя уже не в состоянии утолять её растущий голод, Шаагра подтолкнула Либуше, своего любимого гуля, возглавить остальных и направиться на запад. Новоиспечённая знать, названная Пржемысловичами, влилась в ряды племени и вскоре предъявила свои притязания на главенство в нём.

К 833 году возникшее на низменности Среднего Дуная государство Великая Моравия (включавшее Моравию, Богемию и западную Словакию) достаточно укрепилось и начало расширяться. Хорошие отношения с Византией побудили князя Ростислава просить об учителях или священниках, которые заложили бы в его владениях основы собственного церковного управления. В 863 году Кирилл и Мефодий, впоследствии известные как «апостолы славян», прибыли в Моравию и обратили большую часть её населения в новую религию. Они также разработали славянскую азбуку, глаголицу, и добились разрешения проводить богослужения на славянском языке.

Приблизительно в 880 году на мысе над Влтавой началось возведение Пражского Града, крепости, призванной стать не только резиденцией правящей династией Пржемысловичей, но и пристанищем Шаагры. В том же году князь Борживой был крещён Мефодием, а через пять лет на территории Града по его приказу была построена первая каменная церковь, названная в честь Девы Марии.

В 900 году, видя необходимость в дополнительных укреплениях, Шаагра настояла на основании новой крепости выше по реке, в двух милях от Пражского Града, что стало причиной строительства замка Вышеград. Большая часть местных жителей селилась между этих двух крепостей. Самое значимое из поселений, Мала-Страна, возникло у подножия холма, на котором расположен Пражский Град.

Многочисленные браки с другими знатными семьями позволили роду Пржемысловичей прочно утвердиться во главе государства. Самых ценных своих слуг Шаагра вознаграждала могучей кровью и долгой жизнью гулей.

Те, в свою очередь, вступали в браки с другими гулями, и с каждым новым поколением всё больше детей рождались с кровью Цимисхов в своих венах. Некоторые представители семейства обрели власть с помощью запретных магических искусств, а кое-кто практиковал самую чёрную волшбу. Пржемысловичи (многие из которых уже стали ревенантами), таким образом, обладали всей полнотой власти в Богемии, а князь Венцеслав (известный также как Вацлав Святой) был её единоличным правителем. На тёмных улицах Праги прочие Цимисхи оставались желанными гостями, при условии, что они безоговорочно признавали главенство Шаагры.

Шаагра начала погружаться в торпор вскоре после того, как Венцеслав взошёл на трон. Лишившись её совета и руководства, он был брошен на произвол судьбы и вскоре решился окончательно сбросить гнёт своей хозяйки. Вместо опоры на могущество семьи, Венцеслав обратился к помощи извне в попытках удержать трон. В 929 году он присягнул на верность немецкому королю Генриху Птицелову, чем отвратил от себя симпатии местной знати. На земли Богемии проникли германские Вентру, желающие утвердить своё политическое и экономическое господство над регионом. Поддерживая правящего князя-ревенанта лишь на словах, они не предприняли никаких попыток предотвратить его убийство несколькими годами позже в надежде, что смута, вызванная этим обстоятельством, существенно упростит захват власти.

В 935 году брат Венцеслава, Болеслав, убил князя и занял его место. При правлении Болеслава государство, включавшее Богемию, Словакию, Моравию, часть Силезии и южную Польшу, активно развивалось как в политическом, так и в экономическом смысле, хотя его границы и подвергались регулярным нападениям армий императора Священной Римской империи Оттона I (на тот момент - германского короля). Сам князь пытался избегать семейных обязанностей, однако его родня время от времени навещала склеп с покоящейся Шаагрой, поддерживая ту кровью пленников. В 967 году, после гибели Болеслава[1], его сын Болеслав II продолжил централизацию, расширив границы своих владений на восток. Стремясь оградить страну от посягательств христианских монархов Западной Европы, он обратился к Папе Римскому, и в 973 году при его посредничестве была создана Пражская епархия. Несколько Тореадоров и

1 Предположительно, сфальсифицированной: современные исследователи полагают, что на самом деле князь умер в 972 году; прим. переводчика

Ласомбра, соперничавших за контроль над церковью, направились в Богемию и обосновались в Праге.

Бржетислав I, один из последующих преемников Болеслава II, добился полного объединения Богемии и Моравии, хотя и вынужден был полагаться на немецких советников, чтобы удержать под контролем свою родню. Впервые в Богемии бразды правления в свои руки взял вентру, объявивший себя князем Праги. Он предложил союз немногочисленным Тореадорам, а также способствовал вхождению Богемии в состав Священной Римской империи и препятствовал усилению влияния Ласомбра в церковной среде.

В Прагу стекалось немало смертных чародеев и учёных, а также спасающихся от гонений евреев, среди которых было немало образованных и начитанных людей. Вскоре за ними последовали маги и оккультисты из Дома Тремер. Немногим позже убежище в еврейском гетто нашли Носферату и Каппадокийцы. Здесь процветала практическая медицина; еврейские хирурги приобрели значительные познания в анатомии, изучая трупы (в отличие от христиан, которым подобное запрещала религия).

Разрушительный пожар в 1091 году серьёзно повредил Пражский Град. Это побудило Пржемысловичей перенести княжескую резиденцию в Вышеград и начать заменять старые деревянные сооружения каменными. Пребывающую в торпоре Шаагру укрыли в подземельях Вышеградского замка.

Ненадолго подпав под владычество Польши в 1102 году, Богемия вскоре вновь обрела независимость. В 1107 и 1112 годах она подверглась вторжениям со стороны Венгрии, которые были благополучно отражены. В это же время разрозненные поселения, составлявшие территорию Праги, стали более консолидированы. Известная с начала 10 века как пересечение торговых путей, Прага могла похвастаться рынком, способным соперничать с крупнейшими городами Западной Европы. Возводились новые здания, приспособленные для нужд купцов и ремесленников. В 1157 году был построен один из первых в Восточной Европе каменных мостов, Юдитин мост, соединивший между собой берега Влтавы. Вскоре после этого стремительно расцвели районы Нове-Место и Старе-Место, где преобладали каменные дома и церкви в романском стиле.

Здесь же, при поддержке Вентру и династии Пржемысловичей, возникло старейшее из крупных учебных заведений Центральной и Восточной Ев-

ропы, Пражский университет, ставший средоточием интеллектуальной и культурной жизни столицы. В его стенах обучались и преподавали многие величайшие умы Европы. Несколько Бруха прибыли сюда в поисках новых знаний и мест, где они могли бы ими воспользоваться.

Вентру Праги заключили союз с Тремерами, которых теснили Цимисхи в Венгрии. Силы Тремеров вошли в Австрию и атаковали противников с другого направления. Связав таким образом Цимисхов, Вентру сосредоточились на борьбе с Ласомбра в Германии. По сговору с князем Богемии, Тремеры прочно обосновались в Австрии и в конечном счёте перенесли в Вену свою главную Часовню.

В 1198 году Богемия остаётся независимым государством, хотя также считается частью Священной Римской империи. Прага, её столица, является важнейшим торговым центром и форпостом цивилизации на границе земель, которые большая часть Европы считает «варварским» Востоком. Однако многие забывают, что Прага лежит даже западнее, чем Вена. Жители Восточной Европы видят в Богемии союзника против западной экспансии, понимая, что её обитатели во многом разделяют их собственные взгляды. Балансируя между Востоком и Западом, связанная с обоими, но не принадлежащая ни одному, Богемия рискует оказаться поглощённой непрекращающейся борьбой между двумя противоборствующими культурами.

Польша

Раскинувшись между реками Одер на западе и бурными водами Вислы на востоке, обширные равнины Польши служили сильнейшим оплотом язычества вплоть до X века. Многочисленные княжества, лежащие между Священной Римской империей и русско-литовскими землями, находились в постоянной борьбе друг с другом: их конфликты были отражением непрекращающегося противостояния между христианством и старой языческой верой. Здесь Вентру и Цимисхи сошлись в безжалостной битве за господство над регионом и над теми, кто его населял.

Начало христианизации Польши было положено не ранее IX века, когда племя вислян, покорённое князем Великой Моравии Святополком I, вынуждено приняло крещение по славянскому обряду. В 965 году брак с Дубравкой Чешской, дочерью Болеслава I, стал причиной обращения в христианство польского князя Мешко I. Римская церковь укрепила свои

позиции, и германские Вентру получили доступ к землям, где долгое время безраздельно властвовали их соперники-Цимисхи.

Польских Цимисхов мало интересовало, кому поклоняются их смертные рабы. Они не обратили особого внимания на новую веру и не потрудились предотвратить наступление Вентру, чьи слуги постепенно вытеснили христианство славянского образца латинской традицией. Первая епископская кафедра в Познани заменила прежнее священство. К концу X века, одновременно с объединением территорий Великой Польши и Малой Польши, была образована и польская архиепархия римско-католической церкви с центром в городе Гнезно. Стремясь предотвратить полный захват Польши Священной Римской империей, Разколина, княгиня Кракова, убедила своих сородичей-Цимисхов не препятствовать этому, хотя подобный союз и означал номинальное подданство Риму.

В начале 1000 года император Оттон III посетил Польшу и признал сына Мешко, Болеслава Храброго, своим союзником. Вскоре после этого бенедиктинские монастыри возникли в Мендзыжече и Тынце (последний уже при Казимире I). Болеслав правил с 992 года по 1025, и заслужил своё прозвище активными военными кампаниями, направленными против ближайших соседей. В 1003 году он вторгся в Прагу, а 1018 дошёл до Киева и взял город, который, впрочем, не сумел удержать. В 1025 году[1], незадолго до своей смерти, по указанию Папы Римского, Болеслав был коронован как первый король Польши.

Тем не менее язычество продолжает жить (пусть и украдкой) в польских деревнях, вдохновляемое и поддерживаемое гангрелом Иолантой. Отчаявшись помешать планам равно Цимисхов и Вентру, Иоланта приняла участие в языческом восстании в 1037 году, призванном свергнуть власть католической церкви. Хотя оно окончилось неудачей, Иоланта уцелела и продолжила свою борьбу. По мере того как разрастаются и процветают города, дикие земли вокруг них становятся всё более опасными.

В 1079 году мученическая смерть епископа Краковского Станислава - за неповиновение приказу короля Болеслава Смелого он был убит прямо в церкви - повлекла за собой мятеж магнатов (польской знати), который был поддержан духовенством. Вместе с тем ещё сильнее обострилось противостояние между тайными владыками Польши, Цимисхами и

1 Хотя дата этого события до сих пор является предметом дискуссии; прим. переводчика

Вентру.

Столица королевства в 1083 году была перенесена в Краков. Правление династии Пястов способствовало превращению польского государства в главный оплот католицизма в Восточной Европе, однако этот статус оно утратила менее чем через полвека. Незатухающая вражда между политическими и религиозными фракциями в конечном счёте привела к распаду королевства, финальной точкой которого стало изгнание из страны старшего сына Болеслава III, Владислава II, его младшими братьями.

В 1198 году Польша представляет собой совокупность отдельных княжеств, в каждом из которых есть свой правитель-каинит.

ВЕНГРИЯ

Как и большая часть Европы, этот регион прежде был населён кельтами. Местность, ныне называемая Венгрией, в то время входила в состав Римской Империи и была известна как провинция Паннония. Вынужденные регулярно вести сражения с местным населением, римляне строили укрепления и возводили земляные валы, растянувшиеся вдоль Дуная до Карпатского бассейна и западных склонов Трансильванских Альп. В процессе закрепления имперского влияния здесь были основаны многие города и крепости. На западе линии фортификаций поддерживала столица Паннонии, город-крепость Аквинк (в будущем он станет известен как Обуда). Возведённый на холме над Дунаем в месте естественного брода, Аквинк предоставил римлянам существенное преимущество: с этих позицией они могли контролировать переправу через реку и не позволить врагам двинуться дальше в сторону Рима. Понимая, размещение крепости на равнине по другую сторону Дуная также сможет замедлить продвижение неприятеля, римляне основали там поселение. Названное Контра-Аквинком, оно впоследствии станет ядром города Пешт. Также, перейдя Дунай с юга, римляне двинулись на восток провинции на территорию нынешней Валахии.

Но не только люди предпринимали попытки «цивилизовать варварский Восток». Среди каинитов Римской империи всегда имелось некоторое количество смутьянов и идеалистов. Их, как и политических соперников власть предержащих, нередко высылали (силой или по доброй воле) в отдалённые районы империи, в том числе в Пануннию и Дакию. Те каиниты, кого устраивали удобства и увеселения «Вечного города», а также обладавшие значительным весом в обществе, предпочитали оставаться

ближе к Риму.

Однако в попытках расширить границы империи на север от Дакии и живые, и не-мёртвые раз за разом терпели неудачу, сталкиваясь за плодородными долинами с неизвестным и непобедимым противником. Казалось, сама земля здесь восстаёт против захватчиков. Несмотря на славу непобедимых римских легионов, за пределами известного мира солдаты страшились тьмы лесов и того, что таилось в ней.

Эта тьма была куда древнее старейшей из империй. С незапамятных времён в землях Карпат обитал великий демон - искажённая, безумная сущность, известная как Купала. Покоящийся в глубочайших горных пещерах, Купала вырвал своё чёрное, сочащееся скверной сердце и укрыл его в тёмных лесистых предгорьях, чтобы никто из врагов не мог повредить ему, не заполучив прежде вместилище его сути. Яд демона проникал повсюду, медленно отравляя землю, придавая ей зловещую, дикую красоту и загадочность. Скалы, растения и почва были наполнены токами силы и притягивали созданий, ощущавших эту магию. Вместе с ними расползалось и безумие, волнами расходившееся от сердца Купалы в Трансильвании до самых отдалённых уголков Богемии, Польши, Литвы, Болгарии и Руси.

Помимо Цимисхов, долгие столетия правивших в Дакии, по её землям блуждали оборотни из племени Теневых Владык. Один из их родни, известный как Децебал, царь дакийцев, в I веке н.э. вторгся в Мёзию и разбил находившиеся там римские войска, в результате захватив власть над Паннонией и Дакией. В 106 году римский император Траян возглавил новую армию для вторжения в Дакию. Он одержал победу - Децебал предпочёл плену самоубийство - и в течение следующих двадцати лет римляне отвоевали потерянные владения. После долгих и ожесточённых сражений с дакийцами, римские военачальники расселили часть солдат среди местных племён, стремясь предотвратить новое восстание. Сплав двух этих культур и дал начало рождению румынского государства. Теневые Владыки были вынуждены отступить в трансильванские Альпы и зализывать раны.

С течением времени положение Римской империи становилось всё более шатким. В 271 году легионы покинули северные провинции, оставив своих союзников-готов оборонять границы от ещё более «варварских» племён. Хотя большинство зажиточных обитателей (в том числе многие из числа римских каинитов) предпочли покинуть Дакию, прочие (в основном

простолюдины, обжившиеся здесь) предпочли остаться и принять власть готов.

В 330 году, бросив вызов многим сенаторам, император Константиин сделал Византий своей второй столицей. Его решение отражало раскол, глубоко поразивший римское общество - раскол, в конечном счёте затронувший и Балканы. Империя фактически разделилась надвое: западная её часть управлялась Римом, а восточные провинции - Византием, впоследствии переименованным в Константинополь. Отголоски этого противостояния пронизывают всю историю Балканского полуострова вплоть до настоящего времени.

С падением империи аванпосты в Дакии и Паннонии оказались заброшены. Паннонцы, оттеснённые вторгшимися захватчиками, двинулись на запад, в то время как румыны бежали в Трансильванию и в сторону Карпатских гор. Когда войска римлян отступили, они оставили здесь спящего каинита - местного уроженца, получившего Становление от римского малкавиана. Этот несчастный ещё в бытность смертным по случайному стечению обстоятельств связал себя с сердцем Купалы, и связь эта терзала его рассудок ужасными видениями будущего. Подобное обстоятельство делало его идеальным кандидатом для Становления с точки зрения Малкавиан. Этот каинит взял себе имя Октавио, так как верил, что восемь великих знамений возвестят о пробуждении демона. Убив своего сира в минуту безумия, Октавио обосновался в римском Аквинке, но впал в торпор незадолго до отступления легионов. Разрушение части города не потревожило подземный склеп, в котором он укрывался.

Территории Карпатского бассейна вошли в состав империи гуннов в V веке. Гуннский вождь Атилла сделал их плацдармом для своего нападения на Восточную Римскую империю, в ходе которого его войска сумели дойти до Константинополя. Лишь колоссальный выкуп (и, как говорят некоторые, иные методы убеждения патриарха города, тореадора Михаила) заставили гуннов отступить. Созданное Атиллой государство распалось вскоре после его смерти.

Следующие века отличались ещё меньшей стабильностью. Гепиды разгромили гуннов; Одоакр, наёмник-варвар, в 476 году сверг последнего римского императора, а в 493 году Теодорих, вождь остготов, убил Одоакра. Государства рождались и гибли с каждой новой волной кочевников, орды

которых наводнили Восточную Европу. Южные земли близ Константинополя оказались под властью булгар; славянские племена вторглись на Балканы, зачастую не без помощи Теневых Владык или Цимисхов и Гангрелов, пришедших вместе с ними. Северные славяне обжили районы, в которых могли вести хозяйство, не вступая в конфликты со своими более агрессивными соседями. На протяжении VII и IIX веков в Карпатском бассейне господствовали авары, до тех пор, пока их держава не была уничтожена Карлом Великим. Чтобы выжить, многие были вынуждены принять христианскую веру.

Пропасть между Востоком и Западом ширилась по мере того, как Византийская империя отворачивалась от западно-европейской Римской церкви в сторону восточной православной веры. Балканы и по сей день охвачены религиозной войной между этими двумя противоборствующими учениями. Православное христианство, с его традициями иконопочитания и брака среди священников (в отличии от католической церкви) на протяжении веков оставалось для Запада явлением тревожным и загадочным.

История Венгрии как государства началась с прихода на балканские земли венгров, или, как они сами называли себя, мадьяр. Это название восходит к словосочетанию «onogur», что в переводе с булгарского означает «десять родов». Истоки мадьярских племён прослеживаются до Уральских гор. Под присмотром Теневых Владык эти свирепые воины (среди которых было немало их родичей) в VII веке двинулись на юго-запад. Солдаты семи из племён служили в качестве наёмников в Хазарском каганате. Мадьяры считались сильнейшими среди них, и впоследствии все прочие стали известны под этим именем.

Но, отказав однажды в военной помощи кагану, мадьяры были вынуждены покинуть его владения. Многие Теневые Владыки отправились с ними в поисках новых каэрнов, которые они могли бы назвать своими. Ведомые талантливым военачальником по имени Арпад, мадьяры перешли через Карпатские горы и в 895 году вторглись в Альфёльд, крупнейшую область Паннонской равнины. Немногим позднее вожди прочих племён признали верховенство Арпалда и поклялись в верности ему и его роду, ритуально смешав и выпив свою кровь.

Каждое из племён получило в своё распоряжение часть захваченных земель; так, племя Арпада заняло окрестности Буды. Затем начался

период стремительных набегов на Западную Европу, которые сами венгры называли «kalandozások» («странствия») и считали неотъемлемой частью своей пока ещё полукочевой жизни. Переправившись через Дунай, они разорили Баварию и Северную Италию, а в 942 году дошли до Испании. Венгерские имена напоминали гуннские, а сами мадьяры не потрудились объяснить перепуганным европейцам, что они не имеют отношения к ужасному Атилле.

В 933 году германский король Генрих Птицелов повёл против мадьяр тяжеловооружённую конницу и разгромил их. Венгерский князь Файс, внук Арпада, в 948 году вступил в союз с византийцами, стремясь обеспечить себе поддержку в дальнейших сражениях. По его поручению военачальник Булску, известный под прозвищем «кровавый», отправился в Константинополь на встречу с императором. Впоследствии приняв православие, он заручился и поддержкой патриарха Восточной церкви. Михаил из клана Тореадор, искавший орудие для борьбы со Священной Римской империей, также заключил соглашение с Булску.

Огромные венгерские армии вторглись в Западную Европу в 954 году. Веками венгры жили войной, и теперь пламя её распространялось по германским землям подобно пожару. Им помогали и сверхъестественные союзники: так, на сторону Михаила Константинопольского встали балканские Бруха, жаждущие ослабить власть тевтонских Вентру на севере.

Лидером этих Бруха был Доминик, мстительный воитель, которому своими глазами довелось увидеть падение Карфагена. Подстёгиваемый давней ненавистью к Вентру, он не мог упустить представившуюся возможность. Вместе со своими солдатами Доминик сопровождал отряды венгров (среди которых всё ещё оставались родичи оборотней) в их набегах.

Стремясь извлечь из союза (и союзников) максимальную выгоду, Михаил использовал хитроумную тактику. Самым многообещающим смертным воинам дозволялось накануне битвы вкушать витэ Бруха. Опоённые кровью каинитов, родичи-гули превращались в поистине смертоносную силу. В обмен на подобную помощь некоторым из числа этих воинов было предложено Становление. Доминик, в частности, имел виды на Булску, считая военачальника лучшим подспорьем в своей борьбе против Вентру.

Однако его успехи привлекли и других заинтересованных наблюдателей.

По мере того как росло могущество венгров, умножалась и слава Булску, и северная знать была вынуждена склониться перед ним. Но сам он соблазнился предложением могущественного германского вентру по имени Генрих Вольстагский. Разъярённый дерзостью пешек Михаила и безрассудством Доминика, Генрих понимал, что обратив таланты Булску себе на службу, он нанесёт врагам урон куда больший. Сильнейшие из мадьярских воинов жаждали могущества, даруемого кровью каинитов, но сам Булску, даже будучи зависим от витэ Бруха, куда сильнее мечтал о власти, которой обладали Вентру.

В 955 году германский король Оттон I (в будущем - император Оттон Великий) нанёс поражение венграм в битве на реке Лех. Это положило конец их завоевательным походам на Запад и ускорило переход к оседлости. Булску удостоился Становления от своего нового сюзерена и укрепил власть своего семейства над Венгрией. Торговля с Западом стала одним из главных источников богатства династии Арпадов.

Кроме того, отдельные представители семейства также были выбраны для Становления. Под их влиянием смертные родственники продолжали насаждать в Венгрии монархию, подобную тем, что существовали в Западной Европе. Зубор, сын Булску, в 963 году отправился в качестве посланника в Константинополь и, ритуально вкусив витэ Вентру, поклялся в верности главе православной церкви, тореадору Михаилу и его союзникам.

Восточная Венгрия, известная также как Трансильвания или «Земли-за-лесом», однако, не желала склоняться перед мадьярами. Пришлые захватчики столкнулись как с враждебностью смертных потомков римлян и дакийцев, так и с угрозой местных вампиров, не желавших видеть Вентру в своих владениях. Даже оборотни из септа Ночного Неба в тени южных Карпат готовились к войне с новым противником.

Династия Арпадов продолжала наращивать своё могущество. Великий князь Геза Арпад,видя, что на его земли всё чаще обращают внимание западные соседи, решился на переход в христианскую веру для защиты от возможной агрессии с их стороны. И хотя его пытались расположить к себе и православная, и католическая церковь, в 975 году он принял крещение по римскому обряду. Планам вторжения в Венгрию было не суждено сбыться: теперь она не только пользовалась защитой Папы Римского, но и стала важным перевалочным пунктом для купцов Священной Римской империи.

Заключив мирное соглашение с императором Оттоном I, Геза получил от него священников, отправленных крестить венгерский народ, и переехал в Эстергом с почётной свитой телохранителей-баварцев.

Однако даже после этого Геза не перестал поклоняться старым богам, желая избежать конфронтации со своими подданными, которые в большинстве оставались язычниками. С одной стороны, ему удалось пошатнуть прежде сильный авторитет жречества, с другой - его попытки насадить синкретичную религию, пусть даже для объединения страны, неизменно вызывали возмущение каждой из сторон.

Одной из нескольких жён Гезы (от которых он не отказался даже после обращения в христианство) была Шарольт, сестра дьюлы (племенного вождя) Трансильвании. Как и её брат, крещённая по православному обычаю, она внушала страх и подозрения католическим миссионерам. Шарольт не только приписывали пороки мужа, но и обвиняли в том, что из-за неё «искажённая вера перемешалась с язычеством, и это праздное, вялое христианство стало со временем хуже варварства»

Незадолго до своей смерти Геза получил Становление от Булску. Это событие сильно пошатнуло его дух. Отнюдь не испытывая благодарности за бессмертие, он возненавидел своего сира. Прежде полагая, что религия - всего лишь инструмент, удобный для политики, но бесполезный для души, теперь Геза содрогался при виде креста. Отныне он считал себя запятнанным злом, навеки проклятым и отрешённым от Царства Небесного, хотя позднее всё же поддался тёмным соблазнам новообретённого могущества.

Укрыться от этого ужаса Геза решился в Эстергоме. Он по-своему отомстил церкви, теперь державшей его в таком страхе, обучив своих гулей - детей, прежде бывших алтарными служками - языческим ритуалам. Геза молился, чтобы силы Ада направили их руку. Мыль о том, что эти чистые души теперь взывают к древним богам его родины, доставляла ему бесконечное удовлетворение.

Вскоре Геза объединился с несколькими представителями клана Малкавиан, чтобы основательно развратить служителей католической церкви. Венгерские Малкавиане, сплотившиеся вокруг своих старейшин, восхищались ироничностью этого нечестивого союза. Под руководством Гезы их замысел в последующие столетия воплотился в полной мере. За фасадом церкви, которой в последние годы жизни он так помо-

гал, князь Эстергомский (называемый ещё «архиепископом» Венгрии) стяжал огромную власть. Однако ненависть к Булску перешла все границы, когда Геза узнал о том, что тот дал Становление одному из его прежних телохранителей. Тот факт, что его сир уравнял простого рыцаря и его, некогда бывшего королём, окончательно подтолкнул Гезу к планированию мести.

Сын Гезы, Иштван I, воспитанный в христианской вере, был коронован на Рождество 25 декабря 1000 года. Тогда же был издан эдикт, провозглашавший обязанность всех его подданных (кроме иудеев и мусульман) принять христианство. Иштван поощрял иноземцев, особенно немцев, селиться в его владениях. И хотя столицей страны считался Эстергом, именно в этот период по обе стороны Дуная выросли города-близнецы, Буда и Пешт, а стремительное развитие торговли подстегнуло интерес Вентру к ним. Когда прежний Аквинк (а теперь Обуда) вернулся к жизни, Октавио очнулся от своего долгого сна. Разгневанный упущенным временем, он неустанно выискивал указания на восемь великих знамений, предвещающих пробуждение Купалы.

В Венгрии стали появляться и представители монашеских орденов, в том числе цистерцианцы и бенедиктинцы. Через десять епархий и сеть церквей пролегали многие паломнические маршруты в Константинополь и Иерусалим. С помощью католической веры насаждалось и национальное единство: так, на каждые десять деревень должен был приходиться по крайней мере один храм, близ которых, в стремлении связать поклонение предкам с христианскими святынями, обустраивали кладбища. Но пока западная Венгрия всё больше обращалась в сторону Европы, восточная (известная как Трансильвания) превратилась в поле битвы венгерской знати и германских поселенцев против местного румынского населения.

Сопротивление восточных окраин повергло Иштвана в гнев. После убийства своего двоюродного брата по обвинению в «кровосмесительном язычестве» (и для устранения потенциального претендента на трон) он двинул войска против дьюлы Трансильвании. Жестокие сражения уступили место резне, и каждая сторона стремилась перегнать другую в количестве учинённых зверств. Венгры-католики захватили земли православных румын, а остатки дакийцев были обращены в рабство. Подстегиваемое происходящим, язычество лишь процветало.

Ночи тем временем полнились кровавой войной между Вентру и Цимисхами. Открытая вражда каинитов грозила гибелью всем смертным обитателям Трансильвании. И крестьяне, и знать привыкли запирать окна и двери на ночь, завершая все дела на закате. В свете луны воины-гули врывались в темнейшие уголки Карпатских гор и в нечестивые обители Цимисхов. Стаи не-мёртвых открыто сражались с чудовищными созданиями из плоти и костей. Прежние завоевания «цивилизованного мира» вновь оказались под угрозой.

Кампания против восточных регионов становилась всё более успешной. Пленив правителя Трансильвании, Иштван присвоил и его земли. Пока светило солнце, захватчикам ничто не угрожало, но стоило опуститься тьме, как видимость спокойствия слетала в тот же миг. Патрули Вентру регулярно натыкались на тварей, будто выползших из ночных кошмаров. Для того, чтобы совладать с Цимисхами, им потребовалось прибегнуть к помощи Узурпаторов - печально известного клана Тремер.

Долгие годы смертные маги искали ключ к бессмертию. Поиски привели их в Трансильванию, богатый висом край, где высоко в горах была воздвигнута Часовня, называемая Цеорисом. Жажда силы и вечной жизни подвигла часть этих магов изобрести ритуал, для которого были пойманы и убиты несколько Цимисхов. Итогом его стало превращение в каинитов - и вечная, непримиримая ненависть Извергов. Быстро оценив открывающиеся перспективы, Вентру заключили с Тремерами союз, предложив им припасы, деньги и помощь в войне против Цимисхов. Тремеры, в свою очередь, не заставили себя долго упрашивать.

Продвижение интересов католической церкви обусловило канонизацию Иштвана как святого Стефана, небесного покровителя Венгрии. В годы его власти королевство процветало, но после смерти в 1038 году на десятилетия окунулось в пучину междоусобных мятежей.

В 1163 году король Иштван III заключил перемирие с византийским императором Мануилом I Комниным и отдал ему в заложники своего младшего брата Белу III. Не имевший на тот момент сыновей Мануил провозгласил Белу своим преемником. Однако вскоре после рождения у императора наследника он всеми силами стремился продвинуть воспитанника на венгерский престол. После смерти Мануила Бела пошёл войной на Византию, захватив принадлежавшие ей балканские владения.

Проведший почти десять лет при императорском дворе, новый правитель принёс в Венгрию обычаи и нравы, царившие в Константинополе. О славных деяниях короля повествует летопись, составленная монахом и хронистом, служившим королю, и известному как Аноним (или P. dictusmagister; с лат. - «Мастер, именующий себя П»). Было начато строительство кафедрального собора в Эстергоме и многих монастырей за пределами городских стен.

Правление Белы III было временем наивысшего расцвета Венгерского королевства, а он сам стал одним из богатейших монархов Европы (пусть даже львиная доля этих богатств принадлежала его родичам-каинитам). Дополнительным источником пополнения казны служили монополия на добычу драгоценных металлов, чеканку монет, соль, таможенные сборы, налоги на торговлю и речные перевозки, а также местные налоги. Поощрялись и укреплялись культурные связи с другими державами, особенно если они сулили новые знания и новые выгоды.

Пышным цветом расцвела торговля: на рынках и ярмарках мусульмане, евреи, русские, итальянцы и немцы продавали и покупали оружие и коней, меха и кожи, воск и эмали, медь и серебро. Золотые рудники Трансильвании также исправно подпитывали процветание королевства.

После смерти Белы королём стал его сын Имре, на которого отцом возлагались большие надежды. Но, пускай кое-где и установилось шаткое равновесие, люди знают, что лучше не выходить из дома по ночам. За видимостью покоя таится тёмная ярость; сама земля здесь проклята, и проклятие это заражает всё вокруг.

Дикая и полная опасностей Трансильвания, захваченная Иштваном I после его провозглашения королём Венгрии, всегда оставалась обособленной территорией. Потомки дакийцев и римлян обитали в этих местах задолго до вторжения мадьяр на запад. Среди румынской знати многие гордятся своей древней родословной и претендуют на семейные владения - замки и окрестные земли - по праву крови. Деревни и сёла здесь столь малы, что зачастую не имеют названий, а леса густы и бескрайни.

Это вполне устраивает Гангрелов, которые бродят среди них, а также Теневых Владык, издавна составлявших весомую силу в Трансильвании. Хотя оборотни питают беспримерную ненависть к воеводам Цимисхов, искоренить последних им оказалась не под силу. Поэтому они стремятся дер-

жать смертное население (за исключением своих родичей, всё ещё обитающих здесь) немногочисленным, дабы ослабить власть злейших врагов. По иронии судьбы, жестокости, чинимые самими Цимисхами, приносят даже больший результат.

По велению венгерского короля знать, немецкие купцы и крестьяне стекаются в Трансильванию. Впервые возникают здесь крупные поселения и города. Старая румынская знать отчаянно цепляется за свою православную веру. Вытесненные католиками - секеями и мадьярами - валахи (как ещё называют себя жители этих мест) стали слугами тех, кто захватил их земли. Крах древних семейств сильно подкосил высокомерных Цимисхов, веками зависевших от их поддержки. Нова Арпад из клана Вентру, способная и сообразительная женщина, сыграла решающую роль в этих событиях. Покорение исконных обитателей Трансильвании позволило ей возвыситься среди своих сородичей.

Мадьярских правителей поддерживают саксонские переселенцы. Многие из них прибыли в эти края, чтобы избежать тяжёлых налогов на родине и в поисках лучшей доли. В обмен на обязательства перед короной, немецкие крестьяне получали наследственные титулы: так, глава каждой деревни именовался «графом» и имел право на большой участок земли.

Саксонцами же были основаны семь укреплённых городов. Примечательные не только своими размерами, но и каменными постройками, особенно замками и крепостными стенами, все они стали центрами прилежащих регионов. Именно поэтому Трансильванию ещё называли Семиградьем - по числу городов и замков в каждом из них. Этнический компонент привёл к тому, что вдобавок к румынскому, они также имели и немецкое обозначение.

Один из этих городов, Медиаш, находился под управлением Новы Арпад, наблюдавшей за остальными шестью князьями, которых избрали местные каиниты. Вскоре семеро правителей объединились и организовали Совет Пепла, призванный стать верховной властью в Трансильвании.

Разумеется, Цимисхи не признали подобных притязаний на господство: венгерское вторжение для них было плевком в лицо, мир со Священной Римской империей - пустым звуком, а секейская знать - угрозой их владениям и их сервам. Вопреки усилиям западных каинитов, воеводы удерживали свои земли и выставляли напоказ свою власть.

Кроме того, под контролем Цимисхов оставался и далёкий от Западной Венгрии город Бистриц. Вотчина Раду, искусного дипломата, которого многие из его карпатских соплеменников открыто поносили как предателя, он входил в состав Семиградья, а его правитель - в Совет Пепла. Вопреки наветам, Раду озаботился, чтобы прочие Цимисхи знали всё о деятельности его мнимых союзников. Вскоре, после нескольких десятилетий фатальных неудач, Совет Пепла был распущен.

Презираемая многими членами Совета, Нова Арпад была пленена трансильванскими заговорщиками (не без помощи Цимисхов). Её место заняла Руксандра из клана Носферату, которая выдаёт себя за княгиню Медиаша. Любой каинит, объявляющий себя правителем, признанным венгерскими Вентру, становится мишенью для мстительных Цимисхов, коварных Тремеров, буйных Бруха и разгневанных Теневых Владык. Тот, кто захочет установить свой порядок на этой бурлящей хаосом земле, не найдёт недостатка во врагах.

И хотя прежде в Трансильвании преобладали горные крепости и маленькие деревеньки, то теперь здесь ширится сеть торговых путей и поселений, связывающих её с Западом. Многое уже изменилось, но впереди изменения ещё большие - и отнюдь не каждый местный обитатель примет их с радостью.

Клан Цимисхов очутился перед лицом ещё одной, незримой битвы. Пускай по дебрям Трансильвании блуждают Гангрелы и Носферату, но именно Изверги испокон веков называли эти земли своим домом. До крайности территориальные, Цимисхи связаны с почвой своей родины столь сильно, что могут отдыхать лишь в ней. Даже наполненная чёрными токами скверны, эта земля поддерживает их. И хотя молодые Цимисхи мало затронуты порчей, старейшины веками купались в ней, и теперь обречены защищать свои владения - или погибнуть.

Ставшая полем битв между Тремерами и Цимисхами, Трансильвании едва ли может выстоять против вторжения с Запада. Каиниты, отважившиеся путешествовать по этим краям даже большим отрядом, рискуют стать жертвой любой из фракций, сколь осторожны бы они ни были. А местные смертные и вовсе могут лишь запирать окна и двери, и молиться, чтобы беда обошла их стороной.

Конец XII столетия стал для Трансильвании временем великих

потрясений. Для честолюбивых каинитов, готовых схватить удачу за хвост, ещё есть шанс заполучить домен и снискать славу. Однако им едва ли придётся легко. Война между Извергами и Узурпаторами, соперничество между претендентами на оставшиеся владения, постоянная угроза со стороны люпинов - всё это ожидает любого, кто достаточно смел (или глуп), чтобы рискнуть. Тех же, кто наивно полагает, что покорить эти разделённые земли будет легко, ожидает жестокое разочарование.

Исконные владыки

В древних крепостях Трансильвании издревле обитали те старейшины клана Цимисхов, что предпочли отдалиться от суеты смертного мира. Созерцая свою внутреннюю тьму, беседуя с духами ночи и впитывая порчу, что подобно рекам текла по их земле, эти старейшины изредка ходили среди людей и почитались как боги.

Человечность никогда не была присуща Цимисхам. Бесчисленные эксперименты над смертными приносили им знания, но не давали понимания. В пещерах и лабиринтах Восточных Карпат Цимисхи возводили свои святилища, и величайшее из них принадлежало старцу по имени Йорак. Прислужники-гули похищали для него людей, из которых Йорак создавал искусные скульптуры. Вскоре эти живые гобелены целиком покрыли стены его мастерской. Так обрёл свои гротескные и противоестественные очертания Собор Плоти.

И, хотя дети Старейшего рассеялись по всей Европе, Цимисхи Старой Страны куда сильнее прочих обратились вглубь себя. Стремясь понять внутреннего Зверя посредством собственной (и не только) плоти, они стали существами намного более чуждыми и ужасными, нежели смертные. Над Трансильванией сгустились тучи, и многие пали жертвами безумия демона.

Болгария

История Болгарии берёт своё начало на западном побережье Чёрного моря. По меньшей мере за четыре тысячелетия до Рождества Христова в районе Варны уже существовали первые поселения. Обившие здесь фракийцы занимались земледелием и скотоводством, торговлей и ремёслами, процветая в этом краю лесистых гор и изобильных долин. Однако именно плодородные земли стали причиной вторжения сперва

армий Александра Македонского, а затем - Римской империи. Впрочем, прибывшие с завоевателями Вентру и Тореадоры вскоре обнаружили, этот безыскусный край отнюдь не расположен к ним, а местные Цимисхи - попросту враждебны.

После падения Римской империи на территорию Болгарии пришли гунны и тюрки, а следом за ними в VI веке - славянские племена. Смешавшись с местным населением, они дали начало воинственному, экспансивному народу, внушавшему страх обитателям Западной Европы и Византии - булгарам.

Борьба за христианизацию Болгарии длилась почти два столетия, отражая противоборство между владыками-Цимисхами. Несмотря на крещение хана Кубрата в 619 году, большая часть болгарского народа оставалась верна старым языческим божествам. Византия, с давних пор привлекавшая алчные взоры местных правителей, воспринималась ими не как средоточие духовной мудрости, а как источник богатой добычи. В 811 году, в ходе очередной войны, хан Крум убил византийского императора Никифора, а из его черепа приказал изготовить посеребрённый кубок для пития.

Спустя полвека блокада греческим флотом болгарских прибрежных вод и неудачи на военном поприще вынудили хана (после крещения взявшего титул князя) Бориса принять православие. Кратковременное возвращение к язычеству произошло при его сыне, Владимире. Однако вскоре трон перешёл к брату Владимира, Симеону, впоследствии прозванному Великим. В его правление христианство стало государственной религией Болгарии, которая в скором времени превратилась в самую могущественную державу во всей Восточной Европе, способную соперничать даже с Византией. Оправдывая свою воинственную репутацию, болгары оттеснили мадьяр на территории нынешней Венгрии. Из горных цитаделей воеводы Цимисхов направляли «очищение» здешних земель от чужеродного влияния (в особенности от Вентру и Бруха).

Набеги славян и венгров в течение X века ослабили страну и в конечном итоге привели её под византийское владычество в 1018 году. Империя получила власть над своим воинственным соседом, и Болгария вновь оказалась беззащитна перед влиянием каинитов из других регионов, находивших её даже более привлекательной, чем прежде.

Господство Византии подавило развитие болгарской государственности.

В условиях иноземного владычества замедлилось развитие культуры, болгарская церковь была подчинена Константинопольской патриархии. Реформы, проводимые империей, мало-помалу истощали экономику страны. Местные обычаи и язык отходили на второй план или подвергались гонениям, а многие знатные болгарские семьи были переселены в азиатскую часть Византии. Их место занимали выходцы из Константинополя, часть из которых служила интересам Вентру и Тореадоров. Оставшиеся купили своё положение ценой верности новым правителям. Разногласия между Цимисхами достигли своего пика, подпитываемые нестабильностью политической ситуации.

Народное возмущение византийским владычеством возрастало, вылившись в итоге в серию волнений и мятежей. Начавшись ещё в 1040 году с восстания Петра Деляна, провозглашённого «царём болгар», они привели к освобождению значительных территорий. Хотя в итоге это восстание было подавлено - благодаря предательству и козням некоторых Цимисхов - за ним последовали новые. Между 1072 и 1086 годами ещё три мятежа окончились неудачей, но все они явственно показывали стремление болгарского народа продолжать борьбу.

На протяжении всего XII века Болгария переживала череду кровавых конфликтов. Армии первого и второго Крестовых походов, двигавшихся из Европы в Святую землю, также оставили здесь свой след. Бремя защиты Европы и Византии от набегов кочевников с Востока вновь всей тяжестью легло на плечи болгарского народа. Местные каиниты вели изнурительную борьбу со стаями странствующих Гангрелов и Серебряных Клыков из русских земель. Попытки сбросить византийское иго уступили место отражению бесконечных атак из европейских и азиатских степей.

Связанный угрозой как со стороны турок-сельджуков, так и со стороны армий крестоносцев, разоряющих всё на своём пути к Иерусалиму, Константинополь не мог предоставить помощь Болгарии. Тем не менее к концу столетия прежние мечты о независимости возродились вновь. Местная знать восстановила свои силы и направила их против гнёта империи. И даже разлад, царящий среди Цимисхов, не способен был помешать близящимся переменам.

Под предводительством братьев Петра и Ивана Асеня в 1186 году вспыхнуло новое восстание против византийского владычества. Сейчас Болгария

стоит на пороге осуществления своей давней мечты. Хотя некоторые среди Цимисхов продолжают поддерживать империю, прочие полагают, что лишь независимость позволит им оставаться у власти.

Литва

Свирепость зубров, кабанов и волков, бродивших в здешних лесах, была сравнима лишь с упрямым сопротивлением людей непрошеному вниманию христианских армий.

Стивен Роуэлл, «Литва восходящая. Языческая империя в Восточной и Центральной Европе»

В 1197 году территории Литвы вот-вот грозят оказаться в осаде. Литва - один из немногих регионов Европы, где всё ещё сохраняется язычество, и соседи-христиане стремятся покорить племена аукштайтов, жившие здесь на протяжении тысячелетий. Легенды о жестокости язычников вскоре послужат оправданием для притеснений самобытного и независимого народа. Единственной причиной будущего кровавого возмездия - вполне оправданного в глазах западных христиан - окажутся иные религиозные взгляды.

Зарождение литовского государства относят к XIII веку. Ряд мелких княжеств существовал здесь давно, но лишь после коронации Миндовга в 1253 году Литва стала называться королевством. Посредством династических браков, убийств и ратного мастерства Миндовгу удастся объединить местные племена. Те из правителей, которые окажутся не связаны с Миндовгом узами родства или клятвой верности, будут вынуждены уйти на Русь. Но несмотря на успехи во внутренней политике, угроза извне вынудит первого литовского короля принять христианство в качестве государственной религии, дабы наладить диалог с соседними царствами.

Однако данный процесс примет иной характер, нежели в той же Венгрии или Болгарии. Признание Христа для литовского королевства будет означать лишь включение его в обширный пантеон наравне с другими богами. Поклонение ещё одному божеству воспринимается куда легче, нежели полный отказ от прежней системы верований и традиций, составлявших основу литовской культуры на протяжении веков.

Но культы старых богов не будет забыты. Обращение к христианству позволит Миндовгу снискать расположение Папы Римского, который

благословит его на захват русских княжеств. Однако к 1261 году Миндовг отречётся от христианской веры, и это усилит изоляцию литовских земель от Запада. На протяжении веков Литва будет оставаться преимущественно языческим государством.

До воцарения Миндовга территория Литвы включала в себя земли нескольких десятков племён. Хотя многие из них поклонялись одним и тем же богам, не существовало никакого единого управления. В разных регионах господствовали разные обычаи и, вопреки заявлениям многих западных учёных, столь же сильно отличались и религиозные традиции. Впрочем, были и некоторые общие черты, присущие всем этим племенам: единый этнический состав и единая цивилизация, развивавшаяся на протяжении веков.

Племена аукштайтов обитали вдоль побережья Балтийского моря и включали в себя пруссов, ятвягов, ливов и литву[1]. Большая их часть впоследствии была уничтожена: пруссы - тевтонскими рыцарями, ятвяги - восточными славянами и поляками, а ливы - покорены Ливонским орденом. Ограждённые морем, обширными лесами и болотистыми топями, аукштайты не имели возможности мигрировать так же далеко, как другие племена. Хотя они и селились на пересечении удобных торговых маршрутов между Днепром и Вислой, их контакты с соседями были весьма ограничены.

Впервые название «Литва» упоминается в Кведлинбургских анналах (летописной хронике) в 1009 году, однако письменные свидетельства о поселениях в этом регионе встречались ещё со времён Римской империи. Некоторые римские учёные и путешественники, в том числе Тацит, писали о народах Балтии. Кроме того, римляне покупали здесь меха, соль, янтарь, воск и мёд - у аукштайтов было развито пчеловодство. В период поздней Римской империи их земли на короткий срок оказались покорены Германарихом, королём остготов. Это, впрочем, не помешало оживлённой торговле с другими финскими племенами и с изредка добиравшимися сюда арабскими и греческими купцами.

В VIII веке литовские земли привлекли внимание Карла Великого. Стремясь расширить границы своей державы и подданство христианской

1 Не совсем верно: пруссы и ливы относятся только к родственным группам; прим. переводчика

церкви, он искал возможные цели для будущих завоеваний, в числе которых рассматривал и обитателей северных берегов Балтики. Но, несмотря на этот интерес, Литва никогда не входила в состав империи Карла Великого.

Куда более явную угрозу представляли норманнские нашествия, регулярно опустошавшие Балтийское побережье с 800 года. Основной целью норманнов являлся захват устья Двины и земель близ Днепра - наиболее удобных торговых маршрутов из Восточной Европы в Византию. Однако на рубеже тысячелетий все их аванпосты в Балтике были уничтожены.

Как и в случае с балканскими народами, усовершенствование системы сельского хозяйства привело к возникновению у литовцев феодальной системы правления в начале X века. Паровое земледелие и скотоводство позволяло обеспечить пищей растущее население, а освоение гончарного дела давало возможность делать долговременные запасы.

Для защиты поселений местные жители применяли систему сигнальных башен. Эти конструкции были просты в возведении и размещались преимущественно на холмах и возвышенностях. В них обычно имелись запасы хвороста для костров: горящий огонь означал близкую опасность. Некоторые из этих укреплений имели обширные размеры и сообщались между собой. Тайные проходы, сети туннелей и погружные мосты через реки и озёра позволяли людям без труда укрываться в них.

Литовское общество формировалось вокруг земельных владений и поместий привилегированного воинского сословия. Кунаги («герцоги») и бояре («рыцари», мелкая знать) были потомками племенных вождей и в основном отвечали за ведение войн и организацию походов на вражеские территории, а также за оборону от возможных захватчиков. Во время войн несколько семей могли объединяться под началом избранного командующего. Из представителей самых крупных родов избирались кунигасы (местные князья); к началу XIII века их насчитывалось более 20.

Зачастую кунигасы были не только военными, но и духовными лидерами. Как и во многих других языческих обществах, от них требовались свирепость в битве и мудрость в миру. Главный из племенных вождей, великий князь, в дополнение к своим обязанностям политического лидера исполнял также функции верховного жреца. Бояре обычно были воинами, имевшими в собственности большой земельный надел. В сравнении с ними, укиникасы (земледельцы) не обладали таким богатством: они были вынуждены платить

подати великому князю, воевать в собственном вооружении, помогать с содержанием дозорных башен и нести караульную службу. За особые заслуги обычный землевладелец мог быть возвышен до боярина. Те, кто потерял землю из-за долгов или по иной причине (кайминасы), теряли также личную свободу и попадали в рабство к своим кредиторам или арендаторам.

Эта феодальная система подверглась суровым испытаниям в последующие несколько столетий. По мере того как земли аукштайтов становились всё более процветающими, они оказывались целью набегов норманнов - варягов и шведов. Кроме того, начиная с XI века, в этот регион регулярно вторгались армии Руси и Польши. В течение двух веков до правления Миндовга захватчики шли как с востока, так и с запада.

На востоке, где предприимчивые скандинавские купцы в конце IX века получили власть над местными славянскими племенами, был сформирован политический союз, впоследствии заложивший основу русского государства со столицей в Киеве. Стремясь обезопасить свои торговые пути, киевские князья предприняли ряд военных походов против своих балтийских соседей. В 983 году князь Владимир Святославич разгромил племя ятвягов, а в 1038, 1040 и 1044 годах его сын Ярослав вновь организовал походы на как на ятвягов, так и на литву. Однако после смерти Ярослава в 1054 году русское государство распалось на мелкие княжества, погрязшие в междоусобной борьбе.

Несмотря на свои военные успехи, восточно-славянские племена (и кормящиеся за их счёт Цимисхи) постоянно враждовали между собой и не могли сформировать долговременный альянс против литовцев. Более того, как и многие их соседи, они охотно прибегали к помощи литовских князей для разрешения собственных споров. Так, например, Володарь Глебович из Новогорода обращался к ним в борьбе против Полоцкого княжества в 1159 и 1162 годах, а уже в 1180 Всеволод Полоцкий искал союза с литовцами против Новгорода[1]. Вследствие нарастающей политической раздробленно-

1 Данное предложение целиком состоит из фактологических ошибок, не поддающихся корректному исправлению, и потому приведено без изменений. На деле Володарь Глебович был князем полоцким в 1167 году, а до этого правил в Минске и Гродно. В 1180 году в Полоцке княжил Всеслав Василькович, с которым новгородский князь Владимир на тот момент имел союз. Хотя Володарь Глебович действительно заключал военный альянс с литовцами; прим переводчика.

сти на Руси литовские князья начали постепенную консолидацию балтийских племён, переходя от обороны к более агрессивным действиям на востоке. Новгородские и полоцкие правители пытались противостоять этому, заключив соглашение о взаимопомощи против литовцев, но в 1198 году они всё же были побеждены[1].

Многие письменные свидетельства о Литве до правления Миндовга зачастую искажены предвзятостью христианских источников. С лёгкой руки средневековых хронистов народы языческой Балтии изображались либо как угроза «честным христианам», либо как жестокие дикари. Не все, однако, разделяли столь тенденциозные взгляды. Один из источников, повествующих о литовской культуре - «Хроника Прусской земли» - принадлежит перу Петра из Дусбурга, учёного начала XIV века. В нём нравы балтов описаны с иных сторон: им чужды стяжательство, чревоугодие и упадначеская праздность; они «пьют чистую воду, мёд и молоко» (т.е. не употребляют вина и пива); помогают терпящим нужду и лишения; убийство карается по закону. Этот рассказ, написанный в поучительной манере, демонстрируют многие присущие язычникам «христианские» ценности.

Впрочем, некоторые детали из «Хроники Прусской земли» вызывают вопросы. Так, Пётр приписывал литовским язычникам многожёнство, хотя иных доказательств этому нет. Кроме того, именно он дал начало легенде о Криве, «языческом Папе», являвшимся верховным жрецом и главным духовным лидером литовского народа. Согласно «Хронике», Криве обитал в месте, называемом Ромува[2], хотя нет никаких свидетельств его существования. Многое из описанного Петром осталось без внимания, однако эта история успешно пережила столетия.

После перехода в христианство поляков в начале X века усилия европейских проповедников обратились в сторону балтийских племён. Первыми известными миссионерами в этом регионе были Адальберт Пражский и Бруно Кверфуртский.

Адальберт отправился проповедовать прусские земли, но был убит в 997 году. Назначенный Папой Римским Сильвестром II архиепископом

1 Не совсем верно: означенный договор имел место в 1191 году, но так и не вступил в силу. А в 1198 году полочане уже в союзе с литовцами напали на новгородские земли; прим переводчика

2 на самом деле в балтийском регионе данный топоним весьма распространён; прим. переводчика

язычников (то есть миссионером, не имеющим определённого диоцеза) Бруно также пал от рук пруссов в 1009 году. Непреклонные в своей вере, литовские язычники не приветствовали попыток навязать им христианство.

Многих их последователей постигла сходная участь. Мейнард фон Зегеберг, каноник немецкого ордена Святого Августина, провёл двенадцать лет среди ливов, однако подвергался неоднократным покушениям и погиб в 1196 году. Его преемник, Бертольд Шульте, после неудачной попытки расположить к себе предполагаемую паству вернулся обратно уже с войском, заявив, что покорение должно предшествовать обращению. Хотя он погибнет в битве в 1198 году, его слова отражают отношение многих христиан к литовским язычникам: если они не хотят принять крещение по своей собственной воле, их нужно заставить силой.

Это «крещение мечом» свершится на рубеже веков. В течение нескольких лет немецкие крестоносцы возведут свои крепости на землях Литвы, а епископ Альберт Буксгевден создаст орден «Братьев Христова рыцарства», более известный как Орден меченосцев. Начнётся Ливонский крестовый поход - война против языческих народов Восточной Прибалтики - и первые его предвестия уже не за горами.

Украинские пасхальные яйца

Среди украинских язычников широко распространён обычай украшать куриные яйца с помощью воска и красок. Считалось, что эти яйца, называемые писанками, связаны с жар-птицей, олицетворявшей живительную силу солнца. По традиции писанки изготавливали каждую весну и покрывали особым орнаментом. Заключённая внутри них магическая сила не даёт ужасному «змею-разрушителю» вырваться из своих оков и поглотить весь мир. Люди верили, что змей каждый год посылает своих слуг искать новые писанки. Если их окажется мало - оковы ослабнут, а если не будет вовсе или же все удастся найти и уничтожить - змей обретёт свободу.

Когда христианство пришло на земли Киевской Руси, Церковь переняла многие языческие традиции, в том числе и эту. Праздник весеннего равноденствия превратился в Светлую Пасху, а яйца - в символ воскресения Христа. Охота за писанками, затеянная слугами змея, стала детской забавой. Во времена расцвета Киевской Руси эти хрупкие сокровища ценились как диковинный товар, за который знатные люди (и каиниты) платили баснословные суммы.

Есть у этой истории и более темная сторона. Некоторые утверждают, что «змей» из легенды - не кто иной, как жуткая ведьма по имени Баба Яга, которая спит в торпоре где-то на просторах славянской земли. Скованная до поры, однажды она пробудится и обрушит на мир бесчисленные бедствия. Вампирская природа делает её уязвимой к солнцу - и всему, что связанно с солнцем. Те, кто шёпотом пересказывает эти сказания в безопасности своих жилищ, верят, что особым образом подготовив и расписав яйцо сакральными символами, можно заключить внутри него частицу солнечной мощи. Подобная реликвия способна причинять боль и ранить как ведьму, так и её слуг. Кроме того, владельцы писанок должны прятать их и бдительно охранять, ибо одним своим существованием они удерживают ведьму во сне. Некоторые справедливо замечают, что жилище Бабы Яги - избушка на курьих ножках - попытка обмануть священных птиц, чтобы те приносили яйца только ей и никто не мог создавать писанки каждую весну. Как бы то ни было, несомненно одно - порождения Бабы Яги бродят по землям Киевской Руси, охотясь на любого, кто встанет на их пути.

Киевская Русь

Местность вдоль Днепра, впоследствии ставшая центром Киевской Руси, ещё со времён неолита была заселена племенами земледельцев и охотников. Следы крупных поселений, найденные здесь, датируются II веком до н. э. Изобилие пахотных земель, густые леса, полные дичи, а также месторождения железа в достатке обеспечивали жителей пищей и всем необходимым для ведения хозяйства.

В легендах упоминается дата основания Киева - 430 год. Родоначальником его считается князь восточнославянского племени полян по имени Кий. Вместе с младшими братьями Щеком и Хоривом и сестрой Лыбедью он привели своё племя на правый берег Днепра, поселившись здесь и основав город, названный в его честь Киевом.

Киев служил перевалочным пунктом для торговых маршрутов из Средней Азии, а также важнейшей частью пути «из варяг в греки» - водного пути из Балтийского моря через Восточную Европу в Византию, которым норманны пользовались как для торговли, так и для набегов. Эти земли не раз пересекали племена кочевников: скифов, гуннов, аваров, мадьяр и болгар, двигавшиеся с востока на запад, на территории, которые станут Восточной Европой.

В союзе с другими городами (такими как Новгород, Смоленск, Суздаль и, позднее, Москва), простиравшимися вдоль Восточного торгового пути, Киев стал центром содружества княжеств и приобрёл большую стратегическую важность как ворота к Черному морю. Торговцы-варяги, известные славянам под именем «русь», пользовались этим маршрутом для перевозки товаров (и добычи).

Киев уже был центром крупного государства к тому моменту, когда в IX веке на его престол взошла варяжская династия Рюриковичей. В 862 году норманны во главе с Рюриком из Южной Ютландии захватили Новгород. Родственник (возможно, шурин) Рюрика, Олег завоевал Смоленск и Киев. Легенды утверждают, что славяне призвали варягов самостоятельно: «Земля наша велика и обильна, а порядка в ней нет. Приходите княжить и владеть нами», хотя достоверность этого сомнительна. Таким образом, Олег воспользовался возможностью, чтобы заявить свои притязания на Киев, ставший новой столицей и «матерью городов русских». С этого момента начнется история государства, названного Киевской Русью. Однако есть

свидетельства, что как минимум с XII века земли близ Киева назывались «украина» («окраина», военное пограничье), а его обитатели - украинцами. Впоследствии этот регион будет известен уже не как Киевская Русь, а как Украина.

Варяги были малочисленны и быстро переняли многие обычаи славян, слившись с народом, которым они правили. В число этих обычаев входили и языческие религиозные верования; две культуры слились воедино, причём славянская преобладала. Последующие контакты с Византией также существенно обогатили русскую культуру.

Но жители Киевской Руси соприкасались и с силами куда более зловещими, нежели византийцы. В лесистых дебрях за стенами городов блуждают Гангрелы, и хотя большинство из них по возможности избегают смертных, незадачливые путники нередко становятся их жертвами. Целые караваны, отважившиеся отправиться в дикие пустоши, исчезают, столкнувшись с выводками Носферату - потомками ужасной ведьмы по имени Баба Яга. Привлечённые богатствами этих обширных земель, Цимисхи выбирают себе слуг и потомков среди местных жителей, чья утончённость и ум производит на них впечатление.

По Днепру русские корабли доходили до болгарских и византийских земель - излюбленных целей их набегов. Князь Святослав даже захватил столицу Болгарского царства, пока в 971 году не был изгнан оттуда византийским императором Иоанном Цимисхием. Тем не менее торговые связи между Русью и Византией были прочны и постоянны: каждую весну по Днепру в Константинополь доставляли мёд, меха, железо, зерно, янтарь и рабов, а взамен русские купцы привозили домой золото, вина, пряности и шелка. В 957 княгиня Ольга, правившая в качестве регента при своём сыне Святославе, прибыла в Константинополь с посольством и приняла христианство восточного образца.

И хотя Святослав был убеждённым язычником и предпочитал вопросам религии ратное дело, его сын Владимир, желая укрепить свою власть и обзавестись новыми союзниками, принял решение выбрать для себя и своего государства новую веру. Он пригласил представителей нескольких религий, чтобы расспросить их подробно об их обычаях. Любящий «излишества и женщин», князь задумывался об обращении в ислам, но отказался от этой затеи, узнав о запрете на вино и употребление свинины

(а также об обязательном обрезании). Иудаизм был отвергнут после того, как послы признали, что у них нет своей земли - «Бог рассеял их по другим странам». Посланники Папы Римского, после неудачной миссии епископа Адальберта Магдебургского несколькими десятилетиями ранее, были встречены прохладно и также особенно не преуспели. Наконец, впечатлившись богатством и красотой Константинополя и его храмов, в 988 году Владимир принял православие, сделав его официальной религией русского государства. Новая вера насаждалась силой; массовые крещения и гонения на приверженцев старой веры продолжались несколько веков. В 989 году было начато строительство Десятинной церкви - первого каменного православного храма на Руси

В 1019 году на киевский престол взошёл князь Ярослав Мудрый, чьё правление считается золотым веком русской культуры. В 1037 году началось строительство Софийского собора и Золотых ворот в Киеве; в 1051 году в окрестностях города был основан Печерский монастырь, ставший одной из важнейших православных святынь. При Ярославе был написан и введён в действие свод законов, получивший название «Русская Правда». Киевские мастера - зодчие, художники, ремесленники - славились искусностью и изяществом своих работ. Киев стал одним из красивейших европейских городов, куда более развитым, чем многие восточные и западные столицы. В город, являвшийся главным центром пресечения торговых маршрутов с Балтики, Западной Европы и Византии, стекались несметные богатства.

Величие Киева принесло ему славу и почёт. Три дочери Ярослава - Елизавета, Анна и Анастасия - вышли замуж за королей Норвегии, Франции и Венгрии. Внук Ярослава, Владимир Мономах, был женат на Гиде Уэссекской, дочери английского короля Гарольда II.

Политическая ситуация внутри страны, однако, была далека от спокойной. Земли Киевской Руси всегда являлись ареной противостояний множества мелких удельных князей, претендовавших если не на верховную власть, то на чужие владения. Принятая система наследования - лествица - предполагала передачу наследных прав сперва по горизонтали - между братьями, от старших к младшим до конца поколения, а лишь затем по вертикали - между поколениями, вновь к старшему из братьев младшего поколения. Это чрезвычайно осложняло процесс передачи власти и порождало недовольство младших сыновей знатных родов. Вместо того, чтобы ждать своей очереди, они устраивали покушения, плели заговоры и

объединялись в военные альянсы с целью свержения нынешних правителей. Вокруг киевского престола велась та же борьба и, пока князья были заняты собственными усобицами, внешние границы их владений оказались под угрозой со стороны соседей, привлечённых изобильной и лёгкой добычей.

Свою роль сыграло ревностное соперничество между местными люпинами, а также регулярные налёты Цимисхов. Бравшие «под опеку» отдельные города и княжества, Цимисхи с упоением стремились нанести максимальный ущерб владениям своих врагов и конкурентов, истребляя местных жителей, расхищая всё ценное и оставляя устрашающие «творения» в качестве хвастливых посланий.

Подобные проявления «тёмных сил» пугают и тревожат людей. Слухи о красноглазых демонах, летающих по ночам, о мстительных детях лесной карги шёпотом передаются из уст в уста. И смертные, и люпины, и каиниты нередко пропадают без вести, становясь добычей Бабы Яги.

Великое государство Киевская Русь просуществовало всего 150 лет. Окружённый княжескими распрями, поглощённый собственными торговыми интересами, политическими и культурными амбициями, Киев казался многим спелым плодом, который рано или поздно должен быть сорван. В 1169 году князь Суздаля, Андрей Боголюбский, осадил и захватил город. Множество жителей было убито и уведено в рабство, казна и храмы разграблены, а дома и церкви сожжены.

Теперь Киев лежит в руинах: его некогда величественные ворота искорёжены, а окрестности разорены. В 1197 году город всё ещё пытается оправиться от разрушений. Люди возвращаются, начиная понемногу отстраивать то, что осталось. Прежде гордая столица Руси ныне похоже на кладбище: во множестве мест до сих пор чернеют обгорелые остовы зданий и белеют кости. Хотя киевляне стремятся восстановить какое-то подобие порядка, в городе нет князя, а единственная власть принадлежит тем, кто не гнушается брать её силой. Эти самозваные правители ничуть не лучше обычных грабителей, и стремятся лишь урвать кусок побольше себе - и не дать сделать это другим. Большинство Теневых Владык и Серебряных Клыков оставили Киев, двинувшись на запад. Несколько Цимисхов, не желающих расставаться со старыми привычками, всё ещё совершают набеги на опустошённый город, но добычи для них почти нет. Смертные трудятся в поте лица, а некоторым из рабов даже удаётся обрести свободу, ког-

да их хозяева умирают или уезжают прочь. И, конечно, отродья Бабы Яги по-прежнему бродят в ночи, поджидая одиноких путников.

Глава третья. Города и сёла

<…> Кто понять тебя не сможет,
Разгромит твои творенья и запрет на них наложит.
<…> Это с ним тебя равняет, — не деянья, не стихи,
Засиявшие для мира, а ничтожные грехи,
Утомленье, слабость духа или ропот откровенный —
Все, что знает от рожденья человек обыкновенный.

Михай Эминеску, «Послание первое»

Подобно редким жемчужинам в ожерелье, города Центральной и Восточной Европы растянулись по всему региону, соединяя восток с западом. Эти оплоты цивилизации среди окружающих их диких земель служат убежищами для многих каинитов, как прежде служили форпостами римского завоевания. В прошлом гарнизоны и опорные пункты для войск огромной империи, ныне они отражают воинственный характер своего восточного населения. И даже названные городами, многие из них едва ли представляют нечто большее, чем лагерные стоянки, деревни и крошечные поселения, только-только начавшие расти и изменяться под влиянием времени.

За пределами их лежит необжитая глушь: лиги степей, равнин и лесов, лишь изредка нарушаемые следами былого могущества павшей империи. Останки старинных дорог, мостов, стены давно покинутых крепостей, ржавое оружие - всё это безмолвные свидетельства отступления Рима перед лицом новых вторжений. Некоторые из каинитов оказываются пойманными в ловушку в руинах, за стенами которых их поджидают враждебные люпины и другие ужасные создания.

Самые рисковые каиниты - в основном, Гангрелы, Носферату и Равнос - отваживаются на долгие странствия по бескрайним просторам Восточной Европы. Но большинство предпочитает вести дела за пределами городских стен через смертных слуг. Даже местные уроженцы из числа каинитов вне своих владений, как правило, окружают себя свитой вооружённых воинов и путешествуют с осторожностью. А прочие и вовсе не покидают собственных защищённых убежищ.

Под сенью городов смертные борются за освобождение от тяжких оков

феодализма, а каиниты ведут свою непрекращающуюся борьбу. Восточной гордости противостоит западная надменность, и никто не уступит ни пяди - ведь на кону стоит их собственное существование. Союзы заключаются и распадаются за год - или за ночь, друзья обращаются друг против друга, а бывшие враги объединяются ради общей цели. Впрочем, в этих диких краях старая вражда живёт долго, и любой, кто доверяет новоиспечённому союзнику - попросту глупец. В то время как люди погрязают в этнических и религиозных конфликтах, вампиры идут на поводу у своих тёмных страстей. Их не-мёртвые сердца пылают жаждой мести за обиды, нанесённые столетия назад, и изнывают от зависти, желая чужой власти и богатств.

Те из каинитов, что обитают за городскими стенами, либо объединяются вместе для защиты, как Тремеры в Цеорисе (см. главу шестую), либо, как Цимисхи, господствуют над несколькими небольшими селениями и деревнями, держась за власть мёртвой хваткой. Зачастую многие из них рано или поздно обнаруживают, что сражаются ещё более ожесточённо за и без того скудные ресурсы.

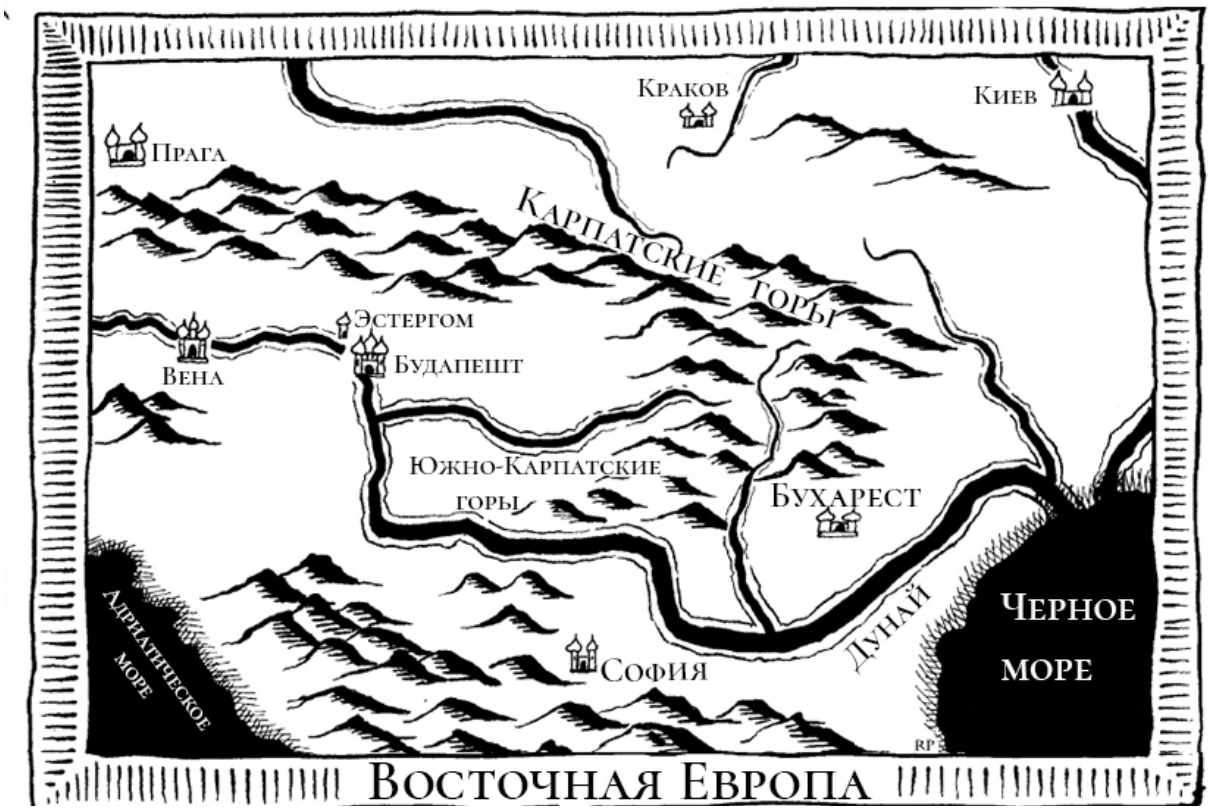
И потому до тех пор, пока видимость цивилизованности скрывает Восточную Европу, её истинная суть остаётся незатронутой. Под этим тонким покровом дремлет дикое сердце, неистовый дух, неукрощённый и, возможно, неукротимый.

Как и многие другие регионы, Восточная Европа пала под натиском римских легионов века назад. Римляне строили дороги и возводили поселения здесь точно так же, как и в прочих завоёванных ими провинциях. Почему же тогда именно Восточная Европа столь дика и непостижима? Разгадка кроется в самой земле.

Языки

Восточная Европа крайне разнообразна по своему этническому составу, и это отражается в присущем ей богатстве наречий и диалектов. Персонажам из одного региона может понадобиться изучить язык своих товарищей из другого, если они хотят общаться без помех. Приведённый ниже список наиболее распространённых языков создан для удобства игры, а не для исторической точности. Для изучения указанных языков требуется по одному пункту в Познании Лингвистика за каждый.

- Славянский: язык, имеющий самое широкое хождение в Восточной Европе, и претерпевающий трансформацию в целую языковую группу, характерную в современности для большей части региона. Славянский язык можно разделить на три диалекта: западно-славянский (на территории Богемии и Польши), восточно-славянский (на землях Руси) и южно-славянский (в Болгарии и Македонии). Персонажам, берущим этот язык, необходимо также выбрать базовый диалект. Чтобы понять сложную речь на другом диалекте, требуется бросок Интеллект + Лингвистика (сложность 6). Если сумма кубов превышает 6, бросок может считаться успешным автоматически.
- Венгерский: язык мадьярских завоевателей. Распространён непосредственно в Венгрии.
- Румынский: язык исконных обитателей провинции Паннония. Распространён в восточных регионах венгерского королевства (которые однажды будут названы Румынией).
- Балтийский: единое обозначение для наречий, на которых говорят жители побережья Балтийского моря и Литвы. Здесь также существует несколько диалектов, но для целей игры проще рассматривать их как единый язык. Чтобы избежать недопонимания при общении с жителями другого региона в данном случае может потребоваться бросок Смекалка + Лингвистика (сложность от 5 до 7).
- Немецкий: язык купцов и переселенцев из Священной Римской империи. Общее наречие для значительной части Восточной Европы, но в районах, населённых преимущественно славянами (и в местах обитания воевод) его использование сулит немало серьёзных проблем.



Проклятые земли

Богатая плодородными равнинами, обширными реками, изобильными лесами и величественными горами, Восточная Европа поистине кажется земным раем. Однако под этой красотой и щедростью сокрыта болезнь, пропитывающая каждый дюйм земли и, подобно сладкому яду, наполняющая её необъяснимой притягательностью, которая заставляет всё новые и новые волны завоевателей стремиться завладеть ею во что бы то ни стало. Даже здешние обитатели, до поры процветающие, рано или поздно поддаются этой всепроникающей порче.

Где-то глубоко в почве Старого Света погребено чёрное, как ночь, сердце великого демона Купалы. С каждым ударом древняя злоба выплёскивается из него в мир, порождая вражду, страх и ярость, будя тёмные страсти, сея разложение и недуги. И, будто этого мало, страдающая земля вдобавок наводнена меньшими духами-прислужниками демона (известными как купалы - в честь своего хозяина). Обитающие в деревьях, пещерах, камнях и омутах, эти создания жадно тянутся ко всем неосторожным, норовя ударить, покалечить или убить кого-нибудь на потеху собственной ненависти. Не раз целая деревня становилась жертвой безымянной болезни, а то и

вовсе исчезала без следа. Не все подобные бесчинства - дело рук местных каинитов, и даже они сами боятся того, чего не могут понять и с чем не могут бороться.

Но каиниты чувствуют себя в безопасности за стенами своих убежищ. Отгородившись от чуждых ужасов, они строят изощрённые планы и плетут интриги, играя во власть и политику. Мало кто обращает внимания на болезнь, губящую землю, и ещё меньше - отваживается бороться с ней.

Богемия

Жадно вгрызайтесь в пейзаж и вбирайте его в себя, впитывайте каждую каплю его крови.

Антонин Славичек, художник из Праги

Лежащее меж протянутых рук Священной Римской империи, Польши и Венгрии, небольшое королевство Богемия расположено в бассейне двух рек и окружено низкими горами. Их крутые склоны густо поросли лесом; сумрачные дебри, ставшие пристанищем для стай диких люпинов и Гангрелов-язычников, покрывают большую часть Богемии, со всех сторон обступая небольшие островки цивилизации.

Столица Богемии, Прага, бросает вызов этой первозданной дикости. Средоточие культуры, науки, искусств, центр торговли и религии, пропитанный волшебством и тайной, этот город - «город тысячи шпилей» - однажды станет столицей Священной Римской империи.

Прага

Узкие улочки Праги и нависшие над ними каменные стены выросли на месте нескольких древних поселений. Река Влтава, левый приток Эльбы, делит город пополам, питая его как фигурально, будучи главной транспортной артерией, так и буквально - служа источником рыбы, речной птицы и воды для мельниц. Прибрежные районы часто затапливает, и для борьбы с этим регулярно возводят дамбы, призванные защитить Прагу от ежегодных паводков.

Влтава отделяет друг от друга пять частей города, являясь их естественной границей. Противоположные берега соединяет всего один мост, но в зимние месяцы, с декабря по февраль, река покрывается льдом, и пресечь её можно

пешком и даже верхом.

Величавый и мрачный Пражский Град простирается вдоль мыса на западном берегу. Выросшие вокруг него Градчаны раскинулись на север и северо-восток. Ниже их, у подножья двух холмов, лежит Мала-Страна, пристанище ремесленников и крестьян. К югу, на противоположном берегу горделиво возвышается крепость Вышеград, построенная на холме над Влтавой.

В низинах под Вышеградом располагаются три района, вошедшие в состав города только в 1160 году. Первый из них - наиболее северная часть Праги, известная как еврейский квартал (впоследствии - Йозефов) - лабиринт улочек, ютящийся на изгибе Влтавы между правым берегом и Староместской площадью. Южнее него, вверх по реке, находится Старе-Место - оживлённый торговый район, где открыл свои двери недавно построенный университет. Ещё дальше к югу, примыкая к Влтаве с запада и севера, в тени Вышеграда лежит Нове-Место, стремящееся стать новым средоточием городской торговли. Каменные стены Старе-Места уже сформировали его границы, в то время как Нове-Место только обретает свои очертания. Каждый из районов может похвастаться особой атмосферой, в зависимости от этнической, профессиональной и религиозной принадлежности людей, его населяющих. На каждый - с одобрения князя города, Рудольфа Брандла - также претендует какой-либо каинит, надзирающий за его благополучием.

После опустошительных пожаров в разных частях города все здания в Праге отстроили из камня. Сырые, тёмные лачуги жмутся вдоль узких, мощёных булыжником улиц, а дома побольше теснятся во дворах за массивными арками. Здесь преобладает тяжеловесная архитектура в романском стиле; внушительные стены с воротами отделяют городские районы друг от друга. Во многих домах обустроены наружные фонари, и факелы ночами освещают извилистые улочки и переулки. Непроглядная тьма сменяется их тусклым светом и у замков, и у постоялых дворов.

Центр и внешние части Мала-Страны (с запада и с юга) укреплены, чтобы отражать нападения волков, разбойников и возможных завоевателей. Со стороны Влтавы стены заканчиваются лишь возле переправы у Юдитиного моста. Старе-Место и еврейский квартал также окружены стенами, хотя и не столь высокими, как вокруг Пражского Града. Но защитные сооружения

вокруг Нове-Места пока далеки от завершения. Дамбы и насыпи, возведённые повсюду, позволили городу за несколько веков подняться на несколько метров выше над уровнем реки.

В одном из кварталов Нове-Места в настоящее время строится церковь, чьи стрельчатые арки и элегантные контрфорсы создают впечатление, будто шпиль её парит в воздухе. Этот доселе неизвестный стиль архитектуры, названный «готическим», в течение последующих столетий станет одной из главных отличительных особенностей Праги, и тысячи изящных шпилей поднимутся вверх над её мрачными стенами.

Расположение

Прага стоит на пяти (по другим сведениям - на девяти) холмах и оплетает Влтаву, как паук - добычу. Большая часть города по обе стороны реки - в том числе крепости Вышеград и Пражский Град - окружена высокими стенами. Юдитин мост, чьи арочные пролёты из серого камня соединяют берега, считается одним из самых длинных мостов в Европе того времени, а ширина его доходит до 10 метров - так, что шесть повозок могут проехать по нему бок о бок. За проезд по мосту взимается пошлина, а после товары, попадающие в город, отправляются на рынок Старе-Места. Поднимаясь вверх по берегу - или пересекая Юдитин мост - путники проходят сквозь ворота и попадают либо в Старе-Место (на восточном берегу), либо в Мала-Страну (на западном). Улицы Старе-Места, построенного на более ровной земле, шире, чем в других частях города, и с северо-запада примыкают к еврейскому кварталу, а с юга - к неукреплённым районам Нове-Места.

Пражский Град и Градчаны

Пражский Град - огромная, богато украшенная крепость, включающая целый комплекс отдельных зданий, церквей и фортификационных сооружений, которые соединены между собой узкими, скудно освещёнными галереями и лестницами. Покои замка расположены безо всякой видимой системы: так, зал с охотничьими трофеями примыкает к спальне, винтовая лестница из которой ведёт в подвал. Присутственные места перемешаны с личными и семейными апартаментами, и лишь несколько беспорядочно разбросанных указателей помогают сориентироваться в этом лабиринте. Коридоры могут вести как наружу, так и во внутренний двор Града, а лестницы - спускаться и подниматься самым причудливым образом

(например, спускаясь с первого этажа, можно попасть на лестничный пролёт, ведущий на два этажа вверх). Заканчивается это нагромождение комнат заброшенной дозорной башней, откуда открывается вид на крепостные стены далеко внизу. И лишь те, кто очень хорошо знаком с планировкой замка, могут пройти по скрытым переходам, пронизывающим стены и соединяющим одно место с другим.

Во всех элементах построек доминируют угловатые очертания. Причудливые полотна, расписанные измождёнными лицами, скрюченными руками и искажёнными, демоноподобными фигурами, расцвечивают помещения, соседствуя со столь же гротескными фризами. Стены увешаны коврами, чьё предназначение - задерживать пронизывающие замок сквозняки. Обильно изукрашенные камины не используются, поскольку для них нет дымоходов, а большинство внутренних комнат отапливается при помощи жаровен.

Порой создаётся впечатление, что замок был спроектирован и построен безумцем. Семейство Пржемысловичей, однако, находит своё убежище вполне комфортным: по их мнению, врагам сперва нужно обнаружить их, и только потом нападать.

Внутри неприступных замковых стен находится также базилика Святого Георгия с монастырём. Массивные двойные башни возвышаются позади королевской резиденции, а внутри, под угрюмыми сводами, погребены несколько усопших членов правящей династии, в том числе Болеслав II Благочестивый. Недалеко от базилики расположена небольшая каменная церковь Святой Марии, построенная князем Борживоем I в 885 году, а также ротонда Святого Вита, где находится позолоченная рака, в которой, по преданию, хранится правая рука святого. Раз в год, на посвящённом ему празднике, в храме разрешается присутствовать «омрачённым душам» (в их число входят и несколько Малкавиан).

В арках замковых стен выстроены крохотные домики, некоторые с этажами высотой не более трёх футов (~1 м.). В них обитают ювелиры, работающие с драгоценными металлами, что добывают в Бржетиславском граде (позднее известном как Брно) в соседней Моравии. По слухам, здесь, на Златницкой улице, также обосновались алхимики, по приказу короля ищущие секрет превращения свинца в золото. В Праге действительно есть алхимики, но их убежище находится в тихом переулке в Градчанах, напро-

тив маленькой (и тайной) Часовни клана Тремер. И замок, и Златницкую улицу денно и нощно патрулируют солдаты. Дозорные посты выставлены также возле Белой и Чёрной башен - входов в Град. Слева и справа от него к реке тянутся крутые лестницы, проходящие через Мала-Страну.

Возле замковых стен выросло небольшое поселение, названное Градчанами. Это место является домом для многих ремесленников и части обитателей Пражского Града (в основном слуг и стражников). В Градчанах также находится Страговский монастырь, основанный в 1140 году князем Владиславом II и вскоре преданный монашескому ордену премонстрантов. В здешней библиотеке, по праву считающейся крупнейшей в Богемии (и, как утверждают некоторые, в мире), хранятся редкие богословские и философские труды. Страговское Евангелие, рукопись девятого века, украшенная драгоценными камнями и золотыми фигурами святых, считается одной из самых ценных книг в библиотеке. Среди каинитов ходят слухи, что в монастыре есть и более зловещие тексты, такие как древние фрагменты Книги Нод, Цикла Лилит и Откровений Тёмной Матери. Истинность этих слухов, впрочем, неизвестна.

Сады Страговского монастыря смежны с садами обители на Петршинском холме, хотя монахи Страгова также пребывают в неведении относительно истинной природы настоятеля Гаринола Каппадокийского.

Мала-Страна

Мала-Страна начинается прямо под зубчатыми стенами Пражского Града, спускаясь затем по холмам до самой реки. Вдоль её крутых, тесных улочек стоят жилища горшечников, плотников, колесников, кузнецов, виноделов, виноградарей и земледельцев, работающих на полях за Градом. Большинство здешних жителей не умеют читать и писать, поэтому дома и лавки, как и в Старе-Месте, отмечают цветастыми вывесками или семейными гербами. Храм Девы Марии под цепью - старейший в этом районе - был возведён Владиславом II и передан в дар рыцарям ордена госпитальеров. Массивные укрепления монастыря, примыкающего к нему, ограждают подступы к Юдитиному мосту. Название храма связано с местом его расположения на берегу Влтавы, от которого на противоположный берег была протянута цепь для сбора таможенных платежей с прибывавших в Прагу кораблей.

На острове Кампа, лежащем между Влтавой и небольшим её ответвлением

- Дьяволовым потоком - находятся три мельницы. Самая большая из них, названная мельницей Великого приора, снабжает мукой замок и обитель госпитальеров. Остров изобилует садами и фруктовыми деревьями, на ветвях которых в погожий день местные жители развешивают бельё на просушку.

Самым узнаваемым местом района является Малостранская площадь, сперва возникшая как рынок возле Пражского Града. Теперь она разделена на несколько частей: так, в центре находятся лавки и магазинчики, а по периметру - лобное место, виселица и позорный столб. От площади берёт начало Мостецка улица, ведущая вниз, к Юдитиному мосту. В одном из её тихих проулков находится резиденция архиепископа Пражского, откуда открывается роскошный вид на реку и раскинувшееся за ней Старе-Место. В южной части района на месте бывшего языческого капища стоит церковь Святого Лаврентия. До сих пор среди жителей ходят слухи, что в ночи полнолуния язычники всё ещё справляют здесь свои тайные обряды.

Номинально Мала-Страна находится под властью Каппадокийцев, в том числе по причине изобилия церквей. На деле куда большее влияние здесь имеют рыцари-госпитальеры, которые патрулируют улицы и предлагают нуждающимся свои целительные умения.

Старе-Место

Старе-Место выросло из мелких поселений, которые возникли на перекрёстке торговых путей вдоль берега Влтавы. Сердце этого района, Староместская площадь, окружена жилыми домами и церквями, расходящимися вдоль близлежащих улиц. Массивные башни внешних оборонительных сооружений порождают сумрак, даже днём укрывающий более низкие здания. Попасть в Старе-Место можно, миновав одни из тринадцати ворот, большинство которых запирают с наступлением темноты. Самые южные ворота ведут к незащищённым дворам Нове-Места, ещё одни - к Юдитиному мосту и к еврейскому кварталу. И хотя тень Пражского Града не достигает этого района, его высокие тёмные стены и хаос кривых улочек вызывают гнетущее чувство у всякого посетителя.

Целетна улица, одна из центральных в Праге, идёт от восточных ворот вдоль старого торгового маршрута. Название её произошло от слова «цалта», обозначающего булочки, которые пекут здесь. Нередко в этом районе можно встретить и мясников; ходят слухи, что в иные ветреные ночи

на улице появляется призрак с горящим топором. Тех, кому не посчастливится столкнуться с ним, наутро находят обезглавленными. Целетна улица пересекается с Карловой - главной улицей Старе-Места. Одна из старейших церквей города, церковь Святого Николая, находится неподалёку от еврейского квартала и служит местом собраний для здешних жителей.

Недавно открытый Пражский университет[1] служит центром притяжения для светлых умов со всей Европы. Преподавание на четырёх его факультетах - права, медицины, теологии, свободных искусств - ведётся на латыни. В этом тёмном, таинственном «городе магии» университет подобен сияющему провозвестнику надежды на иное будущее.

Еврейский квартал

Две еврейских общины: одна с запада, другая - из Византийской империи, поселились в Праге и постепенно слились в одну. В северо-западной части города на правом берегу Влтавы сформировался маленький, огороженный квартал. Хотя прежде евреи имели право строить свои жилища и открывать лавки вдоль дорог в Старе-Месте и Мала-Стране, к XII веку почти все они оказались оттеснены за его стены. В центре квартала находится главный рынок, окружённый тесно лепящимися друг к другу домами и лавочками. Улицы здесь узкие и невероятно запутанные.

Жителям еврейского квартала запрещается вести торговлю или покупать что-либо на других рынках Старе-Места и Мала-Страны, а по воскресеньям ворота здесь наглухо запираются. Часть местного населения работает на полях за городскими стенами, хотя большинство занимается другими ремёслами, начиная кузнечным делом и заканчивая ростовщичеством. В отличие от христиан, евреям не запрещено взимать проценты с денег, которые они дают в долг, и некоторые из них весьма богаты.

Воспитанные в традициях, поощряющих знание и обучение, обитатели еврейского квартала куда более грамотны, нежели христиане. Некоторые книжники открывают здесь свои заведения и ведут прибыльную торговлю. Здесь также проживает немало учёных, часть которых обучается и преподаёт в Пражском университете. Большинство местных жителей, впрочем,

1 В действительности Пражский университет был основан императором Карлом IV в 1348 году. Хотя ещё в 1294 году король Вацлав II планировал преобразовать школу при соборе Святого Вита в университет, его попытке воспрепятствовала аристократия, опасавшаяся роста влияния церкви; прим. переводчика.

не ходят по улицам после наступления темноты, хотя и не знают точно, чего именно они опасаются. Пронизанный тоской и таинственностью воздух навевает странное настроение на любого, кто переступает границы Еврейского квартала.

Сердцем этого района по праву можно назвать две синагоги. Первая, Старая синагога, находится в центральной его части, возвышаясь над окрестными домами и лавками. Она построена из бледного, песочного цвета камня; внутреннее убранство украшено резьбой, бронзовыми напольными менорами[1] и позолоченными серебряными ширмами с изречениями из Торы. Старая синагога служит молельным домом, в котором собираются живущие поблизости выходцы из западных стран. В одном из домов неподалёку обитает духовный глава «западных» евреев, раввин Мардохей бен Иуда. Учёный, каббалит и талантливый маг, разозлённый притеснениями пражских христиан и каинитов, питающихся его народом, он создал голема, чтобы охранять квартал в ночное время. Голем, неразумный, движимый посредством таблички с магическим символом, вложенной в рот, обладает чудовищной силой и подчиняется приказам раввина бен Иуды. Однако тот даже не подозревает, что с недавних пор его творение стало вместилищем для зловредного духа - купалы. Это существо побуждает голема убивать любого христианина, который повстречается ему, вне зависимости от намерений последнего. С каждой ночью чары раввина слабеют, и голем обретает всё больше свободы.

Вторая - старейшая синагога Праги, известная как Стара школа. Вокруг неё сложилась община ортодоксальных «восточных» евреев, до сих пор проживающих отдельно от других своих собратьев. Здание этой синагоги построено в мавританском стиле, напоминая дворец Альгамбры и выделяясь на фоне окружающих мрачных и давящих сооружений.

На окраине квартала находится еврейское кладбище. Иссечённые дождями и ветрами надгробия стоят хаотично и тесно, перемешиваясь в том же беспорядке, что и пражские улочки. Многим из них десятки, если не сотни лет. Земля здесь неровная и холмистая: поскольку перекапывать кладбище еврейские законы запрещают, могилы расположены одна над другой - для новых поверх насыпается ещё один слой почвы. Старые надгробные камни также поднимают, стараясь расположить как можно

1 Семисвечниками - ритуальным предметом иудаизма; прим. переводчика

ближе к прежним местам. Ветви деревьев низко склоняются над землёй, касаясь их.

У восточной оконечности кладбища, замаскированная под забытую могилу, находится потайная лестница, ведущая вниз, в убежище носферату Йозефа Цви - ещё одного защитника еврейского квартала.

Крепость Вышеград

Поросший лесом каменистый склон отвесной стеной вздымается над Влтавой на западном берегу. На вершине его стоит Вышеград, вторая пражская крепость и королевская резиденция. Первоначально сложенная из кирпича, впоследствии заменённого на тёсаный камень, крепость неоднократно перестраивалась и расширялась. Скальная порода под ней изобилует пещерами, связанными между собой сетью естественных и искусственных туннелей. В XI веке именно в Вышеграде располагался двор, но некоторые из его частей оказались разрушены опустошительным смерчем. По указанию князя Праги Рудольфа Брандла каиниты не допускаются сюда, и это ограничение вызывает интерес у многих из них.

Впрочем, часть семейства Пржемысловичей всё ещё обитает в Вышеграде - те, кто заботится о Шаагре, дремлющей в торпоре в одной из пещер. Странные огни, звуки и стоны, а также исчезновения людей в округе - всё это заставляет многих жителей Праги верить, будто крепость населена призраками. Кто-то шепчется о том, что в Вышеграде - подальше от остальных - заперты безумные члены королевской семьи. Иные полагают, что здесь проводятся дьявольские оргии - с поеданием человеческой плоти, питьём крови и жертвоприношениями (в основном детей, похищенных евреями). Люди содрогаются от отвращения и страха, когда тень замка падает на них - говорят, одно это может свести с ума.

Как ни странно, близ этого пугающего сооружения находятся целых три церкви: церковь Святого Лаврентия, храм Святых Петра и Павла с двумя шпилями, а также небольшая романская ротонда Святого Мартина.

Нове-Место[1]

Едва заслуживающий называться частью города, этот район включает в себя три рыночных площади - и грандиозные планы по части дальнейшей застройки. В настоящее время здесь вряд ли найдётся больше, нежели ярмарка лошадей, пара кузнецов, колесников, кожевников и пивоваров. Не так давно сюда приехал стекольщик, и с тех пор его изделия, называемые «богемским стеклом», пользуются большим спросом. Лишь жители нескольких одиноко стоящих домов отваживаются проводить ночь за пределами стен; большинство мастеровых и торговцев с наступлением темноты возвращаются в Старе-Место. Князь Рудольф Брандл стремится сделать Нове-Место главным торговым районом Праги, надеясь ослабить как контролирующих его Пржемысловичей, так и Екатерину Мудрую, захватившую немалую власть над Старе-Местом.

Архитекторы и ремесленники со всей Европы (особенно из Франции), ищущие новое поле для своих экспериментов, прибыли в Прагу по приглашению короля Отакара I. Под их руководством идёт возведение церкви Девы Марии. Этот амбициозный проект, долженствующий «достичь небес», строится с использованием новейших приёмов архитектурного мастерства в неизвестном прежде стиле (названном готическим) возле центрального рынка. Польщённый рассуждениями Рудольфа Брандла о том, что править городом может лишь человек незаурядных ума и воли, король Отакар сам разработал план Нове-Места с веерами широких прямых улиц, расходящихся от главных рынков, желая превратить квартал в средоточие культуры и искусств.

За городскими стенами

Леса, окружающие Прагу, кишат люпинами и Гангрелами. Любой неосторожный смертный или каинит рискует оказаться их добычей. Разгневанные вторжением в те места, которые они исконно считали своими владениями, и те, и другие охотятся на чужаков, забредающих слишком далеко от городских стен. И если люпины ограничиваются обыкновенным смер-

1 Всё, что касается описаний и истории Нове-Места в данной книге - огромное историческое допущение. Этот район был основан в 1348 году императором Карлом IV Люксембургским, перенёсшим столицу Священной Римской империи в Прагу. Хотя и до указанной даты на его месте существовали отдельные поселения, они не входили в состав города и не имели соответствующего статуса. Также, план городской застройки принадлежит Карлу IV, а не Откару I; прим переводчика.

тоубийством, Гангрелы стремятся накопить достаточно сил, чтобы в одну прекрасную ночь разрушить ненавистный город и вернуть принадлежащие им земли.

К югу от Мала-Страны лежит поросший густым лесом Петршин или Петршинский холм - самая высокая точка Праги (его высота достигает 327 м). В прошлом здесь находилось капище славянского бога Перуна, а в настоящее время на вершине холма построен христианский монастырь. На южной стороне, среди грабов, дубов, кленов, буков и каштанов разбиты сады и виноградники. Простая церковь и примыкающие к ней жилые постройки рассчитаны на малое число монахов, и находятся под руководством настоятеля Гаринола Каппадокийского.

После нападения люпинов на монастырь, его обитатели засеяли граничащие с лесом участки большим количеством аконита. Пурпурные цветы, напоенные магической силой земли, являются действенной защитой. Кроме того, под сводами леса произрастает немало грибов, из которых монахи готовят лекарства (а также яды и наркотики).

Дела мирские и духовные

Богемия борется за сохранение своей независимости от Священной Римской империи, вопреки давлению со стороны последней. Даже являясь частью её, Богемия по-прежнему остаётся чуждой на политической арене Западной Европы, по причине подозрений в собственной «отсталости и варварстве». И отчасти эти подозрения обоснованы.

Зависящая от торговли с западом, Прага стремится привлечь и удержать любых купцов, каких только можно. Здесь обосновалось немало немецких и ещё больше славянских торговцев. Евреям разрешено открывать свои лавки и вести дела с кем угодно, но лишь в строго отведённом месте. Помимо этого, они платят пошлину короне. Изначально немецким купцам также предписывалось уплачивать десятину за право торговли в городе, но в 1176 году в результате волнений король был вынужден пойти на уступки.

Государственной религией Богемии считается христианство западного образца, но, несмотря на огромное количество церквей, Прага по-прежнему остаётся рассадником язычества. Приверженцы еретических учений тайно проводят свои обряды как в городе, так и за его пределами. Проповедники с востока ищут встреч с влиятельными купцами и знатью в надежде вернуть

город в лоно православной церкви. Евреи, номинально находящиеся под защитой короны, становятся жертвами нападений и убийств даже в собственном квартале. Многие люди верят, что они едят младенцев и поклоняются дьяволу. Эти нелепые слухи, к несчастью, подкрепляют пристрастия Йозефа Цви, носферату, обитающего в еврейском квартале. Даже те, кто считает подобные россказни вымыслом, полагают, что на евреях лежит вина за распятие Христа.

Вопреки усилиям князя-вентру, местные жители отличаются немалым свободолюбием и вольнодумством. Пражский университет привлекает учёных и философов, чьи идеи опережают своё время (так, в XV веке его ректором будет Ян Гус - знаменитый мыслитель, проповедник и вдохновитель чешкой Реформации). Тем не менее с наступлением ночи улицы пустеют, и горожане предпочитают не покидать собственных жилищ.

ГОРОДСКАЯ ЖИЗНЬ

Подобно многим городам, Прага пробуждается с рассветом и засыпает на закате. После восхода открываются лавки и рыночные площади наполняются кипучей активностью. Распахиваются двери ремесленных мастерских; в пекарнях разжигают печи и запах свежего хлеба наполняет утренний воздух. Крестьяне, чья скудная утренняя трапеза состоит из каши, хлеба с салом, молодого пива, кислого вина или подслащенного молока, выходят в поля с первыми лучами солнца. Молва о ночных ужасах расходится широко, и мало кто из их осмеливается выбираться из дома в одиночку даже в предрассветные часы. Женщины метут, чистят и моют, прачки спускаются для стирки к острову Кампа. Колокольный звон оглашает город, созывая всех христиан к молитве.

Запряжённые волами и коренастыми лошадками повозки въезжают в открывающиеся ворота Старе-Места. В некоторых из них - золотые и серебряные слитки из соседнего Бржетиславского града (ныне Брно); часть их послужит для изготовления изысканной драгоценной посуды и украшений, часть будет продана европейским купцам. В других - низкосортное железо для городских кузниц. С торговых судов, приставших в гавани Мала-Страны и Старе-Места, выгружают товары, ожидая сборщиков податей. Стражники, нёсшие караул в тёмное время, благодарят бога за то, что дожили до рассвета. Послы, купцы, менялы, крестьяне, виноделы, ремесленники, студенты, священники и дети - вся эта пёстрая толпа наводняет

улицы, узкие проулки и обширные площади. У позорного столба найден обескровленным человек, оставленный здесь на ночь: лицо его белее мела, а на рубахе видны пятнышки крови. Одни шепчутся, что это правосудие господне, другие - что по улицам Праги ходит сам дьявол.

В полуденный час город замирает. За обильным обедом следует часовой отдых, и в это время лавочники закрывают двери, а торговцы на рынках прячут свои товары, платя пару монет детям или оставляя подмастерьев для присмотра. С наступлением ночи большинство жителей расходится по домам, где после ужины гасят свет и спят за крепко запертыми дверьми и ставнями.

Эту рутину несколько раз в год нарушают религиозные праздники (такие как Рождество или Пасха), а с наступлением холодов некоторые виды работ - например, полевые - прекращаются вовсе. Те, кто живёт ими, в зимние месяцы находят другие занятия, от резьбы по дереву до вышивания.

Некоторые районы, впрочем, не засыпают с приходом ночи. В Пражском Граде в вечерние часы принимают послов и просителей, а порой устраивают грандиозные пиры, и тогда мерцающие огни отражаются в водах Влтавы до самого рассвета. Многие члены правящей династии под покровом темноты тайно посещают места, куда не осмелились бы явится при свете дня (бордели, питейные дома и игорные заведения, или даже ведьминские шабаши). Большинство считает это семейной причудой Пржемысловичей, а кое-кто полагает, что и сам король не чужд подобных увеселений.

Особенно дурная слава у Вышеграда - жители привыкли к странностям в его окрестностях в любое время дня и ночи. В других районах тоже имеются свои «плохие места», где ночами не гаснет свет и раздаётся шум. Добропорядочные горожане верят, что там для своих недобрых дел собираются еретики и язычники. Окна одного из домов в маленьком переулке в Градчанах тоже горят до утра, хотя обитающие там Тремеры стараются, чтобы чужаки не замечали их.

Для припозднившихся гуляк всегда открыты двери постоялых дворов. Наиболее примечательный из них, под названием «Четыре оленя», находится недалеко от городских стен Старе-Места. Но чтобы попасть в город после того как ворота закрывают, нужно постараться - или ждать до утра. Порой, когда предрассветный туман рассеивался, такие незадачливые путники пропадали без следа... и всякий раз следом за этим возникали

сплетни о вампирах, волколаках и демонах.

Население

Прага считается свободным городом, равно открытым и для смертных, и для каинитов. Каждый - при условии соблюдения королевских (и княжеских) законов - будет здесь желанным гостем. Но даже являясь оживлённым центром торговли и науки - благодаря недавно построенному университету - город имеет зловещую репутацию. То ли по вине алхимиков, по слухам, ищущих эликсир бессмертия и способ обращать металлы в золото, то ли из-за смутного, но ощутимого чувства порочности, порождённого семейством Пржемысловичей, Прага привлекает самых странных личностей. На её улицах можно повстречать почти любого человека (и не только).

Смертные

Отакар I: пожалуй, важнейшим из числа смертных обитателей Праги можно назвать Пржемысла Отокара, короля Богемии. Умело использовав борьбу за титул императора Священной Римской империи, он добился признания за собой наследственного королевского титула и права проводить независимую от империи политику (эти права были закреплены в документе, получившем название «Золотая сицилийская булла»). Хотя вокруг семейства Пржемысловичей неизменно витают причудливые слухи, никто не осмеливается в открытую выступать против короля. Главной его заботой является поддержание богемской торговли и защита своих владений от притязаний Священной Римской империи: так, совсем недавно представитель империи пытался оспорить полномочия архиепископа Пражского (также принадлежащего к Пржемысловичам).

Отакар честолюбив - он стремится к тому, чтобы Прага стала центром Священной Римской империи. Никто и ничто - ни семейные пристрастия, ни хозяева-каниты - не остановит его от достижения собственных целей. По этой причине он стремится свести к минимуму влияние Либуше и её спящей госпожи. Отакар умен и хорошо осведомлён об обитателях ночи; каниты, пренебрегающие этим фактом, рискуют стать жертвами собственной неосмотрительности.

Либуше: легендарная основательница правящей династии, по общему мнению умершая века назад, Либуше остаётся преданной слугой и гулем мафусаила-цимисха Шаагры. Невероятно сильная, благодаря могучей кро-

ви Шаагры, живущая дольше иных каинитов, она едва ли может считаться «простой смертной». Именно Либуше является главной силой за троном, а её борьба с раздражающе упрямым Отакаром отражается на всех делах Пржемысловичей. Подобно большинству своей родни, она считает, что способна победить многих каинитов - если не силой, то хитростью. Порой Либуше ходит по улицам города - изредка днём, но чаще ночью - бледная, как луна, с длинными пшеничными волосами, прислушиваясь и наблюдая за его обитателями. Нет таких мест, куда она не могла бы пробраться, и всякая угроза Шаагре быстро становится известна и ей. Недавно ревенанты-Пржемысловичи получили от Либуше приказ разыскивать всех прибывших в Прагу Тремеров и доставлять их пробуждающейся ото сна Шаагре.

Раввин Мардохей бен Иуда: лидер еврейской общины города, каббалист и маг, раввин бен Иуда также является создателем голема - человекоподобного существа, наделённого невероятной силой. Хотя и не принадлежащий ни к одной из Традиций, он осведомлён, что другие маги посещают город и даже живут здесь. Особое его беспокойство вызывают представители Дома Тремер, принадлежащего к Ордену Гермеса. Обнаружив, что часть из них стала «нежитью», раввин бен Иуда собирается предупредить об этом короля. Однако более прочего его занимает безопасность еврейского квартала и собственного дома (защитить который помогает чеснок у дверей и соль на пороге).

Великий приор Пьер де Варро: предводитель Ордена госпитальеров в Праге, этот французский рыцарь немало путешествовал по Западной Европе и Святой Земле. Убелённый сединами ветеран, он на удивление хорошо образован и необычайно серьёзно относится к своим обязанностям. Де Варро полагает себя защитником левобережной части города: по его указанию другие рыцари регулярно проводят тренировки, чтобы держать себя в форме, а начальники патрулей в Мала-Стране докладывают ему обо всех подозрительных происшествиях. Обладатель Истинной Веры (как и некоторые из его подчинённых), он способен появляться там, где назревают серьёзные неприятности. Известно, что де Варро лично вел вооружённые отряды туда, откуда после наступления ночи слышались пугающие звуки или крики. Рыцари под его командованием - истинные хозяева Мала-Страны.

Польша

Проснитесь, близок день Суда!
Вам от него не скрыться никуда,
Язычники, евреи, христиане!
<…> Темнеет солнце, и земля должна
Растить измены черной семена.

Вальтер фон дер Фогельвейде, «Проснитесь, близок день Суда!..»

Расположенный в Малой Польше, на берегу реки Вислы, Краков - столица Польского государства, является ещё одним крупным религиозным и образовательным центром Восточной Европы. К югу от Кракова холмистые равнины сменяются предгорьями Карпат и вздымающимися вдали пиками Татр, которые отделяют польские земли от Венгерского королевства (ныне Словакии). Это страна суровых зим и жаркого лета.

Краков

По легендам, когда-то давно, к северу от Татр, у подножья Вавельского холма поселился огромный дракон, державший с страхе население окрестных деревень. Чтобы спасти свои жизни, люди были вынуждены раз в неделю скармливать чудовищу корову (в другой версии - девушку раз в год). Услышав об этом, король пообещал победителю дракона руку своей дочери и полцарства в придачу. Тогда один предприимчивый сапожник по имени Крак (в другой версии - Скуба) смастерил чучело коровы (либо овцы), набитое смесью соли и серы. Когда дракон проглотил приманку, его начала мучить страшная жажда и, выпив одним махом пол-Вислы, он лопнул. Сапожник получил свою награду, а деревня на холме была названа Краковым в его честь.[1]

Зародившийся в X веке как торговое поселение на берегу Вислы, Краков был отвоёван у чешских князей и вошёл в состав Королевства Польского. В 1000 году Болеслав Храбрый основал здесь епископскую кафедру, а в 1039 году Казимир I перенёс в Краков свою столицу. Слава города возросла

1 Более древняя версия легенды описывает убийство дракона королевскими сыновьями, Краком и Лехом, которые после победы поссорились. Лех убил Крака и солгал отцу, что тот пал в битве с драконом, но обман был раскрыт. Разгневанный король прогнал братоубийцу, а спасённую деревню на Вавельском холме назвали именем погибшего героя; прим. переводчика

многократно, привлекая к нему внимание соперничающих каинитов. Нынешняя правительница Кракова, княгиня Разколина из клана Цимисхи, ищет союзников, мечтая вновь объединить Польшу. Вентру, под видом установления новых торговых связей с Западной Европой, стремятся свергнуть её власть.

Расположение

Массивные каменные стены более пяти метров в высоту окружают Краков, защищая его от вражеских армий и диких зверей. Но внутри и смертным, и бессмертным грозят опасности совсем иного толка.

Вавельский холм

В самой южной части Кракова, на вершине Вавельского холма расположен королевский замок вместе с прилегающим к нему кафедральным собором. Этот монументальный архитектурный ансамбль, построенный на месте укреплений IIX века, возвышается над городом и символизирует единство духовной и светской власти. Вавельский замок представляет собой прямоугольное сооружение; вокруг внутреннего двора, обрамлённого изящными сводчатыми галереями, расположено свыше семидесяти комнат и залов. Пышно украшенный фасад собора регулярно обновляется, становясь ещё более помпезным. И замок, и собор постоянно достраиваются, с каждым годом становясь всё величественнее и поражая воображение всех, кто посещает Краков.

Пещера у подножья холма носит название Драконья яма и, по слухам, прежде была логовом легендарного вавельского дракона. В действительности здесь расположено тайное убежище Разколины, княгини Кракова из клана Цимисхи.

Центральные районы

Главный рынок находится в центре города и является крупнейшим среди всех средневековых европейских рынков. Это людное место выступает центром торговли и повседневной жизни Кракова. Хотя большая часть торговцев закрывает лавки с закатом, некоторые, в основном гули, работают и по вечерам, когда сюда заглядывают местные каниты.

Неподалёку от Главного рынка размещается квартал таверн и постоялых дворов, где гости Кракова могут найти жильё и ужин, а горожане - отдохнуть

от своих ежедневных забот. Здешние заведения - от самых дрянных (но самых доступных) до самых дорогостоящих - не пустуют почти никогда. Некоторые, помимо основного назначения, выступают ещё и в качестве борделей. Один из постоялых дворов, «Под знаком кровавого клинка», является местом встреч для краковских каинитов и их гулей. Отличительная особенность этого места - слуги, предлагающие свою кровь (и иные услуги) гостям-каинитам, а также «фирменное блюдо», которое готовят из крови рабов и крепкого алкоголя. Хозяин заведения, один из гулей Разколины, следит за тем, чтобы посторонние, не знающие о природе его посетителей, не входили внутрь. Здесь, на нейтральной территории, каиниты могут пообщаться друг с другом и изучить потенциальных соперников и союзников.

Университетский квартал[1]

Коллегиум Майус, учебное заведение, которое в скором времени встанет в один ряд с известнейшими университетами Западной Европы, занимает двухэтажное здание в западной части города. Его большой кирпичный дымоход спиралью поднимается вверх над крышами соседних домов. Ведётся большое строительство, чтобы расширить территорию будущего университета, которое, как ожидают, закончится ещё нескоро.

Еврейская община Кракова обитает неподалёку от этого места, которое уже окрестили «университетским кварталом». Учёные-иудеи продолжают искать мудрость в древних свитках Торы и Каббалы под бдительным и недоверчивым взором христианской церкви.

Прочие места

Знать обитает в роскошных особняках к северу от Вавельского холма. Торговцы живут в деревянных домах, как правило, рядом или над своими лавками. Бедняки, в том числе семьи тех, кто работает в соляных копях Велички (см. ниже), ютятся в крошечных убогих лачугах. Когда холод и снег заставляют прервать работу в шахтах, старатели возвращаются в Краков, чтобы провести суровые зимние месяцы с родными.

---

1 Данный абзац - историческое допущение. Краковский университет был учреждён в 1364 году Казимиром III Великим. Коллегиум Майус, старейшее из его зданий, было передано в собственность университета в 1400 году королём Владиславом II Ягайло; прим. переводчика.

В пяти милях к юго-востоку от Кракова лежат соляные копи Велички, которые обеспечивают город ценнейшим товаром - каменной солью. Доходы от её добычи и продажи принадлежат Тынецкому аббатству (см. ниже), находящемуся в восьми милях к юго-западу. Обширная сеть пещер и туннелей похожа на подземный ад, где трудятся в поте лица рабочие, врубаясь всё глубже в толщу камня. Сами шахты столь многочисленны, что многие проходы и камеры, особенно расположенные в отдалении от главных маршрутов, давно исчезли из памяти старателей. Именно здесь живёт Гутка из клана Носферату, старейшая из каинитов Кракова. Многие туннели - дело её рук, включая тот, который тянется к самому сердцу города.

Вокруг копей выросла деревня, где в течение шестидневной трудовой недели живут рабочие. Они возвращаются в Краков вечером субботы, оставаясь с семьями в день Воскресенья Господня, а в понедельник вновь проделывают долгий путь обратно. Нередко из их уст можно услышать тревожные рассказы о пропавших товарищах и о том, как из глубины шахт на них глядит что-то древнее и злое.

Костёл на Скалке

Костёл на Скалке (с польск. «маленький камень») находится чуть южнее городских стен, на холме, где, по преданию, был убит архиепископ Кракова святой Станислав. Вокруг его фигуры сложился небольшой культ, поддерживающий легенду о том, что пара орлов отыскала и собрала части разрубленного тела святого мученика.

Тынец

Расположеное на скале на берегу реки Вислы, Тынецкое бенедиктинское аббатство получает большую часть своих доходов от соляных копей Велички, снабжая краковских купцов важнейшим из товаров. В подземельях монастыря устроил своё убежище каппадокиец Казимир Молчаливый. Один из немногих каинитов, кого не интересует мирская власть, он надеется, что власть «дракона», держащего город мёртвой хваткой, однажды падёт.

Дела мирские и духовные

Краков - это город, одновременно считающий себя и религиозным центром, и столицей Королевства Польского, хотя этого государственного

образования в настоящий момент уже не существует. Многие влиятельные жители города, как смертные, так и каиниты, видят в стоящих рядом королевском замке и Вавельском соборе явное свидетельство единства мирской и божественной власти. Другие рассматривают это с иной точки зрения: для них корона и церковь всего лишь соперничают друг с другом за превосходство.

Наличие в христианском Кракове синагоги свидетельствует не столько о подлинной религиозной терпимости, сколько о необходимости в тех услугах, что могут оказать лишь евреи. Амбиции и желание создать учебное заведение, способное соперничать со знаменитым Пражским университетом, требуют привлечения учёных и преподавателей, многие из которых являются евреями. Хотя по закону им разрешается селиться только в специально отведённом квартале, вокруг этого места до сих пор нет стен, в отличие от других европейских городов. Тем не менее большинство христиан Кракова недовольны подобным соседством и настаивают на изгнании иноверцев.

Некоторые обитатели Кракова по-прежнему придерживаются старой славянской веры, которую исповедовали их предки. Они прилагают немалые усилия, скрывая свои традиции, и многие притворяются добропорядочными христианами. Впрочем, у подавляющего большинства горожан едва ли есть время мечтать о блаженном посмертии: их жизни полны пугающей неопределённости. Даже под сенью высоких стен простой люд чувствует рядом с собой чьё-то зловещее присутствие. Город словно существуют в двух мирах: в дневном - шумном, суетливом и многолюдном, и в ночном - с безмолвными, пустынными улицами, по которым блуждают лишь хищные тени и те, кто служит им.

ГОРОДСКАЯ ЖИЗНЬ

Краков является одним из крупнейших очагов славянской культуры на территории Польши. Жители гордятся своей историей и осознают необходимость защищаться от попыток вмешательства во внутренние дела как со стороны Священной Римской империи, так и со стороны Венгерского королевства.

В дополнение к обычной для городов того времени повседневной жизни, Краков может похвастаться процветающими рынками и бойкой торговлей. Немецкие купцы посещают город крайне часто, обменивая ткани, доспехи

и оружие на соль и другие польские товары. Каждую осень в Кракове проходит большая ярмарка, куда съезжаются люди со всей южной Польши и даже из более дальних регионов. Некоторые из них также являются язычниками и используют праздничные гулянья в качестве прикрытия, отмечая собственный праздник урожая и справляя обряды в честь Матери-Земли и её умирающего и возрождающегося супруга.

Население

Знать предаётся воспоминаниям о славном прошлом и мечтаниям о будущем, когда Краков вновь станет столицей великой славянской державы. Духовенство стремится сохранить верность Римской церкви, несмотря на опасную близость Византийской империи. Учёные мужи с нетерпением ожидают, когда Краков возвысится до самого просвещённого города, а купеческие гильдии подсчитывают прибыли от выгодной торговли.

Настоящие хозяева города, впрочем, имеют свои планы относительно его будущей судьбы. Пускай и немногочисленные, каиниты Кракова раскинули свои сети на все стороны его жизни. Под их контролем находится всё: политика и религия, торговля и ремёсла, искусство и образование. Однако, к несчастью для них, ни один не помышляет о том, чтобы договориться с остальными. Только это не даёт городу полностью перейти под власть бессмертных правителей.

Смертные

Казимир Пяст, князь Польши: как последний потомок династии Пястов, правивших Краковом почти два столетия, Казимир претендует титул короля Польши, хотя под властью его находится лишь регион Малой Польши. Более того, даже в самом Кракове его авторитет часто оспаривается и знатью, и советниками, которые считают, что князь делает недостаточно для воссоединения польских земель и возвращения им прежнего статуса.

Епископ Стефан: среди противников Казимира числится епископ Краковский Стефан Ствош, видящий в князе слабого правителя, неспособного поддержать даже свои собственные притязания. Однако памятуя о судьбе более откровенных епископов, он стремится действовать незаметно, не привлекая к себе лишнего внимания. Стефан служит полезным орудием для вентру Конрада фон Ауфхольма, стремящегося свергнуть княгиню Разколину.

Людмила Вещая: хотя этой старой знахарке уже давно минул шестой десяток, она уверенно возглавляет небольшую общину краковских язычников. Жрица и целительница, Людмила равно отвергает и христианскую, и иудейскую веру. Своё время она делит между городом, где держит гончарную лавку её сын, и хижиной в лесах Неполомице, которые служат ей святилищем и домом.

Некоторое время назад Людмила заключила союз с Иолантой из клана Гангрел и стаей оборотней, считая их посланниками старых богов, призванными помочь в её начинаниях.

ВЕНГРИЯ

Ещё один раскат грома сотряс землю, а за ним и третий. Потом вдруг настала тишина, такая внезапная и глубокая, что была она даже страшнее недавней бури. Ветер стих так же быстро, как и появился, и опять взвился в воздух дым. Лишь бежала, искрясь, к западу огненная тропинка.

Кейт Середы, «Белый олень» («Сказки о мадьярском народе и старых богах»)

Расположенная в самом сердце Европы, Венгрия включает в себя четыре региона с самыми разнообразными географическими характеристиками. Альфёльд (Великая равнина) простирается к востоку от Дуная, разрезанный надвое рекой Тисой. Западная её часть пригодна как для земледелия, так и для выпаса лошадей и рогатого скота. За Тисой начинаются сухие, но всё же пригодные для выращивания пшеницы степи. Западные районы Венгрии, называемые Задунайским краем (а также Дунантулом или Трансданубией), лежат между предгорьями Альп и рекой Дунай. Прежде они входили в состав римской провинции Паннония. В центральной его части находится озеро Балатон - крупнейшее озеро в Европе, окружённое с севера причудливой формы холмами, сложенными базальтом и вулканическими породами. Севернее Задунайского края раскинулись плодородные поля Кишальфёльда. Между Дунаем, Альфёльдом и Богемией широкой полосой тянутся Северовенгерские (Северо-Восточные) горы.

Дунай пересекает Венгрию с севера на юг и является главной артерией, связывая её как с западом, так и с востоком. Тиса, вторая по величине река страны, берёт начало в Закарпатье и протекает через низменную часть Альфёльда. Полноводная и стремительная, она ежегодно затапливает

близлежащие земли. Обширные территории Задунайского края покрыты густыми дубовыми и буковыми лесами.

Запад и Восток

С точки зрения каинитов, Венгрия разделена на две основных области. Западная, где расположены Будапешт и Эстергом, более цивилизованная, однако насквозь пронизана влиянием Священной Римской империи. Восточная - Трансильвания - дикий, негостеприимный край, населённый воеводами-Цимисхами, звероподобными Гангрелами и свирепыми люпинами.

Западная Венгрия

Будапешт

Будапешт образован слиянием трёх отдельных городов по берегам Дуная. Два из них, Буда и Обуда (Старая Буда) находятся на правом берегу, на лесистых холмах к западу от реки. Хотя границы их почти смыкаются, у каждого - свой собственный характер. Буда получила имя от славянского слова, обозначающего «дом, строение». Пешт, расположенный на равнине на противоположном берегу, до сих пор претендует на независимость от своего более укреплённого собрата - исключая войны и набеги, заставляющих жителей искать убежища за высокими стенами. Название Пешт родственно славянскому слову «печь» и дано в честь имевшихся там печей для извести. Немецкое название - Офен - также означает «печь».

Первый город, возникший на этом месте, был построен кельтами на склонах горы Геллерт и назывался Ак Инк («богатый водой источник»). Он являлся торговым и ремесленным центром, знаменитым своим гончарным делом и выплавкой бронзы - останки древних литейных мастерских можно найти и поныне. С приходом римлян город был переименован в Аквинк и превратился сперва в укреплённую крепость, а затем - в административный центр и столицу провинции Нижняя Паннония. На другом берегу напротив него располагалась ещё одна крепость, названная Контра-Аквинком.

Последовавшие за уходом римских войск вторжения мало что изменили в пришедших в запустение Аквинке и Контра-Аквинке. Те, кто жил в их окрестностях, продолжали возделывать свои поля и строить дома. Пришедшие сюда в IX веке мадьяры сочли, что Обуда, выросшая на руинах

Аквинка, была ни чем иным, как легендарной столицей Атиллы, вождя гуннов. С их появлением город вновь ожил.

К XII веку Буда, Обуда и Пешт превратились единый город. Несмотря на номинальное господство христианской церкви, здесь найдётся немало язычников. Многие продолжают поклоняться старым мадьярским богам, тайно устраивая обряды и жертвоприношения.

Буда

Хотя Буда была заселена позднее двух других районов Будапешта, именно она растёт быстрее остальных. Здесь не прекращается строительство замков, церквей и особняков местной знати.

Варнегед

В центральной части Буды возвышается холм под названием Варнегед (Замковая гора), на вершине которого находится резиденция венгерских королей. Разделенная на кварталы, северная его часть отведена для домов знати и богатых горожан, а южную занимает королевский замок. К западу от замка расположены несколько церквей, самая известная среди которых - церковь Богоматери, построенная в мрачном романском стиле. Там же помещается городская тюрьма, малая рыночная площадь и ратуша. На востоке лежит Визварош (Воден Град[1]) - узкая полоса земли между Дунаем, занятая торговцами, рыбаками и ремесленниками. Со всех сторон Варнегед окружён каменными стенами, а сам замок имеет дополнительные внутренние укрепления. По старым поверьям на всей протяжённости в стены вмурованы куски железа для защиты от злых сил. Из-за этого фаэ способны проникнуть в город лишь с огромным трудом. Варнегед является старейшим из районов Буды.

«Дом красного ежа»

Расположенный между замком и церковным кварталом, «Дом красного ежа» - постоялый двор, в котором останавливаются богатые путешественники и те, кому претит набитый простолюдинами Пешт. По слухам, апартаменты и еда здесь лучшие в городе. Внутреннее убранство

1 Здесь имеет место путаница в названиях. Визварошем называется один из районов Эстергома, известный своими термальными источниками. Указанный район Буды носит имя Рыбацкий бастион или Рыбацкий град в Средние Века.

гостиницы поделено на три небольших, связанных друг с другом части, что позволяет гостям насладиться приватной обстановкой. Многие представители знати, как из числа людей, так из числа каинитов, посещают это место после захода солнца.

Будайская крепость

Королевский замок повторяет форму подковы, чьи южное и северное крыло были пристроены к более древней (и более старой) приземистой центральной части - типичному для XI века[1] зданию с толстыми каменными стенами, деревянными полами и перекрытиями. Помимо главного зала, комнаты совета, кухни с двумя кладовыми (одна - для вина, пива и свечей, другая - для соли, муки и посуды), здесь находится несколько спален, часовня и широкий внутренний двор. Комнаты обставлены скудно: всю мебель составляют пара тяжелых деревянных стульев, столов, кроватей и сундуков. Стены спален, предназначенных для королевских особ, знати и гостей, украшены шерстяными гобеленами. Окна здесь заменяют стрельчатые бойницы. Отапливается замок с помощью хитроумной системы глиняных труб, что соединяют его с известняковыми пещерами, расположенными под землёй. Трубы поднимаются из похожего на лабиринт подвала, смежного с термальными источниками, пар от которых позволяет поддерживать тепло в каменных стенах Будайской крепости.

Два боковых крыла возведены позже. В южном размещены оружейная, казармы и обеденный зал для рыцарей. Северное представляет собой почти что отдельный замок, с собственными кухнями, кладовыми, спальнями и залами для придворных (или для жителей Буды и Пешта во время осады). Несмотря на это, просторные помещения замка часто простаивают пустыми. Будапешт не является столицей - эта честь принадлежит Эстергому, расположенному в нескольких милях к северу,

Пештские пещеры примечательны не только залежами известняка, но и своими термальными источниками. Большая часть их находится южнее замка на горе Геллерт, а температура воды колеблется от чуть тёплой до горячей. Поначалу мадьяры не оценили этой находки, но, обнаружив со временем оставшиеся в Аквинке римские термы, переменили привычки. Можно сказать, что в этом отношении они куда ближе византийским

1 В действительности, первые постройки на месте Будайской крепости возникли в 1247 году, в правление короля Белы IV; прим. переводчика.

нравам, нежели нынешним западным.

Глубоко под Будайской крепостью скрыты от посторонних глаз покои Булску, сира нынешнего князя Будапешта, Венцеля Рикарда. Высеченные в скале, задрапированные шёлком и тонкими гобеленами, украшенные золотыми подсвечниками и роскошными покрывалами, они поражают воображение царственным великолепием. Здесь Булску держит свиту из привлекательных мужчин и женщин, удовлетворяющих его непомерные аппетиты.

Портовый район

Ниже Замковой горы, за широкими крепостными валами, тянущимися от реки, находится порт Буды. Всего несколько зданий находятся здесь, и большинство из них - склады. Эти низкие каменные постройки с крепкими дверьми используют для хранения грузов, которые отправляются вверх и вниз по Дунаю. Вдоль берега возвышаются столбы, предназначенные для швартовки судов. В Буду постоянно заходят корабли из Вены, везущие древесину и кирпич, и плывущие обратно с мехами, янтарём и восточными диковинками.

Выше по течению, где река сужается, паромщики используют плоты и баркасы, чтобы перевозить людей, скот и грузы с берега на берег. Здесь нет мостов, есть естественный брод. Теперь наличие перевозчиков затрудняют самостоятельную переправу - они занимают самые удобные части реки, заставляя других перебираться на более широкие и глубокие участки. Большинство предпочитает заплатить паромщику, нежели рисковать собственной шеей.

Табан, квартал кожевников, расположен ниже Замковой горы и южнее порта. Помимо дубильных мастерских, в этих местах немало виноградников, заботливо выращенных на пологих склонах холма местными виноделами. Несмотря на пронизанный едкими запахами воздух, многие купцы и судовладельцы селятся здесь в небольших, но удобных домах. Идущая в гору улица обеспечивает лёгкий путь от Табана к Варнегеду. Среди бедняков Будапешта ходят слухи, что один кожевенник сколотил состояние, продавая дублёные человеческие кожи дьяволопоклонникам, которые, без сомнения, обитают в городе. Впрочем, никаких доказательств этому не найдено до сих пор.

Гора Геллерт

К югу от Будайской крепости возвышается гора Геллерт - высокий холм, получивший имя в честь святого Герарда, мученика и епископа Венгрии. Во время восстания язычников после смерти короля Иштвана (названного Святым), епископа посадили в утыканную гвоздями бочку и скинули в реку с вершины холма. Теперь здесь находится памятник святому. Ниже его находятся кельтские руины и несколько термальных источников. Странствующие каиниты (особенно те, кто бежит от правосудия) иногда используют эти места для отдыха.

Заячий остров

Чуть выше Буды и почти напротив Обуды лежит небольшой остров, называемый Заячьим. Длина его составляет 2,5 км., а ширина - около 500 м. Соединённый с Будой свайным мостом, остров покрыт лесом, а в северной его части находится термальный источник. Римская дозорная башня и особняк, принадлежащий некогда командующему гарнизоном Аквинка, теперь служат резиденцией каинита Венцеля Рикарда, князя Будапешта, а также жилищем его слуг-гулей. Раз в год сюда для охоты на зайцев наезжает король, и горожане привыкли считать это место королевскими угодьями. Недавно пошёл слух, что король намерен передать остров в дар ордену госпитальеров, чтобы те могли возвести здесь укреплённую обитель. Эта новость весьма тревожит Венцеля Рикарда.

Обуда

Хотя самое древнее из поселений в окрестностях Будапешта принадлежало кельтам и находилось на горе Геллерт, вторым по древности можно смело считать Обуду, возникшую на месте римского города Аквинка, столицы Паннонии. Аквинк, прежде бывший аванпостом империи, со временем оброс не только лачугами солдат и обслуги, но и роскошными особняками знати. По иронии судьбы, хотя нынешняя мадьярская знать и считает район Буды более престижным и комфортабельным, те, кому не по силам (или не по средствам) дома там, довольствуются жилищами в Обуде - чему несказанно рады, ведь им достались лучшие строения во всём городе.

Кварталы знати

Со времён Римской империи в Обуде осталось множество жилых

построек и общественных зданий. Некоторые мадьярские дворяне возвели свои дома, используя сохранившееся фундаменты, полы и стены, нередко украшенные прекрасными мозаиками. Особого внимания заслуживает почти нетронутый комплекс Больших терм - римских бань, включающий в себя несколько бассейнов, парные, массажные комнаты, двор для прогулок и храм, в котором до сих пор сохранились статуи нимф. Хотя первое время мадьяры не интересовались купанием, обитатели Обуды переняли кое-какие привычки от живших здесь ромеев, продолжив подражать им и впоследствии. Своё увлечение они стараются держать в секрете от остальной знати, дабы более могущественные дворяне не позарились на их дома.

Военный амфитеатр

Военный амфитеатр рядом с термами, рассчитанный на более чем двенадцать тысяч зрителей, также остался в наследие от римский эпохи. Ныне заброшенные дома, окружающие арену, известны под названием «Круглый дом», а стены их подвалов являются частями самого амфитеатра. В подземных помещениях находятся камеры, предназначавшиеся для преступников и диких животных. Тайные проходы ведут из них в Круглый дом, что позволяет здешнему обитателю, малкавианину Октавио, незаметно передвигаться между ними. Среди знати Будапешта в последнее время то и дело возникают мысли вновь начать использовать амфитеатр для празднеств, ярмарок и состязаний.

Октавио изо всех сил препятствует этим попыткам, не желая, чтобы его убежище подверглось риску, а ритуалы прекратились. Мучимый безумием, он ловит смертных (и каинитов, если это возможно), с которыми забавляется, как кошка с мышью, прежде чем принести их в жертву Купале. Сам Октавио не знает точно, является ли его целью прославление демона или же упрочение пут, призванных не дать Купале пробудиться. По этой же причине он попеременно то поддерживает князя Венцеля Рикарда, то противостоит ему.

Янтарный рынок

Будучи столицей Паннонии, Аквинк также являлся одним из перевалочных пунктов Янтарного пути - древнего торгового пути из Прибалтики в Средиземноморье, по которому, как следует из названия, поставляли в основном янтарь (а также пушнину). Внушительные партии

его до сих пор привозят в Будапешт по этому маршруту: часть янтаря идёт для воскурения в храмах, часть - для нужд ювелиров и резчиков по камню. Эти мастера работают на Янтарном рынке Обуды. На окраинах его можно встретить сказителей, продавцов вина и мяса, а также вездесущих воров, стремящихся стянуть кусочек-другой янтаря у зазевавшегося ремесленника или избавить чужие карманы от лишних монет. Хотя в полдень рынок на время закрывается, он продолжает работу и после наступления темноты, в свете факелов. Многие торговцы обнаружили, что именно в эти часы здесь бывают богатые покупатели, не появляющиеся в дневное время.

Холм отшельника

Над Обудой возвышается холм, с которого открывается прекрасный вид на раскинувшийся у его подножья город. Ещё в древности здесь была возведена сторожевая башня, руины которой сохранились до сих пор. После неоднократных исчезновений римские солдаты оставили башню, а местные жители уверились, что она населена призраками. Однако совсем недавно некоторые из них стали замечать бородатого длинноволосого человека, бродящего по холму. Незнакомец, облачённый в грязную, поношенную робу, время от времени появляется на Янтарном рынке и на главном рынке Пешта, а порой его можно найти во второй зале в «Доме красного ежа». Наблюдавшие за ним стражники уверены, что это какой-то праведник-отшельник. Сердобольные люди иногда предлагают ему вино и пищу, которые тот принимает без единого слова. Большинство считает, что незнакомец дал обет молчания и не расспрашивают его, однако немногие утверждают, что он говорит, но крайне редко.

Пешт

Хотя недалеко от берега Дуная встречается немало фрагментов каменной кладки, оставшейся с римских времён, большая часть зданий в Пеште построена из дерева. По-своему расценивая роскошь, многие богатые купцы украшают жилища изящной резьбой, изображающей цветы и виноградные лозы, лошадей и орлов. На стенах некоторых домов изображены деревья или сверкающие молнии - явные свидетельства того, что здешние обитатели не вполне приняли христианство и ещё помнят о своей прежней вере. Все улицы Пешта расходятся от центральной площади; главная улица пересекает гавань, проходит через Королевский рынок на восток и ведёт к

воротам, за которыми начинаются бесконечные, унылые равнины.

Скотный рынок

Сразу за главными городскими воротами Пешта находится Скотный рынок - широкая пыльная площадь, где продают и покупают коров, овец, лошадей и прочую живность. Место это не без причин зовётся «воровским вертепом» и славится числом и смекалкой карманников, слетающихся сюда, как мухи. Оставленный без присмотра скот рискует пропасть за считанные минуты, равно как и кошельки покупателей, особенно в вечерние часы. Каиниты, потерявшие таким образом товар или деньги, винят в этом равноса по имени Изидор и чаще всего оказываются правы.

Большинство тех, кто привозит скот на продажу, стараются сбыть его в первый же день, поскольку знают - чем дольше животные остаются в стойле у ворот, тем более вялыми и болезненными они становятся. Считается, что испарения от реки дурно влияют на животных; кто-то утверждает, что это происки нечистой силы. Впрочем, благословение и окропление святой водой не приносит никакого эффекта.

Приходская церковь

На развалинах Контра-Аквинка, в самой нижней точке Пешта, недавно была построена приходская церковь, названная часовней Пресвятой Богородицы. Сохранившаяся внешняя стена крепости служит церковной оградой, а само здание невелико по размеру и скромно отделано. Стоящая поблизости башня третьего века используется как импровизированная колокольня.

Королевский рынок

Пешт родился и вырос благодаря торговле, и ярче всего это проявляется на Королевском рынке, что находится на центральной площади города. Через рынок пролегают все дороги; по бокам от него находятся ратуша, таможня и хранилище казны, а также два постоялых двора, «Золотой вепрь» и «Белый олень». Посещают их обычно богатые путешественники: немцы предпочитают останавливаться в первом, а венгры - во втором. Здесь всегда ярко и шумно, и можно раздобыть едва ли не любой товар, имеющийся во всей Восточной Европе, от подков и сапог до изящнейших золотых украшений. Виноторговцы, гадатели, ростовщики, писцы, наёмники, сводники,

крестьяне, домашняя прислуга продают, покупают, спорят и торгуются. Раз в неделю на рынке проводится ярмарка рабов. Местные каиниты (а также слуги других каинитов со всей Восточной Европы) вечерами посещают торги, выбирая для себя сосуды на любой вкус. Хотя Иштван Святой и освободил собственных рабов, работорговля до сих пор не является преступлением во многих частях королевства.

Товары с запада преобладают на большей части рынка, но есть и два примечательных исключения. Один такой островок, где представлены редкие травы, пергаменты, мёд, восковые свечи, лечебные снадобья и византийская посуда, принадлежит евреям. Другой - маленькой общине мусульман, продающих тонкие ткани, редкие благовония и дорогое оружие. Ходят слухи, что и те, и другие приторговывают волшебными зельями и разными диковинками, которые доступны лишь богатым и могущественным. Торговля с востоком сосредоточена главным образом в руках этих немногих купцов.

ЭСТЕРГОМ

Путешествие в Эстергом с запада по Дунаю похоже на спуск по серебряной ленте через густо поросшие лесом склоны холмов, тянущихся по обе стороны реки. Рукава и притоки образуют островки, где гнездятся водоплавающие птицы и мелкая дичь. Порой на берегу можно заметить одинокую хижину или лачугу, домик охотника или лесника, но в большинстве своём вокруг лежит необжитая глушь. Достигнув излучины Дуная, перед тем как река поворачивает на юг, путник увидит над лесом купола собора Святого Адальберта, возвышающегося на горе Вархедь (Замковая гора). Этот храм, построенный вскоре после коронации Иштвана Святого, был назван в честь пражского епископа, который обратил в христианство отца короля, князя Гезу Арпада, и его семью. Прежде чем здесь была возведена резиденция Арпадов, Замковая гора принадлежала церкви.

Эстергом можно считать наиболее западным из городов Венгрии: он поддерживает тесные политические и экономические связи со Священной Римской империей. Являясь одновременно и средоточием церковной власти, и столицей, город привлекает множество послов и торговцев, ищущих выгоды и королевского расположения. Хотя и не лишённый собственных интриг, Эстергом (и его обитатели) почти не затронуты той яростной борьбой, что раздирает восточную часть Венгрии, Трансильванию.

Королевский замок

Превосходящий размерами Будайскую крепость, замок в Эстергоме служит резиденцией для короля и придворных, деля Вархедь с дворцом архиепископа и собором Святого Адальберта. Три этих сооружения, возвышающиеся над городом, придают ему величественный облик. Замок, изобилующий большим количеством окон и арочных сводов, выглядит светлее и просторнее, нежели его собрат в Буде. Особенно знаменит арочный зал - просторное помещение, украшенное великолепной резьбой и богемскими стеклянными витражами, в котором король устраивает приёмы.

Дворец архиепископа

Построенный во времена возникновения в Эстергоме архиепархии, этот дворец в романском стиле так же роскошен и великолепен, как и королевский замок (если не больше). Горожане считают справедливым, что столь прекрасное место принадлежит архиепископу, также являющемуся примасом - главой всего духовенства - Венгрии. Помимо самого архиепископа, здесь обитают несколько многообещающих младших священников, учёных и знатоков канонического права. Один из их числа, молодой священник по имени Янош, отмеченный быстрым продвижением по службе, тайно держит в своих покоях любовницу, ласомбру Лизетту Сияющую. Эта очаровательная и честолюбивая женщина использует любовника, стремясь обрести влияние на восточноевропейскую церковь. Она подталкивает Яноша к сану архиепископа, зная, что будет тайно управлять им. Всякий раз, когда ей нужно покинуть дворец, Лизетта пользуется неприметной задней дверью, притворяясь монахиней монастыря святой Анны.

Районы

Между Замковой горой и Дунаем лежит квартал, называемый «архиепископов город». Здесь находятся дома священства, а также тех торговцев и мастеровых, что служат церкви. Церкви также принадлежат доходы от речного порта. Существует обычай, по которому беглец, переступивший границы этого района, оказывается под её защитой и может беспрепятственно добраться до собора, чтобы просить там убежища. На усмотрение архиепископа такие люди могут остаться служить церкви - или же быть выданы властям. Для всех здешних жителей правосудие осуществляется по нормам канонического права: по обычным законам они

неприкосновенны, даже будучи пойманными на месте преступления. Если это произошло в другой части города, их передают на церковный суд, который нередко назначает даже более строгое наказание.

В этом районе находится и церковь Магдалины, убежище Гезы Арпада из клана Вентру, князя Эстергома, в крипте которой погребены многие святые. Здесь, втайне ото всех, Геза проводит свои нечестивые обряды, распространяя скверну во славу Купалы.

Свита и придворные живут в «королевском городке» в центре Эстергома, лежащем за болотистой местностью под Замковой горой. Здесь располагается главный городской рынок и главный порт. Налоги на ввозимые через него товары пополняют королевскую казну. Северная оконечность района доходит до приходской церкви Святого Лаврентия, а с юга к нему примыкает еврейский квартал.

Восточная Венгрия: Трансильвания

Между реками Прут на востоке, Тисой на западе и Дунаем на юге, где вздымаются поросшие непроходимыми лесами величественные хребты Карпатских гор, лежит Трансильвания, самая восточная часть Венгрии. Ограждённое горными склонами Трансильванское плато, чьи плодородные земли и богатые недра привлекали многочисленных завоевателей, издревле было домом и могилой для самых разных культур. Границы провинций и государств менялись век от века, но тёмная красота Трансильвании остаётся неизменной.

С востока над плато возвышаются Восточные Карпаты, с юга - Южные Карпаты (называемые также Трансильванскими Альпами), с запада - горы Бихор (часть Западно-Румынских гор). На северо-западе Трансильвания смыкается со Среднедунайской равниной, откуда в разное время мигрировали сюда славяне, венгры и немцы.

Окружающие горы служат естественными оборонительными сооружениями, миновать которые можно лишь через несколько перевалов. В мирное время ими в течение всего года пользуются торговые караваны, а также местные пастухи, гонящие свой скот на горные пастбища. Во время войны перевалы становятся ключевыми маршрутами для вторжения и местами самых ожесточённых сражений.

Через Восточные Карпаты на северо-востоке, у границы с владениями

русских князей (впоследствии названными Буковиной и ныне разделёнными между Украиной и Румынией), проходит перевал Тихуца, известный также как перевал Борго. Вдоль восточной оконечности Трансильвании тянется перевал Ойтуз, сопредельный с территориями, ныне составляющими часть Молдавии. Самый удобный путь - перевал Турну Рошу (Красная Башня), идущий по Олтскому ущелью через Южные Карпаты к землям Валахии.

Высота горных хребтов колеблется от менее чем 1000 метров в районе Западно-Румынских гор до 2500 метров в районе Южных Карпат. Хотя их нельзя назвать неприступными, путешествовать здесь без проводника весьма рискованно. Склоны гор расчерчены долинами многочисленных и полноводных рек, а вершины покрыты альпийскими лугами.

На юго-западной границе Трансильвании расположены Железные Ворота - ущелье в долине Дуная, разделяющее Венгерское королевство (ныне Румынию) и Сербию. К северу простираются земли Киевской Руси (ныне Украина), Литвы и Польши, к югу - Болгарии, а к востоку, до самого Чёрного моря - независимых русских княжеств (ныне Молдавия).

В тени могучих склонов лежат холмы, зелёные долины, реки и озёра. Некоторые районы, такие как Бирса на юге, Марамуреш на сервере, Сибиу и Секаш на западе, носят название водоёмов, находящихся на их территории. В восточной части гор берут начало реки Муреш, Сомеш, Красна и Олт, впадающие в Тису и Дунай.

Малые поселения

Некоторые крупные поселения Трансильвании выросли на римских руинах, но большинство начало строиться лишь в последнее столетие. Тем не менее, сотни сёл и деревень, как правило находящихся в одном дне пути друг от друга, усеивают её долины и предгорья. Их обитатели - в массе своей крестьяне да несколько ремесленников - бондари, кузнецы и гончары. Во многих селениях нет собственных церквей, и странствующие православные священники путешествуют из одной в другую, чтобы проводить службы. Основная масса населения не умеет читать и писать, и знает лишь свою работу да повадки местного боярина.

Самые дальние из деревень, особенно вблизи Карпатских гор, почти целиком состоят из членов одной или нескольких семей ревенантов, выведенных Цимисхами для службы. И хотя их обитатели могут охотно дать

укрытие каинитам, они также способны пленить или даже убить чужака, которого сочтут угрозой своим хозяевам-Извергам.

Большая часть сёл и деревень обычно представляет собой лишь грунтовую дорогу да несколько домов близ неё. Впрочем, помимо малых поселений (которые весьма несложно использовать в любой истории), здесь есть около десятка крупных городов, выросших в основном благодаря влиянию и действиям каинитов.

Города Трансильвании

Большинство трансильванских городов сформировались совсем недавно и будут расширяться в течение последующих нескольких столетий. Семь из них были построены выходцами из Саксонии на месте древних дакийских и римских поселений. Каждый из этих городов является центром отдельной области и номинально находится под властью князя из числа каинитов. До своего похищения Нова Арпад правила Медиашем; ныне это место заняла Руксандра, выдающая себя за Нову.

Почти ни один из князей-каинитов не удерживается здесь надолго. Любой, по неосторожности насаждающий свой порядок во владениях, немедля превращается в мишень для соперников. Удачливые становятся жертвами покушений; неудачливые - похищений и пыток. Южные территории стремительно захватывают Тремеры; за девственные леса соперничают Гангрелы, презирающие растущие города. Земля - вечный источник раздоров.

Оставшиеся князья, стремясь упрочить оборону (и собственное положение), ищут совета у Зелиоса из клана Носферату. Возрастающее число саксонцев, прибывающих с севера, существенно упрощает его задачу. Семь из числа этих городов станут основным рубежом, защищающим границы Трансильвании после монгольского нашествия в 1240 году, и дадут название всему региону, впоследствии известному как Семиградье.

Владения князей в 1197 году:

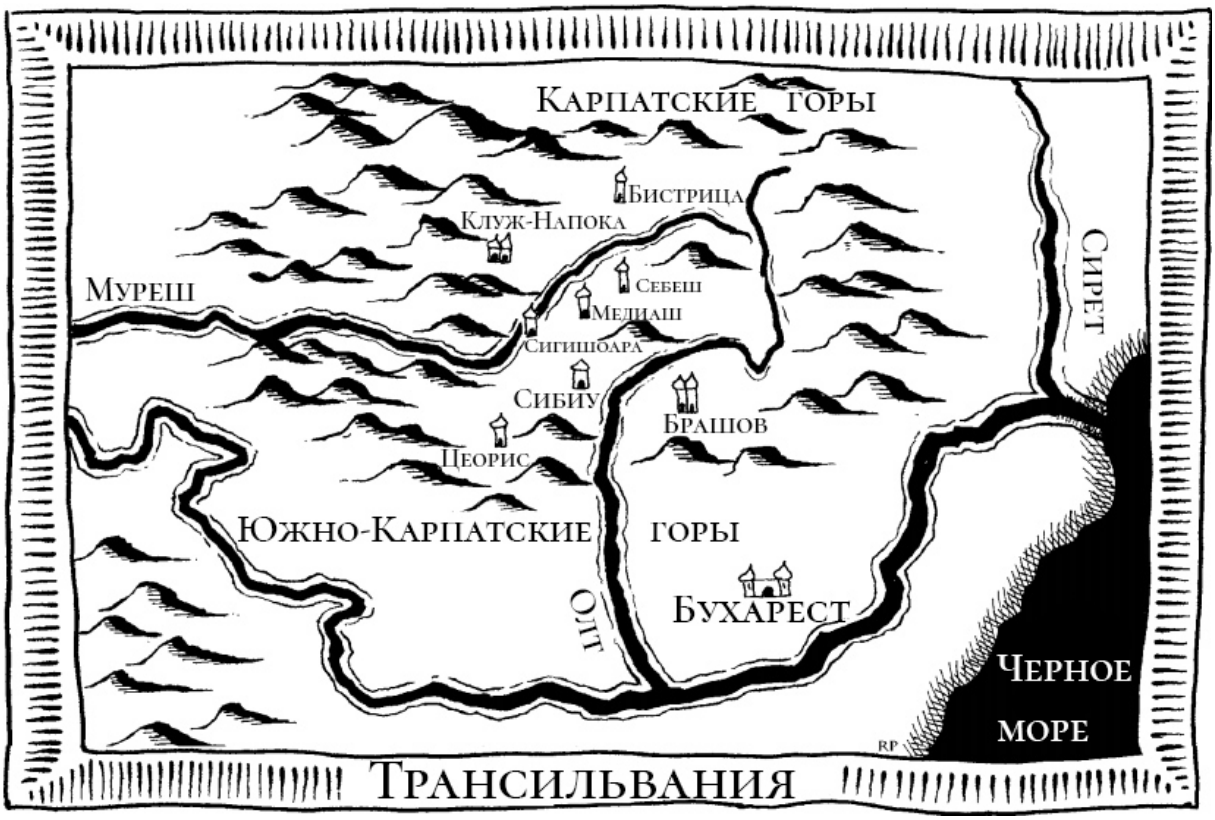
- Бистрица - Раду из клана Цимисхи
- Сибиу - Марушка из клана Носферату
- Клуж-Напока - Митру из клана Гангрел
- Брашов

- Медиаш - Нова Арпад из клана Вентру (в настоящее время её личину носит Руксандра)
- Себеш
- Сигишоара

Обычная трансильванская деревня насчитывает от 30 до 200 смертных жителей, в то время как население любого из указанных городов колеблется в пределах от 3 до 5 тысяч жителей. Всё население Трансильвании в целом на 1197 год составляет примерно 90 тысяч жителей.

Цеорис

Высоко в Южных Карпатах вздымается Цеорис - величайшая Часовня клана Тремер (см. главу 6 для дополнительной информации). Слухи о «дьявольской школе», в которой чёрные маги практикуют своё нечестивое ремесло, ползут по всей Трансильвании, хотя местонахождение её известно немногим. Прежде в этих местах было основано несколько Часовен, но продолжительная война с Цимисхами истощила силы Тремеров. Ныне существует лишь одна, являющаяся сердцем и главным оплотом клана.



СЕМИГРАДЬЕ

Рост городов в Трансильвании в существенной мере является результатом действий саксонских переселенцев, а также каинитов, тайно направлявших их усилия. Поскольку Семиградье[1] имеет немецкие корни, это может служить источником некоторой путаницы: все указанные города имеют не только немецкие, но также румынские и венгерские названия, менявшиеся с течением времени. Кроме того, авторами книги сделано допущение, касающееся более активного их заселения в эпоху Тёмного Средневековья. Тем, кто заинтересуется данным вопросом, поможет приведённая ниже таблица.

Саксонское название	**Румынское название**	**Венгерское название**
Бистриц	Бистрица	Бестерце
Германштадт	Сибиу	Надьсебен
Клаузенбург	Клуж-Напока	Коложвар
Кронштадт	Брашов	Брашшо
Медиаш	Медиаш	Медьеш
Мюльбах	Себеш	Сажжебеш
Шессбург	Сигишоара	Шегешвар

Раннее развитие указанных городов во многом дело рук каинитов, стремящихся численно увеличить поголовье смертных на подвластных им территориях. Городские стены, помимо прочего, являются дополнительной защитой от захватнических армий и от соперников. В нашем мире оборонительные сооружения в Трансильвании до монгольского нашествия в 1241 году были минимальны, и развивались в том же темпе, что и в остальной Европе (хотя и применялись чаще). В Мире Тьмы князья-Вентру взялись за дело задолго до этого.

1 В данном случае речь идёт о городах, а не о регионе в целом; прим. переводчика

Примечание для Рассказчика: лишь в четырёх из этих городов в указанное время есть постоянный правитель. В трёх других власть оспаривают мелкие фракции местных Вентру, ставленники Цимисхов, разбойники-Гангрелы и прочие силы, присутствие которых необходимо для истории. Иными словами, каждый из пустующих городов - спелый плод, готовый сам упасть в руки предприимчивых каинитов, не боящихся рискнуть.

Дела мирские и духовные

Несмотря на то, что Венгрия признана независимым королевством и частью христианского мира, западные обычаи и западная вера преобладают, как можно догадаться, лишь в западной её части. Восточные регионы, в том числе труднодоступная Трансильвания, пребывают в своём изначальном состоянии. Вопреки недавним попыткам немецких переселенцев обосноваться там, коренные жители-румыны (считающие себя потомками дакийцев и римлян) упорно отвергают чужие традиции, отстаивая свою православную - а порой и языческую - веру. Местные правители, называемые боярами, предпочитают управлять с помощью страха и насилия. Рассказы об оборотнях, вампирах, призраках и чернокнижниках, сошедшихся в ужасных битвах - не редкость в Карпатах. В отличие от Будапешта и Эстергома, обитатели восточной Венгрии мало затронуты «цивилизованным» влиянием Запада.

Несколько властителей претендуют на единоличное главенство над Землями-за-лесом, и каждый из них провозглашает собственную независимость от остальных. В случае смертных это выбор между плохим и худшим: признание верховенства венгерского королевства означает лишь согласие перейти под ярмо завоевателей и согласиться с «божественным правом» одного народа угнетать другой.

Нигде борьба между западным и восточным христианством не велась с таким ожесточением, как в Трансильвании. Опасаясь согласованных усилий местной знати, король направил сюда мадьяр и германцев, которым предписывалось основать новые города и занять земли тех жителей, кто не пожелает обратиться в западное христианство. Посланные с переселенцами солдаты силой изгоняли перепуганных румын из их жилищ, вынуждая их, подобно сервам, прислуживать мадьярским захватчикам. Некоторые из бояр наотрез отказались подчиняться требованиям короля, укрывшись в дальних поместьях и готовясь к войне.

Каиниты в регионе разделяются по тем же принципам. Венгров и секеев, получивших Становление от Извергов в отчаянной попытке перехватить ускользающую власть, румынские Цимисхи ненавидят даже больше, чем своих явных соперников, ведь теперь угроза исходит от собственного клана в самом сердце их владений - в Трансильвании. Череда недавних сражений истощила силы Цимисхов, лишая их надежды на победу в борьбе против Теневых Владык и выскочек из клана Тремер. Ночи Трансильвании полнятся войной, и зверства не-мёртвых с каждой из сторон перекликаются с жестокостью живых.

Пришельцы с запада предприняли слабую попытку воссоздать в этих краях систему князей. Поскольку городов здесь едва ли хватает, чтобы прокормить более двух-трёх каинитов, каждый князь также считается владельцем определённого домена, носящего имя крупнейшего из находящихся там городов. Западные Вентру стремятся признать власть этих князей и их право устанавливать Шесть Традиций.

Цимисхов подобные формальности интересуют мало. Эта земля принадлежит им - так было всегда и так будет до скончания веков. Воеводы устанавливают границы своих вотчин вне зависимости от того, где так называемые «князья» решили устроить своё убежище. Метаморфы проводят обряды и приносят жертвы тогда и там, где им заблагорассудится, невзирая на противодействие со стороны остальных. Им нет нужды игнорировать чужие протесты - они попросту игнорируют чужие законы.

Ещё сложнее обстоят дела с местными Гангрелами и Носферату. Представители обоих кланов готовы объединиться с Цимисхами против ненавистных Тремеров, которые используют их собратьев в своих отвратительных ритуалах - недавно стало известно, что именно таким образом появляются на свет рабы-Горгульи. Однако и Гангрелы, и Носферату едва ли способны разобраться в запутанной паутине вражды и соперничества, которой пронизан весь клан Цимисхи. А с учётом своенравности и непостоянства каждого Изверга подобный союз становится ещё более хрупким. Всё это в итоге существенно ослабляет их совместную мощь и возможные преимущества против Тремеров.

Клан Тремер прилагает огромные усилия в борьбе со своими противниками. Их единство - в отличие от капризов воевод и яростно соперничающих князей - делает их поистине грозной силой. Влияние клана

уже распространилось на земли на юго-востоке Трансильвании, и самые мудрые каиниты предпочтут спрятаться в укрытие, завидев Горгулий.

Теневые Владыки, тоже раздосадованные появлением Тремеров, заняты другими своими противниками, недостатка в которых они не испытывают. Вентру, напротив, тайно снабжают Узурпаторов человеческими ресурсами, деньгами и политической протекцией, видя в тех лучший инструмент для борьбы с досаждающими им Цимисхами. Равнос блуждают везде и всюду, продавая сведения (обычно щедро сдобренные ложью) каждой из сторон, предсказывая выдуманную судьбу и крадя всё, что не прибито гвоздями или не насажено на кол. А где-то в глубине бьётся сердце дремлющего демона, порождая музыку хаоса и безумия, кружащую всех в неистовом танце.

Замки Трансильвании

В нашем мире в Трансильвании XII века было очень немного замков. Пройдёт ещё несколько столетий, прежде чем Влад Цепеш будет взирать с высоты замка Бран, как ряды его врагов корчатся в агонии на древках пик. До тех пор Цимисхам придётся довольствоваться пытками в скромном уединении своих жилищ.

Замки, существовавшие в Восточной Европе XII века, имели весьма простую конструкцию, и обычно представляли собой немногим больше, чем стены и двор. Но для игр, происходящих в Мире Тьмы, Трансильвания - родина воевод-Цимисхов, властителей-Вентру и чародеев-Тремеров - по общему мнению, должна запоминаться и увлекать. Поэтому авторы позволили себе ещё пару вольностей.

В Мире Тьмы возведение монументальных замков в Трансильвании началось в X и продолжилось в XI веке. Зелиос, мастер-каменщик из клана Носферату, пользуется немалым уважением во владениях Цимисхов. Он лично принимает участие в процессе строительства, и периодическая помощь чудовищных гулей-шляхтичей существенно облегчает его задачу. За последнее столетие под его умелым руководством было создано семь замков. Кроме того, Зелиосу известны и тайные ходы в каждом из них. Таким образом, нет ничего необычного в том, что уже в X веке в Европе появились первые готические каменные замки.

Повседневная жизнь

Будапешт и Эстергом служат важнейшими центрами торговли, через которые вверх и вниз по Дунаю идёт великое множество товаров. Эстергом куда ближе к западу по обычаям и образу жизни, нежели тяготеющий к восточным традициям Будапешт. Жители первого обитают в спокойном, благопристойном (по крайней мере, с виду) городе, похожем на многие города Германии, и могут требовать правосудия непосредственно от короля или епископа. Второй, хотя и служит время от времени королевской резиденцией, был и остаётся приграничьем, за которым начинаются мрачные глухие дебри Трансильвании.

Сама Трансильвания - тайна, и понять её не всякому под силу. В нескольких местах здесь жизнь тиха и размерена, и мало что меняется в ней, помимо времён года: люди рождаются, трудятся, женятся, растят детей и умирают в границах одной небольшой деревушки. Обитатели других селений вынуждены бороться за жизнь в буквальном смысле, ночами сжимаясь в страхе за решётчатыми окнами своих домов и прислушиваясь к крикам и воплям снаружи, не смея открыть дверь ни соседу, ни другу. Они похожи на измождённые тени, в движениях которых не осталось ничего, кроме привычки - и страха случайно оскорбить могущественного хозяина или привлечь внимание того, кто сильнее. Эти люди выглядят грязными и оборванными не из-за своей дикости, а желая избежать интереса со стороны власть имущих. Многие цепляются за православную веру в надежде на то, что усердные молитвы помогут им однажды избавиться от этого ужаса.

Население

Подлинная история городов связана с людьми, которые обитают в их стенах - или на полях сражений.

Аноним, недописанное сочинение

Этническое разнообразие Венгрии и Трансильвании напоминает пороховой склад. От того, является персонаж саксонцем или мадьяром, секеем или валахом, коренным образом зависит, как будут воспринимать его остальные - как друга или как врага. Для каинитов важность этого вопроса ничуть не меньше: так, Гангрелы-валахи яростно противостоят Вентру-секеям, а волны немецкого вторжения неумолимо накатывают на

восточные земли.

СМЕРТНЫЕ

Аноним, летописец: скромный писец на службе короля Белы III, «мастер, именующий себя П», известный в народе как Аноним - загадка от начала и до конца. Он носит простую тёмную монашескую рясу, а лицо его всегда прикрыто капюшоном и неразличимо. Аноним путешествует по Будапешту, Эстергому и по самым опасным уголкам Трансильвании, записывая всё, чему стал свидетелем. Именно его перу принадлежат «Деяния венгров», первая историческая хроника венгерского народа, написанная на вульгарной (а не церковной) латыни и потому доступная всем грамотным людям. Кое-кто из каинитов поговаривает, что такой язык выбран неспроста, а сам Аноним жил ещё в те дни, когда Римская империя едва начинала свой путь к вершинам славы. Поскольку он, кажется, не боится никого и ничего, выходя невредимым из сражений, плена и других опасностей, те, кто встречался с ним, полагают его бессмертным. Одни утверждают, что это Вечный жид, другие - что сам Каин. Нельзя утверждать наверняка, правда это или нет - аура Анонима столь же непроницаема, сколь и его имя.

Билал аль-Ханбал: этот торговец-мусульманин владеет лавкой на окраине Королевского рынка в Пеште. Раз в год он покидает город и отправляется в путешествие на восток и на юг, где приобретает свои товары и снаряжает караваны с тем, что не может увезти лично. Билал - дружелюбный и любознательный человек, которому нравится беседовать со всеми покупателями, часто заглядывающими в его лавку. Хотя он придерживается мусульманской веры, но также стремится побольше разузнать о христианстве, по его собственным словам, «чтобы лучше понимать своих соседей». Многие считают его шпионом, некоторые шепчутся, что он - убийца, посланный за головой короля. Большинство горожан, впрочем, отвергают подобные сплети после того, как пару лет назад король Бела лично посетил лавку Билала и вышел оттуда невредимым и с новым великолепным кинжалом в придачу. На самом деле Билал - гуль ассамита Фарика, преданно выполняющий приказы своего господина. Помимо прочего, он снабжает Гезу Арпада сильнодействующими восточными наркотиками, которыми тот опаивает Булсу, своего сира.

Делижбета Дурной Глаз: несколько лет назад небольшая группа темнокожих и темноглазых людей, одетых в разноцветные наряды,

остановилась в Будапеште. Многие утверждают, что незнакомцы выглядят как египтяне. Непохожие на венгров ни платьем, ни речью, ни манерами, они обитают в своих повозках в деревеньке за городскими стенами. Один из приезжих работает жестянщиком на Королевском рынке, другие торгуют лошадьми на Скотном рынке. Но особенно примечательная молодая женщина поставила небольшой шатёр на Королевском рынке и предсказывает судьбу всем, кто заплатит ей серебром. Говорят, тот, кто потерял что-то ценное и хочет вернуть это, может обратиться к Делижбете. Если «Бог с ней», она «найдёт» и вернёт потерянное - за определённую цену. Делжбета - одна из кумпании (попутчиков) равноса по имени Изидор, который является основной причиной многих загадочных «пропаж».

БОЛГАРИЯ

Кто в грозной битве пал за свободу,
тот не погибнет: по нем рыдают
земля и небо, зверь и природа,
и люди песни о нем слагают...

Христо Ботев, «Хаджи Димитр»

Граничащая с Румынией на севере и с Грецией на юге, Болгария всегда стояла особняком от своих соседей-славян, отделённая от них историческими, религиозными и политическими предпосылками. Здесь воеводы-Цимисхи с завидным упорством продолжают свои распри, итоги которых отражаются на положении дел смертных. Сельские районы служат убежищем для бродячих Гангрелов и крупного выводка Теневых Владык, по достоинству ценящих разобщённость среди своих врагов-каинитов.

СОФИЯ (СЕРДИКА)

Столица и крупнейший из городов Болгарии, София, лежит на западе страны в долине, называемой Софийской равниной. Горы окружают её с четырёх сторон: Балканские - на северо-востоке, Средна-Гора - на юге, Люлин - на западе и гранитный купол Витоша - на юго-западе. Их крутые отроги служат естественной преградой на пути вражеских армий.

Заселённый в VII веке до н.э. фракийским племенем сердов, давших ему имя, город спустя четыре столетия перешёл под владычество Рима. Вокруг

Сердики были возведены крепостные стены, и вскоре она стала столицей провинции Фракия и важным перевалочным пунктом на Via Diagonalis, дороге, тянущейся от Адриатического до Чёрного моря.

Своего расцвета город достиг в правление Константина Великого, но в 441 году был разрушен гуннами. В середине VI века Сердика возродилась как важный административный центр Византийской империи под названием Триадица. К IX веку, после начала болгаро-византийских войн, город вошёл в состав Болгарского царства и был переименован в Средец. В период Первого Болгарского царства роль его заметно расширилась, благодаря выгодному расположению на перекрестке торговых путей. Вновь перейдя под власть Византии в 1018 году, Средец не утратил своей важности. Недавно отвоёванный после победы братьев Асеней, город остаётся крупным религиозным и культурным центром. Некоторые из жителей уже зовут его Софией, «городом мудрости».

Расположение

София окружена многочисленными ручьями и реками, самые крупные из которых, Перловец и Владаю, легко можно перейти вброд. Это при необходимости позволяет выдержать осаду, не беспокоясь о питьевой воде. Хотя отдельные фрагменты первоначальных римских фортификаций сохранились до сих пор, они были существенно доработаны и укреплены и византийцами, и болгарами. Расположенные через равные промежутки вдоль крепостных стен и у главных ворот сторожевые башни позволяют без помех просматривать равнину, расстилающуюся перед городом.

Рынок

В центре города расположена большая рыночная площадь, где местные крестьяне продают свой урожай, а ремесленники и мастеровые предлагают самые разные товары и услуги. Обитающие здесь каиниты следят за событиями через своих гулей, которые часто посещают рынок.

Крепость Сердика

Крепость Сердика находится в западной части города на месте римских укреплений, построенных во время правления Юстиниана и позже дополнительно усиленных после нашествия болгар в IX веке. Её подземные этажи служат убежищем князя Софии, Базилио Старого из клана Ласомбра.

Сама крепость является резиденцией Андраша Тибора, шурина Петра и Ивана Асеня. Удостоенный титула «покровитель Сердики», Андраш втайне надеется, что честолюбивые родичи возвысят его до королевского положения, когда им удастся основать новое Болгарское царство.

Церковь Святой Софии

Церковь Святой Софии (Святой Мудрости), стоящая у восточных стен, ярче всего воплощает византийское прошлое болгарской столицы. Возведённая в VI веке по приказу императора Юстиниана, церковь представляет собой трёхнефную базилику, выполненную в форме креста, с куполом над центральной частью. Стены её сложены из красного кирпича и украшены замысловатым узором, придающим зданию нарядный вид, а фундамент сохранился от предшествующего собора, разрушенного гуннами в V веке. Рядом с церковью расположен богатый особняк в романском стиле, который служит резиденцией Брынциса Видора, архиепископа Сердики, стремящегося восстановить патриарший престол в Болгарии.

Ротонда Святого Георгия

Ротонда Святого Георгия является старейшей из церквей Софии. Она была построена ещё в IV веке в центре «Константинова квартала» - резиденции императора Константина Великого. С VIII века стены и потолок ротонды были расписаны фресками по заказу её богатых покровителей.

Зал совета

Между крепостью и церковью Святой Софии на месте древнеримского булевтерия (административного здания) находится Зал совета. Здесь Андраш Тибор ежедневно принимает самых видных горожан и раз в неделю встречается со своими советниками. В первый день каждого месяца Зал совета открыт для всех жителей города, вне зависимости от их положения - чтобы даже мелкие жалобы и споры могли дойти до суда правителя. Здесь же вечерами обретается двор князя Софии, Базилио Старого.

Минеральные источники

По всей Софии разбросано множество минеральных источников как с тёплой, так и с холодной водой - и почти столько же купален, построенных рядом с ними. Эти купальни - наследие римских времён, и многие горожане,

по римскому обычаю, продолжают регулярно посещать их (в отличие от обитателей Западной Европы). Как и рынок, они служат местом встреч, отдыха, а минеральные источники используются и в лечебных целях. Раздельные входы и помещения делают этот вид досуга доступными и женщинам.

Самая роскошная из софийских купален - Орлиные бани, занимают великолепное здание к северу от Зала совета. Богатейшие горожане приходят в это заведение, чтобы посплетничать, пообщаться и окунуться в его целебные воды. Им неизвестно, что хозяин Орлиных бань - дородный, услужливый человек по имени Йорги Медведь является гулем и слугой ласомбра Базилио Старого, который время от времени живёт в особняке по соседству. И особняк, и купальня украшены изящными мозаиками на римские мотивы.

В Доме Вечной Матери, ещё одной купальне в юго-западной части города, находится языческий храм, который, несмотря на свою номинальную приверженность христианской вере, посещает немало местных жителей. До сих пор здесь тайно оправляются обряды в честь старых богов. В хорошие времена прихожане жертвуют вино, хлеб и благовонные масла; если же грозит неурожай или война, то подношением может стать невинность молодой девушки или кровь новорожденного.

Церковь Благодатного огня

По иронии судьбы, ещё один тайный культ занимает невзрачное здание недалеко от языческого храма. Известная как церковь Благодатного огня, эта небольшая, но ревностная община богомилов во главе с отцом Патрином, пылким проповедником, втянута в бесконечное противостояние между светом и тьмой, развернувшееся в городе. Некоторые верующие догадываются и об истинной природе каинитов, ходящих ночами по улицам Софии, но не решают раскрыть свои догадки, опасаясь гонений. Отец Патрин гранит тайну ещё более зловещую: скрытое в склепах под церковью убежище одной из дочерей тьмы.

Прочие места

Изобилие постоялых дворов и таверн на любой вкус и кошелёк позволяет горожанам и путешественникам без труда найти здесь и развлечения, и ночлег. Постоялый двор «Под знаком крыла и когтя», расположенный

близ Орлиных бань, обслуживает самых влиятельных и богатых гостей. Его полная противоположность, кабак «Под знаком скрещённых ножей», посещает публика из низов общества: воры, сводники, подёнщики.

Сразу за южными воротами города, на Скотной площади и в прилегающих к ней кварталах каждую осень устраивают перегон скота и большую ярмарку. Пастухи из окрестностей Софии привозят на продажу лучших коров и лошадей, а население города в это время увеличивается почти вдвое.

Неподалёку от скотных дворов обитает малочисленная еврейская община. Несколько огороженных дворов и небольшое здание, исполняющее роль синагоги, служит убежищем для этих презираемых другими иноверцев.

ДЕЛА МИРСКИЕ И ДУХОВНЫЕ

В Софии можно встретить столько различных политических и религиозных фракций, сколько могла вместить в себя её богатая история. Большинство населения с нетерпением ждёт окончательного освобождения от Византии. Часть, однако, опасается, что разрыв с Константинополем откроет страну - и, в частности, Сердику - новым вторжениям со стороны турок или мадьяр. Кое-кто выступает за установление более тесных связей с турками, видя в них естественных врагов Византии. Некоторые считают, что следует искать союза с Венгрией или Румынией.

Подобные настроения внушают немалое беспокойство князю Базилио Старому. Его власть проистекает из связей с Константинополем, и он остро осознаёт, сколь уязвим на этой враждебной территории. Страх перед покушением делает его чрезвычайно подозрительным и является одной из причин, по которым он чаще спит в особняке близ Орлиных бань, нежели в другом, более известном месте.

Многие жители Софии придерживаются православного христианства благодаря длительному влиянию Византии, но в городе существуют и другие религиозные общины. Небольшая еврейская диаспора отправляет свои богослужения в синагоге на окраине города, хотя иудаизм здесь в настоящее время и не подвергается гонениям. В городе также действуют два тайных культа - языческий и еретический. Вера в старых богов распространена даже среди тех, кто называет себя христианами. Еретики-богомилы, которых ужаснуло бы сравнение с язычниками, однако, придерживаются сходных

взглядов на двойственность божественной природы и иные аспекты веры. Кроме того, и те, и другие равно опасаются разоблачения церковными властями Софии.

Городская жизнь

Хотя София не является портовым городом, она находится на пересечении важных сухопутных торговых маршрутов между Западной Европой и Византийской империей, выступая также в качестве крупнейшего рынка в границах самой Болгарии. Во время праздников или народных гуляний город становится похож на бурлящий жизнью улей, и кажется, что тучи, сгустившиеся над ним, исчезают. В иные времена, однако, отчаяние ощущается в воздухе необычайно явственно. Те, чья жизнь зависит от прихотей правителей, осознают, сколь ненадёжна эта опора. Века нашествий, войн и восстаний сделали фаталистами многих жителей Софии. Мечты о Болгарском царстве кажутся им приятным, но пустым времяпрепровождением.

В дневные часы рынок пестрит товарами всех возможных сортов. Купцы из разных уголков Европы, Византии и даже из Турции ведут оживлённую торговлю, но лучшие из клиентов появляются после заката, когда большая их часть закрывает лавки и ищет безопасности в своих домах или веселья в тавернах.

Мало кто оставляет двери открытыми после захода солнца, за исключением постоялых дворов и купален - и даже там с полуночными гостями обходятся с боязливой осторожностью. Владельцы нескольких лавочек в иные ночи принимают важных покупателей с особыми вкусами и деньгами, достаточными для их удовлетворения. Те немногие, кто встречался с каинитами на улицах города, не сомневаются, что тёмные боги существуют в шаге от них.

Население

Смертные обитатели Софии стоят перед лицом пугающей неопределённости. Перспектива неизбежного освобождения от власти Константинополя несёт с собой необходимость в одиночку противостоять иным врагам: кочевникам из русских степей, алчности Священной Римской империи и возрастающей турецкой угрозе. Те, кого эти вопросы не волнуют, обеспокоены спасением собственных душ, разногласием в рядах церкви

и умножающимся числом ересей. Лишь немногие осознают, сколь мало власти они имеют и в мирских, и в духовных делах.

Подобно им, местные каиниты всерьёз обдумывают своё нынешнее положение. Свобода от могущественных византийских владык для них вполне может обернуться тиранией враждующих воевод, будь то болгарские или трансильванские Изверги. Это сделает их уязвимыми перед выскочками-Тремерами и расчётливыми европейскими Вентру. Базилио Старый играет на этих страхах, как только может, стремясь оттянуть ночь, когда кто-то из здешних Цимисхов попытается свергнуть его. По меньшей мере один из каинитов Софии задумывается о вопросах больших, нежели власть и слава, а другой сомневается в своей способности выполнить неприятную, но почётную обязанность.

СМЕРТНЫЕ

Андраш Тибор, покровитель Сердики: хотя Андрашу ещё нет тридцати, он прочно связал свою судьбу с судьбами своих шуринов, Петра и Ивана Асеня, освободителей Болгарии. Демонстрируя напоказ уверенность в собственных силах и в способности править Сердикой (Софией), Андраш, однако, в глубине души опасается последствий, которые настигнут его, случись его союзникам потерпеть неудачу. По этой причине он тайно собрал запас денег и ценностей на случай быстрого и внезапного бегства. Впрочем, честолюбие и мечты сделать Сердику (Софию) столицей новой империи заставляют его всячески поощрять рост города.

Андраш начал подозревать, что странные звуки, которые он порой слышит поздно ночью в своём замке - это не просто сквозняки, гуляющие на нижних этажах. Часто ему кажется, что кто-то или что-то наблюдет за ним и шепчет наставления в предрассветные часы.

Брынцис Видор, несостоявшийся патриарх: в свои пятьдесят архиепископ Видор воплощает всю горечь своего народа. Несмотря на преданность церкви, его глубоко возмущает низведение прежнего патриаршества Болгарского до простого архиепископства. Он надеется, что если Болгария сумеет избавиться от владычества Византии, то болгарская церковь вернёт себе право на патриаршество. Самого себя Видор видит лучшим (и единственным) кандидатом на роль патриарха. Он рассматривает возможность начать новую волну гонений на еретиков, отступников, богохульников и язычников, полагая, что избавление Болгарии от

неверующих (включая евреев) докажет прочим его рвение и истовую веру.

Отец Патрин, хранитель чистых: этот суровый человек, разменявший третий десяток, возглавляет богомильскую общину Софии. Предаваясь изнурительным постам и всячески умерщвляя плоть, он стремится вести праведную жизнь, отвергая мирское и держась исключительно духовного. Хотя он и вдохновляет личным примером всю свою паству, но порой доходит до крайностей, рассматривая даже принятие пищи как грех (пускай и малый). Близость Демиурга в его глазах - ужасная реальность, ведь одна из дочерей тьмы сама обратилась к нему в поисках спасения. И хотя отец Патрин даровал ей прощение, теперь он задаётся вопросом, не подвергает ли он тем самым проклятию собственную душу. Узнав немало о существах, называющих себя каинитами, он опасается, что это знание досталось ему дорогой ценой. Это подвигло отца Патрина внушить Амалии мысль, что её спасение зависит от «очищения» других каинитов всеми возможными способами. Если оно влечёт за собой выставление нераскаявшихся на солнце - так тому и быть.

Йорги Медведь, смотритель Орлиных бань: отец и дед Йорги владели знаменитыми Орлиными банями, сохранившимися в Софии ещё с римских времён. Десять лет назад, после начала войны с Византией, Йорги повстречал приятного незнакомца, предложившего ему долгую жизнь в обмен на некоторое количество собственной крови. Теперь Йорги преданно служит Базилио Старому из клана Ласомбра, князю Софии, докладывая ему обо всём, что увидел и услышал в уединённых банных комнатах.

Богомильская ересь: языческое христианство

Возникшее на территории Болгарии в конце X века учение, известное как богомильство или богомильская ересь, нашло множество последователей среди местного населения. Формально являясь разновидностью христианства, оно вобрало в себя немало черт языческих верований. Подобно тому, как язычники разделяют богов на тёмных и светлых, богомилы верили, что Сатана, старший Сын Божий, является творцом мира, а младший, Иисус, был послан, чтобы освободить всё сущее от власти «злого» создателя. Богомильство отвергало большинство православных атрибутов веры, а также существенную часть Библии, как превозносящую деяния Сатаны. Богомилы придерживались собственных форм богослужения, проповедуя аскетизм, пост и целомудрие, а также отказ от мирских удовольствий. Подобные крайности повлекли за собой осуждение со стороны православной церкви и признание учения еретическим. Болгарские крестьяне, видевшие в богомильстве противоположность византийскому христианству (и византийскому гнёту), массово переходили в «родственную» им веру. Столкнувшись с преследованием церкви, многие богомилы приняли мученическую смерть, а их учение к XIII веку исчезло на территории Восточной Европы. Однако сходные дуалистические верования на базе христианства распространились на Запад, возродившись вновь в традициях катаров (альбигойцев).

Литва

Языческие земли Литвы простираются вдоль берега Балтийского моря. Сам регион изобилует лесами, болотами и дикими урочищами, а люди здесь до сих пор живут по древним обычаям. Тем, кто отважится путешествовать этих местах, стоит помнить об уважении к их исконным обитателям.

Языческие традиции

Многие сведения о языческих традициях Литвы искажены или неполны вследствие огромного разнообразия верований, существовавших в XII веке. Можно, однако, вывести несколько общих тенденций. Так, многие жители Литвы особенно почитали трёх «верховных» богов: Андай (Диевас, Дьявас) правил небесами; Перкунас (сходный со славянским Перуном) был богом грома; Телявел (или Калевелс), чей образ впоследствии отчасти со-

единился с Перкунасом, был богом-кузнецом. В разных частях Литвы разные легенды интерпретировались по-своему: так, например, одни племена могли считать Перкунаса враждебным божеством, в то время как другие - дружественным.

Анимистические взгляды являлись неотъемлемой частью литовского язычества. В глазах верующих мир вокруг был одушевлённым, живым или как минимум населённый духами, более мудрыми и древними, нежели люди. Обычай жертвовать божествам часть урожая был широко распространён среди земледельцев. Камни и деревья, впрочем, не считались божествами как таковыми, служа скорее вместилищем для высших сил. Это не делало их «менее святыми», и многие подобные места - священные рощи, холмы, где проводились жертвоприношения - назывались «алка» и бдительно охранялись. Есть немало легенд о христианских проповедниках, поселившихся или задумавших построить в таком месте церковь и убитых за свою неосмотрительность.

Близость к миру природы и почитание смены времён года были важнейшей составляющей веры. Истина лежала в нерукотворном: в лесах, реках, в рисунке звёзд на небе. Воля богов могла трактоваться через многочисленные знамения и приметы, например, через поведение различных животных. Так, одна из разновидностей ужа, называемая залтис (жальтис), почиталась как дух-покровитель и воплощение одноимённого божества. В сходной манере свиньи ассоциировались с подземным миром, а конь воспринимался как слуга богов.

Языческие жрецы, как правило, селились в отдалённых местах. Их обители могли использоваться в качестве убежищ во время войн и как святилища в мирное время. Существовало множество разновидностей жрецов, называемых вайделотами, причём ими могли быть как мужчины, так и женщины. Особую роль в литовском обществе играли зиггоны, чьи обязанности заключались в убое приносимых в жертву животных и в охране священных лесов. Считалось, что своевременное жертвоприношение способно серьёзно повлиять на успех того или иного предприятия; в особых случаях животных могли заменять людьми.

О культурном разнообразии Литвы хорошо свидетельствует и разнообразие погребальных традиций. Со временем, однако, наибольшее распространение получила практика кремации. В некоторых случаях

особенно уважаемого человека после смерти сжигали вместе с лошадьми и предметами домашнего обихода, необходимыми в загробной жизни. В ряде регионов (особенно там, где имело место христианство) покойников предавали земле, но известно, что в XIII столетии язычники извлекали останки своих родных из христианских могил и отправляли в погребальный костёр, дабы освободить их души.

ДУХИ, БОГИ И ЖРЕЦЫ

Одна из самых примечательных легенд относительно литовского язычества берёт начало не внутри страны, а вне её. Жители Западной Европы были уверены, что единство многочисленных языческих культов обусловлено влиянием некоего религиозного лидера, «языческого Папы» - влиятельной фигуры, скрытой от посторонних глаз. Этого лидера называли Криве Кирвайто. Его авторитет был неоспорим, а место, где размещалась резиденция - Ромува - считалось главным святилищем литовских язычников. Эту легенду поддерживали многие летописи, в особенности после появления «Хроники Прусской земли» за авторством Петра из Дусбурга.

Хотя в действительности истинность этой легенды как минимум неоднозначна, в Мире Тьмы подобные слухи отнюдь не беспочвенны. Криве Кирвайто действительно имеет власть над литовскими язычниками, но отнюдь не в том виде, в котором считают смертные. Местные каиниты не особенно жаждут единоличного господства над землями или огромных стад; их лидер, Криве, надзирает в первую очередь за духовными делами в своих владениях.

Хотя в большинстве так называемых «цивилизованных» обществ сверхъестественная сторона мира скрыта от глаз смертных, там, где вера в магию сильна, нет необходимости в подобном притворстве. Литовские каиниты, хотя и не выставляют напоказ свои силы, не избегают смертных жрецов, ищущих их мудрости, и не гнушаются внушать страх пришельцам с запада.

В каждом крупном регионе Литвы есть свой «верховный жрец» из числа каинитов, и все они, в свою очередь, отчитываются перед Криве. Когда Криве удаляется в своё убежище, добраться до него становится непросто - и тому есть веские причины. Сверхъестественные обитатели литовских земель куда более расположены к взаимному сотрудничеству, нежели их соседи, а сам Криве, как правило, находится в близком знакомстве с фаэ,

обитающими в сферах, которые магам Ордена Гермеса известны как «высшие». Войти в эти скрытые места непосвящённому весьма непросто (не говоря о том, чтобы покинуть их). И хотя нет какого-то определённого места под названием Ромува, резиденция Криве всегда находится неподалёку от владений фаэ.

Достоверно известно, что многие литовские язычники открыто признают существование вампиров, оборотней, фаэ и духов. Им к тому же обычно известно, как стоит обращаться (и общаться) с подобными созданиям. Также считается, что душа человека (и не только) способна отделятся от тела (например, во сне), а Криве таким образом может наблюдать за своими землями.

Оборотни литовских земель до крайности преданы своим священным рощам и холмам, и эта доблесть будет одной из причин, благодаря которым их каэрны останутся незатронутыми порчей даже в XVII веке. Среди них преобладают представители небольшого, но яростного септа, известного как Бьёрнар. Местные маги обладают немалым могуществом, и многих также отличает необычайная близость к природе.

Поскольку страх смерти здесь не столь силён, как во множестве мест Западной Европы, завеса, отделяющая мир живых от мира мёртвых, достаточно тонка. Язычникам знакомы обряды приготовления вещей (потенциальных реликвий), которые могут пригодиться покойнику в загробном царстве. Согласно некоторым поверьям, Криве мог видеть знамения, касающиеся умерших; многие язычники также способны общаться с душами мёртвых в время праздника Илгес (день поминовения предков).

Фаэ Литвы, возможно, являются наиболее опасными созданиями, и смертным стоит с осторожностью заходить в те места, где их власть особенно сильна. Их обычаи и традиции чужды даже прочим сверхъестественным обитателям Литвы, их страсти безудержны, и даже Криве должен уважать их волю.

Местных каинитов мало заботят власть или почести, но и будь оно иначе, куда больших успехов они добились бы в других землях. Литва была и остаётся изолированным регионом на протяжении веков, и представители многих кланов вообще не появлялись здесь. Так, Гангрелы стремятся сберечь алки и прочие дикие места, а Носферату предпочитают обитать

в подземных убежищах. В число наиболее влиятельных каинитов входят Цимисхи и Малкавиане.

Литовских Малкавиан безумие тревожит в меньшей степени, нежели их собратьев. Причин этому несколько, но одна из них - всеобъемлющий страх перед демоном Купалой, владыкой порчи, и упорная борьба с его слугами в собственных владениях. Западные каиниты, не имеющие представления об этой угрозе, считают подобный фанатизм обычным языческим заблуждением. Те, кто вступает с союз с захватчиками-христианами, сами того не подозревая, помогают разрушительным силам. С гибелью языческих жрецов литовские земли останутся беззащитны перед скверной Купалы, а Малкавиане поддадутся своему безумию, что приведёт к краху исконных традиций и иерархии местных каинитов.

Киевская Русь

В столицах шум, гремят витии,
Кипит словесная война,
А там, во глубине России, –
Там вековая тишина.
Лишь ветер не дает покою
Вершинам придорожных ив <…>.

Николай Некрасов, «В столицах шум, гремят витии…»

Земли Киевской Руси раскинулись от Балтики до Чёрного моря и от Закарпатья до Волги. Эта обширная территория, находящаяся в центре Европы, охватывает сотни малых поселений и княжеств, десятки городов, леса и степи, низины и взгорья. Киевская Русь расположена на перекрестье нескольких оживлённых торговых маршрутов: через неё протекает множество мелких и четыре крупные реки (в том числе Днепр, третья по величине река Европы), связанных с акваториями Дуная, Балтийского и Чёрного морей. Поля и заливные луга, пологие холмы и долины покрыты ковром густых трав и полевых цветов, а зима здесь мягкая и короткая (в отличие от большей части России). В лесах водятся олени, лоси, фазаны, а озёра и реки богаты самой разной рыбой. Плодородные черноземные почвы делают этот край поистине изобильным. На протяжении веков столицей его был Киев, но теперь это звание перешло к Новгороду.

Златой Киев

Окружённый лесами, на холмах вдоль западного берега Днепра возвышается Киев, один из старейших европейских городов. Прежде называвшийся «Златым», в честь Золотых ворот, служивших со времён княжения Ярослава Мудрого главным въездом в город, ныне Киев пребывает в весьма плачевном состоянии. Лишь недавно оправившийся после разграбления в 1169 году, он начинает медленно оживать.

Киев разделён на три основных района. Старый (или Верхний) город раскинулся на северной оконечности холма, с собором Святой Софии в центре. Подол (или Нижний город) лежит к северу от него, вдоль правого берега Днепра и гавани; здесь расположены главная рыночная площадь, речной порт и купеческие кварталы. Печерск, религиозный центр, где находится знаменитый Печерский монастырь, тянется по возвышенности к югу и юго-востоку от двух других районов.

Леса на восточном берегу, по ту сторону реки, служат убежищем для бродячих Гангрелов и Носферату, а порой - отправной точкой для их набегов на город.

Старый город

Прежде здесь, над поймой Днепра, селились киевская знать и священство - и мало что напоминает об этих славных днях теперь. Лишь несколько каменных домов и дворцов, прежде украшавших Старый город, уцелело в пожаре, вспыхнувшем во время разорения Киева суздальским князем Андреем Боголюбским. Огонь пожрал большую часть деревянных зданий; изредка среди обугленных руин попадается одиноко стоящая резная колонна или кусок ярко расписанной лавки. Почти всё, что ещё может гореть, уже увезено на дрова. Почерневшие, безжизненные остовы стоят как мрачное напоминание о той беспримерной жестокости, что уничтожила гордость и красоту Киева.

Чудом сохранившиеся постройки (в основном каменные) служат убежищем - и вечным камнем преткновения - для местных обитателей: переживших резню прежних владельцев, беглых крепостных (в основном из Новгорода), ищущих лучшей жизни и разбойников всех мастей, которым по душе одиночество. Бродяги и нищие ютятся в развалинах и слепленных наспех лачугах.

Говоря грубо, Старый город - логово воров и головорезов. Смерть свободно ходит по его разрушенным улицам, порой поджидая кого-то за пару сапог, тёплый плащ или бурдюк с вином. Каиниты, предпочитающие добычу определённого сорта, легко могут утолить здесь свою жажду.

Собор Святой Софии

Софийский собор - старейший в городе - и примыкающий к нему монастырь наименее всего пострадали от недавних разрушений. Основанный в 1017 (либо в 1037) году князем Ярославом Мудрым в честь победы над печенегами, он получил своё имя в честь собора Святой Софии (Святой Премудрости) в Константинополе. Построенный в византийской стилистике (крестово-купольный тип архитектуры) византийскими же зодчими, первоначально храм представлял собой центральный неф и два боковых придела с полукруглыми апсидами на восточном конце, к которым в XI веке добавились по две сводчатых галереи с северной и южной сторон, увеличив ширину здания почти вдвое. Вскоре после этого ещё одна галерея была выстроена с запада.

Наружные стены сложены из чередующихся рядов камня и розовой плинфы (широкого тонкого кирпича). Собор увенчан тринадцатью главами (по числу Христа и апостолов). Внутреннее убранство пестрит мозаиками и фресками византийского типа, стены и купола сверкают позолотой и серебряным орнаментом. Среди этого великолепия особенно выделяется мозаика с изображением Христа Пантократора (Вседержителя), украшающая центральный купол. Одни только узоры на полу и алтаре способны ввергнуть любого Тореадора в восхищённое оцепенение на целый месяц.

Прежде собор также служил образовательным и культурным центром Киева. Именно здесь располагались первая городская школа и библиотека. Близость к княжескому дворцу и статус резиденции митрополита (главы киевской церкви) в значительной степени сделали храм присутственным местом, где оправляли придворный церемониал, принимали послов, подписывали соглашения и венчали на княжение. Вероятно, именно этим событиям юго-западные надвратные башни обязаны своими светскими мозаиками, на которых запечатлены гонки колесниц, музыканты и охотничьи сцены.

Ни один человек в Киеве (за исключением нескольких священников,

живущих при соборе) не может объяснить, почему это место не подверглось разграблению от рук солдат суздальского князя. Подобная сдержанность становится понятна лишь тем, кому известно о роли Дарвага Грозного в этих событиях. Закоренелый язычник из клана Цимисхи, он однажды поклялся лично разнести собор по камешку, дабы показать жалким смертным, сколь ничтожен их новый «бог». Разъярённый тем, что кто-то может отнять у него «законную добычу», Дарваг вместе со своими гулями окружил храм, убивая любого, посмевшего бросить ему вызов. Пары таких случаев оказалось достаточно, чтобы отвадить остальных. Но когда благодарные священники вышли поблагодарить каинита, он плюнул в них и исчез в предутреннем тумане, пообещав однажды вернуться и исполнить данную клятву.

Золотые ворота

Построенные в 1037 году Золотые ворота отмечают собой центральную часть Киева и служат главным въездом в Старый город с юга. Они всё ещё стоят на прежнем месте, хотя и сильно пострадали от огня. Построенные в технике смешанной кладки из камней и плинфы, ворота представляют собой башню с широким (до 7,5 м) проездом, над которым находится помост с часовыми. Там же расположена надвратная церковь Благовещения, чьи купол и двери покрыты листами позолоченной меди. Эти сверкающие элементы и дали воротам название «Золотых». Как и одноимённая постройка в Константинополе, киевские Золотые ворота являлись частью городских оборонительных сооружений. Разрушенные валы и фрагменты стен всё ещё видны неподалёку от них. Время от времени главари разбойничьих шаек, претендующие на Верхний город, выставляют здесь дозорных, в чьи обязанности входит сбор «податей» и наблюдение за путниками.

Подол

Извилистая, мощёная булыжником улица ведёт от Верхнего города вниз к Подолу. По бокам её издавна селились живописцы, каменщики и мастеровые, а также располагались небольшие постоялые дворы. Начинаясь у подножья Старокиевской горы, Подол тянется на север вдоль правого берега Днепра. Один из старейших районов Киева, в настоящее время он служит домом для немногочисленных рыбаков, купцов и ремесленников, оставшихся здесь. Впрочем, после почти полного своего уничтожения,

Подол также стал прибежищем разбойников, воров, убийц, наёмников и тех, кто тяготеет к их обществу: проституток, скупщиков краденого (и других сомнительных товаров), а также работорговцев. Беспокойный и днём, с наступлением темноты этот район становится смертельно опасным.

Главная площадь[1]

Главная площадь лежит в центральной части Подола. Именно здесь останавливаются торговые караваны, здесь же находятся мастерские и лавки киевских ремесленников. Днём рынок кипит жизнью: купцы заключают сделки, крестьяне привозят на продажу урожай, а рыбаки - улов. В толпе шныряют нищие и попрошайки, а наёмники высматривают приглянувшиеся товары, угрозами выбивая для себя лучшую цену.

С наступлением темноты здесь собирается совсем иная публика. В харчевнях по обе стороны от площади рекой льются крепкие напитки, а споры превращаются в драки по малейшей причине. Воры, головорезы, разбойники всех мастей чувствуют себя как дома. Рынок рабов привлекает покупателей из дальних стран; особенно в цене женщины и молодые юноши. Добропорядочные жители избегают этих мест по ночам любой ценой.

Кирилловская церковь

К северо-западу от центра, над рядами полуразрушенных зданий возвышается Кирилловская церковь. Построенная в 1139 году, она стала семейной усыпальницей черниговских князей, в то время занимавших престол в Киеве. Церковь имеет крестово-купольную конструкцию, а стены её расписаны красочными фресками. Лишившись драгоценного убранства после разграбления города, священники вынуждены обходиться простой деревянной утварью. Под церковью находятся обширные склепы, по слухам, населённые призраками, чьи могилы оказались неосторожно потревожены мародёрствующими солдатами.

Речной порт

За площадью на правом берегу Днепра протянулся киевский порт. В прошлом здесь велась бойкая торговля, а вдоль причала теснились десятки кораблей со всех концов света. Теперь порт почти так же пуст, как и разорённые пригороды Киева. Время от времени здесь причаливают

1 Называемая также Контрактовой - от слова «контракт, сделка»; прим. переводчика

рыбацкие лодчонки, а порой одно-два судна с верховий реки ненадолго заходят в гавань, но дни его былой славы минули безвозвратно. Верфи заброшены и пришли в упадок, а начальник порта топит своё горе в вине. Несколько добротных кораблей пришвартовалось здесь недавно - все они принадлежат речным разбойникам, промышляющим на Днепре, чьё убежище находится в самом Киеве.

«Под знаком черепа»

Этот внушительный постоялый двор служит пристанищем киевского отребья всех мастей. Здесь, в отличие от большинства других заведений в городе, путники могут найти приличную еду и мягкую постель, но обойдётся это баснословно дорого. Вдобавок те, у кого нет охраны, рискуют получить в питьё сонное зелье и очнуться скованными вместе с другими несчастными, предназначенными для продажи на рабском рынке.

Хозяйка и владелица этого заведения - Галатия Карланова, самозваная «княгиня Киева», женщина жестокая и очаровательная. За деньги здесь можно купить всё, что угодно: наркотики, выпивку, наложников и наложниц, кровавых кукол, заказать ограбление или убийство. Сама Галатия является гулем и слугой Дарвага Грозного, цимисха, обитающего в Киеве. В самых нижних подвалах постоялого двора находится его тайное убежище. Галатия способна опознать каинитов, и всегда предупреждает своего господина о подобных посетителях.

Печерск

Этот район города почти целиком занимают монастыри и церкви. Монахи возделывают некоторые из близлежащих полей, но основной род их занятий составляют иконопись, ведение летописей, а также переписывание исторических и религиозных текстов.

Печерский монастырь[1]

Основанный в 1051 году, Печерский (от слова «печера» - «пещера») монастырь является одним из старейших монастырей Киевской Руси. На протяжении долго времени он оставался самым известным религиозным цен-

1 В действительности в 1169 году Печерский монастырь также, как и большая часть других киевских храмов и церквей, пострадал от рук объединённых войск русских князей и степняков-язычников. Данный раздел - историческое допущение; прим. переводчика.

тром Киева и окрестных земель. В пещерах под холмами монахи устроили для себя церковь и жилища и прорыли туннели, связавшие их друг с другом. Пещеры служили также и местом посмертного упокоения: с переселением братии в большой монастырь они были обращены в усыпальницу для монахов, тела которых клали по обеим сторонам коридора, в углублениях стен. Подземные коридоры низкие и узкие, и у того, кто оказался внутри, нередко создаётся впечатление, будто он пойман в ловушку

Несмотря на суровые условия, монастырь процветал. На вершине холма в 1073 году был заложен и за три года построен Успенский собор, второй по величине среди киевских храмов. Как дань уважения традициям византийского зодчества, фасад его украшали пышные фризы, а внутренние помещения - прекрасные мозаики и фрески.

После возведения Успенского собора пещерный комплекс значительно расширился; в состав его вошли ещё несколько церквей. Севернее Печор по указанию великого князя Владимира Мономаха была построена церковь Спаса на Берестове, ставшая вскоре родовой усыпальницей киевских князей. Именно здесь находится могила князя Юрия Долгорукого, основателя Москвы.

Не затронутый безумием, охватившим Киев в дни разорения, монастырь продолжает свою обычную жизнь. Даже выставленный на всеобщее обозрение скифский клад - одно из церковных сокровищ - не способен привлечь алчных до золота негодяев. Возможно, виной тому рассказы о проклятье, ожидающем любого, кто осмелится покуситься на него.

Дела мирские и духовные

В нынешнем жалком состоянии Киев лишён как политического влияния, так и сколь-нибудь значимых политических амбиций. В городе нет ни одного князя, ни из числа смертных, ни из числа каинитов. Хотя странствующие каиниты иногда проходят через это место, единственный, кто обитает здесь постоянно - Дарваг Грозный, цимисх, равно безразличный и к политике, и к почестям. До тех пор, пока никто не посягает на то, что он считает своим, Дарваг довольствуется нынешним положением дел. Он говорит себе, что однажды ночью соберётся с силами и разрушит наконец столь ненавистный ему Софийский собор.

В оставшихся храмах и церквях продолжают оправлять православные

службы, в надежде поддержать упавших духом горожан. Те безбожники, что в настоящее время наводнили Киев, остаются без внимания ровно до тех пор, пока их действия не затрагивают церковь. Но хотя монахи и простые миряне и чувствуют себя бессильными перед лицом разбойников и наёмников, они многократно превосходят их числом и способны изгнать весь сброд из города, особенно вдохновлённые умелым лидером (или же в случае нападения на какой-либо из храмов).

Некоторые купцы питают надежду вернуть Киеву былой блеск и славу. Они стремятся поддерживать торговлю и налаживают прежние связи с востоком и западом. Если кто-то и имеет политический вес в Киеве, так это купечество.

ГОРОДСКАЯ ЖИЗНЬ

Жизни большинства горожан протекают также, как и в других местах - с той лишь разницей, что теперь Киев необычайно обеднел. Товары продаются и покупаются задёшево, а многие бывшие крепостные теперь обрели свободу. Мало что осталось от роскоши и утончённой культуры, некогда составлявшей предмет гордости Киева. Население, прежде высокообразованное, теперь малограмотно, и едва ли у кого-то найдётся лишнее время на рассуждения о науках и искусствах. Ремесленники, которыми славился город, оказались проданы в рабство, убиты или же бежали в более богатые области.

Власть не принадлежит никому, хотя несколько разбойничьих шаек и наёмничьих отрядов оспаривают верховенство в своей округе. Беззаконие царит повсюду; нет ни солдат, ни стражи, и никто не может защитить простых людей от краж, убийств или насилия. Город погружён в кипучий хаос, подобный тому, что позже будет царить в пиратских поселениях на побережье Карибского моря.

Киев редко засыпает. Те, кого можно назвать порядочными горожанами, днём работают в полях и пытаются наладить нормальную жизнь. Ночь принадлежит людям другого сорта. Когда овцы укладываются спать за закрытыми дверьми в тревоге и страхе, любой, кто выходит на улицы, рискует оказаться среди волков.

Население

Городское население представляет собой крайне разнородную смесь. Часть жителей - потомки старинных родов, живших здесь не один век и не желающих оставлять семейное гнездо; часть - священники, возвратившиеся в обители и церкви, которые уцелели после разграбления суздальским князем. Множество людей прибыло в Киев сравнительно недавно, и на каждого честного человека здесь найдётся пройдоха, желающий набить карманы или провернуть сомнительную авантюру. Борьба за власть идёт с переменным успехом, и мало-помалу город возвращает утраченное величие… затем, чтобы через пару десятков лет вновь пасть под нашествием монгольских орд.

Смертные

Отец Сергий: этот немолодой священник исполняет обязанности митрополита Киевского, хотя митрополичьей кафедры в городе уже нет. Он застал ту ночь, когда Дарваг Грозный защищал Софийский собор от воинов Андрея Боголюбского. Когда отец Сергий попытался отблагодарить героя, спасшего храм, то обнаружил перед собой настоящее чудовище. С той поры он каждую ночь ожидает возвращения «дьявола», проводя долгие часы в молитвах и задаваясь вопросом о том, что ему предстоит. Значит ли увиденное, что вера отца Сергия пошатнулась - или же ему надлежит спасти душу того, кто послужил (пусть и единожды) Богу?

Галатия Карланова, «княгиня Киева»: длинные рыжие волосы и голубые глаза выдают варяжские корни Галатии. Она служит Дарвагу Грозному в роли гуля уже более шестидесяти лет, хотя на вид ей не более двадцати. Галатия - владелица сомнительного постоялого двора «Под знаком черепа», в котором можно найти развлечения любого рода - за свою цену. Большинство киевских разбойников и головорезов считают это заведение в высшей степени полезным и готовы вступиться за «княгиню» в случае нужды. Она - одна из любимиц Дарвага, приученная им с удовольствием причинять другим физическую и душевную боль. Вдобавок Галатия умна и мастерски умеет разыгрывать радушие: мало кто способен заподозрить её в неискренности. Она помогает Дарвагу захватывать странствующих каинитов (предварительно подсунув им опоенные дурманом сосуды) и наблюдает за тем, как они страдают в руках её хозяина.

Глава четвёртая. Каиниты Восточной Европы

Разве удивительно, что мы — племя победителей? Что мы надменны? Что когда мадьяры, ломбардцы, авары, болгары или турки посылали на наши границы тысячные армии, мы теснили их?

Брэм Стокер, «Граф Дракула»

Хотя на протяжении всей бурной истории Восточной Европы множество молодых каинитов посещало и покидало этот регион, некоторое число могущественных Сородичей оставалось здесь на протяжении веков. В этой главе вы найдёте самых примечательных из их числа, тех, кто сейчас движет историю, а в последние ночи будет свысока взирать на идеалистские ценности современной эпохи. Здесь описаны представители большинства кланов, за исключением Тремеров и Цимисхов, которые приведены в пятой и шестой главах.

Некоторые из Натур и Масок описанных персонажей можно найти в книге «Вампир: руководства игрока» для серии «Вампир: Маскарад».

Где гнездятся проклятые: список каинитов по регионам

Поскольку данная книга охватывает столь обширную область, каиниты, описанные в следующих трёх главах, зачастую обитают за сотни миль друг от друга. Хотя мы решили сгруппировать вампиров Восточной Европы по кланам, а не по территориальному признаку, ниже мы прилагаем список, в котором указано вампирское население того или иного региона.

Богемия

Каниты Праги:

Екатерина Мудрая, бруха
Гаринол Каппадокийский, каппадокиец
Йозеф Цви, носферату
Князь Рудольф Брандл, вентру
Ардан со Златницкой улицы, тремер (см. главу шестую)
Шаагра Старейшая, цимисх (см. главу пятую)

Болгария

Каниты Софии:

Хусейн аль-Фатин, ассамит
Амалия Фракийская, каппадокийка
Базилио Старый, ласомбра

Венгрия

Каниты Эстергома:

Лизетта Сияющая, ласомбра
Арианна, тореадор
Геза Арпад, князь Эстергома, вентру

Каниты Будапешта:

Фарик, ассамит
Октавио, малкавиан
ИзидорТорену, равнос
Василий Талтос, равнос
Булску, вентру
Князь Венцель Рикард, вентру
Роланд, вентру

Каниты Трансильвании:

Доминик, бруха
Митру Охотник, гангрел
Тибериу, гангрел
Марушка, носферату
Руксандра, носферату
Нова Арпад, вентру

Тремеры Трансильвании (см. главу шестую):

Малгожата
Селестин, главный библиотекарь
Цеориса
Вирстания, мать Горгулий

Цимисхи Трансильвании (см. главу пятую):

Йорак, верховный жрец Собора Плоти
Нориц, Сокрушитель Легионов
Раду, князь Бистрицы
Марела, Волчий скульптор
Владимир Рустович, Воевода воевод

Киевская Русь

Каниты Киева:

Дарваг Грозный, цимисх (см. главу пятую)

ЛИТВА

Каиниты языческих земель:

Адрожай, малкавиан

ПОЛЬША

Каиниты Кракова:

Казимир Молчаливый, каппадокиец
Иоланта из Неполомице, гангрел
Гутка, Хозяйка соли, носферату
Конрад фон Ауфхольм, вентру
Клаас Дрешер, тремер (см. главу шестую)
Княгиня Разколина, цимисх (см. главу пятую)

Странники (без постоянного места обитания):

Арнульф, гангрел
Люсита, ласомбра
Анатоль, малкавиан
Зелиос, носферату

АССАМИТЫ

Фарик, правоверный заговорщик

Предыстория: принявший ислам только через много лет после смерти, при жизни Фарик был последователем Дагона в одном из кочевых племён древней Месопотамии. Он с радостью принимал участие в жестоких обрядах и кровавых жертвоприношениях и считался бы худшим из преступников в любом другом обществе, но его таланты ценились жрецами древнего бога. Религиозный пыл Фарика был настолько силён, что он с готовностью захватывал для этих целей женщин и детей из других племён. Жрецы имели почти неограниченную власть над ним.

Глубоко фанатичный, Фарик не только совершил множество ужасающих деяний во имя своего бога, но и с радостью позволил бы «натянуть свои жилы как струны божественной арфы». Будучи посланником своего культа, он тайно похищал невинных, призванных насытить жажду крови мафусаила-ассамита.

Древний ассамит, которому поклонялось одно из этих соперничающих племён, лишился нескольких самых ценных своих гулей из-за действий Фарика. Люди молились о мести и слуги древнего могли бы без труда уничтожить Фарика. Но коварный старейшина желал направить его против жрецов Дагона. Фарик был схвачен гулями ассамита, получил Становление

и обратился против своего собственного племени. Более не слуга Дагона, теперь он посвящал свои злодеяния Баалу.

Это не могло тянуться вечно. В конце концов Фарик был схвачен смертными и наказан за свои богохульные деяния. Бывшие соплеменники огнём выжигали куски его плоти, стенающие женщины забрасывали его камнями, а после искалеченное тело забросили в могилу, намереваясь похоронить заживо. Пребывая в ужасе от расправы и от того, что могло последовать за ней, Фарик вонзил в сердце деревянный кол и погрузился в торпор, длившийся целое тысячелетие.

Кошмары о совершённых злодеяниях терзали его на протяжении столетий. Прошла тысяча лет, прежде чем Ассамиты обнаружили тело Фарика и освободили его ото сна. Хотя он чувствовал себя в неоплатном долгу перед ними, душу его сжигало раскаяние. Но мир изменился. Старые боги были мертвы и Ассамиты нового мира говорили об учении пророка Мухаммеда. Благодаря этой вере Фарик отбросил свою дикость и обрёл спасение. Возвращение утраченной человечности далось нелегко, но пять столпов ислама направляли его путь.

Кое-что, однако, осталось неизменным. Спасители Фарика говорили о зле в другом племени - об угрозе, исходящей от христиан. Снова ему предстояло стать оружием в религиозной войне. Из осторожности Фарик придержал язык и скрыл свои истинные чувства.

Сейчас, в XII веке, противостояние между христианами и мусульманами обострилось с новой силой. За последние несколько десятилетий турки-сельджуки не только отвоевали Святую землю, но и лишили паломников-христиан возможности путешествовать через неё. В поисках лёгкой славы, богатств и отпущения грехов христианские рыцари идут в бой против армий Востока. Мусульмане атакуют в ответ, не гнушаясь никакими средствами, и зверства творятся всеми и повсюду. Фарик верно служит своим покровителям, но всё чаще его одолевают сомнения насчёт того, что последует за новым крестовым походом.

Старец Горы (глава клана Ассамитов) принял решение использовать своих убийц, дабы переломить ход конфликта. Если угроза нового крестового похода окажется серьёзна, Ассамиты будут готовы нанести упреждающий удар. Фарик, входящий в их число, в настоящее время медленно укрепляет своё влияние в христианских землях. Его доверенный гуль, торговец

по имени Билал аль-Ханбал, продаёт свои товары на рынке Будапешта. С его помощью другие гули-мусульмане заняли надёжные позиции в городе. Кроме того уважения, которым Билал аль-Ханбал пользуется среди купцов, он полезен также своими регулярными поездками на Восток за редкими и драгоценными товарами. Даже несмотря на угрозу новой войны, торговые маршруты между христианским и мусульманским мирами всё также важны для каждой из сторон.

В Будапеште Фарик также заключил тайный союз с князем города, Венцелем Рикардом. Оба они лелеют надежду на мир между своими единоверцами, полагая, что начало ему способна положить торговля, следом за которой придёт и взаимопонимание. Если в Аламуте узнают об этом, Фарика отвергнет собственный клан, поэтому сейчас он лишь наблюдает за тем, как разворачивается заговор вокруг местных Вентру. Быть может, однажды заговорщикам придётся выбирать между своей верностью Фарику и преданностью Ассамитам.

Также Фарик заключил союз с князем Эстергома - союз куда более зловещий. Геза Арпад из клана Вентру обеспокоен угрозой исходящей от его сира, Булску. Хотя Булску является старейшим среди всех венгерских Вентру, он пал жертвой наркотиков, тайно привезённых с Востока Фариком и его гулем. Пристрастие Булску весьма обременяет его, и тайные «совещания» с Фариком и Гезой зачастую служат лишь отговоркой для утоления его ненасытного голода. Если посыльные Фарика запоздают или заговор Гезы окажется раскрыт, Булску сможет освободиться. Но его безумие способно привести к трагедии ещё большей - и потому его Зверю лучше оставаться в оковах.

Религиозное рвение вновь несёт с собой кровопролитие, ненависть и отчаяние. Ввязываясь в рискованные предприятия, Фарик надеется залечить былые раны и сберечь человечность, за которую он так упорно боролся. Без сомнения, он либо обретёт свободу, либо погибнет на пути к ней.

Внешний вид: защита Фарика от чужой неприязни - смирение. Вежливый и образованный, он заслужил признание и расположение у многих купцов Будапешта. Время изменило его: теперь Фарик носит простые одежды и скромную куфию, не выставляя напоказ своего богатства. Его тёмная борода и волосы всегда ухожены, а взгляд из непроницаемого легко становится радушным. В его глазах нет мертвенной пустоты - лишь решительность

того, кто перенёс многое и намерен выжить.

Советы по отыгрышу: относитесь с уважением ко всем - вам нужны союзники и помощники. Ни в ком случае не забываете о своих обязанностях. Прежде всего, вы должны напоминать всем о мире и важности торговых связей. Затем вы обязаны исполнить свой долг перед Аламутом и Ассамитам, что поддерживают вас. И наконец, вы должны быть готовы предать их, ибо однажды они обратятся против ваших союзников-Вентру.

Убежище: в торговых кварталах Будапешта обитает мулла, к которому Фарик очень привязался. Днём Фарик отдыхает под крышей его скромного жилища. Если это убежище пострадает, оскорбление будет нанесено всем мусульманам города, а хрупкий мир разлетится вдребезги.

Тайны: Фарик получил в своё распоряжение ещё одно полезное орудие. Его дитя, Исмаил, контролирует небольшой кружок смертных рыцарей-тамплиеров, отринувших свои воинские обеты ради поклонения тёмным силам. Они убеждены, что снискали расположение демона Бафомета, которому теперь истово возносят мольбы. Никто из них не подозревает, что на самом деле служит не древнему демону, а Исмаилу.

Такое положение дел позволяет Ассамитам прибегать к помощи этих воинов в нужный момент. Тамплиеры могут свободно путешествовать между христианскими и мусульманскими владениями, служа исключительно собственному властолюбию. К сожалению, Исмаил также не устоял перед тёмными соблазнами. То, что начиналось как продуманный план, подкреплённый вампирскими силами, в итоге превратилось в потворство болезненному самолюбию. И прежде жадный до власти, Исмаил возжаждал совершить диаблери над собственным сиром. Смертные подручные стали орудием его замысла: если днями Исмаил грезит о будущем преступлении, то ночами тщательно готовится к нему. Хотя сам он редко покидает своё убежище на Востоке, его слуги-тамплиеры собираются отправиться в Венгрию. Агенты Фарика скоро узнают об этом.

Влияние: считается, что Фарик присутствует в Венгрии, дабы присматривать за торговцами-мусульманами в этих краях. На самом деле он ожидает приказов из Аламута. Благодаря своим связям Фарик мог бы с лёгкостью организовать покушение на здешних правителей-Вентру... чего он никогда бы не хотел делать.

Судьба: к несчастью, благим целям Фарика не суждено осуществиться.

Жестокости, чинимые как христианами, так и его единоверцами, наполнят горечью его душу. В середине XIII века мусульмане будут изгнаны из Венгрии. С годами Фарик станет недоверчив. Это приведёт его к отказу присутствовать на Торнском съезде в XV веке, последующему уходу в ряды отступников-Ассамитов и, наконец, вступлению на Путь Откровений Зла. Фарик обречён пасть, и падение его будет долгим.

Клан: *Ассамит*
Сир: *Азиф*
Поколение: *6-ое*
Натура: *Мечтатель*
Маска: *Стоик*
Видимый возраст: *ранние 30*
Становление: *4 век до н.э.*
Атрибуты:
Физические: *Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 4*
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 6, Внешность 4*
Умственные: *Восприятие 3, Интеллект 4, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Выступление 4, Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 3, Эмпатия 1, Лидерство 3*
Навыки: *Этикет 3, Фехтование 3, Верховая езда 2, Скрытность 5, Выживание 3*
Познания: *Расследование 3, Лингвистика 3, Политика 3*
Дисциплины: *Прорицание 3, Стремительность 2, Затемнение 3, Присутствие 3, Смертоносность 5*
Дополнения: *Союзники 5, Контакты 4, Влияние 3, Ресурсы 3, Статус 2*
Добродетели: *Сознательность 4, Самоконтроль 3, Смелость 3*
Дорога: *Человечности 8*
Сила воли: *7*

Хусейн аль-Фатин, посланник сарацин

Предыстория: второй сын богатого торговца, Хусейн провёл своё детство на рынках и рядом с ними. Хотя он никогда не входил в число оборвышей, которыми кишели такие места, он многому научился у них - незаметности, умению облегчить кошелёк богача и, что ещё важнее, умению выпутаться из беды. Во время одной из ночных вылазок он привлёк внимание незаметного наблюдателя своим проворством и изяществом, а также

даром слова. Когда Хусейн отправился домой, ассамит, что следил за ним, похитил юношу и объявил своим учеником.

Поначалу бунтовавший против этого насильного обучения, Хусейн начал наслаждаться им, когда понял, какие возможности открываются благодаря новообретённым навыкам. После семилетнего ученичества он наконец был принят в клан Ассамитов в качестве полноправного члена. Прежде дерзкий мальчишка, теперь Хусейн видел порядок и иерархичность ключом к достижению стабильности и власти.

Одарённость в дипломатии привела Хусейна к его нынешнему заданию. Он представился князю Базилио из Софии послом от турок, утверждая, что имеет общих с ним врагов - трансильванских и болгарских Цимисхов. На самом же деле Хусейн прибыл из Константинополя по поручению цимисха по имени Габор, давнего противника Базилио. Габор считает себя единственным, кто достоин править Софией и всей Болгарией, а Хусейну поручено убить Базилио.

Однако вся правда неизвестна даже Габору. Хотя Хусейн действительно работает на него, он также выполняет приказы Ассамитов, по настоянию которых он принял предложение Габора. Старейшинам клана необходим собственный шпион в Софии, и убийство князя должно случиться именно тогда, когда это будет необходимо для их планов. Собираются ли армии сарацин вторгнуться в Болгарию или нет, неизвестно, но волнения в мятежной провинции в нужный момент способны серьёзно ослабить Византию и оттянуть на себя часть её армий. Кроме того, если в результате этого убийства пострадает вся Болгария, подозрение местных каинитов должно пасть именно на Габора.

Сейчас Хусейн обитает в Софии почти два года, и Габор начинает задаваться вопросом, почему тот не предпринимает никаких заметных шагов. Сам ассамит объясняет, что просто не спешит, желая выбрать наиболее подходящий момент. В действительности он ожидает приказа из Аламута. Кроме того, Хусейн проникся сильной симпатией к князю, видя в присущем ему стремлении к цивилизованности и порядку приятный контраст с коварством и околичностями известных ему каинитов. Надеясь отложить выполнение своего контракта настолько, насколько возможно, Хусейн с горечью осознаёт, что обязан честью рано или поздно довершить начатое. Он также понимает, что, к несчастью, Базилио не сравнится с

ним в бою. Хотя он не может надеяться отомстить за смерть друга, Хусейн поклялся себе, что следующей его жертвой станет Габор.

Внешний вид: у Хусейна тёмная, как безлунная ночь, кожа, карие глаза и удивительно женственное лицо. Он больше похож на романтичного любовника, нежели на убийцу. В одежде Хусейн отдаёт предпочтение приглушённым роскошным расцветкам и платьям по турецкой моде. Своё единственное оружие, кривой кинжал, он носит заткнутым за пояс. Хотя Хусейн молчалив, на лице его почти всегда играет лёгкая улыбка. Его глаза выражают живой ум и интерес ко всему, что он замечает.

Советы по отыгрышу: вы знаете, что в конце концов должны выполнить свой контракт. Хотя это и причиняет вам боль, ваша собственная честь и честь вашего клана зависят от этого. До этого времени вы намереваетесь узнать как можно больше о Болгарии, о её воинственных жителях и об их непростых отношениях с Византией. Старайтесь лучше понять христианство, и особенно его нетерпимость к прочим религиям. Попробуйте как можно шире распространить слух о том, что вы турецкий посланник. Если обе стороны сумеют договориться, ваше задание, возможно, будет отменено; вы без колебаний откажетесь от работы на Габора. Он - ничтожество, не заслуживающее уважения. В любом случае, это задание всегда было лишь прикрытием.

Убежище: Хусейну отведены покои рядом с дворцом. Время от времени он появляется там, поддерживая видимость, что обитает там. Настоящее его убежище располагается под рынком, скрытое от случайных посетителей лавочкой торговца кожами.

Тайны: Хусейн знает, что султанат рано или поздно заявит права на Константинополь, а, возможно, и на Болгарию. Когда он получит приказ выполнить своё задание, турецкие армии уже будут вблизи границ империи. Ему известно, что у Базилио есть убежище в особняке близ Орлиных бань.

Влияние: Хусейн имеет большое влияние на Базилио. Князь остро нуждается в союзниках и приветствует советы Хусейна, особенно по вопросам мирной торговли. Хотя ассамит и снискал некоторое уважение среди болгарских Цимисхов, большинство всё равно считают его всего лишь льстивым чужеземцем.

Судьба: когда Хусейн наконец обращается против Базилио, телохранители, которых ассамит тайно нанял для охраны князя, атакуют

его в ответ. Погружённый в торпор и спрятанный в склепе под Орлиными банями, он остаётся там до самого завоевания Константинополя турками. После пробуждения Хусейн возвращается в Аламут, так и не узнав правду о судьбе Базилио (ему ошибочно сообщают, что он преуспел), и становится злейшим врагом отступников-Ассамитов из Шабаша.

Клан: *Ассамит*
Сир: *Ахмаль*
Поколение: *8-ое*
Натура: *Новатор*
Маска: *Щёголь*
Видимый возраст: *20*
Становление: *1086*
Атрибуты:
Физические: *Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3*
Социальные: *Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3*
Умственные: *Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Выступление 3, Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 3, Эмпатия 1, Хитрость 2*
Навыки: *Стрельба из лука 2, Этикет 3, Фехтование 4, Музыка 1, Верховая езда 2, Скрытность 3, Выживание 1*
Познания: *Академические 2, Расследование 2, Право 1, Лингвистика (славянский, греческий) 2, Медицина 1, Политика 2*
Дисциплины: *Стремительность 2, Затемнение 3, Присутствие 1, Смертоносность 4*
Дополнения: *Контакты 2, Ментор 3, Ресурсы 2, Статус 2*
Добродетели: *Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 4*
Дорога: *Королей (Тропа Рыцаря) 6*
Сила воли: *8*

БРУХА

Доминик, повелитель наёмников

Предыстория: подобно многим Бруха, Доминик пылает ненавистью, слыша о достижениях клана Вентру. Несмотря на то, что прошло уже больше тысячи лет, он всё ещё ищет шанса отомстить им за разрушение Карфагена. Его ярость особенно сильна, поскольку сам Доминик получил Становление

в ночи перед падением города. Многие из старейших Бруха Карфагена в своей неутолимой скорби даровали Становление своим смертным соратникам, дабы передать им наследие мести Риму и Вентру. Доминик был одним из полководцев карфагенских армий, который давным-давно, в одну роковую ночь, прибыл к своему хозяину-каиниту с вестью о том, что его войско разбито.

С балкона величественного дворца сир Доминика безучастно наблюдал, как римские войска опустошают город. Мир, каким его знали Бруха, подходил к концу. Когда пожар охватил здание, старец-каинит, в бешенстве от бессилия, швырнул Доминика о мраморный пол. Доминик верно служил своему господину, и в ту ночь наградой за его службу стало Становление, дар Каина, и жгучая жажда мести, которая не покинет его никогда. Его сир, охваченный горем, утратил волю к жизни и бросился с балкона прямо в бушующее пламя. Остаток ночи безутешный Доминик провёл в одиночестве.

Падение Карфагена затянуло его в пучину насилия, продолжавшегося несколько ночей. Подобно многим другим Бруха, он с неистовством убивал римлян, но даже эта жестокость не умеряла его скорби. Для Доминика бойня закончилась с вонзившимся в его сердце римским пилумом. Погрузившись в торпор, он был перенесён карфагенскими солдатами в гробницу, где оставался в течение нескольких столетий.

Доминик пробудился в пятом веке, снедаемый жаждой крови живых и мести Вентру. Постепенно он приобрёл влияние на небольшой отряд наёмников; эта горстка солдат должна была стать орудием его возмездия. Следуя примеру варварских племён, Доминик повёл своих воинов в Рим.

Переплыв Средиземное море, они двинулись на север. Слава разрушителя Рима, однако, досталась Одоакру, возглавлявшему более могучую армию варваров. Через несколько лет наёмники Доминика стали свидетелями учинённого им разорения. Но хотя Рим пал, множество римских Вентру уцелело. Месть Доминика только начиналась.

С течением веков Доминик стал отличным знатоком военного дела. Разыскивая Вентру, обладавших властью над теми или иными народами, он обращал против них наёмников, охочих до наживы, и извлекал выгоду из чужих бед и своей ненависти. К X веку Доминик не раз принимал участие в стычках на всей территории Восточной Европы. И всё же он жаждал

подлинного триумфа, и вскоре направился в Константинополь, стремясь разузнать о Вентру, что обитали там.

Патриарх Константинополя, Михаил из клана Тореадор, осознавал, какую угрозу представляет Доминик, но не желал отказываться от столь полезного инструмента. Вентру Константинополя были неотъемлемым элементом процветания города, однако их сокланновцы на севере оставались врагами Михаила. Мощь Священной Римской империи возрастала, превращая её в грозного соперника для Византии. Желая не допустить этого, патриарх заключил союз с Домиником, который принялся собирать смертных и готовиться нанести удар по империи. Он уже был наслышан о судьбе Венгрии, государства, где осели варвары, прежде опустошавшие обширные русские земли. Их отношения со Священной Римской империей также зашли в тупик, и захватнические настроения мадьяр пробудились вновь.

Напрямую вмешавшись в дела смертных, Доминик сделал венгерскую армию ещё более грозной силой. Он заручился поддержкой нескольких Бруха, которые стремились дать Становление самым многообещающим воинам. Солдаты-гули, пившие витэ, приобретали необычайную отвагу, а их ярость приводила в ужас смертных противников. Для себя Доминик избрал Булску, лидера мадьярских племён. Его предполагаемый потомок по доброй воле стал гулем и быстро приобрёл жестокую зависимость от крови каинитов. Казалось, он обещал стать одним из самых доблестных Бруха.

Булску был готов принять Становление - но не от Доминика. Во время одной из отлучек Булску подпал под власть могущественного старца-вентру, ненавидевшего Патриарха Михаила. Вонзив кол в сердце Доминика накануне значимого сражения, гуль поверг бруха в торпор. Предательство была мастерски спланировано: благодаря своим связям с семейством Арпадов, Булску стремительно обрёл власть над Венгрией, уважение своих соплеменников и ненависть со стороны Бруха. Вступив в ряды клана Вентру, он обеспечил северянам возможность войти в политическую борьбу и отвратить Венгрию от византийского влияния. Замысел Михаила не удался.

Две сотни лет спустя Доминик вновь восстал ото сна, чтобы нести возмездие. В XII веке жители Венгрии даже не подозревают, что предатель Булску до сих пор обитает в подземельях Будайской крепости. Но нескольким

Бруха известно об этом. Их силами Доминик был пробуждён из торпора и по их просьбе он ищет помощи среди других членов клана. Некоторые из его новых союзников активно распространяют смуту по всему королевству, подбивая смертных на мятеж против династии Арпадов.

Теперь Доминик жаждет найти тех, кто заинтересован в союзе против Вентру, в особенности - против Булску. В потенциальных целях нет недостатка: за время своего путешествия в Трансильванию он уже услышал немало рассказов о тирании здешних правителей-Вентру. Многие трансильванские каиниты питают сильнейшую неприязнь к венгерским Вентру - и Доминик стремится использовать любую удобную возможность для мести.

Внешний вид: хотя Доминик никогда бы не признал этого, он был выбран сиром отнюдь не за одну воинскую доблесть. Его наружность многие находят неотразимой. Даже в посмертии Доминик сохранил оливковую кожу, пронзительный взгляд и выдающуюся стать. В честь его побед на полях битв было изваяно немало статуй, несколько из которых патриарх Михаил захватил у одного римского полководца столетия назад и бережно хранит поныне. Сам Доминик не замечает того влияния, какое оказывает на других, считая себя прежде всего воином.

Советы по отыгрышу: привычка командовать настолько въелась в вас, что вы ведёте себя бесцеремонно, порой даже беспечно. Большинство людей, имевших с вами дело, думают, что следуют за вами исключительно по собственной воле. Вы от всей души презираете венгерских Вентру, но лишь на поле боя это чувство проявляется в полной мере.

Убежище: постоянного убежища нет.

Тайны: за тысячи лет способности Доминика к Прорицанию стали поистине невероятны. Он может услышать своих воинов даже сквозь хаос битвы, лёжа во сне за много лиг от них. Применяя Доминирование, Доминик тщательно инструктирует своих лейтенантов в части военной стратегии - про него даже говорят, что он умеет узнавать мысли вражеских командиров. Со временем его силы существенно возросли.

Влияние: мятежные Бруха путешествуют по всей Венгрии в поисках возможностей в своей войне с Вентру, и среди них имя Доминика имеет немалый вес.

Судьба: Василий Талтос из клана Равнос предоставит Доминику много важных сведений и выскажет предположение, что Йорак, старец-цимисх, мог бы согласиться принять участие в заговоре бруха. Доминик отправится в убежище Йорака, Собор Плоти, но попадёт в заготовленную ловушку. Оказавшись в плену, он подвергнется пыткам. Василий тем временем объявит, что Доминик пал от рук Вентру, и вокруг имени бруха возникнет слава мученика. Правда выяснится лишь на рубеже тысячелетия, когда Доминик будет спасён. Один из немногих, кто при жизни застал величие Карфагена, он начнёт готовиться к Геенне, и мало кто сможет сравниться с ним в боевом мастерстве.

Клан: *Бруха*
Сир: *Самал*
Поколение: *6-ое*
Натура: *Варвар*
Маска: *Плут*
Видимый возраст: *ранние 30*
Становление: *3 век до н.э.*
Атрибуты:
Физические: *Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 6*
Социальные: *Обаяние 6, Манипулирование 4, Внешность 5*
Умственные: *Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 4, Уклонение 4, Запугивание 4, Лидерство 5*
Навыки: *Стрельба из лука 2, Фехтование 6, Верховая езда 4, Скрытность 2, Выживание 2*
Познания: *Лингвистика 3, Оккультизм 2*
Дисциплины: *Прорицание 7, Стремительность 4, Доминирование 5, Стойкость 4, Затемнение 3, Могущество 4, Присутствие 4*
Дополнения: *Союзники 5, Стадо 4, Ресурсы 3, Слуги 4, Статус (среди Бруха) 5*
Добродетели: *Сознательность 2, Самоконтроль 2, Смелость 5*
Дорога: *Человечности 2*
Сила воли: *8*

Екатерина Мудрая, пражская мятежница

Предыстория: уроженка Праги, Екатерина провела своё детство,

торгуя отцовским хлебом на рынке Мала-Страны. Неудержимо влекомая к знаниям и воинскому ремеслу, которому никто не стал бы обучать женщину, она пряталась в толпе, слушавшей бродячих философов и странников, рассказывавших о неизведанном мире. Освободившись от дневных забот с наступлением темноты, она в одиночестве упражнялась в фехтовании с деревянным мечом, который сама же вырезала.

Даже после смерти своего отца, когда Екатерина была вынуждена взять на себя его ремесло, она не оставила свои увлечения. Этот отказ смириться с уготованной ролью стал причиной её гибели. Однажды ночью, во время занятий, она услышала за спиной пьяный смех: два наёмника, возвращавшихся из кабака, решили поставить её на «место, подобающее женщине». Осознав, что ей грозит изнасилование или даже смерть, Екатерина начала отбиваться деревянным мечом. Она сумела вогнать оружие в живот одного из нападавших, но оказалась сбита с ног другим.

Когда тот прижал её к земле и сорвал одежду, Екатерина наконец позвала на помощь. Она яростно сопротивлялась, хотя чувствовала вкус крови во рту и боль в челюсти в том месте, куда пришёлся удар. Внезапно тяжесть исчезла. Подняв глаза, девушка увидела высокую фигуру, державшую на весу перепуганного насильника. На её лицо брызнула кровь и, когда луна осветила переулок, Екатерина увидела, что у обоих наёмников разорвано горло.

Незнакомец протянул ей руку, призывая покинуть место происшествия до того, как их обнаружат другие. Екатерина последовала за ним несмотря на то, что видела, как он без труда убил двух мужчин. В убежище под пустующей церковью её спаситель, представившийся как Маруэль, в течение нескольких ночей выхаживал девушку, стараясь по мере сил залечить сломанную челюсть и рассечённое лицо. Он объяснил, что является каинитом из клана Бруха, представители которого ищут освобождения от бремени своего проклятия, свергая беззаконие и меняя к лучшему жизни простых людей. Он также утверждал, что женщинам грозит ещё большая опасность, ведь они редко могут постоять за себя, а правители-Вентру, словно жадные пиявки, не заботятся ни о чём, кроме удержания у власти. Именно по их вине город наводнили наёмники.

Впечатлённый её неукротимой натурой, Маруэль сделал Екатерину своим гулем, начал обучать её настоящему фехтованию и познакомил с

философией, о которой прежде она даже не подозревала. Он страстно рассказывал о Карфагене, превращённом в руины по приказу Вентру. Когда Маруэль отправился в Венгрию к своему сиру, Доминику, он оставил в Праге новообращённого потомка, горящего решимостью подорвать влияние Вентру, заявивших свои права на город. Поскольку увечье и шрамы изуродовали её лицо, Екатерина начала носить вуаль. Это, ко всему прочему, помогало ей оставаться неузнанной.

В настоящее время Екатерина контролирует Старе-Место - к ужасу князя Праги, Рудольфа Брандла, чьи рынки она планомерно разоряет. С присущим ей умом и проницательностью Екатерина негласно поддерживает слухи о том, что застала ещё Карфаген. Мало кто захочет ссориться с каинитом, который столь стар, могуществен и опасен. Она оказывает поддержку Пражскому университету, посредством которого распространяет свои идеи, а также тайно поощряет несколько еретических культов, стремясь доказать, что князь не способен удержать власть над городом. Когда в 1176 году германские купцы блокировали подступы к Праге, вынудив корону пойти на уступки, Екатерина помогала им. Это нанесло немалый ущерб доходам князя-вентру и благосостоянию династии Пржемысловичей.

Екатерина ищет тех, с чьей помощью сможет очернить Рудольфа Брандла в глазах Пржемысловичей. Если ей удастся заставить их думать, что князь солгал о торговых послаблениях и использовал полученные средства для строительства Нове-Места, она сможет свергнуть его, тем самым уничтожив власть Вентру, по крайней мере, в Богемии.

Внешний вид: у Екатерины длинные каштановые волосы и пронзительно-зелёные глаза. Нижняя часть её лица скрыта вуалью, прячущей от чужих глаз деформированную челюсть и несколько глубоких рваных шрамов вдоль подбородка. Екатерина носит неброскую одежду, порой предпочитая мантию учёного женским платьям. Хотя с виду она кажется юной, горделивая осанка и острый взгляд намекают на её истинный возраст.

Советы по отыгрышу: на вас лежит ответственность за Старе-Место и университет. Употребите её, чтобы найти верных союзников. Относитесь к учёным с величайшим уважением, к рабочему люду - с достоинством, а к знати (особенно к Вентру и их лизоблюдам) - с презрением, которого они заслуживают.

Убежище: убежище Екатерины находится в одной из усыпальниц под

Карловым университетом.

Тайны: Екатерина была встревожена многочисленными нападениями и смертями, случающимися в Старе-Месте, и решила выяснить их причину. Незаметно наблюдая, она узнала, что ответственность за это лежит на Йозефе Цви из Еврейского квартала. Хотя до сих пор они не встретились лично, однажды Екатерина может потребовать от Йозефа помощи в её замыслах в обмен на дальнейшее молчание.

Влияние: влияние Екатерины в основном распространяется на тех, кто обучается в университете. Она имеет некоторый вес среди торговцев, к которым может обращаться за помощью. Князь Рудольф Брандл обеспокоен действиями Екатерины и питает к ней неприязнь, хотя Гаринол Каппадокийский, по-видимому, увлёкся ею.

Судьба: Екатерина переживёт несколько покушений, о которых её предупреждали и Йозеф Цви, и Гаринол. Когда начнётся Восстание анархов, она с радостью присоединится к мятежникам и к зарождающемуся Шабашу. Через несколько веков Екатерина покинет Европу ради Нового Света. Понизив своё поколение посредством диаблери в конце XX века, в последние ночи она остаётся епископом Нью-Йорка.

Клан: *Бруха*
Сир: *Маруэль*
Поколение: *8-ое*
Натура: *Фанатик*
Маска: *Новатор*
Видимый возраст: *16*
Становление: *1150*
Атрибуты:
Физические: *Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2*
Социальные: *Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 3 (1, если видна нижняя челюсть)*
Умственные*: Восприятие 3, Интеллект 4, Смекалка 3*
Способности:
Таланты: *Выступление 1, Бдительность 2, Драка 3, Уклонение 1, Эмпатия 3, Запугивание 2, Интриги 2, Лидерство 2, Хитрость 2*
Навыки: *Этикет 2, Травничество 1, Фехтование 3, Верховая езда 2, Скрытность 3*

Познания: *Академические 4, Народная мудрость 2, Право 1, Лингвистика (немецкий, греческий) 2, Медицина 1, Оккультизм 1, Философия 3, Политика 2, Сенешаль 1, Теология 1*
Дисциплины: *Стремительность 2, Могущество 2, Присутствие 3*
Дополнения: *Контакты 2, Стадо 2, Влияние 3, Ресурсы 2, Слуги 1*
Добродетели*: Сознательность 4, Самоконтроль 3, Смелость 4*
Дорога: *Человечности 7*
Сила воли: *7*

КАППАДОКИЙЦЫ

Гаринол Каппадокийский, настоятель Петршинского монастыря

Предыстория: Гаринол был воспитан в семье митраистов, в строгой вере в двойственную природу мира. Он сам мечтал стать жрецом Митры, но смерть родителей положила конец этим мечтам. Вся семья слегла от болезни, которая, как ни странно, обошла его одного. Семилетнему Гаринолу потребовалось несколько дней, чтобы убедить суеверных соседей помочь вытащить из дома гниющие трупы, из-за чего он провёл ненормально много времени, глядя, как разлагаются тела его близких.

Лишившись семьи, Гаринол, которому больше некуда было идти, принял приглашение священника поселиться в Петршинском монастыре в Праге. Суровая монастырская рутина парадоксальным образом успокоила его душу, и уже через год он обратился в христианство. Монахи хорошо учили его, привив мальчику жажду знаний и образованность, какой он едва ли достиг, будь его родители живы.

Монахи, однако, не учили его убивать всякую мелкую живность, чтобы понаблюдать за происходящим в момент смерти. Не знали они и о той версии мессы, которую Гаринол проводил над своими жертвами, пытаясь заставить их подняться, как Лазаря, по его зову.

Юноша преуспевал в монастырской службе, став сперва послушником, а затем и монахом. Кажущийся одновременно раскаивающимся и мягким, он обзавёлся друзьями среди братии, и никто не подозревал о его истинной натуре.

Однажды ночью, когда Гаринол проводил свои ритуалы, он ощутил в келье чьё-то присутствие. Незнакомец присоединился к его молитве, а после спросил, действительно ли молодой монах хочет узнать, что лежит

за могилой. Он открыл, что его зовут брат Жерве, и что он - священник секты, называющей себя Каппадокийцами. Затем брат Жерве дал Гаринолу Становление и отвёл его к склепу, где покоились кости монахов. В отличие от многих новообращённых, Гаринол не устрашился этого зрелища.

Достигнув высокого положения в монастыре, Гаринол обрёл ореол безупречного благочестия благодаря тому, что обязался вести еженощные бдения, дабы уберечь братию от злых сил. В конечном счёте он был избран настоятелем - другие монахи приписывали необычайной набожности тот факт, что его бледная плоть оставалась неподвластна времени.

В настоящее время Гаринол Каппадокийский (он взял это прозвище в честь основателя своего клана) является союзником Рудольфа Брандла, князя Праги. Впрочем, большую часть своего времени он посвящает не политике и торговым делам, а созерцанию и исследованиям. Несмотря на то, что формально Гаринол отвечает за надзор над Мала-Страной, он пускает дела на самотёк, соревнуясь с носферату Йозефом Цви и стремясь вырвать секреты, известные еврейским учёным.

Столкнувшись во время одного из тайных визитов в еврейский квартал с големом, Гаринол стал одержим идеей создать подобного слугу - материальное существо, более долговечное, нежели зомбу, поднятые искусством его клана. Похитив нескольких смертных в Градчанах и Мала-Стране, он проводил над ними эксперименты, в надежде узнать о лежащем за гранью смерти от тех, кого удастся воскресить. Пока, впрочем, у него получалось лишь пытать и убивать невинных людей. Если Гаринол будет продолжать свои «исследования», это не останется незамеченным.

Внешний вид: Гаринол невысок ростом и всегда облачён в монашескую робу. У него чёрные волосы и большие тёмные глаза. Его кожа бледна до прозрачности, а видимый возраст удивляет непривычной для столь высокого положения молодостью. Он источает скорбную ауру, будто бы изнывая от непосильно тяжкого бремени.

Советы по отыгрышу: вы стали приверженцем Каинитской ереси и верите, что основатель вашего клана восстанет и диаблеризирует бога, заняв тем самым его место. Когда это произойдёт, он распахнёт двери рая для таких проклятых созданий, как вы. До той поры вы должны продолжать свои эксперименты, которые могут принести пользу клану, и молить всевышнего простить вас и уберечь от гибели.

Убежище: Петршинский монастырь в Праге.

Тайны: Гаринолу известно, что Рудольф Брандл - всего лишь марионетка династии Пржемысловичей. Он также знает, что у Йозефа Цви есть убежище недалеко от кладбища в еврейском квартале.

Влияние: влияние Гаринола в основном распространяется на дела пражской церкви. Другие священники, прибывающие в город с визитом, нередко встречаются с учёным и благочестивым настоятелем Петршинского монастыря. Порой они покидают его стены опустошёнными физически, но странно воодушевлёнными необычайной прозорливостью Гаринола. Кроме того, в случае крайней необходимости он может обратиться за помощью к Екатерине Мудрой.

Судьба: после того, как Джованни займут место Каппадокийцев, Гаринол предпримет попытку бежать в Новый Свет. Но его корабль потерпит крушение, а сам он погрузится в торпор на дне океана, став добычей для рыб.

Клан: *Каппадокиец*
Сир: *брат Жерве*
Поколение: *9-ое*
Натура: *Монстр*
Маска: *Кающийся*
Видимый возраст: *22*
Становление: *1099*
Атрибуты:
Физические: *Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3*
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 2*
Умственные: *Восприятие 3, Интеллект 4, Смекалка 3*
Способности:
Таланты: *Выступление 2, Бдительность 2, Драка 2, Уклонение 2, Хитрость 3*
Навыки: *Этикет 4, Травничество 3, Фехтование 1, Музыка 2, Скрытность 3*
Познания: *Академические 3, Астрология 1, Народная мудрость 1, Расследование 3, Лингвистика (латынь, иврит) 2, Медицина 2, Оккультизм 3, Наука (биология) 4, Теология 2*
Дисциплины: *Прорицание 4, Стойкость 2, Мортис 3*
Дополнения: *Контакты 1, Стадо 2, Влияние 3, Слуги 2*
Добродетели: *Сознательность 1, Самоконтроль 4, Смелость 4*

Дорога: *Небес 5*
Сила воли: *7*

Казимир Молчаливый, смотритель Кракова

Предыстория: Казимир родился в начале X века и вырос в небольшой деревушке на юге Польши, близ торговых путей, ведущих к Кракову. Его семья одной из первых в деревне приняла христианство, и юноша был очарован рассказами о вечной жизни, услышанными от священника. Изъявив желание посвятить себя богу, Казимир начал искать возможность для вступления в монастырь.

Странствующий монах-бенедиктинец убедил Казимира присоединиться к его ордену, и юноша с радостью согласился. Он сохранил свой интерес к вопросам перехода от смертной жизни к божественному бессмертию и начал внимательно изучать философские и богословские труды, посвящённые этой теме. Его целеустремлённость привлекла внимание учёного-каппадокийца, который воспользовался случаем и во время своего визита в монастырь даровал Казимиру Становление.

Поначалу новоиспечённый каинит пришёл в ужас от случившегося с ним, однако сир убедил его, что бессмертие открывает неисчислимые возможности для исследований, молитв и покаяния.

По совету своего сира Казимир сделал гулями двух монахов, убедив их, что получил могущественный дар от бога. Впоследствии он сопровождал братьев-бенедиктинцев, отправившихся в Тынец и основавших там новое аббатство. Казимир поселился в усыпальнице под обителью, утверждая, что место упокоения мёртвых будет для него достойным напоминанием о бренности всего преходящего.

За столетие, минувшее с тех пор, как он поселился в Тынецком аббатстве, Казимир стал свидетелем гибели всех своих ровесников, за исключением братьев Феликса и Якуба, его гулей. Только этим двоим известно о его существовании; оба они верят, что Казимир - святой, поклявшийся питаться кровью верующих в качестве епитимьи, чтобы искупить людские грехи. Казимир присматривает за могилами, беседует с духами умерших братьев и бодрствует рядом с телами, погребёнными в каменных склепах аббатства. Время от времени он наведывается в Краков, посещает тамошние церкви и следит за делами в городе. Тем не менее, он никогда не утруждал себя официальным представлением княгине Разколине.

Казимир подозревает, что старые соляные копи, приносящие доход аббатству, прежде использовались для хранения манускриптов и реликвий, связанных со смертью и посмертием. По слухам, одна из них была привезена из Святой земли и, возможно, содержит в себе ключ к постижению (и повторению) воскресения Господня. Казимир убедил нескольких монахов осмотреть нижние уровни шахты в поисках этой реликвии. Они не вернулись, и это побуждает его изучить соляные копи более пристально.

Хотя ему неизвестно о присутствии Гутки, Казимир понимает, что нечто зловещее охотится на рабочих здесь. В их исчезновениях он винит каинитов Кракова и потому никому не сообщает о своих подозрениях. Казимир надеется подтолкнуть местных христиан «изгнать бесов» из города (исключая себя, разумеется). Вскоре он и сам может отправиться на поиски неведомого в глубине шахт.

Внешний вид: мертвенная бледность и болезненная худоба Казимира подчёркивают его аскетичность. Глаза с тяжёлыми веками придают его лицу молитвенный (или утомлённый) вид. Он носит обычное одеяние бенедиктинского монаха.

Советы по отыгрышу: говорите только тогда, когда это крайне необходимо. По возможности всегда напоминайте другим каинитам, что несмотря на кажущееся бессмертие, их по-прежнему ждёт смерть и высший суд. Ищите союза с теми, кто может помочь вам очистить соляные копи от обитающего там зла.

Убежище: склеп под бенедиктинским аббатством в Тынце.

Тайны: Казимир знает, что в соляных копях обитает нечто зловещее. Он ошибочно полагает, что это существо связано с каинитами Кракова - в частности, с Разколиной. Ему также известно о присутствии в городе нескольких Тремеров, хотя неприязнь к Разколине удерживает Казимира от того, чтобы выдать их присутствие.

Влияние: Казимир имеет некоторый вес в христианской общине Кракова, где изредка появляется под личиной странствующего монаха, чьи проповеди о смерти поучительны и пугающи. Его влияние на каинитов скорее умозрительно, нежели деятельно.

Судьба: стремление Казимира очистить копи Велички от зла в конце концов приводит его к столкновению с Гуткой. Его сила оказывается

ничтожна в сравнении с древней носферату, и Казимир пополняет коллекцию её соляных скульптур. Он остаётся в таком состоянии вплоть до XVII века, пока гули Джованни не находят его и не освобождают из плена.

Клан: *Каппадокиец*
Сир: *Унгол*
Поколение: *7-ое*
Натура: *Кающийся*
Маска: *Кающийся*
Видимый возраст: *40*
Становление: *965*
Атрибуты:
Физические: *Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3*
Социальные: *Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3*
Умственные: *Восприятие 4, Интеллект 3, Смекалка 3*
Способности:
Таланты: *Бдительность 2, Уклонение 2, Эмпатия 3, Лидерство 2, Обыск 2, Хитрость 2*
Навыки: *Знание животных 1, Этикет 2, Травничество 3, Фехтование 1, Музыка 2, Скрытность 2*
Познания: *Академические 2, Народная мудрость 2, История 1, Расследование 2, Лингвистика (арабский, греческий) 2, Медицина 2, Оккультизм 3, Наука 2, Теология 2*
Дисциплины: *Прорицание 3, Стойкость 2, Мортис 4, Смертоносность 1*
Дополнения: *Стадо 4, Влияние 1, Слуги 2*
Добродетели: *Сознательность 5, Самоконтроль 3, Смелость 3*
Дорога: *Небес 8*
Сила воли: *6*

Амалия Фракийская, кающаяся

Предыстория: одна из старейших каинитов Сердики, Амалия твёрдо верит, что мир - поле битвы между тьмой и светом. Более того, она убеждена, что, будучи дочерью тьмы, принадлежит к сонму проклятых душ. Когда в Болгарию прибыли богомилы, Амалия осторожно наблюдала за одной из их общин, обосновавшихся в Сердике. Она вскоре искренне убедилась в том, что с помощью этого учения сможет спастись сама.

Несколько лет назад Амалия собралась с мужеством и явила себя отцу Патрину, главе общины, усмотрев в нём истинно святого, щедрого духом человека. Раскрыв свою истинную природу, она умоляла помочь ей. Поначалу отец Патрин убеждал Амалию принять Последнюю смерть (и Последний Суд), но она просила сперва спасти её душу.

С того времени отец Патрин навещает её каждую ночь в её убежище под молитвенным домом богомилов, давая ей наставления и предписывая суровые покаяния, дабы очиститься от скверны. В свою очередь, Амалия поведала ему многие секреты каинитов. Но она не подозревает, что тем самым подталкивает этого святого человека в адское пламя.

Вдвоём они начали «священный поход», призванный «очистить от зла» город и «спасти» обитающих в нём каинитов. Амалия надеется, что будучи застигнутыми врасплох, другие вампиры Софии (да и всей Болгарии) свободно сознаются в своих прегрешениях, но также понимает, что могут потребоваться долгие уговоры. Знание слабых и сильных сторон каинитов даёт ей бесчисленные возможности «убедить» тех, кто не желает раскаяться добровольно, и уничтожить тех, кто слишком погряз во зле. В свете солнца эти заблудшие познают мучительную радость освобождения от вечного проклятия.

Внешний вид: бледное лицо Амалии напоминает прекрасный лик мраморной статуи, холодный, строгий и суровый. Лишь тёмные глаза выдают её ревностное стремление к «спасению». Как и в бытность смертной, она носит простые, задрапированные на фракийский манер одежды, а её чёрные волосы собраны в косу, обёрнутую вокруг головы.

Советы по отыгрышу: проклятье Каина заставило вас понять, сколь темна ваша собственная душа. И всё же оно дало вам бессчётные ночи, чтобы изменить свою судьбу. Когда вы говорите о вопросах веры, вы поначалу мягки и терпеливы, но как только терпение иссякает, становитесь непреклонны и пугающе немногословны.

Убежище: Амалия обитает в склепе под церковью Благодатного огня.

Тайны: одна из тех, кто видел рост города и последующий наплыв каинитов, Амалия хорошо осведомлена о делах его обителей. Ей известна истинная цель Хуссейна, но она считает, что разоблачение ни к чему не приведёт. Куда сильнее она озабочена тем, чтобы привести его - и других каинитов - к спасению.

Влияние: посредством встреч с отцом Патрином Амалия распространяет своё влияние на небольшую, но фанатичную общину богомилов.

Судьба: союз Амалии с отцом Патрином будет крепнуть в течение следующих столетий. Она сделает его своим гулем, чтобы он мог продолжать творить добрые дела, но, к несчастью, это окажется губительным. Приняв неизбежность торжества тьмы над светом, отец Патрин в конце концов возглавит жестокий культ, обожествляющий Амалию как богиню мучений и смерти. Оба они погибнут от рук Джованни в XV веке.

Клан: *Каппадокийка*
Сир: *Кирос Антиохийский*
Поколение: *6-ое*
Натура: *Фанатик*
Маска: *Кающийся*
Видимый возраст: *ранние 20*
Становление: *400*
Атрибуты:
Физические: *Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 5*
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 3*
Умственные: *Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Выступление 1, Бдительность 2, Уклонение 2, Эмпатия 2, Лидерство 3, Хитрость 2*
Навыки: *Ремесло 2, Этикет 2, Травничество 1, Фехтование 2, Музыка 4, Скрытность 2*
Познания: *Народная мудрость 3, Медицина 3, Оккультизм 1, Сенешаль 2, Теология 2*
Дисциплины: *Прорицание 5, Стойкость 2, Мортис 5, Могущество 3, Присутствие 4*
Дополнения: *Стадо 3, Ресурсы 2, Слуги 3*
Добродетели: *Сознательность 4, Самоконтроль 3, Смелость 3*
Дорога: *Небес 6*
Сила воли: *9*

Гангрелы

Арнульф, Ярость лесов

Предыстория: воспоминания Арнульфа о смертных днях размыты и

отрывочны. Его жизнь была бездумно проста, как жизнь обычного солдата готской армии, с такими же простыми радостями: есть, спать, спать с женщинами, убивать. Он сам до сих пор гадает, почему его сир выбрал его вместо прославленного воина или победоносного вождя. Возможно, причиной тому стала доброта, с которой Арнульф обращался с охотничьими собаками, или жестокость, с которой он убивал в бою. После Становления мафусаил почти не вмешивался в не-жизнь своего потомка, но Арнульф понимает, в сколь неоплатном долгу перед тем, кто дал ему бессмертие - и страшится той ночи, когда этот долг потребует оплаты.

Не подчиняясь никому, кроме себя, Арнульф бродил по тёмным равнинам Восточной Европы. Мир, каким он знал его, исчезал по мере того, как приходили и уходили новые племена, созидались и рушились империи. Когда Арнульф обратился к своей хищной натуре, эхо порченой карпатской земли зазвучало в унисон с голосом его Зверя. Сама не-жизнь стала для него мистическим, почти религиозным действом, сведённым лишь к нескольким вещам: ночами он боролся с сильнейшими воинами, чтобы добыть себе пищу, а днём спал в почве лесов.

Недостатка в жертвах не было и Арнульф упивался кровопролитием. В те ночи он давал Становление не раз, оставив потомство по всем балканским землям. Свободолюбивый, он даровал ту же свободу своим птенцам, которые питали к нему известную долю уважения. К сожалению, у его детей мало общего, а в покрытых мраком лесах Трансильвании они становятся всё более территориальными.

Однако это едва ли волнует его самого. Незримо наблюдавший за множеством восточных племён, Арнульф перенял многое из их культур. Он способен стремительно освоиться в любом примитивном обществе благодаря своему острому уму. Но за этой видимостью лежит звериная суть. Сознавая своё почти богоравное могущество, Арнульф обладает ненасытной жаждой крови, и смерти жертв мало что значат для него.

Он не чтит ничьи законы и благодаря этому нажил себе немало врагов. Люпины, в частности, рассказывают истории о великих преступлениях Арнульфа. Немало родичей Теневых Владык пали жертвами набегов, в которых он принимал самое непосредственное участи. Всё это усиливало и без того непростые отношения между каинитами и оборотнями. Слишком много подающих надежды племён было вырезано Гангрелами, слишком

часто гибла от их рук волчья родня. Сам Арнульф едва ли тревожится - он всегда считал эти земли своими.

Теневые Владыки отступили в Карпаты, но на их место пришла новая угроза - западная феодальная культура. Венгерское господство наполняет Арнульфа гневом. Крестьяне живут, подобно своим стадам, довольствуясь год за годом одними и теми же полями. Вдобавок они возводят вокруг своих деревень сложные оборонительные сооружения и готовы дать отпор зверям, бродящим в ночи. Ночи его былой славы минули. Это побуждает Арнульфа искать сведения о новых племенах варваров, с нетерпением ожидая того момента, когда королевство падёт, а деревни сгорят. Тогда прежние времена вернутся вновь, и былая простота дикости придёт вместе с ними.

Теперь Арнульф начал тормошить своих своенравных потомков. Его идея проста: не позволить городам благоденствовать. Хотя собрать настоящее войско представляется весьма трудным делом, слово Арнульфа обладает существенным весом среди прочих Гангрелов. Если города станут расти слишком быстро, охотничьи угодья клана окажутся под угрозой. Однажды люди могут стать хищникам, а каиниты - их добычей. Выбор невелик - быть жертвой или охотником - и Гангрелы выбирают охоту.

Внешний вид: дикий нрав Арнульфа скрывается за поношенным плащом и накидкой из меха. Его длинные чёрные волосы сочетаются с холодно-голубыми глазами. Хотя Зверь оставил на нём отметины в виде бритвенно-острых зубов, мохнатых ушей и покрытого шерстью туловища, Арнульф может скрывать их при необходимости. Он - рослый и крепкий мужчина в самом расцвете сил. Когда необходимо вести себя цивилизованно, он делает это тщательно, хотя для того, чтобы полагаться на речь, ему необходимо прилагать большие усилия. Годы научили его осмотрительности и терпению, однако неосторожные слова могут легко спровоцировать дремлющий гнев. Хотя Арнульф не выглядит стариком, он охотится в балканских лесах долгие столетия.

Советы по отыгрышу: не верьте никому, особенно отродьям городов и деревень. С теми, кто не принадлежит к вашему клану, общайтесь неохотно, держа дистанцию. Любая стая, с которой вы бежите, временна. Любая возможность пошатнуть порядок в королевстве - привлекательна. Среди своих сородичей вы пользуетесь заслуженным уважением.

Говорите так, будто с трудом подбираете слова. Вы знаете множество языков, включая некоторые, не существующие ныне, но считаете слова орудием обмана. Когда их не хватает, не бойтесь выпустить на волю Зверя. В бою ваша ярость подобна силе самой природы: неумолимая, жестокая и необузданная.

Убежище: в качестве временной лёжки будет достаточно любого места в глухой чаще. Но найти безопасное место для отдыха в последние ночи становится всё труднее: деревни защищены лучше, чем прежде, и смертные охотники рыщут вокруг них. Арнульф, впрочем, всегда преуспевает в охоте даже на опасную дичь.

Тайны: Становление не лишило Арнульфа вожделения к смертным женщинам. Предмет его страсти составляют суровые и страстные натуры, не желающие мириться с обыденной, полной тяжёлого труда, рабской жизнью. Недавно он сошёлся с молодой женщиной, живущей недалеко от пристани Буды и желающей обучиться у него тёмной мудрости. Арнульф взял её в ученицы, направил на путь охотника и вскоре готов призвать в ночь, хотя её семья подозревает, что она заключила договор с дьявольской силой.

Влияние: многие из потомков Арнульфа занимают видные позиции в обществе каинитов, хотя сам он и не имеет никаких титулов. По одному его слову половина Гангрелов на Востоке готова подняться на битву.

Судьба: во время нашествия монгольских орд на Восточную Европу, Арнульф и его самые верные потомки объединятся с ними. Некоторые из Гангрелов, однако, выступят против него. Арнульф также будет тайно помогать туркам, нападающим на земли Валахии, в течение трёхсот лет. Его слава будет расти, и однажды он сойдётся в битве с самим Владом Цепешем. Это нелёгкое сражение закончится гибелью Арнульфа. Но память о нём переживёт века, и даже в последние ночи его имя будет вызывать уважение у Гангрелов.

Клан: *Гангрел*
Сир: *Пард*
Поколение: *6-ое*
Натура: *Монстр*
Маска: *Варвар*
Видимый возраст: *ранние 30*

Становление: *446*
Атрибуты:
Физические: *Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 6*
Социальные: *Обаяние 2, Манипулирование 5, Внешность 2*
Умственные: *Восприятие 4, Интеллект 3, Смекалка 6*
Способности:
Таланты: *Бдительность 4, Атлетика 5, Драка 6, Уклонение 6, Лидерство 4, Хитрость 3*
Навыки: *Фехтование 6, Верховая езда 3, Выживание 6, Скрытность 4*
Познания: *Лингвистика 5, Медицина 3*
Дисциплины: *Анимализм 5, Стремительность 4, Стойкость 5, Могущество 3, Превращение 7*
Дополнения: *Статус (среди Гангрелов) 5*
Добродетели: *Убеждённость 4, Инстинкты 4, Смелость 5*
Дорога: *Зверя 7*
Сила воли: *7*

Иоланта из Неполомице

Предыстория: дочь пастухов с равнин к северу от Кракова, Иоланта росла среди природной простоты. Считая дни по смене зим и вёсен, по восходам и заходам луны, по времени гона у животных, она мало что знала о мире за пределами своей повседневной жизни. Когда Иоланта достигла брачного возраста, родители взяли её с собой в город на ежегодную ярмарку.

Город, однако, отталкивал девушку. Вонь множества тел, теснота, шум и суета вызывали у неё тошноту, заставляя чувствовать себя загнанной в ловушку. Возвышавшиеся вокруг каменные стены, казалось, зажимают её в тиски. Родители не понимали, сколь неприятно Иоланте находиться здесь, а их попытки вовлечь её в празднество лишь усиливали отвращение. Она даже не заметила, что те пытаются подыскать ей мужа, торгуясь за её руку, как за товар.

Когда отец Иоланты представил её дюжему сыну торговца, который должен был стать её будущим мужем, её охватил ужас. Лишь мысль о том, что свадьба состоится через год, на следующей ярмарке, не давала ей впасть в отчаяние. За год могло случиться всё, что угодно.

Ничего, однако, не случилось. Свадьба прошла, как запланировано, и родители оставили Иоланту в Кракове. Она стала женой сапожника по

имени Томаш, но брак этот нельзя было назвать удачным. Оказавшийся тираном муж высмеивал деревенские нравы Иоланты и бил её по малейшему поводу. Церковь не давала утешения: духовник советовал ей смиренно принять судьбу, уготованную богом. Вместо этого Иоланта нашла иной источник поддержки: она начала посещать собрания маленькой группки язычниц, поклонявшихся триединой Богине.

В конце концов её таинственные приходы и уходы возбудили подозрение Томаша. Однажды ночью он последовал за Иолантой за городские стены. На следующий вечер, столкнувшись с ней лицом к лицу, он жестоко избил жену и пригрозил, что выдаст её церкви, если она продолжит ходить на свои нечестивые сборища.

Вне себя от ужаса, Иоланта пыталась вслепую нащупать что-нибудь, чтобы отбиться от взбешённого мужа. Случайно схватив сапожное шило, она изо всех сил вонзила остриё в грудь Томаша. Удар пробил лёгкое, и мужчина рухнул, корчась в смертельных судорогах.

Поняв, что произошло, Иоланта бежала прочь из города. Двумя ночами позже её обнаружил Арнульф, странствующий в лесах Неполомице. Ещё несколько ночей он наблюдал за девушкой, прежде чем решил даровать ей Становление. И хотя он оставался рядом достаточно долго, чтобы обучить её основам бытия каинитов, Иоланта наслаждалась обретённой вновь свободой.

Уже почти столетие Иоланта обитает в лесной чаще Неполомице. Как её сир, она ненавидит города и всё то, что они собой воплощают. Но особую ненависть Иоланта питает к Кракову. Отвергнув своё христианское воспитание, она всей душой отдалась языческой вере. Себя она видит орудием Богини, хищницей, призванной проливать кровь мужчин-христиан в отместку за все те гонения, которым они подвергают почитающих Матерь.

Иоланта заключила союз с Людмилой, знахаркой, живущей в лесу и разделяющей её неприязнь к проникающему всюду христианству. Обе они опасаются, что в конце концов город разрастётся за пределы своих стен: слишком много маленьких деревушек появилось в шаге от него. В ответ Иоланта развернула войну против тех глупцов, что посмели строить свои дома вдали от Вавельского замка и его каменных оград. Людмила помогает ей в этом начинании.

Внешний вид: у Иоланты тёмные, почти чёрные волосы, ниспадающие спутанными прядями, в которые нередко набиваются листья и веточки. Она одевается по-крестьянски просто, избегая вычурных нарядов горожан. Ногти на её руках похожи на когти, а уши загнуты и покрыты шестью, как у дикого зверя.

Советы по отыгрышу: оказавшись вне естественного порядка вещей, вы были выбраны для службы Богине. Единственное, о чём вы жалеете - что убили своего мужа быстро, не успев насладиться его страхом. Люди - и особенно мужчины - ваша добыча. Охотьтесь на них без всякой жалости.

Убежище: Иолната спит в земле лесов близ Неполомице.

Тайны: единственная тайна мало заботящейся о политике каинитов (да и о делах смертных, если уж на то пошло) Иоланты - знание о существовании язычников в Кракове и за его пределами.

Влияние: Иоланта пользуется почётом (и кровью) язычников Кракова.

Судьба: Краков будет процветать вопреки всем усилиям Иоланты. Становясь всё более дикой, она окончательно утратит человеческий облик к середине XVI столетия. Впав в безумие, Иоланта падёт жертвой кочевой стаи Шабаша, которая убьёт её ради её могучей крови.

Клан: *Гангрел*
Сир: *Арнульф*
Поколение: *7-ое*
Натура: *Защитник*
Маска: *Стоик*
Видимый возраст: *18*
Становление: *1002*
Атрибуты:
Физические: *Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 3*
Социальные: *Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2*
Умственные: *Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 3, Запугивание 3, Хитрость 2*
Навыки: *Знание животных 2, Стрельба из лука 2, Фехтование 3, Скрытность 3, Выживание 3*
Познания: *Народная мудрость 2, Расследование 1, Оккультизм 2*

Дисциплины: *Анимализм 2, Стремительность 1, Стойкость 2, Превращение 3*
Дополнения: *Союзники 3, Контакты 1, Стадо 2*
Добродетели: *Убеждённость 3, Инстинкты 3, Смелость 4*
Дорога: *Зверя 5*
Сила воли: *6*

Митру Охотник, незримый мститель

Предыстория: усилив свою власть над западной Венгрией, князья-Вентру решили, что также имеют право и на восточную её часть, ибо две этих территории входят в состав одного государства (по крайней мере, с точки зрения его смертных правителей). Заключив союз с секеями, венгры направили их силы против славянского населения. Один народ поработил другой и, казалось, Трансильвания была приведена к покорности.

Эта иллюзия, однако, далека от реальности. Нова Арпад, наместница Вентру в восточной части королевства, безжалостно угнетает смертных жителей своих владений, превосходя в этом даже секейскую знать. Поборы и рабство обескровили земли воеводств. Заговор, возникший в ответ на действия Новы, не заставил себя долго ждать. Заговорщики похитили наместницу, заменив её двойником, и это позволило им выиграть немного времени для собственных целей.

Митру гордится своим участием в этом заговоре, ведь он - именно тот, кто пленил Нову. До своего Становления Митру был простым крестьянином, который видел слишком много мадьярского гнёта. Исконные румыны поселились в тени Карпатских гор за тысячу лет до прихода секеев, бесцеремонно вторгшихся на их земли и претендующих на плоды их труда.

Как и многие трансильванские города, родина Митру, Напока, представляла собой немногим больше, чем несколько улиц вдоль грунтовой дороги, десяток домов и каменную церковь. Лучший охотник в деревне, Митру проводил много времени в диких лесах, которые так пугали римских солдат века назад. Он знал, что настоящая угроза прячется не там - она пришла с запада, вместе с надменной знатью, что замышляет зло против его народа. Ночами он уходил на опушку леса и молил старых богов об избавлении.

Митру питал непримиримую ненависть к местным правителям-секеям.

Из-за непомерных поборов его семья оказалась за гранью нищеты. Налоги взимались не деньгами, ведь большинство крестьян просто обменивали одни товары на другие, а урожаем и трудом. Две трети всего, что добывала его семья, уходило секейской знати, якобы в качестве платы за защиту земель. Но военная мощь секеев была в лучшем случае сомнительна. Митру всегда подозревал, что именно знать поспешит сбежать первой, если случится беда.

Ужасы, свидетелем которых он стал ночью, ещё сильнее взволновали его. После заката никто в Трансильвании не смел открывать окна и двери. Несмотря на все налоги и всю спесь их сборщиков, секеям не под силу было остановить те страшные битвы, отзвуки которых долетали из темноты. Ради блага своей деревни Митру решился разведать слухи о ночных чудовищах. Если знать не может защитить простой народ, значит, это сделает он сам. Молодость и упорство гнали его вперёд.

Вооружённый лишь луком и охотничьим топором, Митру предпринял немыслимое: в одиночку исследовал трансильванскую глушь после захода солнца. Увиденное оказалось даже хуже, чем он себе представлял. Его охотничьи умения позволили ему оставаться незамеченным, когда мимо проходили армии шляхты и Горгульи носились в небесах. По мере того как Митру смелел, ему открывались всё более мрачные секреты. Шпионя за поместьями секейской знати, он обнаружил главную причину несчастий своего народа: НовуАрпад, не-мёртвую правительницу из клана Вентру.

Митру смастерил тринадцать лучших стрел для охоты на чудовище, поработившее его родной край. Убить её прислужника-ревенанта оказалось просто, но попытка покушения на Нову окончилась неудачей. Хотя Митру удалось загнать её в торпор, трижды прострелив сердце, он не подозревал обо всех силах каинитов. Не знал он и о своих союзниках. Тело Новы забрал Арнульф, гангрел, позднее давший Митру Становление и обучивший его пользоваться новым даром. Так сложился заговор против западных Вентру.

В Напоке и прежде ходили легенды о деяниях Митру. Хотя он редко показывается на глаза людям, местные жители знают, что Охотник блуждает в ночи, оберегая покой валахов. Легенды становятся всё сложнее - и Митру сам начинает верить в них.

Более того, он настолько убеждён в собственной правоте, что считает

себя даже выше цимисха, претендующего на эти земли. Митру считает, что доблесть защитит его от врагов, и уже начал переговоры с Извергом, надеясь убедить того оставить свои притязания на Напоку и поискать славы в другом месте. Цимисх, впрочем, держит Митру за дурака и играет с ним. Этот альянс в высшей мере непрочен, но Митру готов дать отпор любому врагу, который может потревожить его «союзника».

Легенды говорят и о других вещах. Смертные обитатели Напоки готовы встать на сторону любого, кто может их спасти, и они признают, что спаситель порой бывает жесток. Ему нужна пища, и потому многие жители деревни жертвуют часть своей крови, оставляя её в каменных сосудах на опушке леса. Нередко мужчины, достигшие совершеннолетия, отправляются в чащу, чтобы служить Охотнику, но мало кто проходит испытания и возвращается живым. Тем не менее, люди молятся об освобождении - и Митру откликается на их зов.

Внешний вид: Митру отличают простой нрав и прямота. После Становления у него появились кошачьи глаза и звериный нос. Обычно Митру носит длинный шерстяной плащ, штаны и рубаху, а его сапогах покрыты пылью со всех уголков Трансильвании. Хотя он предпочитает охотиться с помощью клыков и когтей, но всё ещё носит с собой лук и стрелы. Возросшая слава делает Митру самонадеянным, но без этой веры в себя он бы уже погиб.

Советы по отыгрышу: кого волнуют богатство, почёт или чужая культура? Это ваша земля, земля вашего народа - так было со времён Дакии. Для властителей Трансильвании у вас есть лишь презрение. Пускай вы не сражались с ними при жизни, вы обязаны сразиться в смерти. Вами движут ваша воля и ваша мечта.

Убежище: любое подходящее место на земле его родины и всюду, куда доведётся зайти.

Тайны: чтобы избавиться от беспокойства о будущем, терзающего его ум, Митру нередко устраивает охоту - и порой его добычей становятся смертные. Не желая терять своего мастерства, он испытывает себя против тех, кого сочтёт достойными Становления. Если претендент оказывается хорош, он может вернуться назад, если же нет - его ждёт смерть. Если бы об этом стало известно жителям Напоки, легенды, слагаемые о Митру, стали бы куда мрачнее.

Влияние: Митру доверяет себе и дожидается решений своего сира. Хотя он не может в открытую заявлять о себе в Напоке, он наблюдает за самыми многообещающими смертными в своих владениях. Некоторые из них доказали, что достойны крови Митру, а один даже стал его верным гулем.

Митру можно считать князем Напоки в том смысле, что он защищает свои владения от всевозможных угроз. Его не волнуют политические манёвры и интриги. Зачастую он бывает излишне честен и доверчив, особенно по отношению к цимисху, с которым заключил альянс.

Судьба: Арнульф, сир Митру, начнёт выказывать своё отвращение к Напоке, когда она разрастётся сильнее. По мере того, как он будет становиться всё более категоричным в оценке угрозы, исходящей от города, Митру станет всё яростнее защищать свои владения. Гордыня подтолкнёт его к поиску союзников, чтобы выступить против своего сира. Три века спустя Арнульф примкнёт к туркам-османам, вторгшимся в Трансильванию, и Митру будет вынужден полностью объединиться с Владом Цепешем и другими Цимисхами.

Клан: *Гангрел*
Сир: *Арнульф*
Поколение: *7-ое*
Натура: *Фантик*
Маска: *Защитник*
Видимый возраст: *ранние 20*
Становление: *1190*
Атрибуты:
Физические: *Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4*
Социальные: *Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2*
Ментальные: *Восприятие 3, Интеллект 2, Смекалка 3*
Способности:
Таланты: *Выступление 3, Бдительность 3, Атлетика 4, Драка 2, Уклонение 4*
Навыки: *Знание животных 2, Стрельба из лука 4, Фехтование 3, Скрытность 3, Выживание 3*
Познания: *Расследование 2, Оккультизм 2*
Дисциплины: *Анимализм 3, Стремительность 3, Стойкость 3, Превращение 3*
Дополнения: *Стадо 3, Влияние 1, Ментор 4, Слуги 1, Статус 2*
Добродетели: *Сознательность 1, Самоконтроль 3, Смелость 5*

Дорога: *Человечности 4*
Сила воли: *8*

Прочие представители клана Гангрел

Тибериу, дурной вестник

10 поколение, сир неизвестен
Натура: *Традиционалист*
Маска: *Конформист*
Становление: *1050*
Видимый возраст: *середина 30-и*

Кроме воевод и князей Цимисхов, всего несколько каинитов из других кланов имеют собственные владения в Трансильвании. Для управления обширными доменами каждый из них держит свиту из нескольких помощников и слуг. Всех этих «старейшин» объединяет общая цель: удерживать и защищать свои земли. Однако почти невозможно заставить их собраться в одном месте; посланником между владениями выступает странник по имени Тибериу.

Как и полагается гонцу, облечённому доверием, Тибериу знает все тайны, которыми обмениваются четверо оставшихся князей. Чего они не знают, так это того, что сам он связан Клятвой Крови с Раду, Цимисхом и правителем города Бистриц.

Ласомбра

Базилио Старый, князь Софии

Предыстория: Базилио Старый из клана Ласомбра правит Сердикой с тех пор, как Болгария перешла под византийское владычество. Заинтересованный в восточной православной церкви, он покинул своё привычное окружение в Риме и отправился в Константинополь, где сумел снискать расположение ласомбра Магнуса, а также установить тесные связи с другими владыками-каинитами. Когда Византийская империя утвердилась в Болгарии, в обмен на свои услуги Базилио получил Сердику.

Однако для того, чтобы получить свою награду, ему пришлось побороть сопротивление Габора Болгарского, воеводы-цимисха, который вместе со своим выводком объявил город свои владением. Габор не рассчитывал на присущие Базилио хитрость и политическое чутьё. Сумев привлечь на свою

сторону других местных Цимисхов, видевших в честолюбии Габора угрозу себе, Базилио побудил их напасть. В результате весь выводок Габора был истреблён, а сам он был вынужден бежать в Константинополь, прячась от возможной мести.

Изгнав Габора из Сердики, Цимисхи оставили город в руках Базилио. Но несмотря на то, что он показал себя способным лидером среди небольшого числа здешних каинитов, помешать подъёму болгарского национализма ему не удалось. Как князь-ласомбра, чья власть прочно связана с Константинополем, Базилио понимает всю уязвимость своего положения. В столь неспокойной политической обстановке он каждый миг рискует лишиться своего титула и даже не-жизни - просто из-за отказа поддерживать суверенитет Болгарии.

В попытке найти союзников, Базилио завязал отношения с ассамитом по имени Хусейн аль-Фатин. С этим изысканным и образованным каинитом он обнаружил много общего. И Базилио, и Хусейн поддерживают установившийся порядок и сообща трудятся над приобщением Болгарии к византийской культуре. Базилио задумывается о поисках убежища на случай, если события вынудят его отказаться от места князя. Он сомневается, что получит тёплый приём в Константинополе, если Болгария и София (как теперь называю Сердику) обретут независимость от империи - его византийские покровители не терпят неудач.

Внешний вид: орлиный нос и тонкий подбородок выдают аристократическую породу Базилио. Он появляется на публике только в лучших одеждах, как и подобает князю.

Советы по отыгрышу: все смотрят на вас - ваши покровители в Константинополе, Цимисхи, чьи владения находятся в тревожной близости от Софии, и остальные каиниты в городе. Несмотря на это, вы обязаны придать себе уверенный вид и рассматривать всех с позиции силы. Вы ищете потенциальных союзников среди всех вновь прибывших, но не должны выглядеть нуждающимся. Кроме Хусейна нет никого, кому вы действительно могли бы доверять. Прочно утвердив свою власть с самого начала, вы можете позволить себе быть великодушным.

Убежище: Базилио обитает в тайных апартаментах под замком Сердики. Кроме того, у него есть ещё одно убежище в особняке близ Орлиных бань.

Тайны: Базилио осведомлён о текущих направлениях в политике

смертных, в основном благодаря усилиям своего гуля, Йорги Медведя. Также он трудится над установлением дружеских и торговых связей с турками. Ему известно расположение убежищ двух самых непримиримых из воевод Цимисхов в округе, и он готов воспользоваться своими знаниями в случае угрозы с их стороны.

Влияние: главная сфера влияния Базилио - его связи с Константинополем. Помимо этого, он имеет некоторую власть над православной церковью в Софии.

Судьба: избежав в конечном счёте покушения Хуссейна, Базилио покинет Софию, когда Болгария окончательно избавится от власти Византии. Он оставит Восточную Европу и вернётся в родную Испанию, где встретит Последнюю Смерть на костре инквизиции.

Клан: *Ласомбра*
Сир: *Эразмо Касимиро Алонсо де Куризо*
Поколение: *7-ое*
Натура: *Архитектор*
Маска: *Диктатор*
Видимый возраст: *середина 30-ти*
Становление: *920*
Атрибуты:
Физические: *Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3*
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 3*
Умственные: *Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 3*
Способности:
Таланты: *Выступление 1, Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 2, Уклонение 2, Эмпатия 2, Запугивание 1, Лидерство 3, Хитрость 2*
Навыки: *Этикет 3, Фехтование 3, Верховая езда 2, Скрытность 1, Выживание 1*
Познания: *Академические 1, Право 2, Лингвистика (арабский, греческий, славянский) 3, Оккультизм 1, Политика 3*
Дисциплины: *Доминирование 4, Стойкость 1, Власть над Тенью 3, Могущество 3, Присутствие 3*
Дополнения: *Союзники 2, Контакты 1, Стадо 3, Влияние 2, Ресурсы 3, Статус 3*
Добродетели: *Сознательность 3, Самоконтроль 2, Смелость 3*
Дорога: *Человечности 6*

Сила воли: *6*

Лизетта Сияющая, несравненная

Предыстория: родившаяся в королевстве Арагон, Лизетта была старшей дочерью мелкого дворянина. Её редкостная красота всё явственнее проявлялась по мере взросления, и представители самых знатных родов соперничали за руку девушки. В их числе был и Хуан Антонио Рамирес и Альварес де Сантьяго, загадочный мужчина с бездонно-чёрными глазами. Он отличался от остальных: казалось, он рождён повелевать, а его визиты случались исключительно в ночное время. Встретившись с Лизеттой в цветущем саду её родного дома, Хуан Антонио околдовал её и завоевал её расположение. Их брак последовал вскоре за этим.

Хуан Антонио забрал жену в свои владения, где стал её наставником в политике и искусстве обольщения. Сделав Лизетту собственным гулем, он рассказал ей, что сам является каинитом и хочет сохранить её красоту навечно. В течение нескольких месяцев прочие члены её семьи погибли, став жертвами таинственной изнурительной болезни. Лизетта осталась единственной наследницей семейного состояния, которым фактически распоряжался её муж.

Разобравшись с семьёй девушки, Хуан Антонио начал готовить ту к новой роли. Лизетте предстояло соблазнить местного епископа, в тот момент подбиравшего нового смотрителя одного из богатых поместий неподалёку. Ослеплённый её юностью, красотой и талантами, епископ охотно вручил поместье Хуану Антонио. За свои успехи Лизетта получила Становление и принялась изучать тонкости устройства общества не-мёртвых.

Та власть, которую она имела над мужчинами, вскружила Лизетте голову. Очень скоро она принялась стравливать своих любовников друг с другом, беря у них всё, что только могла. Вместе со своим мужем Лизетта попала в число богатейших и могущественнейших дворян Сантьяго. Однако она зашла слишком далеко: жёны обольщённых ею мужчин начали в открытую заявлять, что эта «дьявольская красота» - дело рук Сатаны. И хотя большинство любовников Лизетты старались угомонить недоброжелателей, несколько богобоязненных христиан прислушались к этим наветам. Докопавшись до правды, они были глубоко потрясены.

Вскоре большой отряд вооружённых рыцарей напал на поместье Хуана Антонио перед самым рассветом. Ворвавшись внутрь, они убили слуг и

обнаружили убежище каинитов на нижних этажах. Хуан Антонио едва успел разбудить свою спящую жену и втолкнуть её в потайной ход, ведущий под землю и выходящий в ближайшую пещеру. Нападающие набросились на него и, хотя вампиру удалось уничтожить многих, его всё же одолели, заковали в цепи и выволокли на солнце. Съёжившись внизу, Лизетта заставляла себя бодрствовать до тех пор, пока его мучительные вопли не затихли.

Проснувшись вечером, она выбралась из пещеры и обнаружила, что её дом разграблен. Лизетта приняла решение покинуть Сантьяго и направилась в Толедо, где поступила в монастырь. Проведя там ещё несколько ночей, она начала планировать месть.

Церковь забрала у неё всё: значит, церковь и её слуги будут страдать за свою спесь и жестокость. Мало-помалу Лизетта начала отравлять церковь изнутри, развращая её благочестие и питаясь её самодовольными священниками. Понимая, что в Иберии она рискует оказаться узнанной, Лизетта решила найти другое место, где можно будет без помех воплотить свои планы. Хотя её родиной была Западная Европа, другие каиниты уже прочно окопались среди местного духовенства. Своей целью она выбрала Эстергом, столицу Венгерского королевства, где недавно была основана архиепископская кафедра. Церковь здесь ещё не вошла в полную силу, а вдали от дома Лизетту едва ли кто-то мог бы узнать.

С тех пор Лизетта обитает в Эстергоме, проводя свои дни (по общему мнению, в молитвах) в склепах под монастырём Святой Анны. Её охраняют три другие монахини, которых она сделала своими гулями. По ночам она навещает Яноша, молодого священника, отмеченного стремительным продвижением по службе. Лизетта прилагает усилия, чтобы её новый любовник получил сан архиепископа Эстергомского - и тогда её влияние распространится на всю венгерскую церковь. Помимо этого, она наслаждается роскошью архиепископского дворца и утоляет свою жажду мести, питаясь и медленно убивая других молодых священников, способных помешать блестящей карьере Яноша. Ей известно, что Геза Арпад, князь города, ищет мантии архиепископа для себя, но, по её мнению, каинит не способен занимать такое положение открыто. Ради того, чтобы это место досталось Яношу, Лизетта готова даже пойти на компромисс с Гезой.

Внешний вид: Лизетта - одна из прекраснейших женщин, когда-либо

виденных большинством людей. Её густые иссиня-чёрные волосы волной ниспадают до талии, а фиалковые глаза под тяжёлыми веками чаруют глубиной. Её лицо формой напоминает сердце, с чертами одновременно величественными и чувственными. На людях Лизетта обычно облачается в монашеские одежды, но для личных встреч предпочитает шелка, бархат и мягкий горностаевый плащ.

Советы по отыгрышу: ваша красота неотразима. Используйте её как своё главное оружие. Кроме того, вы умны и искусны, и привыкли получать то, что хотите. Если ваши требования не исполняются, вы становитесь властной и жёсткой. Разыгрывайте неприступность, но всегда уступайте «неодолимым» страстям своего любовника. Ваше положение зависит от его благоволения - пока что.

Убежище: склепы под монастырем Святой Анны.

Тайны: Лизетте известны постыдные тайны едва ли не каждого священника в городе. Она также знает и самое страстное желание Гезы Арпада, и то, как он развращает всех, кто его окружает. Недавно она выяснила, что у Гезы есть договорённость с исламским купцом, снабжающим его редкими восточными наркотиками, которым Геза опаивает своего сира, Булску. Однако местонахождения Булску ей неизвестно.

Влияние: влияние Лизетты ощущается в церковных кругах Эстергома и большей части Венгрии.

Судьба: в конце концов Лизетта будет предана Гезой Арпадом и обвинена в колдовстве. Несмотря на робкое сопротивление гулей-монахинь, её схватят спящей, закуют в цепи и подвергнут допросу, а вскоре после этого приговорят к сожжению. Но когда её поведут на казнь, под лучами палящего солнца Лизетта вспыхнет, как некогда её муж. Ошеломлённые этим неожиданным обстоятельством, тюремщики выпустят её и она сумеет ускользнуть. Однако её красота окажется утрачена безвозвратно. Охваченная огнём, она укроется в укромном месте в одном из ближайших сооружений. И если её раны со временем исцелятся, то разум - нет. Из-за глубинного страха или из-за тайного изъяна в собственной вампирской природе, облик Лизетты уже не будет прежним. Притворяясь носферату, из тени она примется планировать свою месть Гезе. После Восстания анархов Лизетта примкнёт к Шабашу, где станет одним из самых искусных храмовников.

Клан: *Ласомбра*
Сир: *Хуан Антонио Рамирес и Альварес де Сантьяго*
Поколение: *8-ое*
Натура: *Стоик*
Маска: *Щёголь*
Видимый возраст: *16*
Становление: *960*
Атрибуты:
Физические: *Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3*
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 5*
Умственные: *Восприятие 2, Интеллект 3, Смекалка 3*
Способности:
Таланты: *Выступление 3, Бдительность 2, Атлетика 1, Уклонение 1, Эмпатия 1, Запугивание 2, Лидерство 2, Соблазнение 4, Хитрость 4*
Навыки: *Этикет 3, Травничество 1, Фехтование 2, Музыка 3, Скрытность 2*
Познания: *Академические 2, Лингвистика (венгерский, арабский) 2, Политика 3, Сенешаль 1*
Дисциплины: *Стремительность 2, Доминирование 3, Власть над Тенью 2, Могущество 1, Присутствие 3*
Дополнения: *Стадо 3, Влияние 2, Ресурсы 2, Слуги 3*
Добродетели: *Убеждённость 2, Инстинкты 4, Смелость 3*
Дорога: *Тифона 5*
Сила воли: *7*

Люсита

Предыстория: дочь Альфонсо I, правителя Арагона, Люсита выросла, пользуясь всеми возможными благами, но тем не менее постоянно сопротивляясь той ответственности перед отцом и семьёй, что лежала на ней. Она не раз думала об отцеубийстве и часто сбегала из дома, но арагонская стража всегда ловила беглянку и возвращала назад. Вместо того, чтобы самому заниматься воспитанием (у короля имелись и более важные дела), Альфонсо лишь вёл дочь на исповедь, надеясь, что Бог и церковь пробудят раскаяние в её душе. Тот факт, что духовником Люситы был Амбросио Луис Монкада, делал эту надежду напрасной.

Монкада разглядел в юной Люсите несгибаемую волю и страстную независимость. Этих качеств, в сочетании с порочной страстью к ней, оказалось достаточно, чтобы епископ решился дать девушке Становление.

После беседы с другими членами клана Монкада счёл, что, вступив в ряды Ласомбра, эта высокородная девица принесёт немалую пользу.

Однако после Становления отношения Люситы с кланом едва ли можно было назвать мирными. Она боролась с Монкадой так же, как прежде со своим смертным отцом, жаждая свободы и независимости. Хотя Люсита прилежно служит ему в качестве придворного дипломата (по слухам, являясь той, кто стоит за троном нынешнего короля Арагона Педро II), с куда большим удовольствием она путешествует вместе со своим попутчиком Анатолем, который вселяет в нее больше веры в Бога, чем Монкада когда-либо.

Люсита недавно начала осваивать новые навыки, посредством которых она надеется преуспеть в благородном искусстве войны. Скорость и природная грация помогают ей побеждать даже сильных врагов прежде, чем те успеют нанести удар. Когда она сочетает свои воинские умения с властью над тьмой, присущей Ласомбра, то становится поистине грозным противником.

Внешний вид: Люсита высока и стройна. У неё смуглая, оливковая кожа и чёрные, как у многих испанцев, волосы, хотя в её облике нет мавританских черт. Она предпочитает одежду высокородной аристократки, а не воина (что сбивает с толку её противников), но эти наряды обычно тёмные, а не вычурные, и не стесняют движений.

Советы по отыгрышу: королевское происхождение и воспитание наградили вас природным благородством и статью. Вы служите Монкаде как дипломат и королевский советник, но также вы служите себе. Хотя вы учитесь воевать, больших успехов вы достигаете благодаря переговорам. Путешествия по дальним странам с лихвой утоляют вашу тягу к свободе. Никому не позволено мешать вам и заставлять делать то, чего вы не хотите.

Убежище: всюду, где удобно по пути.

Тайны: Люсите известны многие секреты королевского двора в Арагоне, а также сплетни своих собратьев по клану. В Восточной Европе она находится якобы по поручению Монкады, но на самом деле помогает Анатолю в одном из его начинаний.

Влияние: влияние Люситы распространяется на Арагонский двор и,

таким образом, на другие дворы христианских правителей Иберии.

Судьба: Люсита станет непревзойдённым воином, чья репутация и мастерство сможет соперничать с Ассамитами Востока. Когда отгремит Восстание анархов и из пепла войны возникнет Шабаш, она не примкнёт ни к одной из сект, оставаясь одной из самых пугающих отступников-Ласомбра в Мире Тьмы.

Клан: *Ласомбра*
Сир: *Амбросио Луис Монкада*
Поколение: *7-ое*
Натура: *Бунтарь*
Маска: *Защитник*
Видимый возраст: *17*
Становление: *1190*
Атрибуты:
Физические: *Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3*
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 2, Внешность 4*
Умственные: *Восприятие 3, Интеллект 2, Смекалка 3*
Способности:
Таланты: *Выступление 2, Бдительность 2, Драка 2, Уклонение 2, Лидерство 1, Хитрость 2*
Навыки: *Стрельба из лука 2, Этикет 3, Фехтование 3, Верховая езда 2, Скрытность 3*
Познания: *Народная мудрость 1, Расследование 1, Лингвистика (французский) 1, Оккультизм 2, Политика 3, Сенешаль 1*
Дисциплины: *Стремительность 1, Доминирование 2, Власть над Тенью 2, Могущество 3*
Дополнения: *Союзники 1, Контакты 3, Влияние 3, Ресурсы 2*
Добродетели: *Сознательность 3, Самоконтроль 2, Смелость 4*
Дорога: *Человечности 6*
Сила воли: *9*

Выводок Купалы

С незапамятных времён земли Восточной Европы в тени Карпатских гор терзает порча. Купала, тёмное божество из славянского пантеона, является её источником, а его слуги, названные по имени своего хозяина купалами, разносят это тлетворное влияние, заражая землю и губя природу. Неурожаи, моровые поветрия, выкидыши - всё это итоги их разрушительного воздействия.

Цимисхи как никто другой знают об этом ещё со стародавних времён. Когда варварские племена шли сюда, привлечённые манящим зовом, Изверги уединились от мира смертных, дабы сохранить в неприкосновенности свою чудовищную суть. Позже воеводы подчинили и поклялись защищать здешние земли - и этот договор обрёк их на безумие. Говорят, что на лицо правителя падает тень, если его страна страдает: для Цимисхов это вдвойне верно. Их союз с родной землёй столь силён, что каждый представитель клана должен отдыхать днём в её почве. Но холодная, истощённая духами-купалами земля не даёт Извергам ни сил, ни покоя.

Некоторым Малкавианам также известно о Купале. Малые культы под их началом усеивают земли всей Восточной Европы, распространяя вокруг страдания, надругательства, преследуя невинных. Последователи устраивают жестокие ритуалы и получают «благословенные» видения. Благодаря этому присутствие злокозненных духов в зримом мире растёт, а сила - увеличивается.

Воплощённые отродья Купала - ужасающие, бессвязно бормочущие существа, насмешка над творениями природы. Те из оборотней, кому посчастливилось отыскать и убить купалу, невольно помогают Цимисхам очищать их собственные земли. Однако феодалы, чьи подданные страдают, вампиры (особенно Цимисхи), упивающиеся пытками и насилием, культисты, приносящие кровавые жертвы - все они умножают силу Купалы и его выводка. И все они также уязвимы для безумия, причину которого невольно сами подпитывают. Так, некоторые Цимисхи настолько поддались скверне, что даже их плоть оказалась отравлена купалами и, превращая свои тела в отражения ночных кошмаров, они невольно разрушают себя изнутри.

Большинство чужаков считают эти легенды не более чем языческими суевериями. Кто или что может доказать правдивость подобных россказней? Вне всяких сомнений, это всего лишь ещё одно название Сатаны или примитивный местный божок, обречённый на скорое забвение. Такие рассуждения приводят к тому, что нередко яростные скептики своими поступками лишь укрепляют влияние Купалы. Обманчивое, злокозненное и разлагающее, присутствие демона всё сильнее гложет сердце этих земель.

Более подробная информация о духах-купалах представлена в Приложении.

МАЛКАВИАНЕ

Октавио, Голос Купалы

Предыстория: тот, кто называет себя Октавио, родился в землях Венгрии, когда римские легионеры ещё только строили Аквинк. Будучи смертным шаманом, он сумел каким-то образом коснуться тёмной сути Купалы и наполнился его безумием. Годами блуждая по улицам Аквинка, он пытался предупредить римских солдат о демоне, отравляющем здешние края. Легионеры оказались достаточно участливы, чтобы одеть и накормить помешанного, но не обращали на него особого внимания. После того как он выучился говорить на латыни, они наконец поняли его речи, однако сочли их всего лишь бредом. Безумец взял себе имя Октавио, поскольку твёрдо верил, что восемь знамений возвестят о пробуждении Купалы и его господстве над миром.

Получив Становление от римского малкавианина, Октавио долгое время питался горожанами и солдатами. Однако близость к осквернённой земле Карпат подталкивала его к более жестоким и нечестивым деяниям, одним из которых стало диаблери собственного сира. Время шло, и Октавио впал в торпор после того как легионы были отозваны обратно в Рим.

Он пробудился, когда вокруг уже выросла Обуда. Потрясённый тем, сколько времени прошло, Октавио быстро выучил незнакомое, варварское наречие мадьяр. Незримый, он ходил по городу, наблюдая за Венцелем Рикардом и другими местными каинитами. За века, проведённые в осквернённой почве, безумие Октавио возросло многократно. Он похищает смертных (и вампиров, если может) и играет с ними в изощрённые игры,

затем принося в жертву Купале. Даже самому Октавио неизвестно, чего он старается достичь этим: помочь демону освободиться или сковать его. Порой он тайно поддерживает других каинитов, но чаще старается расстроить их планы.

С недавних пор Октавио вынашивает амбициозный план, надеясь обрести достаточно сил, чтобы противостоять Купале напрямую. Он создал вокруг себя культ смертных почитателей, которые считают его Хавнором, древним мадьярским божеством. Сам Октавио придаёт этому удивительно мало значения: важно лишь, что «верующие» разделяют его кровь и склоняются перед ним. В ближайшее время Октавио планирует выступить против князя Венцеля… или в союзе с ним. Даже детали собственных планов в эти ночи он едва может вспомнить, ибо пророчество целиком занимает его разум.

Внешний вид: Октавио высок и сложен, как воин. Его густые, нечёсаные рыжие волосы ниспадают ниже плеч, а борода доходит до середины груди. Он носит тунику, штаны в старом варварском стиле и разномастные доспехи, состоящие из римских и мадьярских элементов. Голубые глаза горят фанатичным огнём и нередко источают странное сияние. Октавио действительно похож на языческого бога грозы.

Советы по отыгрышу: голос демона звучит в ваших мыслях. Вам известно, что однажды он восстанет, чтобы заявить свои права на этот мир. Восемь великих знамений предвещают пробуждение Купалы: расскажите другим о них. А пока час ещё не настал, вы решили стать богом самостоятельно, чтобы сразиться с демоном. Убеждайте остальных в вашей божественности с помощью чудес.

Убежище: под амфитеатром и ареной в Обуде.

Тайны: Октавио известны все тайны Будапешта. К сожалению, он редко способен вспомнить что-то конкретное, за исключением своей главной цели - победить (или восславить?) Купалу.

Влияние: ночь от ночи влияние Октавио растёт, особенно среди тех, кто желает вернуться к старой вере своих предков. Его последователи заражаются странным безумием, возникающим из видений, которые они делят со своим «божеством».

Судьба: в следующие столетия Октавио будет предупреждать остальных о грядущих знаках пробуждения Купалы. В конце концов, решив, что его

старания не увенчались успехом, он впадёт в отчаяние и позволит Анатолю диаблеризировать себя, дабы тот стал хранителем его тайн и предвестником Геенны.

Клан: *Малкавиан*
Сир: *Маркус*
Поколение: *6-ое*
Натура: *Пророк*
Маска: *Пророк*
Видимый возраст: *середина 30-и*
Становление: *134*
Атрибуты:
Физические: *Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4*
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 3*
Ментальные: *Восприятие 5, Интеллект 3, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Выступление 2, Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 2, Эмпатия 3, Запугивание 3, Хитрость 2, Лидерство 3*
Навыки: *Знание животных 2, Травничество 2, Фехтование 3, Скрытность 2, Выживание 2, Пытки 3*
Познания: *Народная мудрость 4, Лингвистика (латынь, венгерский) 2, Оккультизм 4, Философия 2, Политика 1*
Дисциплины: *Прорицание 6, Помешательство 6, Стойкость 3, Затемнение 2, Могущество 3, Присутствие 5*
Дополнения: *Стадо 3, Влияние 3, Слуги 1*
Добродетели: *Убеждённость 3, Инстинкты 2, Смелость 5*
Дорога: *Дьявола 8*
Сила воли: *7*

Анатоль

Предыстория: сын капитана городской стражи, Анатоль с детства наблюдал за солдатами и стражниками, и, повзрослев, стал одним из них. Но пути Господни неисповедимы. Рождённый под голубой луной (второе полнолуние месяца), Анатоль, казалось, жил, подчиняясь мистической силе, что взывала к нему изнутри. Ещё в юном возрасте он тяготел к церкви - и хотя судьба обрекла его на солдатскую стезю, эта набожность оказала огромное влияние на его характер. И на его Становление.

Его сиром стал Пьер Паяц, также отличавшийся благочестивой натурой. Избрав Анатоля за способность прозревать руку Господа в земных делах, Пьер даровал ему Становление. Отныне целью юноши, по его словам, было доказательство того, что каиниты тоже служат божьим замыслам. Вскоре Пьер оставил дитя искать собственный путь. Большую часть своего времени Анатоль проводит в размышлениях о месте вампиров в божьем творении. Присущее клану безумие в его случае проявляется в виде спонтанных видений. Знаки, люди и предметы, существующие лишь в его разуме, Анатоль воспринимает как нечто реальное - и свидетельствующее о божественном присутствии. Доподлинно неизвестно, что за странными силами он обладает, но, взывая к ангелам, являющимся лишь ему, Анатоль способен отпугивать других каинитов.

Помимо впечатляющего набора Дисциплин, нехарактерных для клана Малкавиан, молодой каинит умело обращается с мечом и щитом и весьма выносли в. Старейшины, чьё внимание он привлёк, задаются вопросом о его учителях, но сам Анатоль хранит молчание на сей счёт.

Обычно он путешествует по тёмным дорогам средневековой Европы в компании испанки-ласомбра, Люситы Арагонской, выступая главным её помощником. Также Анатоль был замечен со свитой монахов-паломников, которые могут быть его гулями или его стадом.

Внешний вид: длинные светлые волосы Анатоля настолько спутаны и грязны, что сбиваются в колтуны. У него приятные черты лица и в меру развитое тело. Он производит впечатление странствующего наёмника из-за своих разрозненных доспехов и грязного плаща, снятого им с одной из жертв. Его меч покрыт кровью и ржавчиной, и запёкшиеся следы крови часто виднеются на его лице, волосах и одежде.

Советы по отыгрышу: вы крайне нетребовательны к милости Божьей. Он посылает вам Свои откровения и говорит с вами даже через самые обычные предметы. Хотя другие порой утверждают, что вещей, которые вы видите, нет в природе, вы знаете, что узреть их способны только избранные Господом. Ваши видения объясняют, что вы должны делать и куда идти. Верьте им. Доверьтесь ангелам, парящим над вашей головой: когда вы напуганы или окружены врагами, они помогут вам.

Убежище: везде и всюду на его пути, где они с Люситой могут укрыться.

Тайны: Господь наделил Анатоля особыми силами. Он учит, как

совершать чудеса, похожие на вампирские Дисциплины. Кроме того, Он повелевает Анатолю диабленизировать других каинитов, дабы те могли попасть в Царство Божье очищенными от своих злодеяний.

Влияние: у молодого каинита мало последователей, кроме самых близких его спутников.

Судьба: почти столетие Анатоль с фанатичным рвением разыскивает и диаблеризирует вампиров, выполняя, как он полагает, волю Божью. Его поведение вызывает тревогу у многих европейских князей, а число его врагов растёт. К концу 18 века Анатоль оказывается в гуще французской революции, увлёкшись порождаемым ею мистицизмом. Целью его фанатизма вместо христианства становится Джихад. Встретив Октавио, удручённого своей невозможностью одолеть Купалу, Анатоль разделяет его видения. После Октавио позволяет диаблеризировать себя. С новообретёнными силами Анатоль оказывается в Новом Свете, где проповедует скорое приближение конца света и становится известен, как предвестник Геенны.

Клан: *Малквиан*
Сир: *Пьер Паяц*
Поколение: *10-ое*
Натура: *Защитник*
Маска: *Кающийся*
Видимый возраст: *20*
Становление: *1193*
Атрибуты:
Физические: *Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4*
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 1, Внешность 2*
Ментальные: *Восприятие 3, Интеллект 2, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Бдительность 3, Драка 2, Уклонение 2, Эмпатия 1, Запугивание 3, Лидерство 2*
Навыки: *Знание животных 1, Стрельба из лука 2, Фехтование 3, Верховая езда 1, Скрытность 3, Выживание 1*
Познания: *Академические 1, Расследование 1, Право 1, Лингвистика (испанский) 1, Оккультизм 1, Теология 2*
Дисциплины: *Прорицание 2, Стремительность 1, Стойкость 1, Затемнение 2, Могущество 2*
Дополнения: *Стадо 3, Ментор 2, Слуги 4*

Добродетели: *Сознательность 4, Самоконтроль 2, Смелость 5*
Дорога: *Небес 6*
Сила воли: *6*
Истинная Вера: *1*

Адрожай, хранитель Кретинги

Предыстория: ещё будучи ребёнком, Адрожай отличался неистовой тягой к злым проказам. Он постоянно впутывался в неприятности и умел не только придумать искусную шутку, но и свалить вину на других в случае неудачи. К семи годам Адрожай уже нашёл удобнейшую отговорку на все случаи жизни - если что-то явно указывало на него, он уверял, что «всё это сделал волшебный народец». Он даже не подозревал, как сильно искушает судьбу…

В возрасте восьми лет Адрожай оказался вовлечён в ещё больший розыгрыш. Однажды, собирая яблоки в лесу, он повстречал белую лошадь, которая утащила самое крупное из его яблок. Мальчик погнался за ней прямо в чащу, откуда уже не смог выбраться. Он очутился в царстве волшебного народца, а тем временем его место среди людей занял подменыш-фаэ, продолживший сеять всевозможные неприятности. Эти проделки привели к тому, что мать Адрожая умерла от горя, о чём сам он так и не узнал.

Любой другой ребёнок счёл бы пребывание среди Неблагих фаэ кошмарным, но Адрожай был очарован происходящим. Под присмотром искусных мастеров он выучился новым обманам и иллюзиям, и должен был стать глазами и ушами фаэ в тех местах, куда сами они не отваживались ступить. Однако за время, проведённое среди них, Адрожай приобрёл сходные взгляды и привычки. Он никогда не заботился об итогах своих розыгрышей, не думал об их жертвах и едва ли осознавал собственную жестокость.

К тринадцати годам Адрожай выучился не только мошенничать, но и воровать. Покинув убежище своих Неблагих союзников, он помогал фаэ добывать то, чего они желали. Однако его жизнь вновь круто изменилась той ночью, когда он решился украсть ручного волчонка у жреца-гангрела. Пойманный с поличным, вор был доставлен к Криве Кирвайто - верховному жрецу литовских земель. Адрожай пустил в ход всё своё красноречие, сочинив душещипательную и цветистую историю, в которой винил Неблагих фаэ в случившихся с ним невзгодах. Его старания привели к тому, что Криве,

известный умелыми и остроумными методами разрешения споров (а также принадлежащий к клану Малкавиан), решил взять юношу в услужение, ибо смышлёный гуль с обширными познаниями о диком народце представлялся полезным орудием.

В течение следующих десяти лет Адрожай выступал посланником Криве, и был особенно искусен в переговорах с Неблагими фаэ и смертными. Он становился всё увереннее - возможно, даже чересчур - в собственных умениях, наслаждаясь своим особым положением и вечной молодостью. После того, как он вызволил из лап шайки разбойников-фаэ молодую девушку, тем самым предотвратив войну между племенем её родичей и Неблагим Двором, Адрожай был вознаграждён Становлением. Однако прежде чем стать одним из каинитов, он успел похитить девственность спасённой, оставив ей дитя. Выросший озлобленным на бессердечного отца и его приятелей-фаэ, юноша винит Адрожая в своей нелёгкой судьбе.

Меньше чем через год произошло ещё одно знаменательное событие. Неподалёку от места, где обитал Криве, стал лагерем караван торговцев. Празднуя особенно удачную сделку, они выпили бочку мёда прямо посреди священной дубравы и принялись творить бесчинства. Богохульные выходки незваных гостей с Запада становились всё развязнее. Решившего вмешаться Криве торговцы встретили четырьмя арбалетными болтами - якобы защищаясь от нападения безоружного жреца.

В следующую ночь Адрожай жестоко отомстил убийцам. Когда караван остановился в нескольких лигах южнее, на спокойной с виду поляне, из леса выбежали четыре прекрасные нимфы, крича, что их преследует страшное чудовище. Торговцы последовали за ними - и, проплутав в лесу до рассвета, были убиты Неблагими союзниками Адрожая.

История о случившемся вскоре разлетелась по землям Литвы. Поступок Адрожая произвёл сильное впечатление на других жрецов-каинитов, и сам он вскоре был избран в их число. В настоящее время Адрожай является хранителем Кретинги (территории на северо-западе Литвы). Его союз с фаэ столь силён, что даже всегдашняя напряженность между Неблагим Двором и каинитами на время ослабла, а его острый ум не раз помогал в разрешении возникавших конфликтов. Пока остальные жрецы выясняют, кто из них достоин стать новым Криве, Адрожай может сам воспользоваться подвернувшимся случаем. Но если он проявит свою обычную поспешность,

последствия будут весьма печальны.

Внешний вид: хотя Адрожай выглядит не старше 16 лет, он отнюдь не по-детски мудр. Безумная ухмылка и блестящие зелёные глаза выдают его в минуты, когда он обдумывает очередной изощрённый план. Долговязый, с длинными рыжими волосами и угловатым худым лицом, Адрожай производит впечатление юноши, наслаждающегося собственными безумными - и гениальными - замыслами.

Советы по отыгрышу: для вас жизнь (и не-жизнь) - это вечная шутка, и вы не сомневаетесь, что способны перехитрить кого угодно. Кроме того, у вас есть сверхъестественный дар привлекать внимание молодых женщин, которым вы с удовольствием пользуетесь, соблазняя и вводя в заблуждение. Однако всё, что вы делаете, окрашено в тёмные тона, а плодами ваших лучших усилий становятся несчастья.

Убежище: священная роща в землях Кретинги.

Тайны: Адрожай мудр и хитёр, но понимает, что фаэ куда коварнее его самого. Хотя его слова имеют вес среди сородичей-каинитов, ему известно, что он не сможет тягаться с древними владыками Неблагого Двора. Этот страх он не должен показывать никогда.

Влияние: Адрожай правит не грубой силой, а обаянием и красноречием. Когда этого недостаточно, умелое применение Дисциплин помогает ему склонить чашу весов в свою сторону. Хотя его слово высоко ценится среди фаэ, Адрожай редко пользуется этим.

Судьба: история Адрожая примет трагический оборот, когда он наконец столкнётся с проблемой, решить которую окажется не в состоянии. Тевтонские рыцари начнут возводить в его владениях свою крепость, и никакие уловки и хитрости не смогут помешать им. Жертвами в разгоревшемся противостоянии станут смертные обитатели Кретинги, и Адрожай примется безжалостно мстить. Его злость и безумие будут расти, а его война против христиан будет становиться всё более и более ожесточённой.

Клан: *Малкавиан*
Сир: *Ислей*
Поколение: *8-ое*
Натура: *Шутник*

Маска: *Поклонник*
Видимый возраст: *16*
Становление: *1130*
Атрибуты:
Физические: *Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3*
Социальные: *Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3*
Ментальные: *Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Выступление 2, Бдительность 2, Драка 2, Уклонение 3, Лидерство 1, Хитрость 4*
Навыки: *Этикет (фаэ) 3, Скрытность 2*
Познания: *Расследование 2, Право 3, Оккультизм 4*
Дисциплины: *Прорицание 3, Помешательство 3, Доминирование 2, Затемнение 3*
Дополнения: *Стадо 4, Ресурсы 1, Статус (верховный жрец) 4*
Добродетели: *Убеждённость 3, Самоконтроль 5, Смелость 3*
Дорога: *Парадокса 7*
Сила воли: *7*

НОСФЕРАТУ

Зелиос, мастер-каменщик

Предыстория: Зелиос снискал немалую известность по всей Восточной Европе. Рождённый в XI столетии и воспитанный в семье богатого торговца, он предпочёл комфортной жизни изучение ремёсел. Путешествия по Европе и за её пределами, Зелиос осваивал искусство и науку архитектуры. Поначалу эта страсть была для него скорее увлечением, нежели призванием, но его проницательность свидетельствовала о немалом таланте. Несколькими советами архитектору или инженеру он мог существенно улучшить и надёжность, и внешний облик любого строения. Вскоре познания Зелиоса стали достаточны, чтобы его совета искали опытные мастера и власть имущие.

К сожалению, эта необычайная прозорливость в конечном счёте и стала причиной внимания нескольких каинитов, видевших в молодом архитекторе внушительный потенциал. Большая часть гениальных решений Зелиоса проистекала из интуитивного понимания принципов, обычно неведомых смертным. Планировка и расположение лучших его творений

нередко использовали узоры лей-линий, пронизывавших окрестности, а конструкторское чутьё всегда учитывало базовые принципы геомантии.

Одним из таких каинитов стал носферату, высоко оценивший его искусство. Множество убежищ клана пребывало в плачевном состоянии, и мысль о Становлении архитектурного гения казалась само собой разумеющей. Становление подействовало на Зелиоса весьма причудливым образом. У него развился талант тонко влиять на умы смертных, заставляя их воплощать свои проекты не просто сносно, а виртуозно. Когда перед ним открылась вечность, Зелиос продолжил путешествия, чтобы учиться у величайших архитекторов и творцов своего времени.

Множество замков было построено и кардинально улучшено благодаря его стараниям. Странствуя по Европе, Зелиос возводил крепости для каинитов, чьё богатство или прихоти привлекали его. Кроме того, особую искусность он приобрёл в проектировании скрытых покоев, позволяющих каинитам безопасно пережидать день и избегать тех немногих мест, которые посещают смертные по ночам. Зачастую это даёт Зелиосу неожиданные преимущества перед многими: ему всегда известны слабые места, тайные ходы и спрятанные комнаты, о которых владельцы замков даже не подозревают.

В течение последних десятилетий он путешествовал по всей Восточной Европе, работая сразу над несколькими проектами. Кажется, никогда не бывает довольно времени, чтобы полностью утолить страсть к творчеству - но Зелиос неутомим, и величайшие из замков Трансильвании медленно обретают свои очертания.

Внешний вид: у Зелиоса тускло-серые глаза и необычайно бледная, сероватая кожа, цветом напоминающая камень. Его черты чрезвычайно, почти неестественно угловаты, а в лице нет плавности. Когда он погружается в раздумья, то становится похож на каменную статую. Но вдохновение оживляет его облик, немало изумляя тех, кто становится этому свидетелем. Зелиоса мало интересует отдых, ведь трудная работа - воплощение его страсти.

Советы по отыгрышу: внимательно изучайте каждого, с кем имеете дело, так, как вы ищете изъяны в конструкции. Вы вежливы, хотя нередко витаете в своих мыслях и производите впечатление отстранённости. Впрочем, при необходимости вы способны торговаться с лучшими из каинитов. У ваших

не-мёртвых собратьев едва ли найдётся то, что вам нужно, и в их глазах это делает вас вдвойне опасным.

Убежище: Зелиос постоянно изучает, совершенствует и критически оценивает своё ремесло. У него нет недостатка в местах, которые могут дать ему приют. Его слава опережает его, и он желанный гость во многих знатных домах Восточной Европы. Владыки-каиниты всегда прислушиваются к его мнению об их оборонительных сооружениях.

Тайны: с недавних пор Зелиос стал интересоваться более древними архитектурными стилями. Его последнее путешествие в египетский храм Соломона дало ему богатую пищу для размышлений. Вдобавок им заинтересовались Сетиты, также имевшие немало мыслей, как лучше использовать того, кто вхож во множество величайших замков Европы. Несколько их шпионов уже начали воплощать свои планы.

Проекты Зелиоса за эти несколько десятилетий стали гораздо более сложными. Хотя никто не заметил этого до сих пор, в расположении последних семи замков, построенных при его участии, существует определённая закономерность. Пространственное соотношение между ними соответствует потокам лей-линий, соединив которые, можно получить замысловатый узор, напоминающий защитную печать, а пять из замков образуют вершины пентаграммы. Зелиос не придаёт этому большого значения, хотя его понимание ночь от ночи растёт.

Влияние: Зелиос имеет обыкновение быстро обзаводиться влиянием. Организацию общества смертных он воспринимает как процесс укладки кирпичей в стену. По мере того как каждый кирпичик ложится на своё место, конструкция становится всё более впечатляющей. Как только работа завершена, ей можно восхититься - и приступить к новой.

Судьба: в 1450 году клан Носферату заинтересуется несколькими тайными обществами, за контроль над которыми им придётся конкурировать с другими фракциями сверхъестественных существ. Чтобы добиться преимущества, Зелиос решит заключить договор с Сетитами, но это в конечном счёте обернётся против него самого. Кроме того, он начнёт осознавать скрытое назначение своих творений. Мучимый поисками ответов, действовал ли он по собственной воле или же движимый чьей-то неведомой силой, Зелиос покинет Европу. В Новом Свете он возвысится до положения могущественного советника примогена Камарильи и станет

одним из самых уважаемых старейшин своего клана.

Клан: *Носферату*
Сир: *Ганнибал*
Поколение: *7-ое*
Натура: *Архитектор*
Маска: *Новатор*
Видимый возраст: *ранние 30*
Становление: *1020*
Атрибуты:
Физические: *Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3*
Социальные: *Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 0*
Ментальные: *Восприятие 5, Интеллект 4, Смекалка 3*
Способности:
Таланты: *Бдительность 4, Уклонение 2, Лидерство 3, Хитрость 3*
Навыки: *Ремесло (архитектура) 6, Скрытность 3*
Познания: *Академические 3, Оккультизм (лей-линии и геомантия, интуиция) 4, Наука (инженерное дело) 4*
Дисциплины: *Анимализм 1, Прорицание 3, Доминирование 4, Затемнение 3, Могущество 3*
Дополнения: *Союзники 3, Контакты 3, Ресурсы 3, Статус (Слава) 4*
Добродетели: *Сознательность 2, Самоконтроль 5, Смелость 3*
Дорога: *Человечности 6*
Сила воли: *6*

Йозеф Цви, защитник угнетённых

Предыстория: сын раввина, Йозеф с ранних лет посвятил себя учёбе. Однако столкнувшись с внезапными вспышками насилия в отношении своего народа, он также начал тренироваться защищать себя. Вскоре после того как Йозеф достиг двенадцатилетния, его отец заболел и умер. Мечты стать именитым учёным умерли вместе с ним. Мальчик поступил в ученики к кошерному мяснику в еврейском квартале, чтобы заработать на пропитание себе и своей престарелой матери.

К тому времени, как Йозеф стал подмастерьем, он превратился в рослого, крепкого юношу. Его тяга к знаниям сделалась ещё сильнее: после своей дневной работы он посещал учёных, преподававших в Карловом университете, и брал у них уроки. Многие еврейские матери рассматривали

Йозефа как потенциального супруга для их дочерей - целеустремлённый раввин представлялся желанной партией.

Но всё изменилось в ту ночь, когда банда погромщиков-христиан вторглась в его квартал, поджигая дома и убивая всех встречных на своём пути. Возвращавшийся с одного из своих занятий, Йозеф был пойман ими и зверски избит. Половина его черепа оказалась вдавлена внутрь, нос расплющен, часть челюсти - сорвана. Руки были раздавлены сапогами нападавших, а позвоночник почти сломан. Когда он наконец потерял сознание, его мучители бросили Йозефа в тёмном переулке и отправились на поиски новых развлечений.

Будущий сир обнаружил умирающего юношу и спросил, желает ли он отомстить. Но сквозь крошащиеся зубы тот ответил: «Нет». Тогда незнакомец спросил, готов ли Йозеф защищать других от такой участи - и на сей раз ответ был утвердительным. Не мешкая, он дал юноше Становление и отнёс в своё убежище, скрытое под еврейским кладбищем. Когда Йозеф очнулся, он уже стал каинитом, а лицо и тело его навеки застыли в искажённом предсмертном облике. Сир Йозефа изловил двух мужчин из числа нападавших, и они стали первыми жертвами новорожденного каинита.

Усвоив азы нового существования, Йозеф вскоре начал охотиться самостоятельно и приступил к защите своего квартала от будущих посягательств. Когда он достаточно освоился в не-жизни, его сир двинулся дальше на восток, желая подробнее расследовать тамошние слухи о притеснениях евреев.

Хотя и засматриваясь на титул князя Праги, Йозеф достиг нынешнего положения среди Сородичей города в первую очередь благодаря своему упорству и территориальности. Скрытный и одинокий, носферату не приветствует других каинитов в еврейском квартале. Незваные гости сталкиваются либо с его гневом, либо с големом раввина бен Иуды (см. главу третью). Йозеф лично оберегает раввина и питает к нему величайшее уважение. Если Йозеф узнаёт о жестоком обращении, которому подвергаются евреи, он навещает преступников на следующую ночь и заставляет их пройти через то же, что они делали со своими жертвами.

К несчастью, причиной некоторых таких случаев является он сам. Становление прокляло Йозефа непреодолимой жаждой детской крови, и он

питается почти исключительно от детей пражских христиан и язычников. В некоторых случаях эта жажда заставляла его убивать своих жертв, а возросшая беспечность Йозефа позволила связать убийцу с еврейским кварталом. Многие жители Праги теперь убеждены, что евреи убивают христианских детей, пьют их кровь или используют её в своих нечестивых ритуалах. Постепенно этот слух распространяется всё дальше, превращаясь в расхожий миф о евреях. И хотя Йозеф горько сожалеет об этих смертях, он не может остановиться.

Внешний вид: голова Йозефа перекошена и раздавлена с левой стороны, а часть челюсти отсутствует, обнажая гнилые зубы с правой. Его нос - сплющенный бугорок, а тело наклонено вперёд и скрючено, хотя в остальном его рост и сложение можно назвать обычными. Жёлто-серая, с коричневыми пятнами кожа свободно висит на костях. По иронии судьбы Йозеф сохранил тёмные вьющиеся волосы и ясные зелёные глаза. Он предпочитает носить длинные плащи с капюшоном, которые скрывают его целиком.

Советы по отыгрышу: вы - защитник и мститель. Ради выживания вашего народа вы обязаны оберегать свои владения от христианских гонителей и наказывать тех, кто вредит вашим подопечным. Однако несмотря на эти благородные намерения, вы пристрастились к крови христианских детей. Вы должны утолять свою жажду, хотя понимаете, что христиане начинают винить евреев в ваших похождениях. Так или иначе, вы должны найти способ сдерживать себя. Но пока вы этого не сделали, вы успокаиваете себя мыслями о том, что убитые вами никогда не станут причиной бед вашего народа.

Убежище: убежище Йозефа находится в безымянной, забытой могиле на еврейском кладбище.

Тайны: Йозефу известно, что раввин бен Иуда - создатель голема, который патрулирует еврейский квартал, а также известно, как уничтожить этого голема. Йозеф незаметно пробрался на нижние ярусы Вышеградского замка и знает, что где-то в пещерах спит могучий мафусаил. Кроме того, он потратил немало времени на поиск и запоминание тайных ходов в Пражском Граде.

Влияние: Йозеф обладает немалым влиянием в еврейском квартале и среди университетских преподавателей, хотя большая часть этого влияния

приходится на переписку. Он проводит много часов, сочиняя длинные письма (будто бы от учёного, живущего в другом месте) своим учителям, с которыми обсуждает собственные теории и дискутирует о Торе, Каббале и иных эзотерических предметах.

Судьба: Рудольф Брандл, уставший от изоляционистской позиции Йозефа, приказывает ему открыть еврейский квартал для себя и своих союзников. Йозеф отказывается, и князь отправляет нескольких доверенных гулей, чтобы те напали на носферату днём. Однако по прибытии они обнаруживают его убежище опустевшим. В тот же вечер Йозеф нападает на Брандла в его покоях в Пражском Граде, пробравшись туда через найденные ранее тайные ходы, и убивает его. После он достигает соглашения с Прежемысловичами и становится новым князем. В конце 1930-х годов он погибает от рук нацистов как участник местного сопротивления.

Клан: *Носферату*
Сир: *Йехуда*
Поколение: *7-ое*
Натура: *Защитник*
Маска: *Судья*
Видимый возраст: *18*
Становление: *1160*
Атрибуты:
Физические: *Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 4*
Социальные: *Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 0*
Ментальные: *Восприятие 4, Интеллект 4, Смекалка 3*
Способности:
Таланты: *Бдительность 3, Атлетика 1, Драка 4, Уклонение 1, Эмпатия 2, Запугивание 2, Воровство 1, Хитрость 1*
Навыки: *Знание животных 2, Ремесло 2, Этикет 1, Травничество 1, Фехтование 3, Скрытность 3*
Познания: *Академические 4, Расследование 2, Право 1, Лингвистика (иврит, греческий) 2, Медицина 1, Оккультизм 2*
Дисциплины: *Анимализм 2, Затемнение 3, Могущество 3*
Дополнения: *Контакты 3, Ресурсы 1, Статус 3*
Добродетели: *Сознательность 3, Самоконтроль 1, Смелость 4*
Дорога: *Человечности 5*
Сила воли: *5*

Гутка, Хозяйка соли

Предыстория: глубоко в недрах соляных копей Велички недалеко от Кракова лежат владения древней носферату по имени Гутка («благая»), неведомые городским каинитам. Хотя Разколина считает себя старейшей среди Сородичей Малой Польши, она заблуждается: возраст Гутки исчисляется не веками, а тысячелетиями.

Она едва помнит о своей смертной жизни, но по-прежнему хранит память о моменте Становления. Прежде Гутка служила своему племени в роли жрицы тёмной богини. В глубокой старости, с кожей, изборождённой морщинами и суставами, распухшими от артрита, она заплутала в лесу безлунной ночью. Моля богиню избавить её от постоянных мучений, причиняемых ветхим телом, она услышала шорох в зарослях. Не успев понять, что произошло, Гутка оказалась лицом к лицу с той, кого почитала Вечной Старицей. Простёршись ниц перед божественной силой, она с радостью ждала смерти.

Вместо этого Гутка получила Становление. Последовавшее затем мучительное преображение и исказившийся облик затронули её рассудок. Гутка убедилась, что сама стала воплощением богини - и с тех пор племена, населявшие земли, впоследствии вошедшие в состав Малой Польши, поклонялись ей, воздавая жертвы кровью и солью.

Гутка впала в торпор ещё до появления первых деревень на равнинах Польши. В девятом веке, разбуженная шумом строительства, она узнала о городе, основанном на вершине Вавельского холма (который для неё оставался безымянным). В глубине соляных шахт, где когда-то люди оставляли подношения для неё, Гутка очнулась и начала изучать странное новое сооружение. Почувствовав присутствие Сородичей в пещере у подножья холма, она двигалась вперёд с осторожностью, не желая объявлять о себе до тех пор, пока не узнает всё необходимое для того, чтобы выжить. Носферату терпеливо пробиралась сквозь солёный грунт, прокладывая путь к сердцу Кракова. Через свои тайные ходы она могла вволю исследовать город, незаметная ни людям, ни каинитам.

Хотя Гутка и осведомлена о происходящем в Кракове, она предпочла остаться неизвестной местными Сородичам. Потребность в витэ каинитов делает подобную предосторожность более чем обоснованной. Добыча соли в пещерах и туннелях над её логовом обеспечивает ей возможность питаться

беспрепятственно. Чувствуя голод, Гутка похищает одного из рабочих и даёт ему Становление - лишь затем, чтобы насытить себя его кровью. В обширной пещере её соляного «дворца» эти несчастные дожидаются своего часа.

Время от времени Гутка пробирается в город через тайные ходы. Незримо бродя по улицам Кракова, она прислушивается к происходящему среди немёртвых. Ей известны - и равно безразличны - все их интриги и союзы.

Внешний вид: после Становления облик Гутки превратился в гротескную насмешку над ней прежней. Её сморщенное, ссутуленное тело скручено артритом, а кости обтянуты кожей болезненного зеленовато-серого оттенка. Несколько прядей длинных белых волос свисают с её головы. Несмотря на слезящиеся глаза, Гутка сохранила острое зрение. Долгий торпор в соляных пещерах оставил её навсегда покрытой крупицами соли.

Советы по отыгрышу: будучи земным воплощением Вечной Старицы, богини, что следит за жизнью от колыбели до могилы, вы принимаете подношения кровью и солью, когда пожелаете. Духи мёртвых «детей» окружают вас, разделяя ваше одиночество. Вы не желаете ничего более, чем имеете, но знаете, что всё, чего вы действительно желаете, принадлежит вам.

Убежище: самые нижние ярусы соляных копей Велички служат убежищем Гутки.

Тайны: Гутке известно обо всех важных событиях, происходящих в Кракове и на десятки миль вокруг.

Влияние: несмотря на свой впечатляющий возраст и могущество, Гутка почти не влияет на жизнь города. Но если бы она захотела, то с лёгкостью могла бы править и каинитами Кракова, и смертными.

Судьба: Гутка правит своим соляным царством вплоть до XVI века. Устав от растущего влияния цивилизации, она покидает излюбленный домен и отправляется в Россию, где исчезает из поля зрения и письменной истории.

Клан: *Носферату*
Сир: *Баба Яга*
Поколение: *5-ое*
Натура: *Стоик*

Маска: *Стоик*
Видимый возраст: *70*
Становление: *2000 г. до н.э.*
Атрибуты:
Физические: *Сила 6, Ловкость 3, Выносливость 8*
Социальные: *Обаяние 2, Манипулирование 5, Внешность 0*
Ментальные: *Восприятие 4, Интеллект 3, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Бдительность 5, Драка 6, Уклонение 4, Запугивание 6, Лидерство 1*
Навыки: *Знание животных 3, Этикет 1, Травничество 3, Фехтование 5, Скрытность 4, Выживание 4*
Познания: *Народная мудрость 3, История (Польша) 4, Расследование 2, Лингвистика (славянский) 1, Медицина 2, Оккультизм 4*
Дисциплины: *Анимализм 5, Стремительность 3, Доминирование 4, Стойкость 3, Затемнение 6, Могущество 6, Превращение 2*
Дополнения: *Стадо 5*
Добродетели: *Сознательность 0, Самоконтроль 4, Смелость 5*
Дорога: *Человечности 1*
Сила воли: *9*

Марушка, дикарка из Сибиу

Предыстория: многие города Трансильвании того времени не столь велики, чтобы дать убежище более чем четырём или пяти каинитам. Те счастливцы, кто входит в их число, рассматривают себя как правителей в своих владениях и с настороженностью относятся ко всем не-мёртвым, приходящим и уходящим без их ведома. Это, однако, нимало не беспокоит Марушку, старейшину, обитающую в лесах за стенами своего родного Сибиу. Волчьи стаи охраняют её домен, сообщая обо всём, что происходит вокруг.

В юности Марушка жила в лощине на окраине городка Сибиу. Её мать была умелой знахаркой, сведущей и в травничестве, и старинных преданиях. Сама Марушка часто собирала травы и растения, нужные для этого ремесла.

Когда ей исполнилось шестнадцать, в деревне произошли перемены. Недалеко от города возводили монастырь - и христианские проповедники проводили службы в пришедшей в упадок каменной церкви неподалёку.

Однако местные жители были настороже; они знали, всё это - отголоски нашествия с запада и продолжение чуждой культуры. Многие участвовали в этих богослужениях, продолжая, тем не менее, хранить верность старым обычаям.

По мере того как росла власть правителей-секеев, возрастало и значение демонстративной приверженности их религии. Добрые христиане признавали главенство сюзерена и западный уклад, а с теми, кто отвергал это, обходились не слишком любезно. В течение нескольких лет такие упрямцы подвергались притеснениям и преследованиям. Обложенные непомерным налогом «для их собственной защиты», многие из них оказались у самого края бедности. Мать Марушки впала в особенную немилость из-за своего отказа посещать церковные службы, а монахи и священство обвиняли её в идолопоклонничестве. Однако она никогда не испытывала нужды: до тех пор, пока рядом был лес, у семьи имелось всё необходимое.

Марушка никогда не боялась леса, несмотря на то что пришельцы с запада относились к нему с опаской. Волчий вой на окраинах города успокаивал её, и она часто пробиралась в чащу, чтобы понаблюдать за волками. Марушка завидовала им: ведь вожак стаи утверждал свою власть, не прибегая к обману и поборам. Хотя он и забирал большую часть добычи, но остальные члены стаи никогда не голодали. Тайком она давала зверям имена и многому у них научилась.

Однажды ночью, собирая травы, Марушка заметила столб дыма, поднимавшийся с окраины города. Поспешив назад, она увидела отблески пламени, охватившего её дом. Марушка бросилась внутрь в надежде отыскать свою мать. Хотя ей не удалось найти доказательств, она поняла, что пожар возник неслучайно. Придя к порогу церкви, она громко потребовала правосудия.

Но ни справедливости, ни жалости добиться не удалось. Преисполнившись отвращением к окружающим, девушка решила покинуть деревню и найти место, где её умения будут оценены по достоинству. Она направилась по старой дороге на восток, безуспешно пытаясь путешествием заглушить боль утраты. Вскоре на холме вдалеке Марушка заметила огромный недостроенный замок. Хотя ягод, найденных по пути, хватало, чтобы поддерживать её силы, девушка задумалась о посещении этого жуткого места. Вой волков ночами, столь не похожий на тот, что слышался днём, убедил её

в необходимости отыскать безопасное убежище.

Изнемогая от голода, она приблизилась к крепости. Этот аванпост был работой Зелиоса, мастера-каменщика, над которой он трудился по поручению Вентру. Строительство, однако, едва продвигалось. Несмотря на то, что место считалось подходящим, вокруг поселений рабочих начали блуждать волки. Уже трое человек были убиты ими и двое ранены. Прибыв туда, Марушка увидела, что рабочие не обучены заботиться о пострадавших, и вызвалась помочь. Наблюдая за происходящим из тени, Зелиос был тронут её участием. Он использовал своё незаметное влияние, чтобы обеспечить ей дом и работу лекаря.

В течение нескольких последующих месяцев строительство продолжилось, но угроза не миновала. Ловушки, вооружённые разъезды, пожары - ничто не могло удержать волков. Казалось, будто восстал сам лес.

На самом деле, всё обстояло именно так. Один из Цимисхов из соседнего домена знал, какую опасность мог представлять замок, и его слуга-гангрел нападал на смертных по его приказу.

Однажды поздней ночью, когда Марушка искала целебные растения, она обнаружила, что забрела слишком глубоко в чащу. Слыша, как волки окружают её, девушка заметила и нечто более странное - дикое неведомое создание, бежавшее вместе со стаей. Опасаясь обнаружения, гангрел приказал зверям напасть на невинного свидетеля. Страшно изувеченная, спотыкаясь и истекая кровью, Марушка бросилась к поселению. Увидев её бегущей, Зелиос сполз по недостроенной внешней стене, чтобы спасти девушку. В тени замка Сибиу он избавил её от смерти, введя в ряды не-мёртвых.

Становление существенно усугубило те уродливые раны, что были нанесены волками. Поначалу Марушка пришла в ужас от их вида, но угроза в лесу отвлекла её от боли. Со своими новообретёнными способностями она выследила гангрела так же, как прежде тот выследил её. Увидев мир глазами вампира, она позвала волков - и на сей раз они ответили. Её единство с лесом стало сильнее, чем когда бы то ни было. Тогда как гангрел заставлял волков подчиняться ему из страха, Марушка проявляла внимание и чуткость.

Две недели продолжалась жестокая битва при свете луны. Для охраны замка Марушка призывала стаи волков и те, что прежде обитали возле дома её матери, откликнулись на её зов. Гангрел также командовал полчищами

зверей, и рабочие Зелиоса содрогались в ужасе от их воя. После долгих сражений Марушке всё же удалось обратить волков против их жестокого хозяина.

Когда, наконец, строительство было закончено, Зелиос рассказал Марушке о расположении потайных комнат и проходов. Хотя крепость предназначалась для венгерских Вентру и наместник из числа секеев уже отправился в Сибиу, Зелиос считал, что его дитя будет гораздо более мудрым хранителем. За последние месяцы вокруг замка уже сложилось немало легенд, а когда наместник-секей был растерзан волками посреди ночи, слава его была обеспечена.

За следующие десять лет Марушка хорошо изучила и сам Сибиу, и леса вокруг него. Когда западные Вентру решили превратить город в центр своих владений, им не оставалось ничего другого, кроме как заключить союз с Марушкой. Эта земля и этот город принадлежат ей, а её волки, как всегда, бдительно охраняют их.

Внешний вид: лесная дикарка, Марушка блуждает по глухой чаще в длинных чёрных одеждах, скрывающих её увечья. То, чего не хватает её внешности, она с лихвой возмещает гордостью и уверенностью.

Советы по отыгрышу: не в ваших правилах вступать в открытое противостояние с врагами. Куда предпочтительнее наблюдать из тени, пряча лицо. Когда приходит время встречаться с ними, вы всякий раз предстаёте под разными масками. Хотя вы уверены в себе, вы не видите причин рисоваться.

Убежище: нынешним убежищем Марушки служит бордель в Сибиу. Она изводит себя, прислушиваясь к звукам удовольствий, которых ей не суждено постичь. Другие вещи должны стать для неё источником удовольствия.

Тайны: нужды её домена всё сильнее тревожат Марушку, из-за чего она проводит всё больше в волчьем обличье (используя Превращение). Хотя поначалу это было способом избавиться от человеческих забот, теперь это лишь повод дать волю своим животным позывам. Когда наступает пора полнолуния, Марушке всё труднее вспоминать о том, что она делала среди волков. Порой просыпаясь после заката глубоко в земле, она не помнит ничего о прошлой ночи. Что ещё более странно, собирая травы, она обнаружила необычайное отвращение к аконитy. Марушка не желает рассказывать никому о творящихся с ней странностях, и это остаётся её

самой большой тайной.

О некоторых других фактах Марушка пока не догадывается. Её родная деревня была сожжена не по приказу секеев, а по приказу гангрела Арнульфа его соклановцем по имени Тибериу. Именно он терроризировал город и до сих пор скрывает это, опасаясь возмездия Марушки. Тот гангрел, которого она уничтожила позднее, был потомком одного из птенцов Арнульфа и также действовал по его воле. Из-за этих событий Арнульф считает Марушку своим врагом. А цимисхом, изначально желавшим уничтожить замок, был не кто иной, как Раду, выполнявший поручение Владимира Рустовича. Этот секрет тоже оставался погребённым до сих пор.

Влияние: не секрет, что Марушка командует сотнями волков. Многим также известно, что если проблема заводит её в тупик, она перекидывается в чёрного волка и бродит по своим землям. Однако мало кто знает, какими преимуществами она пользуется как альфа-самка. Марушку не интересуют поклонники из числа людей. В своей стае она может соблазнить любого самца - и делает это, привнося в связи толику человеческой изощрённости. Поскольку определённый аспект отношений остаётся для неё всё так же недоступен, как правило они завершаются Поцелуем.

Судьба: однажды Сибиу станет столицей Трансильвании. Когда Сейм переедет в город Клуж-Напока, Марушка вместе со своей самой быстрой стаей отправится следом. Там она будет обладать ещё большей властью и, объединившись с другими местными каинитами, выступит против пришельцев из Саксонии, стремящихся захватить власть посредством венгров. В то время как Нова Арпад будет править Сеймом железной рукой, вампиры Трансильвании тайно признают Марушку соучастницей своего заговора.

Клан: *Носферату*
Сир: *Зелиос*
Поколение: *8-ое*
Натура: *Стоик*
Маска: *Диктатор*
Видимый возраст: *поздние 20*
Становление: *1110*
Атрибуты:
Физические: *Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3*

Социальные: *Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 0*
Ментальные: *Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 3*
Способности:
Таланты: *Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 2, Лидерство 4*
Навыки: *Знание животных 5, Травничество 4, Скрытность 4, Выживание 4*
Познания: *Народная мудрость 3, Расследование 3, Лингвистика 2, Медицина 4, Сенешаль 3*
Дисциплины: *Анимализм 4, Прорицание 3, Затемнение 3, Превращение 5*
Дополнения: *Контакты 3, Ресурсы 3, Статус 2*
Добродетели: *Убеждённость 3, Инстинкты 4, Смелость 4*
Дорога: *Зверя 8*
Сила воли: *8*

Руксандра, коварная заговорщица

Предыстория: Руксандра начала работать в таверне своего отца в пятнадцать лет. Хотя он приучил дочь ценить тяжёлый труд, но редко когда бывал благодарен ей. Мать Руксандры прислуживала в доме Новы Арпад, местной правительницы. Там же её настигла таинственная смерть, обстоятельства которой никто раскрыл убитой горем семье. Трагедия пошатнула разум отца Руксандры, и с тех пор девушка ощущала себя покинутой и нелюбимой.

Однако, она неожиданно обнаружила интерес другого характера. Разнося выпивку, Руксандра не раз замечала, что взгляды пьяных стариков задерживаются на ней. Поначалу она была смущена, но вскоре с изумлением поняла, как можно использовать этот талант в своих интересах. Будучи самой красивой девушкой в деревне, Руксандра привлекала немало молодых поклонников и научилась разжигать вожделение в прочих.

О её талантах узнала также и другая частая посетительница таверны, Марушка из клана Нофсерату. Не раз Марушка бывала здесь - всякий раз под новой личиной - в поисках новостей и слухов. И хотя облик, созданный Затемнением, постоянно менялся, такие «гости» оказывались исключительно мужчинами. Руксандра ощущала в них какую-то странность, а невосприимчивость к её чарам разбудила в ней интерес.

Этот интерес усиливался по мере того, как Руксандра научилась интуитивно чувствовать присутствие Марушки. Каждый такой случай девушка воспринимала как вызов. Пара хорошо подобранных слов и

ласковых прикосновений позволяли ей определить реакцию незнакомца - и чем чаще Марушка появлялась, тем чаще Руксандра испытывала её. Носферату была заинтригована. В свою очередь, зная, что за ней наблюдают, Руксандра стала думать о гостье как о сверхъестественной силе. Не имея защитника среди смертных, она надеялась, что это незримое присутствие могло принадлежать её ангелу-хранителю.

Через несколько месяцев обаяние и красота Руксандры впечатлили ещё одного гостя. Оливиу Шантович, слуга Новы Арпад, был падок на красивых женщин - и предложил девушке место в поместье Новы, обещавшее куда больший достаток, нежели работа в таверне. Заинтригованная, она согласилась в надежде узнать о судьбе своей матери, и охотно покинула отцовский дом.

То, что случилось после в потайных комнатах особняка, оставило след и на жизни Руксандры, и на её посмертии. Сломив всякое сопротивление, Оливиу заставил девушку полностью подчиниться своей воле. Память о тех ночах была стёрта из её разума благодаря Доминированию, но скрыть шрамы и синяки оно оказалось бессильно. Унаследовав красоту своей матери, Руксандра полагала, что вскоре унаследует и её судьбу.

Ни одна живая душа не знала о судьбе Руксандры, но несколько каинитов были осведомлены об угрозе, которую представляло поместье Новы. Марушка тоже не забыла прекрасную девушку из таверны. Ночами она нередко блуждала возле особняка, не только для того, чтобы разузнать побольше о правительнице города, но и стремясь выяснить судьбу Руксандры. Однажды ей удалось пробраться внутрь и с помощью Прорицания увидеть разыгравшиеся там ужасные сцены. Носферату была в ярости.

Марушка похитила Руксандру и дала ей Становление, желая раз и навсегда избавить девушку от рабства. Для неё освобождение Руксандры было благом. Для самой девушки ужасное преображение стало проклятием. Насилие разрушило её самоуважение, душевные муки разрушили её разум, а объятия ангела-хранителя уничтожили её красоту. Становление наградило её всего двумя вещами: талантом к Затемнению и возможностью отомстить.

Чем сильнее её ужасало собственное уродство, тем усерднее она изучала всевозможные ухищрения и уловки, методы обольщения и манипулирования. Со временем память о перенесённых мучениях начала

пробуждаться - и Зверь направил эту боль на её мучителя. Как только способности Руксандры к перевоплощению развились в полной мере, она начала изучать ту, кого в итоге заменит - Нову Арпад. Теперь ей движет не только желание отомстить за то, что пришлось пережить самой, но и за свою мать. В конце концов Руксандра заняла место Новы - и никто из Вентру не подозревает о подмене.

Внешний вид: Руксандра всякий раз выглядит иначе. Каждый женский облик, который она принимает, примечателен в той или иной степени. Ей сложно выглядеть просто или невзрачно. Большую часть времени теперь она проводит в образе Новы.

Советы по отыгрышу: станьте тем, кем окружающие хотят вас видеть. Прямо сейчас им нужна Нова, так что будьте ею до мозга костей. Наедине с добычей потакайте своей сдерживаемой игривости. Наедине с Новой потакайте своей сдерживаемой жажде мести.

Убежище: Руксандра спит на шёлковых простынях в поместье Новы, наслаждаясь роскошью, которой та когда-то владела. Однако сны до сих пор напоминают ей о прежних страданиях. Кроме того, она частенько фантазирует о том, чего могла бы добиться с деревенскими юношами, если бы не лишилась своей красоты.

Тайны: до сих пор Руксандра не может избавиться от своей тяги к тавернам. Теперь, когда возмездие принесло ей некоторое облегчение, она хочет использовать тех мужчин, что окружали её прежде. Излюбленный ею способ охоты - соблазнить мужчину и осушить его целиком после того, как она удовлетворит свою жажду особенно жестоким манером. Получив Становление девственницей и испытав на себе внимание Оливиу, Руксандра имеет крайне искажённое представление о том, что представляет собой плотская любовь. Эта небрежность в охоте способна погубить её.

Влияние: как правило, Руксандра отдаёт приказы всего паре человек. Её поклонники отличаются особенной пылкостью. В настоящий момент она стремится получить больше влияния, чтобы скрывать своё неосторожное увлечение. В образе Новы она не обладает талантом неограниченно использовать свою власть; вместо этого Марушка управляет доменом из тени.

Судьба: после освобождения Новы Руксандра не раскроет своих товарищей-заговорщиков, но будет официально объявлена целью Кровавой

Охоты. Это сделает её не-жизнь ещё более захватывающей.

Клан: *Носферату*
Сир: *Марушка*
Поколение: *9-ое*
Натура: *Поклонник*
Маска: *Диктатор*
Видимый возраст: *17*
Становление: *1175*
Атрибуты:
Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 0*
Ментальные: *Восприятие 5, Интеллект 4, Смекалка 3*
Способности:
Таланты: *Выступление 5, Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 2, Уклонение 3, Воровство 3, Хитрость 3*
Навыки: *Травничество 2, Фехтование 3, Скрытность 3, Выживание 2*
Познания: *Народная мудрость 2, Расследование 3, Оккультизм 2*
Дисциплины: *Анимализм 1, Прорицание 2, Затемнение 3*
Дополнения: *Контакты 2, Стадо 2, Влияние 3, Ментор 3, Ресурсы 3, Статус 1*
Добродетели: *Сознательность 3, Самоконтроль 2, Смелость 4*
Дорога: *Человечности 4*
Сила воли: *8*

РАВНОС

Василий Талтос, дипломат и начальник над шпионами

Предыстория: в XII веке большинство цыган обреталось в Малой Азии и, хотя они ушли далеко от родных мест, судьба ещё не вынудила их отправиться в беспокойные земли Европы. Лишь немногие семьи настолько тяготели к странствиям, что жаждали увидеть легендарные красоты Византии - и семья Талтоса была одной из них. В 1172 году Василий Талстос и его кумпания прибыли к воротам Константинополя.

Василий был презираемым чужаком в византийском обществе, не пользующийся ничьим доверием. Таким, как он, в городе были не рады, и вскоре власти нашли повод упрятать в тюрьму членов его семьи. Пытаясь освободить их, юноша отчаянно искал союзников - и нашёл их среди каинитов. Равнос, обитавшие на Западе, с нетерпением ждали возможности

наводнить Европу своим смертным потомством. Василий был взят под опеку одним из старейшин, с которым он связал себя кровью и клятвой верности.

И хотя половина его кумпании оказалась убита руками «правосудия», остальные обрели свободу. Они поспешили вернутся на родину, но любопытство Василия не угасло. Получив Становление, он сам пустился в странствие в поисках своей судьбы. Но пути, которым шёл его сир, он предпочёл иной взгляд на мир, вместо Дороги Парадокса выбрав Дорогу Человечности.

Василий научился играть в политику, снабжая умелой ложью каждую из сторон любой закулисной борьбы и тем самым гарантируя себе безопасность. Вскоре он стал советником нескольких правителей Вентру на западе Балканского полуострова, снабжая при этом сведениями своих соклановцев на востоке. Его велеречивость не раз помогала ему в переговорах с неистовыми Гангрелами, гордыми Бруха и надменными Вентру. В 1180 году он вращался в обществе каинитов Болгарии, а к 1190 году осел при дворе венгерского короля.

У замыслов Василия есть и иное назначение. Он собирает сведения о западных регионах, предвкушая тот день, когда его люди расселятся по балканским землям. Благодаря своим умениям он заслужил славу опытного посредника и дипломата. Кроме того, медленно и осторожно Василий создал свою сеть шпионов и осведомителей, верность которых он удерживает посредством хитрости и оккультных способностей.

В таких условиях предательство им своих хозяев-Вентру - вопрос времени. К 1197 году Василий пытается заключить мир между Востоком и Западом, а его последней целью является прекращение войны между Вентру и Цимисхами. Он собирает помощников для путешествия по трансильванским воеводствам в надежде начать переговоры с Раду, князем Бистрица, Норицем, владыкой Молдавии и Йораком, богоподобным старейшиной Цимисхов.

Хотя Василий считает, что может говорить от имени всего цыганского народа, далеко не все разделяют эту точку зрения. Его желание сотрудничать с князьями и другими облечёнными властью каинитами вызывает недоверие у многих его соклановцев. Делижбета Дурной Глаз и её спутник равнос Изидор Торену - одни из самых непримиримых врагов Василия. Оба они

обитают в Будапеште, где Делижбета промышляет ремеслом гадалки, и куда охотнее готовы воспользоваться слабостями правителей города, нежели попытаться помочь им. Старая вражда между семьями Талтоса и Торену ещё сильнее осложняет дело; и Делижбета, и Изидор считают Василия предателем самого худшего толка. Смертные представители их кумпаний также беспрестанно строят козни друг против друга.

Впрочем, стремления Василия далеки от бескорыстной заботы о чужих нуждах. Его весьма забавляет тот факт, что положение княжеского советника приносит ему богатство и почести. Получая щедрую оплату за свои услуги, Василий считает её справедливой наградой за добрые дела. Но даже несмотря на это, он горячо верит, что Венгерское королевство может стать домом для его народа. Послания Василия для византийских соклановцев вселяют надежду и, возможно, через пару веков они смогут насладится (или падут жертвой) итогами его трудов.

Внешний вид: Василий - убеждённый индивидуалист, отказывающийся забывать о своих цыганских корнях, что делает его белой вороной по меркам западного общества. Он одевается в безвкусно-яркие наряды, но никогда не выставляет напоказ своего богатства. Его речь всегда учтива, но в глазах блестит затаённый смех.

Советы по отыгрышу: обходитесь со всеми, как с возможными друзьями; расценивайте всех, как возможных врагов. Пускай многие считают вас трусом, вы лучше знаете цену своим редким донесениям старейшинам клана Равнос. Каждый раз, когда вы питаетесь досыта и спокойно спите, ваши планы идут как надо.

Убежище: за время своего пребывания в Западной Венгрии Василий обзавёлся убежищем недалеко от большого рынка Будапешта. Каждое утро смертные соратники прячут его в подвале местного борделя. Способность к Прорицанию позволяет Василию узнавать о слабостях тех, кто посещает это место и может стать одной из его потенциальных пешек.

Тайны: репутация Василия как доверенного лица старейшин клана позволяет некоторым его соклановцам получать немалую прибыль. Большинство из них - шпионы и разведчики, торгующие информацией со всеми участникам различных конфликтов. Но хотя он и пользуется немалым уважением у власть предержащих, многие Равнос считают его предателем.

Влияние: Василий поддерживает сеть смертных воров и мошенников.

Далеко не все они цыгане, но все искусны в шпионаже. Число их невелико, но постепенно растёт.

Судьба: в 1200 году Вентру решат использовать Василия как разменную монету в своей борьбе против Цимисхов. Под видом дипломата его отправят в Трансильванию, где ему уготована роль жертвы. Посланцы уже отправились в Собор Плоти и сообщили Йораку, что намеченная цель в пути. Василий, однако, окажется достаточно коварен, чтобы самостоятельно заключить союз с внушающим ужас старцем. В обмен на позволение нескольким цыганским семьям обитать в Трансильвании, Василий передаст Цимисхам множество сведений о городах Восточной Европы, а также заманит в Собор Плоти Доминика из клана Бруха.

Пока Василий находится в Трансильвании, многие из его смертных соратников в Будапеште будут убиты. По возвращении он, скорбя, отправится прочь из города, намереваясь укрепить свои союзы на Востоке. Однако спустя двести лет эти отношения испортятся. Цыгане, пришедшие в Западную Венгрию и Трансильванию, станут рабами, и бремя вины за случившееся с ними ляжет на плечи Василия.

К 1348 году потомки семьи Талтос воссоединятся с Василием близ города Косово. Там же он станет свидетелем ещё одного трагического события - нашествия турок-османов. В 1450 году в Валахии его смертная родня окажется под властью воевод-Цимисхов. Идеализм Василия обернётся неудачей. Его гнев унаследует его потомок, Ванислав, которой по приказу Василия отомстит балканским князьям. Даже в бесчестье он, таким образом, отыщет возможность для величайшей победы.

Клан: *Равнос*
Сир: *Сансер*
Поколение: *8-ое*
Натура: *Фанатик*
Маска: *Новатор*
Видимый возраст: *поздние 20*
Становление: *1145*
Атрибуты:
Физические: *Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3*
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 3*
Ментальные: *Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 4*

Способности:
Таланты: ***Выступление 3, Бдительность 3, Драка 1, Уклонение 1, Эмпатия 2,*** *Воровство 4, Лидерство 2, Хитрость 3*
Навыки: *Этикет 3, Фехтование 3, Скрытность 3*
Познания: *Лингвистика 3, Медицина 2, Оккультизм 2, Политика 3*
Дисциплины: *Прорицание 2, Стремительность 2, Химерия 3, Доминирование 3, Стойкость 3, Затемнение 3*
Дополнения: *Союзники 4, Контакты 5, Ментор 3, Ресурсы 3*
Добродетели: *Сознательность 3, Самоконтроль 2, Смелость 2*
Дорога: *Человечности 7*
Сила воли: *7*

Изидор Торену, принц воров

Предыстория: научившись воровству и мошенничеству с малых лет, к десяти годам Изидор стал одним из главных кормильцев в своей семье. Всегда в дороге, всегда бегущий от жителей городов и сёл, среди которых шёл его народ, он также усвоил немало приёмов, полезных в драке. С детства он слышал истории о своём дяде, великом герое и великом плуте, способном облапошить самого бдительного скрягу, уболтать высокородную даму раздеться догола, танцевать без устали и украсть шесть лошадей - и всё это разом. Изидор поклялся себе, что однажды он сможет и сам посоперничать с дядей Ирендо в столь чудных вещах.

Когда ему исполнилось пятнадцать, Изидор сошёлся с другими подростками из своего клана, составив кумпанию (группу товарищей, путешествующую вместе). В странствиях компаньоны учились помогать друг другу, оттачивая собственные навыки и дополняя чужие. Если кто-то из них задумывал обобрать толстосума, прочие присоединялись к плану, доводя его до совершенства. Одна из таких затей состояла в том, чтобы выкрасть кольцо знатного вельможи и подарить дочери торговца, чтобы она могла выдать своего незаконнорожденного ребёнка за дворянского сына. Но этот замысел оказался разрушен вмешательством соперничающей семьи. Один из спутников Изидора был пойман с поличным и казнён, а сам он поклялся отомстить лидеру вражеской кумпании, Василию Талтосу.

Поклясться в этом не составило труда. Вражда между двумя семьями существовала на протяжении веков, хотя мало кто мог вспомнить её причину. Новые поколения подливали масла в огонь, и старые обиды в итоги лишь

умножались. Теперь и Изидор пообещал защитить честь семьи и заставить Василия отплатить десятикратно за свои преступления.

Вместе с оставшимися товарищами он прибыл в Константинополь незадолго до появления Василия и его кумпании. Быстро выяснив, кто держит власть в городе, Изидор отправился к начальнику стражи и сообщил о грядущих проблемах. Из его слов Василий и прочие представали бандой убийц и воров, чьей целью было сеять хаос и разрушения. В итоге Изидору удалось убедить сфабриковать обвинения против соперников, прежде чем те успели действительно причинить вред кому бы то ни было. Возможно, в этом ему помогло также кольцо с драгоценными камнями, подаренное начальнику стражи.

Подготовив ловушку соперникам, Изидор приготовился покинуть Константинополь и направиться в Киев (о падении которого он ещё не подозревал). Однако, прежде чем кумпания двинулась в путь, он столкнулся со своим дядей, знаменитым Ирендо. Похвалив сметливость племянника, тот поинтересовался, не хочет ли Изидор иметь в своём распоряжении вечность, полную новых возможностей. Когда юноша с радостью согласился (хотя и ожидая какого-то подвоха), Ирендо дал ему Становление. Наблюдая из тени, Изидор видел, как Василий с товарищами вошли в город - и как свершилось над ними «правосудие».

Разобравшись с наставлениями дяди и радуясь собственной выдумке, Изидор повёл кумпанию прочь из Константинополя. Ещё несколько лет он не подозревал о том, что Василий не погиб, а был принят в клан Равнос.

Вместе со спутниками Изидор прошёл большую часть Восточной Европы. Где бы они ни останавливались, путешественники выдавали себя за жестянщиков, торговцев лошадьми и гадалок. Сам Изидор - ловкий вор, обчищающий чужие карманы. И он, и его родня представляют собой зрелище необычное и, безусловно, приметное в этих краях. Они - первопроходцы народа, впоследствии известного как ромалы или цыгане. В своих странствиях по свету они ищут край, который станет их новой родиной.

Хотя Изидор считает, что отплатил Василию сполна, он по-прежнему люто ненавидит своего соперника. Он насмехается над попытками Талтоса поддерживать вампирских князей и считает его предателем своего народа. Пока же Изидор довольствуется тем, что бродит по Будапешту, крадёт всё,

что плохо лежит, и наблюдает за давним врагом.

Внешний вид: Изидор невысок и худощав, с живыми тёмными глазами, смуглой кожей и чёрными кудрями до плеч, поверх которых он носит тёмную шёлковую шапочку. В отличии от многих цыган, он выбирает весьма неприметную одежду, стремясь избегать лишнего внимания.

Советы по отыгрышу: вы самый умелый вор, какого только можно представить. Вы умны и проворны, и никому не позволите застигнуть себя на месте преступления. Кроме того, ваше обаяние и красноречие помогают вам выпутаться из большинства передряг, в которые вы попадаете. Вам также присущи подлость и мстительность, и ничто не радует вас так, как шанс обмануть противника, подталкивая его к ужасной участи.

Убежище: убежище Изидора находится под ложным полом в одном из фургонов, на которых передвигается его кумпания. Поскольку это место находится едва ли не на виду и почти не охраняется, Изидор уверен, что никому и в голову не придёт искать его там.

Тайны: Изидору известно, что Василий Талтос стравливает разных каинитов друг с другом. Также он знает, что один торговец-мусульманин привозит сильнодействующие восточные наркотики на рынок в Пеште. Хотя остаётся загадкой, для кого они предназначены, Изидор подслушал разговор о плате, которую торговец ожидает от Гезы Арпада за свои «особые товары». Кроме того, он видел «бога Хавнора» и знает, что под его личиной скрывается каинит.

Влияние: влияние Изидора на смертных осуществляется главным образом через его спутницу, Делижбету. Если ему удаётся украсть что-то ценное у власть предержащих Будапешта, он отправляет к ним Делижбету с предложением отыскать «пропажу» за определённую цену. Порою ценой оказывается услуга, а не деньги.

Судьба: Изидор успешно избегает серьёзных неприятностей вплоть до середины XIV столетия, когда он приводит свой народ (теперь зовущийся цыганами) в Трансильванию. Но, добравшись туда, половина цыганских семей оказывается порабощена, а прочие подвергаются жестоким притеснениям и становятся изгоями, презираемыми во всей Еворпе. Изидор, которого они клянут как источник своих невзгод, в отчаянии даёт Становление Делижбете, тем самым убивая её колдовской дар, и бросается в пламя костра навстречу собственной гибели.

Клан: *Равнос*
Сир: *Ирендо*
Поколение: *7-ое*
Натура: *Плут*
Маска: *Шутник*
Видимый возраст: *20*
Становление: *1145*
Атрибуты:
Физические: *Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 2*
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 4*
Ментальные: *Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 5*
Способности:
Таланты: *Выступление 2, Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 2, Эмпатия 1, Обман 3, Воровство 5, Хитрость 2*
Навыки: *Знание животных 2, Этикет 1, Травничество 1, Фехтование 3, Музыка 2, Верховая езда 2, Скрытность 4, Выживание 1*
Познания: *Народная мудрость 2, Расследование 1, Лингвистика (греческий, венгерский) 2, Навигация 2, Оккультизм 1*
Дисциплины: *Анимализм 2, Стремительность 2, Химерия 4, Стойкость 2*
Дополнения: *Союзники 3, Контакты 2, Ресурсы 2, Ментор 3*
Добродетели: *Убеждённость 2, Самоконтроль 3, Смелость 4*
Дорога: *Парадокса 6*
Сила воли: *6*

Тореадор

Арианна, вдохновительница трагедий

Предыстория: отличительной особенностью Арианны был её всегдашний интерес к тайной стороне придворной жизни. Когда на рубеже веков правители из династии Арпадов стремились подражать западной культуре, Арианна получила возможность отправиться в путешествие по Европе и изучить тамошние обычаи. То, что она узнала, изменило её навсегда.

Арианна получила Становление в 1120 году в Париже от своего немёртвого любовника. Несмотря её страстную влюблённость, её сир видел в ней лишь мимолётную забаву. Он начал наставлять Арианну в тонкостях куртуазной любви, и, завороженная этими капризами сердца, она вместе с ним наблюдала за рождением и смертью множества нежных чувств.

Когда сир отверг её ради смертной, привлекшей его внимание, Арианна решила отомстить. Поначалу, подчиняясь правилам куртуазного романа, она ревновала, но затем сделалась до странного благодушной и даже предложила помочь устроить тайное свидание своего сира и его новой пассии.

В одну из ночей сир Арианны отправился в дом, где ожидала его прекрасная смертная возлюбленная. Желая забрать её тело и душу, каинит припал к шее женщины, одурманенный страстью и пьянящей кровью. Но чем сильнее разгорался его пыл, тем быстрее таяли силы. Яды, которыми Арианна напитала кровь его жертвы, отравили тело её сира, и он впал в мучительно болезненное оцепенение. В конце концов, рассуждала она, любовь и смерть нередко идут рука об руку.

Никто при парижском дворе не заподозрил Арианну в отравлении двух возлюбленных. Она хорошо усвоила два самых важных правила куртуазной любви: «ревность умножает любовь» и «любовь открытая - есть любовь остывшая». Её ревность в глазах окружающих делала Арианну страстно любящей, и для всех осталось тайной, что её страсть угасла. Неразгаданное убийство её сира стало достойным завершением их трагического романа, не омрачённым раскрытием истинных причин.

Вернувшись в Венгрию, Арианна быстро обрела влияние среди местных каинитов. Она охотно путешествует и регулярно посещает Будапешт и Эстергом. Как сведущая в западных обычаях и моде, Арианна стремится помочь венгерскому двору встать вровень с другими дворами Европы.

Но один порок она сохранила до сих пор: увлечённость куртуазной любовью. Арианна обучила правилам своей рисковой забавы многих представителей знати, с которыми общалась, как смертных, так и не-мёртвых. Сама она играет в эту игру с порочным азартом, толкуя все возможные случайности в свою пользу. Утрата первой любви заставляет её видеть изъяны в любом зарождающемся чувстве, и разрушение их приносит ей удовлетворение. Таким образом, она удовлетворяет собственную страсть, ведь, как говорили римляне: «В любви и на войне все средства хороши».

Со временем куртуазная любовь Арианны стала далека от возвышенности и всякого подобия чести: её пресыщенная чувственность превратила романтичность в хищническую жестокость. Чем дальше она отходит от прежних идеалов, тем больше страдают её поклонники. Арианна же считает,

что любовь тем сильнее, тем сильнее страдание. Последнее её увлечение - два ревенанта из семейства Шантовичей, которых она стремится стравить друг с другом. Она исчезает на долгие месяцы… и появляется вновь, чтобы продолжить свою игру и открыть новые грани страсти. Ум и хитрость Арианны заставляют её увериться, что победа в итоге останется за ней.

Внешний вид: у Арианны яркие голубые глаза, белая кожа и длинные тёмные локоны, придающие ей невинный и хрупкий вид. Однако когда проявляется её жестокий нрав, она выглядит даже более неотразимой. Арианна - хищница, а притворная нежность - самое страшное её оружие.

Советы по отыгрышу: будьте деликатны, обходительны, скромны и заботливы, особенно выражая сочувствие тем, кто томим несчастной любовью. Подхватывайте беседу, тут и там вставляя колкости, замаскированные под участливый интерес.

Убежище: Арианна часто бывает в домах своих нынешних любовников; кроме того, она владеет несколькими роскошными домами в Будапеште и Эстергоме.

Тайны: Арианна презирает Булску из клана Вентру - по её мнению, ему известна лишь грубая чувственность физического вырождения, но едва ли нечто возвышенное. Ей также известно о деятельности Роланда, слуги Булску, доставляющего смертных рабов для утоления бессмертных страстей своего господина. Однако она не осмеливается выразить вслух отвращение к подобной практике, опасаясь немилости Вентру. Тем не менее Арианна с нетерпением ожидает возможности нанести удар по своим недругам, и готова щедро заплатить за сведения о них. Любые планы по избавлению от Булску и Роланда способны привлечь её интерес.

Влияние: влияние Арианны распространяется не только на дворы каинитов, но и среди смертных королевства. Она без труда может возвысить или принизить чужую репутацию с помощью пары удачно подобранных слухов.

Судьба: Шантовичи почерпнут многое у Арианны. Её интриги против Булску возымеют лишь скромный успех, а дурная слава и неприязнь собственного клана однажды сделают её одной из первых отступников-Тореадор.

Клан: *Тореадор*
Сир: *Оливер*
Поколение: *7-ое*
Натура: *Одиночка*
Маска: *Романтик*
Видимый возраст: *ранние 20*
Становление: *1120*
Атрибуты:
Физические: *Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 4*
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 5*
Ментальные: *Восприятие 3, Интеллект 5, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Выступление 4, Бдительность 4, Уклонение 3, Эмпатия 2, Запугивание 2, Воровство 2, Хитрость 5*
Навыки: *Ремесло 3, Этикет 3, Травничество 3, Фехтование 2, Скрытность 3*
Познания: *Академические 3, Расследование 3, Медицина 2, Политика 2*
Дисциплины: *Прорицание 2, Стремительность 2, Доминирование 4, Присутствие 4*
Дополнения: *Контакты 2, Влияние 3, Ресурсы 4, Статус 2*
Добродетели: *Сознательность 1, Самоконтроль 2, Смелость 4*
Дорога: *Человечности 3*
Сила воли: *8*

ВЕНТРУ

Булску, гений-сластолюбец

Предыстория: одни почитают Булску за героизм, другие поносят за трусость. Родоначальник мадьярских Вентру, он основал семейство «делателей королей». В первые ночи своего правления Булску был гарантом того, что его владения остаются независимыми от его сира. Но, несмотря на это, он оказался пойман в ловушку другими силами.

В своей смертной жизни Булску Кровавый был выдающимся лидером, объединившим северные венгерские племена против их врагов. Наделённый неистовым жизнелюбием, он со всем своим яростным пылом поддался тяге к витэ, когда оказался посвящён в тайну существования не-мёртвых. Он преклонялся перед своим наставником-бруха, и пил его кровь с трепетным благоговением, опьянённый этой новой силой. Понимая, какие

возможности открываются перед ним, Булску безоговорочно подчинялся приказам домитора. Он удостоился чести служить Доминику, бруха, пользовавшемуся немалым почётом за свою непримиримую вражду с Вентру.

Однако во снах другой каинит взывал к его честолюбивым помыслам. Булску было мало просто воинского триумфа - он грезил об абсолютной власти и почёте, которых достоин настоящий король. Опьянённый видениями этой судьбы, он направил своих воинов на запад, к крепости, которую видел лишь во сне, неся с собой оцепеневшее тело Доминика - дабы тот увидел штурм собственными глазами.

Но накануне битвы, прежде чем Доминик успел восстать из своего хорошо охраняемого гроба, Булску пронзил его сердце колом. Бруха погрузился в торпор, а тело его было погребено в лощине близ крепости. Той же ночью Булску преклонил колено пред своим новым хозяином-вентру. Отныне его жажда крови стала более изысканной, а его жажда власти - стократ сильнее. Когда наконец Булску покинул замок, он уже вступил в ряды Проклятых, предав Доминика и его клан.

Венгерские армии двинулись вперёд уже без Булску. Лишившиеся разом и смертного, и не-мёртвого лидеров, они потерпели поражение в течение двух недель. Тело Булску другим путём было перевезено в Будапешт. Поселившись в глубине Будайской крепости, он быстро распространил своё влияние на династию Арпадов и обеспечил тайный союз королевства с западными странами. В последующие столетия его усилиями Венгрия окончательно отвратилась от Византии.

С тех пор Булску тщательно поддерживал контроль над семейством Арпадов. Каждую неделю к нему приводят одного из смертных представителей семьи. После вечера оживлённых дискуссий о политике и упоительного психологического насилия Булску питается их благородной кровью - это почти ритуальное действо составляет основу его существования. Он удовлетворён тем, что потомки поддерживают его, и использует свою власть над ними весьма умеренно, если его голод утолён.

К несчастью, со временем Булску обзавёлся и иными аппетитами. В его покоях обитает целая свита красивых мужчин и женщин, которых он держит из развлечения. Кроме того, во время своих разгульных пиршеств Булску приобрёл сильную зависимость от опьяняющих субстанций, привезённых с Востока. Его слуги порабощены его дурманящим витэ вдвое

сильнее обычного. И хотя Булску умён, его воля и самообладание уже не те, что раньше. Даже других каинитов в его владениях начинают ужасать его чудовищные выходки.

С той ночи, когда он предал Доминика, Булску стал сиром для трёх потомков. Его тонкое влияние на политику позволяет ему пристально наблюдать за венгерской знатью. До Становления у Булску был всего один ребёнок - Зубор, искусный дипломат при византийском дворе и талантливый военачальник. За многочисленные заслуги Булску дал сыну Становление. Но для Зубора мысль о вечном служении своему отцу стала непосильным бременем. После ста лет вмешательства в дела смертных Зубор окончил нежизнь самоубийством.

Геза Арпад стал неудачей ещё более фатальной. Некогда набожный (пускай и в несколько специфической манере) правитель, сделавший многое для распространения христианства в Венгрии, он счёл своё Становление вечным проклятием. По мнению Гезы, отныне он навсегда изгнан из царства Божьего и обречён влачить свои ночи во тьме. Мучимый отчаянием, Геза правит Эстергомом в качестве самопровозглашённого архиепископа. Также он использует стремительно растущее влияние церкви, чтобы контролировать смертное население, и наводнил свои владения слугами-каинитами. Без конца строя козни против собственного сира, Геза заключил союз с ассамитом, который поставляет Булску вызывающие привыкание снадобья.

Третье дитя Булску не принадлежит к семейству Арпадов, но, как ни странно, остаётся самым преданным. Венцель Рикард, при жизни бывший баварским рыцарем и телохранителем, верен своему долгу и в посмертии. Он регулярно ищет встречи со своим сиром, чтобы выслушать его советы. Даже несмотря на то, что ему хорошо заметно растущее вырождение Булску, Венцель любит своего сира и готов защищать того до Последней Смерти. Венцель не осведомлён о заговоре Гезы, но он вполне осознаёт растущую угрозу Булску.

В течение XII века человечность Булску угасла почти окончательно. Он всё яснее осознаёт, сколь много свободы утратил, и единственным спасением от этой беспомощности, отчаяния и угрызений совести для него становится безудержный гедонизм. Ночь от ночи его издевательства над слугами становятся всё более изощрёнными. Зверь подталкивает Булску изобретать

для них всё более хитроумные пытки, и вдобавок с особой жестокостью убивать свои сосуды. (Таким образом, он обладает одной из самых одиозных привычек того времени - отвратительными застольными манерами.) Злоупотребление восточными наркотиками еженощно низводит его до скотского состояния, а пристрастие к ним настолько сильно, что Булску готов на всё, лишь бы утолить свой голод.

Геза и его союзник Фарик являются единственными, кто поставляет эти редкие субстанции, и их сговор даёт им рычаги влияния на Булску. Зверь Булску закован в цепи, ключ от которых держит в своих руках Геза. Если бы воли Булску хватило на то, чтобы отказаться от наркотика, он был бы силой, с которой нельзя не считаться. Но пока титан укрощён, довольствуясь утехами плоти и крови. Если оковы зависимости когда-нибудь окажутся сброшены, месть Булску будет стремительной и жестокой.

Внешний вид: несмотря на былую свирепость в дни жизни, Булску становится всё более медлительным и вялым, хотя он по-прежнему пробуждается каждый вечер в отличной физической форме, как и в ночь своего Становления. Однако его опустошительные развлечения и постоянные поиски новых пределов удовольствия взимают свою цену. Для других каинитов он всё ещё выглядит властно, но возрастающая зависимость не даёт ему проявлять свою власть в полной мере.

Советы по отыгрышу: бездумное погружение в порок помогает вам забыть, что дни ваших побед уже позади. Подданные демонстрируют вам почтение, но вы знаете, что оно фальшиво. Вентру контролируют вас, ваше дитя контролирует вас, Бруха проклинают вас, и мало кто вообще встанет на вашу сторону без корысти. Сила стала бременем намного более тяжким, чем вы думали. Ныне главная цель вашей не-жизни - отвлечься от этих мрачных мыслей.

Убежище: несколько потайных комнат под Будайской крепостью. В самых дальних из них обитает сам Булску и его свита. Хотя его прислужник Роланд постоянно обеспечивает его новыми смертными сосудами, аппетиты Булску сделались столь велики, что держать их в тайне необычайно трудно.

Тайны: по мере того, как растёт зависимость Булску, растёт и его устойчивость к наркотику. Хотя он продолжает медленно отравлять себя, он стал лучше переносить действие отравы. Вдобавок он учится обновлять свою кровь, пропуская её через своих кровавых кукол. В результате

они приобретают его зависимость, и Булску убивает их, опаивая своей отравленной кровью. Роланд избавляется от тел, но ему недостаёт знаний, чтобы понять причину их смерти.

Влияние: Булску до сих пор оказывает значительное влияние на знать из династии Арпадов. Он отменно информирован об их делах, но редко вмешивается во что-либо. В течение следующих сорока лет интриги внутри семейства невольно подтолкнут его к краю гибели.

Судьба: в следующее столетие влияние Булску на Венгрию ослабнет. Он по собственной воле погрузится в торпор, и Венцель Рикард будет верно охранять его тело. К XVI веку, когда его тело полностью очистится от наркотика, поработившего его разум, Булску пробудится. Обретя свободу, он станет искать мести при поддержке неожиданного союзника.

Клан: *Вентру*
Сир: *Генрих Вольстагский*
Поколение: *6-ое*
Натура: *Монстр*
Маска: *Поклонник*
Видимый возраст: *поздние 40*
Становление: 955
Атрибуты:
Физические: *Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 5*
Социальные: *Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 2*
Ментальные: *Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 2*
Способности:
Таланты: *Выступление 2, Бдительность 2, Драка 3, Уклонение 3, Запугивание 2, Лидерство 5*
Навыки: *Стрельба из лука 2, Травничество 3, Фехтование 4, Скрытность 2*
Познания: *Право 3, Политика 5*
Дисциплины: *Прорицание 4, Стойкость 5, Доминирование 3, Могущество 3, Присутствие 3*
Дополнения: *Союзники 2, Контакты 5, Стадо 4, Влияние 5, Ментор 5, Ресурсы 5, Слуги 5, Статус 5*
Добродетели: *Сознательность 1, Самоконтроль 1, Смелость 1*
Дорога: *Человечности 1*
Сила воли: *3*

Геза Арпад, архиепископ Эстергома

Предыстория: ещё будучи королём Венгрии, Геза Арпад проявлял гениальную хитрость в вопросах внутренней политики. Поощряя распространение христианства и тем самым подрывая авторитет племенных жрецов, сам он, однако, втайне (а порой и открыто) обращался к языческим божествам. Когда же он наконец покинул свой трон и скрылся во тьме, действия его стали даже более изощрёнными.

На склоне лет Геза вошёл в мир не-мёртвых, получив от Булску Становление в награду за свои прижизненные деяния. Впрочем, сам он видел случившееся в ином свете. Будучи по-своему религиозным человеком, Геза надеялся на счастливое посмертие, не обременённое гнётом и тяготами смертного тела. Вечность в ловушке плотского мира и плотских страстей, вкупе с незатухающей жаждой крови, для него казалась проклятием. Бог покинул его, и осознание этого пошатнуло рассудок Гезы.

И хотя он всё ещё считает себя частью Божьего замысла, но отнюдь не слугой божьим. Если он отринут Богом, то отныне роль его - испытывать чужую праведность.

В то время как Булску и Вецель Рикард властвуют в Будапеште, Геза расположил свою резиденцию в Эстергоме. Некогда бывший столицей, сейчас Эстергом стал духовным центром королевства. Отсюда осуществляется контроль над всеми десятью епархиями Венгрии - и, как и во многих городах Востока, под маской учтивости здесь таится подлинная дикость.

Геза называет себя христианином, но это всего лишь прикрытие для тех ритуалов, которые он совершает. По-прежнему почитающего языческих богов, его влекут древние тёмные силы. Эти зловещие сущности, кажется, интересуются не совращением людских душ, а осквернением самой земли. Разорение святых мест, пытки и убийства невинных - всё это позволяет им прочнее укорениться в мире. Поклоняясь нечестивым божествам, Геза обрёл немалое могущество.

Слуги Гезы распространились по всем епархиям и выполняют его приказания, сея разрушения и поругание, издевательства и насилие. Хотя этот нечестивый крестовый поход едва ли может похвастаться успехами в западной части королевства, восточные земли погружаются во тьму всё сильнее.

Многие места в Трансильвании, ныне занятые христианскими храмами, прежде использовались Цимисхами для своих древних ритуалов - и Гезе известно об этом. Под алтарями распятого бога лежат бессчётные руины чёрных церквей. И пускай теперь они приспособлены для христианских богослужений, земля под ними никогда не была освящена.

Сила Гезы растёт ночь от ночи, и с каждым годом он всё более отдаляется от света. Также, как Всевышний заранее осудил Люцифера на падение, тёмные боги Старого Света избрали в свои ряды этого прежде благочестивого человека.

Внешний вид: Геза - воплощение самообладания, даже в те минуты, когда отчаяние снедает его. В высшей степени учтивый и тактичный, он блестяще выдаёт себя за образчик христианской добродетели. Его наряды всегда подобраны по последней западной моде, хотя внешность скорее неопрятна. Он измождённый старик, обречённый на вечные страдания, и ничто не в силах поколебать его уверенность в этом.

Советы по отыгрышу: чем лучше вы контролируете себя, тем меньше в вас будут сомневаться другие. Подражайте западным обычаям. Будьте любезны с теми, в чьих руках находится власть. Убедитесь, что не видно ни одного кровавого пятна. Вы были низринуты с Небес, чтобы стать врагом всего сущего, поэтому вам надлежит действовать осторожно. Быть может, если вы достойно сыграете свою роль, в Судный день Господь избавит вас от вашей ноши. Или, если судьба и впрямь отвернулась от вас, тьма победит.

Убежище: церковь Магдалины невелика, но её вполне достаточно. В церковной крипте погребены мощи святых, и Геза полагает богохульным одно своё присутствие здесь. Многочисленные ритуалы наполнили здешние подземелья дыханием зловещих сил, и пока они молчат, Геза клянёт ужасную участь, что выпала ему.

Тайны: ритуалы, проводимые Гезой, становятся всё более изощрёнными. Убийство недопустимо для князя (а тем более для архиепископа), поэтому он держит жертв живыми до тех пор, пока окончательно не уничтожит их память. Его гули весьма преуспели, доставляя нужных ему пленников - молодых смертных - но их вылазки рискуют стать слишком частыми и оттого слишком заметными.

Кроме того, угрозу планам Гезы представляет смертный священник по

имени Янош. За спиной этого праведного юноши стоит ласомбра Лизетта Сияющая, которая готовит своего протеже на должность архиепископа. Геза пока не знает о сопернике, и, если Лизетта будет действовать стремительно, не узнает, пока не станет слишком поздно.

Влияние: как князь Эстергома, Геза имеет значительное влияние на город, особенно в вопросах оккультного толка и религии. Однако переменчивая природа его недобрых союзников весьма ограничивает те области, в которых они могут действовать. Даже во время встреч со своими советниками Геза нередко углубляется не в будничные темы, а в вопросы религиозные и философские. Соответственно, это не может не сказываться на благополучии его владений.

Геза пользуется уважением в рядах культа Малкавиан, стремящихся приумножить власть демона, называемого Купалой. Они также оскверняют землю Трансильвании своими обрядами, отчего их безумие возрастает. Некоторые из Тремеров проявляют интерес к этому культу, пытаясь использовать силу демона для своих ритуалов.

Судьба: влияние Эстергома в делах Венгрии постепенной сойдёт на нет, по мере того как будет усиливаться роль Будапешта. Католическая церковь расширит свою власть на большую часть города, однако некоторые из его церквей ещё надолго останутся запятнаны скверной и будут использоваться для нечестивых ритуалов. Однажды ночью Геза исчезнет, и его больше никогда не увидят. Столетия спустя отступники Шабаша возродят традиции, установленные им.

Клан: *Вентру*
Сир: *Булску*
Поколение: *7-ое*
Натура: *Поклонник*
Маска: *Кающийся*
Видимый возраст: *поздние 50*
Становление: *992*
Атрибуты:
(не указаны)
Способности:
Таланты: *Выступление 2, Бдительность 3, Эмпатия 2, Запугивание 3, Хитрость 4, Лидерство 4*

Навыки: *Этикет 3, Скрытность 3*
Познания: *Академические 2, Расследование 2, Лингвистика 3, Оккультизм 4, Политика 3*
Дисциплины: *Анимализм 3, Прорицание 4, Помешательство 1, Доминирование 5, Присутствие 3, Изменчивость 1*
Дополнения: *Союзники 2, Контакты 5, Стадо 3, Влияние 4, Ресурсы 4, Слуги 3, Статус 3*
Добродетели: *Убеждённость 4, Инстинкты 2, Смелость 2*
Дорога: *Дьявола 4*
Сила воли: *7*

Роланд, надсмотрщик

Предыстория: в дни до своего Становления Роланд жил жизнью, полной удовольствий. Его никогда не волновали ни последствия собственных поступков, ни возможность будущей расплаты. Красивый, властный и гонящийся за сиюминутным наслаждением, он всегда без боязни брал то, что хотел. Это высокомерие привлекло к нему внимание одного из парижских сетитов, восхитившихся его умениями. Поначалу витэ каинитов было для Роланда всего лишь диковинным соблазном, которому он охотно потакал. Вскоре он стал наслаждаться кровью своего хозяина и обнаружил, что жизнь гуля ему весьма по душе.

Домитор Роланда устал от азарта охоты, и потому использовал своего гуля в поисках смертных для своего развлечения. Каждую неделю Роланду приходилось превосходить самого себя в этом нелёгком деле. Вскоре он узнал, как соблазнить высокородную даму на придворном балу, как сохранять беззаботность, слоняясь по бедняцким кабакам и как вести дела с вымогателями и работорговцами.

Как только это мастерство развилось в достаточной мере, его хозяин преподнёс Роланда в подарок вентру, расположения которого хотел добиться. Гуль оказался поистине ценным приобретением. Вентру требовался тот, кто сумеет угодить их взыскательным вкусам, обеспечив при этом приятное разнообразие, а города Священной Римской империи предлагали большой выбор смертных, пригодных для развлечения пресыщенной нежити.

Когда Вентру Священной Римской империи начали вмешиваться в политику Венгрии, они полагали многочисленных претендентов в борьбе за корону своими игральными фигурками. Но вопреки ожиданиям, многие

из наиболее талантливых представителей венгерской знати уже находились под пристальным вниманием Булску, старательно взращивавшего своих наследников. Как дитя мафусаила, сам он был недосягаем для прочих немецких Вентру. Те, впрочем, справедливо полагали, что слежка за Булску способна дать им немалое преимущество перед другими. Проникнуть в его окружение предстояло Роланду. Гулю было даровано Становление, после чего его вновь подарили - на сей раз Булску, хотя Клятва Крови обеспечивала его верность другим хозяевам.

Для пешки, коей является Роланд, его занятие весьма прибыльно: в Венгрии нет недостатка в рабах-славянах, которые, ко всему прочему, относительно дёшевы. Однако несмотря на это, выполнять свои основные задачи ему становится всё сложнее. Роланд вынужден путешествовать, чтобы обеспечивать то разнообразие, которого требует его хозяин. Вдобавок «игрушки» Булску ломаются слишком часто, и избавляться от тел труднее с каждым разом. Многие из них, похоже, умерли от экзотических ядов, хотя причина этого остаётся для Роланда загадкой. Сам он охотно покинул бы Будапешт, прежде чем его поймают с чьим-нибудь трупом. Но у Вентру Священной Римской империи на него другие планы в этой партии, и время разменивать фигуру ещё не пришло.

Внешний вид: привыкший к богатству и привилегиям, Роланд достаточно искушён, чтобы суметь вписаться в любое общество. При дворе среди знати он одевается нарочито и вычурно, в то время как в трущобах - гораздо скромнее. Его фанатичное стремление сохранить свою привлекательность переросло в привычку пользоваться косметикой и притираниями. Не имея этой возможности, Роланд чувствует себя неуютно и предпочитает скрывать свою личность.

Советы по отыгрышу: вы скрываете своё презрение к Булску так же легко, как скрываете отвращение к его поручениям. Мысль о том, что вы прыгнули выше головы, только-только начинает посещать вас. Поэтому улыбайтесь и прихорашивайтесь при любом удобном случае.

Убежище: несмотря на то, что Венцель Рикард не любит Роланда, в тайных покоях под Будайской крепостью у него есть отдельная комната.

Тайны: тревога Роланда возрастает всё сильнее, несмотря на готовность выполнять приказы своего хозяина. Однако он не счёл бы создание проблем Булску прямым нарушением своей клятвы. Более того, Роланд способен

выдать те из секретов, которые не подвергнут его самого непосредственной опасности. Он считает себя слугой Инконню, но не лично Булску. Случись с последним несчастный случай, его отвратительное присутствие более не будет отравлять не-жизнь самого Роланда.

Влияние: существенная часть влияния Роланда зиждется на его знакомствах. Он хорошо знаком с преступными миром Венгрии, в особенности с работорговлей. В расширении рынка «живого товара» (в частности, славян) он сам сыграл не последнюю роль.

Судьба: когда Роланд наконец будет взят в плен, он раскроет немало сведений о Булску, что позволит врагам последнего подобраться ближе к своей жертве и в конечном счёте заставит того добровольно погрузиться в торпор. Вентру Священной Римской империи в ярости отвергнут Роланда, и он будет вынужден искать союза с любым, кто сможет позволить себе его услуги. В конце концов он поступит на службу к сетиту по имени граф Джокало и поможет ему проникнуть во многие знатные семьи Европы.

Клан: *Вентру*
Сир: *Отто*
Поколение: *10-ое*
Натура: *Асоциал*
Маска: *Щёголь*
Видимый возраст: *поздние 20*
Становление: *1103*
Атрибуты:
(не указаны)
Способности:
Таланты: *Выступление 3, Бдительность 3, Драка 2, Маскировка 4, Уклонение 2, Воровство 4, Хитрость 3*
Навыки: *Этикет 3, Скрытность 3*
Познания: *Расследование 2, Лингвистика 3, Медицина 3, Оккультизм 1*
Дисциплины: *Прорицание 2, Доминирование 3, Затемнение 2, Присутствие 3*
Дополнения: *Контакты 3, Стадо 3, Ресурсы 4, Статус 2*
Добродетели*: Сознательность 1, Самоконтроль 3, Смелость 3*
Дорога: *Человечности 4*
Сила воли: *6*

Рудольф Брандл, князь Праги

Предыстория: третий сын знатной немецкой семьи, Рудольф получил подобающее рыцарю образование, но также был готов податься и в церковь, если ему не удастся заполучить во владение (путём выгодного брака) подходящих земель. С его приятной внешностью и угодливым характером он сумел влиться в общество рыцарей и дворян, превосходивших его по статусу, но не возражавших против его компании.

Однажды вечером, когда юноша возвращался с попойки со своими друзьями, на него напал какой-то разбойник. Схватив перепуганного рыцаря сильными, как сталь, руками, он вонзил клыки прямо ему в горло. Очнувшись позднее, Рудольф с удивлением услышал, как незнакомец извинился за свою несдержанность и за то, что всё зашло настолько далеко.

Затем, представившись бароном Гределем, он объяснил, что является каинитом, что он утратил над собой контроль и набросился на молодого рыцаря, и что сам Рудольф теперь вступил в ряды не-мёртвых. Барон пояснил, что узнав качество оружия и одежды своей жертвы, он решился дать Становление и ввести птенца в клан Вентру. В течение следующих лет он обучал своего протеже всему, что знал об обществе каинитов. Благодарный за принятие в ряды «элиты мира» Рудольф делал всё возможное, желая угодить своему сиру.

Барон готовил Рудольфа к видной роли среди каинитов Священной Римской империи несколько десятилетий, но когда саксонские поселенцы были приглашены в Богемию, он уговорил юношу отправиться с ними и заполучить себе княжеский титул. Неожиданно для них обоих, вскоре после прибытия Рудольф действительно смог стать князем Праги. Сам он, впрочем, не подозревал, как трудно окажется им оставаться.

Занимающий великолепные покои в Пражском замке, Рудольф правит местными каинитами, хотя положение его в лучшем случае шатко. Зависящий от доброй воли династии Пржемысловичей и обременённый слабыми, рассеянными союзниками, он всё более и более уподобляется марионетке, не имеющей никакой реальной власти. Он не может позволить себе враждовать ни с Пржемысловичами, в чьих руках сосредоточены влияние и сила, ни с другими Цимисхами, наведывающимися в город. Он не может вмешиваться в дела Йозефа, носферату, заявившего свои права на еврейский квартал. Наконец, бруха Екатерина Мудрая еженощно посещает Старе-Место, ведя

горячие проповеди среди учащихся Пражского университета. Она также провоцирует волнения купцов, тем самым подрывая прибыльные торговые предприятия князя-вентру.

Чтобы бороться с еретическими сектами, поощряемыми бруха, Рудольф не только оказывает поддержку христианским церквям, но и установил культ поклонения Митре среди солдат, расквартированных в Старе-Месте. Он, впрочем, насаждает почитание вентру, известного под этим именем, что немало возмущает тех, кто служит настоящему божеству.

У Рудольфа нет настоящих друзей, и никакого существенного влияния на других каинитов. Большую часть своего времени он тратит на то, чтобы улестить Пржемысловичей. Дальнейшее его правление возможно лишь до тех пор, пока он способен сдерживать врагов ложным впечатлением власти и уверенности в своих силах.

Внешний вид: короткие светлые волосы Рудольфа затейливо завиты и уложены причёску в римском стиле. Взгляд его светлых голубых глаз кажется прямым и искренним, хотя порой бывает и озадаченным. Он носит только лучшие одежды и меха и держит в своей опочивальне великолепные доспехи. Его голос, который мог бы звучать повелительно, редко когда возвышается над тихим, вкрадчивым тоном, предназначенным льстить собеседникам. Исключение - слуги, с которыми надлежит общаться со всей возможной властностью.

Советы по отыгрышу: вы князь Праги, и ваше положение обеспечивает вам немалое богатство и видимость власти. Вы покровительствуйте купцам, а ваши связям с династией Пржемысловичей позволяют им наладить прибыльную торговлю. Хотя вас удручает, что кто-то другой держит бразды правления, иллюзии силы достаточно… до тех пор, пока вас не попытаются свергнуть.

Убежище: роскошное убежище Рудольфа находится под Пражским Градом.

Тайны: Рудольф знает, что Пржемысловичи прячут где-то в городе древнего каинита, предположительно одного из их предков. Поскольку по их настоянию в Вышеград воспрещён доступ другим каинитам, он подозревает, что логово находится там. Также ему известно, что император Священной Римской империи жаждет присоединить земли Богемии к своим владениям.

Влияние: у князя есть влияние в купеческой среде города, благодаря которому немецкие торговцы - особенно те, кто делает ему щедрые подарки - получают самые выгодные сделки.

Судьба: через несколько лет Рудольф потребует от Йозефа Цви, чтобы тот открыл еврейский квартал для князя и его приближённых. Когда тот откажется, князь отправит нескольких гулей убить несговорчивого носферату. Они прибудут в убежище перед расцветом, но не обнаружат там никого. В ту же ночь Йозеф проберётся в личные покои князя и убьёт его прежде, чем тот успеет пробудиться.

Клан: *Вентру*
Сир: *барон Гредель*
Поколение: *8-ое*
Натура: *Подхалим*
Маска: *Диктатор*
Видимый возраст: *21*
Становление: *899*
Атрибуты:
Физические: *Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4*
Социальные: *Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 4*
Ментальные: *Восприятие 2, Интеллект 2, Смекалка 2*
Способности:
Таланты: *Выступление 1, Бдительность 1, Драка 1, Уклонение 2, Запугивание 1, Хитрость 2, Лидерство 2*
Навыки: *Стрельба из лука 2, Этикет 3, Фехтование 3, Верховая езда 3, Скрытность 2*
Познания: *Академические 2, Народная мудрость 1, Право 2, Лингвистика (славянский) 1, Политика 3, Сенешаль 1, Теология 1*
Дисциплины: *Прорицание 2, Стойкость 2, Доминирование 3, Присутствие 3*
Дополнения: *Союзники 1, Контакты 2, Влияние 3, Ресурсы 4, Статус 4*
Добродетели: *Сознательность 3, Самоконтроль 3, Смелость 2*
Дорога: *Человечности 5*
Сила воли: *4*

Нова Арпад, владычица Венгрии

Предыстория: феодальная система, принёсшая мир и процветание на запад Венгрии, отбросила длинную тень на земли восточной её части.

Вторжение секеев, сформировавших новую знать, сделало валахов и румын, издавна обитающих здесь, подневольным сословием. Венгерские Вентру направили наблюдать за сложившейся ситуацией многообещающую посланницу. Пускай смертные правители вершат дела днём, но после заката им на смену приходят зловещие владыки ночи.

Сложившееся положение вещей не было делом рук Новы, но так или иначе, она поддерживала жестокость секеев, пришедших на эти земли. Она прибыла сюда идеалисткой, искренне полагая, что действия христиан-венгров, следовавших указу Папы Римского, более оправданы, чем даже действия её сородичей. Восточные территории, населённые варварами-язычниками и запятнанные злом, были вызовом всему цивилизованному миру. Нести в Трансильванию свет христианской культуры казалось ей великим благом.

При жизни Нова была дочерью дворянина из династии Арпадов. Она получила блестящее образование, изучая языки и литературу, музыку и верховую езду. Но несмотря на свой острый ум, самое большее, на что она могла надеяться - тайно стоять за спиной могущественного супруга. Не имеет значения, сколь прочен окажется такой союз, ведь власть в нём всегда будет принадлежать мужчине. Такой судьбы Нова не желала.

Становление дало ей потрясающую возможность. Политика смертных завораживала её, а проницательность Новы привлекла к ней внимание старших Вентру. Увлечённая рассказами и легендами о Венгрии и особенно Трансильвании, она верила, что сможет покорить этот дикий край. Воля и амбиции, а также наследие клана укрепили её в мысли о необходимости устроения нового порядка. Смертные обязаны были примириться с её волей - ведь таково было божье предназначении. Красноречие Новы заставило старейшин клана прислушаться к её словам, и вскоре она была удостоена чести служить им.

Цимисхи тоже узнали об этой исключительной женщине, решив противопоставить её честолюбию собственное коварство. Любому сильному правителю нужны умелые слуги - и Изверги вырастили того, кто идеально подошёл бы этой роли. Оливиу Шантович был хорошо осведомлён об обращении с рабами и слугами. Являясь членом печально известного семейства ревенантов, он обладал способностями, неизвестными на западе страны. Когда поместье Новы в Медиаше было достроено, он отправился

туда и скромно изъявил желание устроиться на службу. Получив место при дворе, Оливиу смог многое узнать о его хозяйке. За сильной волей Новы скрывалась потребность в сочувствии. Кроме того, она находила нового слугу неотразимым и не скрывала своего влечения. Всё это играло ему на руку.

Поначалу физическая близость приносила им лишь грубое удовлетворение. Началом стал взаимный обмен кровью; кроме того, оказалось, что Оливиу не подвержен действию Клятвы Крови. Воспитание научило его получать удовольствие многими способами, и он сам, в свою очередь, был весьма умелым наставником, подталкивая Нову всё дальше в глубины порока. Если эта земля принадлежит ей, утверждал Оливиу, разве не принадлежат и смертные тоже? В их ночные развлечения оказались вовлечены слуги, устраивавшие для своих хозяев замысловатые представления, и всё чаще спальня Новы становилась сценой для кровавых оргий. Тем слугам, кому посчастливилось пережить это, стирали память о случившемся. Постепенно Нова разучилась видеть в них людей - и сама становилась всё менее человечной.

Идеализм Новы был уничтожен подчистую. Однако вопреки этой победе, Оливиу не смог склонить её на сторону Цимисхов. Незадолго до этого, опасаясь подобных уловок с их стороны, Булску из Венгрии связал Нову Клятвой Крови. Её верность остаётся непоколебимой, даже если дух колеблется.

Нова утратила осторожность. Оливиу также недоставало бдительности, а его жестокость по отношению к слугам грозила расплатой, не заставившей долго ждать. В одну из ночей ревенант был убит жаждущим мести смертным, а сама Нова оказалась в плену. Её похититель - простой охотник по имени Митру - этим отважным поступком заслужил Становление. Нова пыталась торговаться со своими тюремщиками в надежде выбраться. Впрочем, её тактика не возымела успехов. Заговорщики-Цимисхи уже предложили сделать её более «уступчивой» к идеям жителей востока.

Её нынешнее положение - следствие заговора, возглавляемого носферату по имени Марушка. Дитя Марушки, Руксандра, использует свои силы, чтобы выдавать себя за Нову. Как только её власть падёт, заговорщики попытаются захватить эти земли. Если о заговоре узнают венгерские Вентру, война между каинитами Трансильвании вспыхнет с новой силой.

Сейчас положение Новы едва ли лучше, чем некогда положение её слуг. Однако судьба ещё может дать ей шанс.

Внешний вид: надменная и властная, Нова гордо возвышается на своими подданными. Её длинные волосы цвета воронова крыла ниспадают до пояса, а холодные голубые глаза пронзительно смотрят в лицо тем, кто осмаливает выступать против неё при дворе... по крайней мере, так было прежде. Теперь же кожаные путы впиваются в её тело каждую ночь, её крики заглушает металлический прут между зубов, а ярость в глазах меркнет. Нова постоянно испытывает голод (утолить который может лишь кровь румынских слуг). Её пленители еженощно дают ей лишь малое количество подходящей крови. Растрёпанные и спутанные волосы делают её похожей на загнанного зверя.

Советы по отыгрышу: если вы когда-нибудь выберетесь отсюда, вы дадите волю своей ненависти к обитателям Трансильвании. Что бы вы ни предприняли, это оправдано - все они должны узнать цену предательства наследницы Вентру!

Убежище: сейчас владения Новы - клетка шириной в пять футов. Это и близко не похоже на то поместье, в котором она обитала прежде.

Тайны: теперь, когда её заставили принести Клятву Крови Марушке, заговорщики чувствуют себя в безопасности. Марушка, в свою очередь, объединилась с Митру против общего врага - но у её плана есть один серьёзный изъян. Никто не подозревает, что Нова уже связала себя с Булску и не может быть порабощена кем-то ещё. Она притворяется, что её воля ослаблена, но это лишь видимость.

Влияние: Нова может шевелить левой ногой без посторонней помощи. Если бы её освободили, она могла бы возглавить армии Вентру в войне против Трансильвании.

Судьба: Нова получит свободу в течение года. Это, в свою очередь, вызовет усиление венгерского гнёта. После 1240 года она вынудит нескольких владык каинитов поддержать усиление позиций короля Белы IV, а затем убедит сородичей Венгрии и Священной Римской империи призвать на помощь войска саксонских князей. В 1288 году Нова поможет основать Сейм - совет смертного дворянства Трансильвании. Всё это будет происходить вместе с усилением налогового бремени, что заставит румынских крестьян массово бежать в соседние Валахию и Молдавию.

В 1437 году начнётся румынское восстание. В ответ на это Союз Трёх Наций, состоящий из мадьяр, германцев и секеев, будет отстаивать своё привилегированное положение. Семь саксонских князей попытаются захватить власть. Действия Новы приведут к тому, что венгерский гнёт продлится ещё на два века. Впрочем, эта история пока ждёт своего часа.

Клан: *Вентру*
Сир: *Грегор*
Поколение: *7-ое*
Натура: *Архитектор*
Маска: *Поклонник*
Видимый возраст: *ранние 30*
Становление: *1050*
Атрибуты:
Физические: *Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3*
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 4*
Ментальные: *Восприятие 3, Интеллект 5, Смекалка 3*
Способности:
Таланты: *Бдительность 3, Драка 3, Эмпатия 2, Воровство 2, Хитрость 3, Лидерство 4*
Навыки: *Этикет 3, Музыка 2, Фехтование 3, Верховая езда 3*
Познания: *Академические 2, Расследование 2, Право 3, Лингвистика 3, Медицина 2, Политика 4, Сенешаль 5*
Дисциплины: *Прорицание 3, Стойкость 2, Доминирование 5, Присутствие 3*
Дополнения: *Влияние 5 (сейчас - 0), Ресурсы 5 (сейчас - 0)*
Добродетели: ***Сознательность 1, Самоконтроль 2, Смелость 4***
Дорога: *Человечности 3*
Сила воли: *9*

Венцель Рикард, князь Будапешта

Предыстория: выходец из рыцарской среды, Венцель Рикард прибыл в Будапешт по приглашению великого князя Гезы Арпада, когда тот избрал нескольких баварских рыцарей своими телохранителями. Получив за безупречную службу Становление от Булску, Венцель более всего озабочен сохранностью своего положения, умножением прибыли от торговых сделок и поддержанием мира в городе, который легко может стать ареной для столкновений враждующих кланов. Лучшим способом достичь этих целей он видит превращение Будапешта в крупнейший и важнейший среди

венгерских городов (в идеале - в столицу королевства). Используя своё природное обаяние и княжеские привилегии, Венцель стремится привлечь в город других каинитов, прежде всего тех, кто будет верен исключительно ему.

Его брат в посмертии, князь Эстергома Геза Арпад, ненавидит и Венцеля, и их общего сира, Булску. Венцель обустроил в несколько крупных пещерах под Будайской крепостью убежище для Булску, где его несчастный сир может позволить себе всё, что сочтёт нужным. Хотя Венцель понимает, что тот страдает от ужасной, разрушительной зависимости, напрямую противостоять сиру он не отваживается, стремясь вместо этого помешать поставкам наркотика. Венцель опасается, что внезапно лишившись своего снадобья, Булску впадёт в безумие, последствия которого будут поистине смертоносны.

Венцель знает, что Геза каким-то образом способствует этой зависимости в надежде ослабить Булску. Вместо того, чтобы сражаться со своим собратом-князем, Венцель принял решение защитить их сира. До тех пор, пока он правит в Будапеште, Геза лишён возможности физически причинить вред Булску. Огорчённый тем, что его сир всё глубже погружается в пучину разврата и морального разложения, Венцель по-прежнему чтит его за то, каким человеком он был прежде.

Осаждаемый с одной стороны требованиями о снабжении от Тремеров, а с другой - военными успехами Цимисхов, Венцель ощущает насущную необходимость в силе и поддержке, достаточной, чтобы сказать «нет» и тем, и другим. Хотя он с прохладой поддерживает Тремеров, чьи действия связывают руки Цимисхам, войну в Трансильвании Венцель считает разрушительным, ненужным и глупым занятием.

Внешний вид: хотя Венцель и не выделяется ни ростом, ни сложением, он производит весьма внушительное впечатление. У него русые волосы и светло-голубые глаза, одинаково легко могущие искриться радушием или же пронзать холодом. Венцель носит богатую, но не вычурную одежду; единственное его украшение - перстень с драгоценным камнем, подаренный Булску в ночь Становления.

Советы по отыгрышу: в управлении городом надлежит опираться на честность и разумное планирование. Нет нужды доказывать доблесть или выставлять своё положение, если никто не оспаривает ваше право

на власть. Вы должны выяснить, откуда Геза берёт наркотики, а затем постепенно отучить от них Булску, прежде чем он окончательно уничтожит себя. Соблюдайте равновесие, насколько это возможно. Не ввязывайтесь в бессмысленную войну, которая разрывает на части Трансильванию и мешает развитию торговли. Торговые маршруты - артерии Будапешта, и ваша задача - поддерживать их всеми силами.

Убежище: Венцель обитает на нижних уровнях Будайской крепости, где он может приглядывать за Булску.

Тайны: Венцель заключил тайное соглашение с Фариком, ассамитом, который налаживает торговые связи между турками и христианами. Оба они надеются, что торговля станет мостом между их странами и культурами, и взаимопонимание положит конец обоюдной вражде. Также Венцелю известны все убежища каинитов Будапешта, за исключением Октавио. Он считает, что обнаружил тайную Часовню Тремеров в Обуде, но на деле это всего лишь происки культа Октавио.

Влияние: влияние Венцеля распространяется на всех жителей Будапешта. Хотя основное его внимание направлено на торговлю, он также благоволит развитию ремесленных цехов и помогает церкви.

Судьба: Венцель остаётся князем Будапешта на протяжении столетий, с гордостью наблюдая, как растёт и умножается слава его города. Когда Булску погружается в торпор, Венцель охраняет его сон, как верный сын. Он остаётся со своим сиром вплоть до XVI века, когда тот пробуждается вновь.

Клан: *Вентру*
Сир: *Булску*
Поколение: *7-ое*
Натура: *Защитник*
Маска: *Архитектор*
Видимый возраст: *середина 20*
Становление: *1013*
Атрибуты:
Физические: *Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4*
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 4*
Ментальные: *Восприятие 3, Интеллект 4, Смекалка 3*
Способности:

Таланты: *Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 2, Уклонение 2, Эмпатия 3, Запугивание 2, Хитрость 1, Лидерство 3*
Навыки: *Знание животных 2, Стрельба из лука 3, Этикет 3, Фехтование 4, Верховая езда 4, Скрытность 1*
Познания: *Академические 1, История 1, Право 2, Лингвистика (венгерский) 1, Политика 4*
Дисциплины: *Прорицание 1, Стремительность 2, Стойкость 3, Доминирование 3, Могущество 1, Присутствие 4*
Дополнения: *Союзники 3, Влияние 3, Ресурсы 4, Слуги 3, Статус 4*
Добродетели: *Сознательность 4, Самоконтроль 4, Смелость 4*
Дорога: *Королей (Тропа Рыцаря) 8*
Сила воли: *8*

Прочие представители клана Вентру

Конрад фон Ауфхольм

10 поколение, потомок Вальтера фон Торстена
Натура: *Ловкач*
Маска: *Диктатор*
Становление: *1022*
Видимый возраст: *поздние 30*

Присутствие в Кракове вентру Конрада фон Ауфхольма олицетворяет растущее немецкое влияние в регионе. Прибыв вскоре после возведения Краковской епархии, Конрад несколько десятилетий публично искал расположения княгини Разколины, одновременно с этим втайне стремясь достичь большей власти как для себя, так и для своих собратьев в Священной Римской империи. Его познания в политике смертных и каинитов помогли ему в его начинании. Теперь он незаметно делает всё возможное, чтобы подорвать авторитет Разколины, на словах поддерживая её.

Конрад также способствовал тайному приезду в Краков Клааса Дрешера. Уроженец Священной Римской империи, пусть и принадлежащий к клану Тремер, по мнению Конрада, будет союзником куда лучшим, нежели любой из каинитов-славян. Он позволил Клаасу выдать себя за вентру, скрывая от Разколины его настоящий клан.

В настоящий момент Конрад контролирует рынки и внимательно следит за большинством торговых сделок в городе. Кроме того, он переманил на

свою сторону епископа Стефана, изображая советника духовного лидера Кракова, в надежде использовать растущее влияние на дела церкви для усиления собственной власти. В отличие от Разколины, Конрад убеждён, что многочисленность смертных способна пошатнуть положение каинитов. Он надеется однажды преподнести Краков в дар своему сиру.

Глава пятая. Отпрыски ночи

С самых ранних ночей Трансильвании темнейшие силы боролись за власть над этими землями. Порождённые в их мрачных недрах, ужасные Цимисхи предъявили свои права на обширные домены, отвергнув главенство прочих каинитов. Любые умиротворяющие слова перемирий в их устах - не более, чем передышка перед новой войной. Боевой клич живых и не-мёртвых эхом оглашает горы Трансильвании, без конца повторяясь снова и снова.

Потомство Цимисхов

Цимисхи - не только самый многочисленный клан среди вампиров, населяющих Восточную Европу, но и самый разнообразный. В 12 веке около двух или трёх десятков его представителей притязают на свои владения на территории Трансильвании.

Это удивительно - или же свидетельствует о нынешнем положении дел в клане - поскольку большинство Извергов весьма неохотно дают Становление новым вампирам. Они находят разведение ревенантов куда более действенным. После столетий под властью своих хозяев, дети ревенантов верны им с рождения. Это избавляет каинитов от хлопотной и неблагодарной работы по обучению и воспитанию своего возможного потомка.

Целое поместье ревенантов, поколение за поколением трудящихся на благо воеводы, может обитать в тени его крепости. Среди самых многообещающих из их числа и находят кандидатов на Становление. Однако слуга-ревенант обычно не получает Тёмный Дар, пока не становится очевидна необходимость этого. Так, например, для победы над врагами Извергов порой требуются силы и умения, превосходящие человеческие. Лишь тогда будущее дитя погребается заживо, чтобы ждать второго рождения.

Ещё красноречивее о Цимисхах говорит бесконечная война, кипящая между князьями и соперничающими воеводами. Надменные и властолюбивые, они заключают и разрывают союзы с безудержным пылом. Князья Трансильвании необычайно территориальны - каждый считает себя полноправным хозяином своих земель. Цимисхи-феодалы обычно имеют мало верных союзников, полагаясь в основном на потомков, связанных

Клятвой Крови, ужасных монстров и полчища слуг-шляхтичей. Война здесь проста и безжалостна.

Их обращение со своими смертными сервами также сверх меры жестоко, что бы ни думали на этот счёт сами Изверги. Эти каиниты всегда считали людей не более чем скотом. И пока Цимисхи воображают, что смертные погибнут без них, люди начали восставать против своих ночных владык. Точно также прочие каиниты Трансильвании полагают, что процветающие тевтонские Вентру, сколь бы спесивы и невыносимы они ни были, предпочтительнее чудовищных Извергов.

Впрочем, сами Цимисхи мало волнуются о подобных заговорах. Куда больше их заботят сильные враги, в частности, Узурпаторы-Тремеры. Там, где Цимисхи многочисленны, но разобщены, Тремеры малочисленны, но едины. В войне с Извергами они полагаются на свою фанатичную преданность клану, необычную магию и звероподобных Горгулий.

Растущее число битв потребовало упрочения феодальных традиций клана. Гнёт правителей-Цимисхов в отношении смертных в их владениях стал усиливаться по мере того, как одно кровопролитное десятилетие сменялось другим. Однако вопреки кажущейся очевидности, созданная ими феодальная система полностью сформировалась лишь к VIII веку. До этих тёмных времён величайшие из Извергов по природе своей были склонны к размышлениям и созерцанию.

Старый клан Цимисхи

Стоит отметить, что не все старейшины Цимисхов разделяют сходные верования. Одна из сект, крайне замкнутая даже по сравнению с прочими, всегда отвергала практику Изменчивости. По их представлениям, изменения плоти ведут к осквернению души. Столетия спустя их потомки стремились следовать феодальной ментальности Цимисхов, но по-прежнему яростно возражали против трансформации своего тела. Как правило, этих каинитов отличает поразительный анахронизм манер и стиля.

По этой причине их насмешливо прозвали «Старым кланом Цимисхи». Даже после того как феодальное устройство кануло в Лету, эта маленькая, но громогласная секта настаивала на сохранении древних традиций управления своими огромными владениями. По мере того как усиливались их замкнутость и фанатизм, она начали изобретать замысловатые (а порой и совершенно нелепые) легенды, призванные оправдать свою крайнюю ортодоксальность. Так, по их словам, остальной клан, практикующий Изменчивость, на самом деле поражён ужасной чужеродной заразой. Прочие Цимисхи чураются их, считая не более чем досадным атавизмом. Поэтому неудивительно, что лишь Чёрная Рука готова терпеть присутствие Старого клана в своих рядах.

Метаморфы

Первые из Цимисхов Трансильвании были мистиками, практикующими тайные обряды. Они размышляли над истиной сутью своей природы во тьме, давно отрёкшись от людских обычаев (привычки низшей расы были им чужды). Свои ритуалы они проводили в каменных святилищах, самые искусные из которых являлись лишь преддверием запутанных подземных лабиринтов. Эти «чёрные церкви» всё ещё разбросаны по многим местам в Трансильвании и остаются безмолвным свидетельством ужасов прошлого.

Днём смертные слуги возводили над землёй каменные здания, а по ночам огромные многорукие твари прорывали туннели под ними. Вампиры довершают начатое их слугами. Укрытые от солнечных лучей, не-мёртвые мастеровые возводят асимметричные каменные стены или превращают тела жертв в колонны из плоти в более замысловатых святилищах. Собор Плоти близ перевала Красной Башни служит прекрасным примером подобного

стиля.

Проводящиеся здесь церемонии как нельзя лучше соответствовали окружающему убранству. Задолго до культа распятого бога, задолго до того, как воинственные племена взывали к Дагону и Баалу, самые совершенные из Цимисхов пытались преодолеть рамки смертной плоти. Изменив устройство своих тел, они воссоздали себя заново в соответствии со своими видениями - или кошмарами - совершенства. Те, кто поражал воображение больше других, становились предметом поклонения, и раболепные гули высекали их подобия в статуях, позднее почитавшихся как изображения языческих богов.

По мере распространения клана Метаморфы освоили и более хитроумные способы защиты своих земель и обычаев. Создание подземных святилищ было делом примитивным, подходящим скорее Носферату. Искусные каменные постройки продолжали служить храмами Метаморфам, и после того как христианские монашеские ордена начали распространяться по Трансильвании, их церкви оказались весьма удобным прикрытием для жрецов-Извергов. В более цивилизованных частях воеводств «чёрные церкви» с тех пор были восстановлены христианами, обычно пребывающими в неведении относительно того, что таится под их ногами. И хотя в этих местах проводятся христианские богослужения, окружающую землю чрезвычайно трудно освятить.

Некоторые малые святилища со временем пришли в упадок, а часть их оказалась и вовсе покинута Цимисхами. Их место заняли другие пугающие создания: семейства слуагов, люпины-изгнанники, идущие путями Чёрной Спирали, уцелевшие шляхтичи - гули, созданные для войны.

Более современные Метаморфы считают эти старинные обряды не более, чем прихотью слабоумных старейшин. Столь же мало пиетета они питают перед феодальной системой клана. Только дикари, по их мнению, станут использовать пещеры и церкви. Те, кто считает себя наиболее цивилизованными, ищут лаборатории алхимиков или магов, а кто-то - места, пропитанные порченным висом или иными магическими энергиями. Многие одержимые мистическими исканиями настаивают, что их занятиями руководит один только интеллект.

В своих небольших доменах эти Изверги жадно стремятся к просветлению, собирая обширные библиотеки оккультных знаний. Человеческая мораль

видится им досадным ограничением, которое следует преодолеть во что бы то ни стало.

Иные мистики ищут знаний ради самих знаний. В последнее время всё больше их странствует между воеводствами в своих поисках. В обмен на кровь или покровительство, они оказывают услуги князьям и воеводам, но хотя их вера и даёт им некоторое уважение в лице прочих, только глупец станет полностью доверять мистику. Доверие, в конце концов, ещё одна человеческая слабость.

Мистики обладают острым чутьём, позволяющим определить порчу в земле. Известны им и истинные имена духов, являющихся причиной этого. Взывая к этим древним сущностям, мистики способны помочь или навредить правителям доменов. По их приказу могут засохнуть и погибнуть посевы, начнёт болеть скот, а дети и иной приплод будут рождаться с ужасными уродствами. Всё это заставляет князей относиться к ним с почтением.

И по мере того как меняются времена и рушатся «чёрные церкви», меняются и сами Метаморфы - не теряя, а лишь приобретая.

Ночь Купалы

Языческие обычаи — это голос самой земли, и порой христиане боятся их не без причины. В мире, где есть свет, есть и тьма - и в канун празднования Купальской ночи силы тьмы несоизмеримо могущественнее. В этот период мистики и воеводы нередко путешествуют в чужие владения, отложив свои распри ровно настолько, насколько того требуют обычаи. Вместе они выступают против общих врагов, древних духов порчи, названных купалами - по имени древнего славянского божества. Хотя власть Купалы будет разрушена задолго до XX столетия, в XII веке он остаётся неоспоримой силой.

Смертные язычники отмечают Купальскую ночь 22 июня. По их поверьям, Купала - добрый и светлый бог. Разумеется, Цимисхам известно, что ни то, ни другое не соответствует действительности. Настоящий обряд Купальской ночи каждый год проводится в разное время, которое могут вычислить лишь мистики клана. Только тогда, когда завеса между тварным миром и царством духов истончается, те, кто верен древним обычаям, могут увидеть порчу самой земли. Её разносят отродья Купалы, и там, где почва отравлена их присутствием, в лунном свете видны очертания этих бормочущих, вечно

искажающихся духов.

Для Цимисхов земля и её правитель - единое целое. Они выказывают своё почтение к земле, разделяя кровь друг с другом и с самой землёй. Направляемые мистиками, собравшиеся исполняют древний обряд: серебряная чаша с кровью всех участников передаётся по кругу, а последние капли выливаются на землю. Это действо не только знаменует их союз, но также укрепляет силы перед грядущим испытанием. Воющие духи-купалы замолкают, трепеща от ужаса.

Затем начинается бойня. Охваченные яростью Цимисхи принимают устрашающий облик, их когти окрашиваются кровью. Духи кричат о пощаде, но тщетно. Уничтожая зло, гнездящееся в почве, Изверги очищают землю, выполняя тем самым старинный завет, предписывающий защищать её. Их пыл слишком часто перерастает во всепоглощающее безумие, от которого не защищено ничто в окрестностях. К рассвету это безумие угасает, а порча Купалы вновь ослабевает.

Гостеприимство того, на чьей земле происходил обряд, распространяется на всех его участников и на следующие ночи. Перемирие продолжается столько времени, сколько необходимо им, чтобы вернуться в свои владения. Спустя неделю или две битвы за власть вспыхнут с новой силой, но величайший из врагов клана будет достаточно истощён.

(Для описания мира духов Рассказчики могут использовать систему из линеек Оборотней и Магов. В ночь Купалы значение Барьера на территории, заражённой купалами, снижается на 2. Колдуны-Цимисхи проводят ритуал пятого уровня Тауматургии или Колдовства (см. «Libellus Sanguinis 1: Властители держав»), позволяющий войти в Пенумбру и сразиться с духами. Их характеристики указаны в Приложении.)

Воеводы

Более искушённые Цимисхи с пренебрежением смотрят на обычаи Метаморфов. К чему ютиться в руинах древних храмов, подобно презренным Носферату? Пускай пещеры останутся низшим созданиям - вокруг лежит мир, который должен быть покорён. Церкви и лаборатории тех мистиков, кто наиболее продвинулся в своих оккультных практиках, конечно, занятны, но есть и более священные (и мирские) задачи. Воеводы полагают цель своей не-жизни куда более благородной: они защищают и умножают

богатство самой земли.

К началу VII века наиболее деятельные из Цимисхов раскинули сеть своего влияния по всей территории Трансильвании. По традиции, наиболее уважаемый из числа воевод получал особые привилегии, намного превосходящие власть смертных правителей. Всюду, где он мог выстроить укрепления и держать гарнизон, воевода объявлял себя хозяином земли и тех, кто жил на ней. Младшие правители - князья - довольствовались правами на меньшие регионы, однако настаивали на своём исключительном праве на власть и охоту в их домене. В некоторых областях владыки-Изверги избирали себе и более звучные титулы, например, маркграфа.

По мере того как седьмой век уступал место восьмому, формировались и границы между воеводствами, а также устанавливались исторические названия регионов. Эти дерзкие притязания привели к ожесточённой вражде между Цимисхами и их соперниками-люпинами, Теневыми Владыками. Миграции племён, продолжавшиеся ещё долго после установления границ, были вызваны этими событиями. Вскоре после этого оборотни объединились, чтобы заново утвердить свои права на земли Трансильвании.

По утверждениям Цимисхов, люди следовали за своими хозяевами. В прежние ночи границы воеводств оспаривались крайне часто. Даже на давно признанные домены могли притязать выскочки, желавшие получить титул воеводы. Когда один князь объявлял войну другому, при свете луны разыгрывались кровопролитные битвы. Испытание войной стало традицией. Боевые гули - шляхта - и воинственные ревенанты решали споры своих господ. В те времена местные крестьяне усвоили правило запирать окна и двери на закате и не покидать дома до тех пор, пока не пропоёт петух на рассвете.

Цветистые истории о подобных спорах стали предметом фамильной гордости в следующие два столетия. В XII веке воеводы нередко содержат небольшие армии или имеют иные возможности, к которым обращаются в случае такого рода проблем. Подобно рыцарям, они зачастую заранее договариваются о правилах и «оружии» для Испытания войной. В более простых случаях может потребоваться победить одного человека (или не совсем человека), тогда как в наиболее масштабных - разгромить армию или даже сразить самого воеводу.

Упрочение позиций семейств ревенантов также усиливало власть

воевод. Хотя на выведение их могли потребоваться сотни лет, с ночи своего основания такое родовое гнездо становилось ценным ресурсом для своего покровителя. Некоторые семейства стали достаточно обширны для того, чтобы служить нескольким князьям, хотя их врождённая верность своему господину мешает многим членам покинуть его владения.

Хотя клан Цимисхов крайне разобщён, между князьями и воеводами существует определённая мера уважения. Власть хозяина домена должна опираться на поддержку воеводы, без признания которого она недействительна. Князь должен принести своему покровителю клятву верности, а в обмен на признание собственных прав обязан предоставить тому солдат во время войны. У князей есть и другие обязанности, например, соблюдать традиции гостеприимства в отношении других Цимисхов или подчиняться воле воеводы в разрешении споров.

Существует также неписанный договор между правителем и его землёй. Некоторые из каинитов считают лучшим доказательством его выполнения страдания смертных обитателей домена. Другие говорят, что когда порча в земле разрастается, лицо воеводы темнеет. В любом случае, связь между Цимисхами и их владениями неоспорима. Когда член клана покидает родные края, он должен брать с собой горсть земли из этих мест. Во время дневного сна он должен соприкасаться с сутью земли, которую он поклялся оберегать - иначе спокойствие и силы покидают его.

Пока воеводы копят силу, многие юные каиниты понимают, что времена неизбежно меняются. Западное христианство грозит принести свет во многие дикие и тёмные уголки земли, и всё больше крестьян принимает веру в распятого бога, восставая против жестокой власти своих незримых хозяев. По той же причине некоторые Изверги не стремятся занять положение в устоявшейся феодальной иерархии клана. Эти парии становятся провозвестниками грядущего рока, утверждая, что ночи воевод близятся к концу. Они сбиваются в стаи, бродя среди лесов, где охотятся на любую добычу и скрываются от суда воевод.

Члены этих стай порой демонстрируют необычайно сильную связь друг с другом и верность общей цели. Известно, что некоторая их часть также разделяет общие кровавые узы на празднике Купальской ночи. Многие из них извращают старинные обряды, устраивая в это время ужасные бесчинства и открыто демонстрируя неповиновение старейшинам. Худшие

стаи превозносят имя Купалы и, быть может, близится ночь, когда порча из их вен захлестнёт остальной клан. Они отвергают старые устои и хулят древние традиции.

Для старейшин подобное поведение - оскорбление самого худшего толка. Для них традиции клана — это фундамент, на котором зиждется его мощь. Но вопреки возражениям озлобленного молодняка, многие верования XII века сохраняются и в последние ночи. Земля живёт и умирает благодаря деяниям своих защитников - и должна быть сохранена любой ценой. И именно себя Цимисхи считают законными наследниками этих мест, Земель-за-лесом.

Известные Цимисхи

Несмотря на опустошения, учиняемые западными каинитами и Тремерами, Цимисхи всё ещё остаются крупнейшим из кланов в Старом Свете. Полагая всю Восточную Европу своими угодьями, они не признают никакой другой власти. Ставленники западных каинитов часто становятся всего лишь досадной помехой в их планах, и многие уже пали жертвами зловещих заговоров. Вдали от людских деревень и охотничьих угодий других вампиров Изверги безраздельно правят своими вотчинами. Некоторые наиболее примечательные Цимисхи перечислены ниже.

Тёмные гении

Йорак, Верховный жрец Собора Плоти

4 поколение, потомок Старейшего
Натура: *Загадка*
Маска: *Мечтатель*
Становление: *по меньшей мере, несколько тысяч лет назад*
Видимый возраст: *любой, какой он пожелает*

Йорак, один из старейших Цимисхов Трансильвании, обитает в лабиринте под толщей Карпат. Его фигура стала центральным воплощением сложного культа Метаморфов, а Собор Плоти, созданный им - важнейшим святилищем во всём Старом Свете.

Йорак свободно блуждает по своим пещерам, никогда не покидая их. Его тело принимает странные формы, более удобные для постоянной тьмы. Говорят, что заплутавшие там ищут встречи с ним, обещая свою верность

и моля о помощи. Йорак ожидает, что с ним будут обращаться как с божеством, поскольку его могущество почти равно богу. О его всеведении и мистических силах говорят со страхом.

Хотя он нередко принимает облик немощного старика, эта внешность обманчива. Могущество крови позволяет ему многократно усиливать собственное тело за доли мгновения. Совершенное владение Изменчивостью вкупе с мастерством Прорицания позволяют Йораку свежевать умы тех, кто вызвал его неудовольствие, принимая формы, которые пугают их сильнее всего.

Колдовские умения Йорака кажутся ещё более грозными. Ему не нужно покидать свой лабиринт, ибо он способен ощущать происходящее на множество лиг вокруг. Его дух бродит среди лесов и гор, пока тело находится в мистическом трансе. По слухам, он способен влиять даже на то, что находится на другом конце континента, хотя вэти россказни трудно проверить.

Даже те несчастные, из тел которых выстроен Собор Плоти, поклоняются Йораку. Множество жертв сохраняют подобие жизни, обречённые страдать сотни лет. Некоторые формируют коллективные разумы, отчаянно стремясь хоть как-то защититься от психического насилия своего «творца». В этом нечестивом святилище собрано огромное количество знаний, но попытка извлечь их способна разрушить неподготовленный разум.

Последователи Йорака верны и пользуются его защитой, а сам он обладает необычайным влиянием в клане. Вампиры Трансильвании приходят и уходят, но Йорак остаётся незыблем. Собор Плоти со временем будет требовать всё новых и новых жертв, лабиринт в его чреве будет расти и вместе с ним будут расти легенды о зле, обитающем здесь. Со временем могущество Йорака станет ещё более велико и его незримое влияние расползётся всё дальше и дальше по землям Восточной Европе.

Разумеется, всё это изменится с приходом Влада Цепеша.

Нориц, Сокрушитель Легионов

5 поколение, сир неизвестен
Натура: *Победитель*
Маска: *Интриган*
Становление: *столетия назад*

Видимый возраст: *30*

Нориц прозревает борьбу, которую его клан будет вести в грядущие столетия. Эволюция - его личная религия, и подтверждение этому - десятки потомков, выпущенные в ночь после своего Становления. Многие из них обречены погибнуть, но сильнейшие выживут. Всем им внушается одна и та же цель: необходимость поглотить как можно больше душ других каинитов. Таким образом Нориц объявил войну всем, кто представляет угрозу его безудержной паранойе. Нехватку рассудка он компенсирует блестящей хитростью.

Получив Становление в мрачных залах его замка в Молдавии, потомки Норица проникают в небольшие города, где обитают каиниты, отравляя эти места своим присутствием.

Каждый взращённый им птенец содействует своему сиру в его крестовом походе против остальных каинитов. Что ещё важнее, эта орда - всего лишь часть его безумных попыток захватить власть на «низшими» вампирами. Разыгрывая сложные партии, Нориц надеется, что его выводок поможет ему сокрушить и пожрать души Старейших. Он видит себя по правую руку от самого Каина, не меньше.

Его внешность представляет собой образчик варварской красоты, а манеры - варварского благородства. Кровь Норица выдаёт его происхождение. У него тонкие, но решительные черты: блестящие тёмные глаза, изящный нос, жёстко очерченный рот и длинные чёрные волосы. Нориц - и гений, и искуситель одновременно. Слабейшие из его потомков становятся его инструментами, сильнейшие - злейшими врагами. Закаляя их в огне междоусобных распрей, он готовится вступить в свою величайшую битву. Когда он уничтожит одного из мафусаилов, то займёт его место в бесконечной борьбе за власть - а до тех пор всё должно приближать эту цель.

Даже сейчас он прощупывает силу своих собратьев по клану. Отпрыски Норица рыщут по землям Йорака, жертвуя собой, словно пешки, готовящие выгодную позицию для крупной фигуры. Если бы только он мог захватить Йорака, его могущество возросло бы многократно! Хотя есть и другие угрозы. Каиниты Венгрии настаивают на том, что Трансильвания, Валахия и Молдавия должны стать частью их смехотворного христианского королевства. Следует ли направить своё могущество против Булску, чтобы осла-

бить мафусаилов Священной Римской империи? Так много возможностей - и так много рисков.

Нориц склонен чрезмерно распылять свои силы. Его самонадеянность, эгоцентризм и умопомрачение разрушают его запутанные планы. Порождая слишком большое потомство, он утрачивает контроль над большей его частью. Растущий вокруг хаос всегда готов вырваться из-под его управления… но пока этого ещё не случилось. Молдавия охвачена паникой, поскольку сотни отпрысков Норица охотятся на смертных без всякого стеснения - а прочие каиниты проклинают его имя.

Шаагра, Старейшая Праги

5 поколение, сир неизвестен
Натура: *Стоик*
Маска: *Диктатор*
Становление: *152*
Видимый возраст: *50*

Жрица великой Богини-Матери и военачальник одного из славянских племён под названием врои, Шаагра повела своих людей на запад, чтобы избавить от необходимости служить более крупному племени, и возвысила Либуше, свою любимую внучку, до положения вождя. Очутившись на землях, принадлежащих одному из старейшин Цимисхов, племя ненадолго осело, предложив тому свою службу. Ум и решительность Шаагры вкупе с её верностью своим людям впечатлили цимисха, который даровал ей Становление и, связав Клятвой Крови, отослал на поиски новых земель.

Шаагра сделала Либуше своим гулем, дабы её племя не осталось без сильного вождя. Медленно продвигаясь на запад, врои следовали тем же путём, которым шли орды варваров до них. Они останавливались ровно настолько, насколько требовала Шаагра и, взяв горсть земли, снимались с места по первому её слову. К шестому веку её Клятва Крови уже угасла, но Шаагра всё равно мистически ощутила гибель своего сира. Она помогла Либуше и племени осесть в Богемии, выбрав место, где однажды вырастет Прага, а вскоре после прибытия впала в торпор. Пока Шаагра спит, её волю выполняют Либуше и несколько избранных членов семейства Пржемысловичей, ныне правящего городом. Совсем недавно Шаагра пожрала нескольких молодых каинитов (в том числе двух тремеров). Хотя пока она ещё пребывает в полудрёме, но уже начинает пробуждаться.

Сон в осквернённой Купалой земле сделал Шаагру (как и многих других Цимисхов) подверженной приступам безумия. Когда она очнётся, то с равной лёгкостью сможет творить и самые гнусные, и самые возвышенные деяния.

Изверги Трансильвании

Раду, князь Бистрицы

Предыстория: дипломатические отношения Раду с прочими кланами каинитов позволяют им взглянуть на Цимисхов иначе. Хотя венгерские Вентру никогда не признают власть большинства воевод Трансильвании, вместо этого пытаясь создать несколько собственных доменов на их территории. За последние два века таких попыток насчитывалось семь. Саксонские поселенцы должны были заново отстроить семь трансильванских городов, а направляющие их усилия каиниты - стать правителями, образовав вместе Совет Пепла. И хотя их намерение потерпело сокрушительную неудачу, для Раду оно стало несомненным успехом.

Раду родился в 1100 году в семье ревенантов. Его предки служили Цимисхам ещё с тех времён, когда Трансильвания называлась Дакией и входила в состав Римской Империи. Умом и коварством снискав расположение своего покровителя, Раду был особенно любим за своё политическое чутьё. Прекрасно понимая исходящую от венгров угрозу, он предупреждал, что Трансильвания неизбежно окажется под пятой христианского королевства, а феодальные порядки будут поставлены на службу западных захватчиков. Хотя смертный правитель и по сию пору сохранял некоторую независимость, было совершенно ясно, что угнетение местного населения вскоре превзойдёт даже суровость Извергов.

Это было смелым заявлением - не только потому, что оно плохо отражало притязания его клана, но и потому, что покровитель Раду по слухам не принадлежал к числу «истинных румын». Прежние дакийские хозяева домена потерпели поражение в испытании войной от амбициозного цимисха из числа секеев. Румынские Цимисхи, в свою очередь, питали крайнюю неприязнь к своим сородичам из числа секеев и венгров, полагая их приблудами в своей великой и славной родословной. Несмотря на это, хорошее понимание западной культуры дало Раду возможность проявить себя.

Раду стал послом в западной Румынии, направившись туда якобы с целью установления дипломатических отношений, но на деле - чтобы собирать сведения. Когда венгерские Вентру выдвинули свой план по созданию семи доменов и Совета Пепла для управления ими, Раду оказался в выигрышном положении. Хотя это предприятие, предназначенное «воскресить славу древней Дакии из пепла варварства», казалось пустой мечтой всем, кроме самих Вентру, Раду получил Становление от своего покровителя-секея для того, чтобы проникнуть в ряды заговорщиков. Высокомерные венгры, приняв уловки Раду за чистую монету, в итоге пожаловали ему титул князя Бистрицы.

Раду регулярно общается с правителями остальных шести доменов. Он быстро снискал слову дипломатичного и учтивого каинита, заверив своих «коллег», что некоторые представители его клана искренне желают поддерживать отношения с остальной частью Европы. При этом Раду прекрасно осознавал, что самое слабое место заговора - связь между его членами. Он связал Клятвой Крови посланника, гангрела по имени Тибериу. Полученные им сведения позволили Раду и его тайным союзникам-Цимисхам составить план противодействия заговору Вентру.

Разрушенный коварством Раду, Совет Пепла распустили спустя несколько десятилетий. Хотя саксонские поселенцы всё ещё продолжают строительство семи задуманных городов, из семи князей осталось только четверо. По-прежнему поддерживая хорошие отношения с тремя другими, Раду остаётся в безопасности в своём домене. До тех пор, пока Вентру не решат отказаться от дипломатических связей с Цимисхами, его влияние будет признаваться каждой из сторон.

Внешний вид: Раду выглядит хрупким, едва ли не изнеженным, но это не более, чем искусный обман. У него необычайно светлые волосы. Когда Раду злится, его голубые глаза становятся красными, а кулаки сжимаются, демонстрируя силу. Но стоит только ярости уйти - мираж возвращается. Любовь к обществу смертных заставила его научиться искусно старить собственный облик. Каждые 25 лет Раду возвращается в облик двадцатипятилетнего юноши и создаёт новую маску для общения с людьми.

Советы по отыгрышу: вы утончённо культурны в высшей степени - пускай уроженцев Запада и вводят в замешательство ваши необычные привычки.

Они находят вас увлекательным, а ваше гостеприимство - прелестным. Вы исключительно верны своим кровным связям и обладаете красноречием, позволяющим поддерживать добрые отношения со вздорными феодалами. В своих владениях вы - абсолютный и бесспорный деспот. Никому не позволено вмешиваться в ваши отношения со смертными вассалами.

Убежище: замок в предместье Бистрицы.

Тайны: оттачивая свою изысканную жестокость столетиями, Раду пленился очарованием юности и невинности. Каждые 25 лет в память о смерти своей жены он принимает новую личину молодого дворянина, обольщает юную девушку не старше 16, ухаживая за ней и наслаждаясь её изящной и медленной смертью.

Влияние: у Раду есть несколько доверенных советников, помогающих ему налаживать отношения с другими кланами, благодаря чему его положение как князя Бистрицы необычайно прочно. Он является одним из немногих Цимисхов, которые могут свободно общаться в западными Вентру, и обладает достаточным влиянием, чтобы защитить свои земли от соперников-воевод.

Судьба: князь Бистрицы станет верным союзником Влада Цепеша. После сфабрикованных похорон Цепеша, Раду будет демонстративно и убедительно оплакивать его кончину. После Торнского соглашения другие князья Трансильвании ещё пожалеют о том, что разорвали свои союзы с Раду. Сбежав со своими собратьями по клану, он станет кардиналом Нового Света, а его власть лишь упрочится.

Клан: *Цимисхи*
Сир: *Вися*
Натура: *Диктатор*
Маска: *Щёголь*
Поколение: *7-ое*
Становление: *1125*
Видимый возраст: *середина 30-и*
Атрибуты:
Физические: *Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 4*
Социальные: *Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 4*
Умственные: *Восприятие 3, Интеллект 5, Смекалка 3*
Способности:

Таланты: *Бдительность 3, Уклонение 3, Эмпатия 2, Запугивание 2, Лидерство 2, Хитрость 3*
Навыки: *Знание животных 1, Стрельба из лука 1, Этикет 3, Музыка 2, Верховая езда 2, Скрытность 2*
Познания: *Академические 2, Расследование 2, Право 4, Лингвистика 3, Политика 2, Сенешаль 2*
Дисциплины: *Анимализм 2, Прорицание 4, Доминирование 4, Стойкость 3, Присутствие 3, Изменчивость 2*
Дополнения: *Влияние 2, Статус 3, Ресурсы 3*
Добродетели: *Убеждённость 4, Инстинкты 3, Смелость 3*
Дорога: *Королей (Тропа Рыцаря - клановая разновидность с альтернативными Добродетелями) 4*
Сила воли: *7*

Владимир Рустович, Воевода воевод

Предыстория: в прошлом ревенант из рода Братовичей, Владимир принял мантию каинита и власть над поместьем своего сира благодаря усердию, способностям и толике коварства. Победив завистливых братьев и соперников-воевод в испытании войной, он упрочил свою власть, а его постоянно растущие владения бросают вызов дерзости Тремеров. Находящийся между охваченной интригами Западной Венгрией и раздираемой войнами Трансильванией, этот домен не уступает могуществом ни одному из соседних. Имея достаточно сил, Рустович продолжает жить по старым традициям, в манере, которой могут лишь позавидовать многие из его осаждённых собратьев по клану.

В настоящее время Рустович поддерживает слабый союз с Раду; также он принимал послов от Гезы Арпада и Венцеля Рикарда. Хотя он никогда не рассматривал всерьёз подобный союз, находя его унизительным, уважение и безоговорочное признание его власти с их стороны позволяют Рустовичу вести с ними дела в течение десятилетия или двух. За это время его собраться-Цимисхи могут собрать силы и нанести удар по Вентру на западе. Если же им не удастся… что ж, тем больше земель, деревень и власти останется ему.

Для дополнительной информации о положении дел в современности смотрите книгу «Ярость: воины Апокалипсиса» для серии «Оборотень».

Внешний вид: Рустович - воплощение благородства. У него мрачное,

украшенное лёгкой сардонической усмешкой лицо. Рустович высок и хорошо сложен, а его наряд подчёркивает знатность, но без щегольства.

Советы по отыгрышу: любезность - главный признак аристократизма. Пусть даже ваше сердце преисполнено гнева, он никогда не должен отразиться на вашем лице. Улыбайтесь приятной, но загадочной улыбкой. Когда придёт время нанести удар, бейте быстро и наверняка, позволяя ярости выплеснуться в одним идеальном, красноречивом жесте.

Убежище: собственный замок.

Тайны: Владимиру известно многое об интригах своих соплеменников. Его шпионы от Богемии до Византии снабжают его сведениями почти обо всех известных каинитах Восточной Европы. Также он регулярно получает письма из Константинополя от Мики Викоса - бесценного источника слухов о придворной политике Нового Рима.

Влияние: земли, принадлежащие Рустовичу, находятся в центре Венгрии прямиком у трансильванских границ. Раду добивается его расположения и задабривает данью, а большинство воевод Трансильвании по меньшей мере оказывают учтивость.

Судьба: владения Рустовича будут уничтожены Теневыми Владыками, а также заговором внутри клана. Он присоединится к Шабашу, но его гнев не утихнет. Оборотни будут трепетать при одном его имени на протяжении веков.

Клан: *Цимисхи*
Сир: *Косчешка*
Натура: *Интриган*
Маска: *Традиционалист*
Поколение: *6-ое*
Становление: *876*
Видимый возраст: *поздние 30*
Атрибуты:
Физические: *Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5*
Социальные: *Обаяние 5, Манипулирование 4, Внешность 4*
Ментальные: *Восприятие 4, Интеллект 4, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 5, Уклонение 4, Запугивание 4, Лидерство 5, Хитрость 3*

Навыки: *Знание животных 4, Ремесло (Лепка тела) 3, Этикет 4, Фехтование 5, Скрытность 2, Выживание 2*
Познания: *Академические 3, Лингвистика 4, Медицина 2, Оккультизм 3*
Дисциплины: *Анимализм 5, Прорицание 4, Доминирование 3, Стойкость 1, Могущество 2, Присутствие 2, Превращение 3, Изменчивость 4*
Дополнения: *Союзники 3, Влияние 3, Ресурсы 5, Слуги 5*
Добродетели: *Убеждённость 3, Инстинкты 3, Смелость 5*
Дорога: *Королей (Тропа Рыцаря - клановая разновидность с альтернативными Добродетелями) 7*
Сила воли: *8*

Марела, Волчий скульптор

Предыстория: в то время как большинство Цимисхов предпочитают «работать» с человеческой плотью, Марела избрала целью своего интереса волков, обитающих в её владениях. Волки служат ей гулями и из них она создаёт причудливых тварей, нередко совмещая кости и органы нескольких особей в одно целое. Родня люпинов особенно ценится Марелой, поскольку мука превращения развивает порчу в их душах. Самые верные из её созданий становятся её слугами, а самые совершенные отправляются в Собор Плоти, чтобы узреть тьму в самом сердце мира.

За последние несколько веков сама Марела изменилась необычайно. Она родилась в семействе ревенантов-Даниславов на северо-востоке Трансильвании. Политические распри служили для неё светской забавой: осторожно настраивая князей друг против друга, она заслужила репутацию мудрой советницы. Вскоре Марела получила приглашение от Раду, князя Бистрицы, помочь ему разрешить спор с одним наглецом-гангрелом.

Волки, служившие тому охранниками, начали охотиться на людей в окрестностях Бистрицы. Из своих колыбелей было похищено несколько младенцев, а самые дерзкие стаи волков даже забредали на городские улицы, сея панику. Вскоре они принялись целенаправленно искать убежище Раду. Когда однажды он очнулся от своего дневного сна из-за докучливых люпинов, терпение его подошло к концу. Столь явное оскорбление было началом войны.

Пытаясь узнать о причине этих нападений, Марела выследила гангрела в лесах за пределами Бистрицы. Обнаруженное встревожило её: гангрел беседовал с Арнульфом, могущественным Инконню, известным своей

ненавистью к большим городам и тем каинитам, кто поощряет их рост. Положение дел становилось очевидным: волки были всего лишь разведкой перед началом масштабного наступления на город. Напуганный этим, Раду дал Мареле Становление. Уверенный в её преданности, он натравил своё дитя на слугу Арнульфа.

Её последовавший за этим ответ поражал своей жестокостью. Едва выбравшись из своей могилы, Марела была непреклонна в своей жажде уничтожить того, кто посмел угрожать её сиру. Сперва дело ограничилось предупреждениями: волки, служившие гангрелу, были найдены слепленными друг с другом. Вражда продолжилась, и её «послания» становились всё более жуткими. В конце концов гангрел уступил, но Марела - нет. Выследив своего противника, она превратила его в чудовище и скормила его собственным слугам.

Марела стала столь звероподобной, что Раду более не мог выносить её вида. Она наслаждалась, мучая живых созданий, и когда она похитила младенца для своих занятий, Раду наконец освободил её от службы. Самый дипломатичный и утончённый из Цимисхов Трансильвании породил дикое, жестокое и мстительное дитя. Не ведая страха, Марела отправилась на юг, чтобы создать там свой домен и отдать дань почтения могучему Йораку.

В конце концов она обнаружила владения Марушки, могущественной носферату, которой подчинялись сотни волков. Разведчики-люпины предупредили её о надвигающейся угрозе - и Марела решила не упускать предоставившуюся возможность.

Теперь, по влиянием своей природы и инстинктов, она обосновалась поблизости от земель Марушки. Как только у Марелы появляется враг, она теряет голову от ярости. Фанатичная ненависть к Марушке в скором времени подтолкнёт её к открытому противостоянию.

Внешний вид: длинные рыжие волосы Марелы ниспадают ниже талии. У неё бритвенно-острые ногти и выразительные черты лица, чувственные ярко-алые губы. Но эта красота - идеальная маска для жестокости.

Советы по отыгрышу: вы надменны, ведь вы - хозяйка положения. Вы - торжествующий Зверь, искажённый собственным талантом и могуществом. Никто не смеет стоять у вас на пути - а если враг всё же перечит вашей воле, вы ответите на вызов с небывалой жестокостью.

Убежище: пещера в глуши, оживлённая (в прямом и переносном смысле) всеми удобствами.

Тайны: хотя Марела с упоением ваяет плоть своих «детей», она смертельно боится изменять собственное тело. Она ограничилась всего парой улучшений, а одна мысль о возможности лишиться источника своего тщеславия повергает Марелу в ужас. Любой, кто осмелится повредить её драгоценную красоту, навлечёт на себя безжалостный гнев.

Влияние: Марела полна решимости удержать власть над своей территорией и презирает любого, кто бросает ей вызов. Её, ныне далёкую от мира интриг и политики, не волнует, что эти земли фактически находятся в границах Сибиу. Отрёкшись от своего сира, она стала злейшим врагом Марушки из клана Носферату. Слабак, цепляющийся за жалкую мораль и знающий о травах больше, чем о войне, по мнению Марелы недостоин быть князем.

Судьба: власть Марелы над её доменом будет расти. Владения Марушки и её собственные станут пересекаться всё сильнее, и война между ними растянется на века. В итоге Марушка уступит и переберётся в другой город. Галлиарды Теневых Владык будут воспевать жестокость Марелы в своих сказаниях до последних ночей.

Клан: *Цимисхи*
Сир: *Раду*
Натура: *Монстр*
Маска: *Фанатик*
Поколение: *8-ое*
Становление: *1150*
Видимый возраст: *поздние 20*
Атрибуты:
Физические: *Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3*
Социальные: *Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 4*
Ментальные: *Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 2, Уклонение 3, Лидерство 3*
Навыки: *Знание животных 3, Скрытность 3, Выживание 3*
Познания: *Расследование 2, Медицина 2, Оккультизм 2*
Дисциплины: *Анимализм 5, Прорицание 2, Изменчивость 3*

Дополнения: *Стадо 3*
Добродетели: *Убеждённость 5, Инстинкты 4, Смелость 3*
Дорога: *Зверя 3*
Сила Воли: *6*

ЦИМИСХИ ОКРЕСТНЫХ ЗЕМЕЛЬ

Разколина, княгиня Кракова

Предыстория: единственная дочь славянского вождя, Разколина росла, окружённая заботой и вниманием. Она знала, что достигнув совершеннолетия, станет женой сильнейшего воина, который возглавит племя её отца. Вместе с мужем она будет сидеть на высоком месте и принесёт ему много сыновей. В 14 лет её обручили с Ендреком Тёмным, сыном прежнего военачальника, а к 17 Разколина родила троих детей - но все оказались мертворожденными.

Хотя Ендрек и утверждал, что не винит её, он стал задумчив и отдалился от жены, проводя всё больше времени на охоте и в набегах. Женщины племени шептались, что Разколина проклята, и сторонились её.

Однажды ночью Ендрек неожиданно вернулся с охоты. Разколина поднялась со своего ложа, встречая мужа и надеясь, что он не отвергнет её, как прежде. Обрадованная его тёплым приветствием, она удивилась ещё больше, когда Ендрек заявил, что ей более не нужно волноваться о сыновьях. Он говорил о даре, который принёс ей, и который освободит их обоих от боязни умереть, не оставив наследников.

Его даром было Становление.

Разколина быстро освоилась в своей новой не-жизни. Вместе с Ендреком вскоре они утвердились как истинные вожди своего племени, питаясь сильнейшими и убивая любого, кто осмелился выступить против них.

Приход христианства на польские земли положил конец их правлению. Слухи о племени, возглавляемом «демонами», разлетелись повсюду. Однажды, незадолго до рассвета, отряд вооружённых воинов во главе с размахивающим крестом священником напал на убежище Ендрека и Разколины.

Битва была жестокой. Все христианские воины полегли - но прежде Ендрек оказался обезглавлен. Тяжело раненная и на грани безумия, Разколина

разорвала последнего из нападавших и бросилась прочь с места бойни, отчаянно ища убежища от жгучих лучей восходящего солнца. Укрывшись в пещере под Вавельским холмом, она впала в мучительный торпор.

Очнувшись много лет спустя, Разколина обнаружила оживлённый торговый город, выросший на вершине холма.

Объявив город своим доменом, она принялась изучать всё, что произошло за время её сна. Осознав полезность города, Разколина поощряла его дальнейший рост. Когда в 1083 году Краков стал столицей Польши, она также достигла высокого положения, полагая себя старейшей и сильнейшей среди местных каинитов.

Разколина правит немногочисленными каинитами Кракова в ночи, а в дневные часы её власть осуществляют гули и смертные слуги (в число которых входит и сам князь Казимир). С недавних пор её беспокоит вторжение на её территорию вентру Конрада фон Ауфхольма, хотя тот утверждает, что его интересы ограничиваются установлением взаимовыгодной торговли между Польшей и своей родной Германией. Разколина претендует на звание старейшей из каинитов Малой Польши, поскольку обитала здесь ещё с времен первых поселенцев. Благодаря её усилиям Краков стал главным среди польских городов, сохранив свои славянские корни вопреки натиску германцев на западе и венгров на юге.

Внешний вид: высокая и широкая в кости, Разколина производит впечатление воинственной богини. Высокие скулы и бледно-голубые глаза придают её лицу суровый и царственный вид. Она заплетает свои длинные, тёмно-золотые волосы в косу и носит платья винно-пурпурного цвета, украшенные золотой тесьмой. В время ночных прогулок по городу Разколина прячет свою бледность под тяжёлым плащом.

Советы по отыгрышу: земля, на которой стоит Краков - часть вас, как и город, который стал великим благодаря вашей заботе. Вы презираете христиан, убивших вашего возлюбленного сира, но эти ничтожества слишком многочисленны и бесполезны, чтобы тратить на них время. Ваша главная забота - сохранить власть над своим домом и источником вашей силы.

Убежище: Разколина обитает в пещере у подножья Вавельского холма. Она с удобством обустроилась здесь, собрав немало сокровищ.

Тайны: Разколина знает о тайных собраниях языческой общины Кракова и изредка удостаивает своим присутствием их богослужения.

Влияние: Разколине служат несколько гулей и смертных (под действием Доминирования), претворяющих интересы своей госпожи среди человеческого населения Кракова. Хотя она мало интересуется людской политикой, но всё же порицает распространение германского влияния на польской земле.

Судьба: Разколине удаётся удержать власть, несмотря ни на что. Стремясь отбить наступление Вентру, она даёт Становление большому выводку, и в конечном счёте это губит её. В разгар Восстания анархов Разколина гибнет от рук своих потомков.

Клан: *Цимисхи*
Сир: *Ендрек*
Натура: *Диктатор*
Маска: *Защитник*
Поколение: *6-ое*
Становление: *930*
Видимый возраст: *середина 20-и*
Атрибуты:
Физические: *Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 3*
Социальные: *Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 4*
Ментальные: *Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Выступление 2, Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 2, Эмпатия 1, Запугивание 2, Лидерство 3, Хитрость 2*
Навыки: *Этикет 3, Травничество 2, Фехтование 4, Верховая езда 2, Скрытность 2, Выживание 2*
Познания: *Народная мудрость 1, Право 2, Лингвистика (немецкий) 1, Оккультизм 1, Политика 2, Сенешаль 2*
Дисциплины: *Анимализм 2, Прорицание 3, Доминирование 4, Стойкость 2, Изменчивость 4*
Дополнения: *Стадо 4, Влияние 3, Слуги 4*
Добродетели: *Сознательность 2, Самоконтроль 4, Смелость 4*
Дорога: *Человечности 4*
Сила воли: *7*

Дарваг Грозный, палач Руси

Предыстория: при жизни Дарваг Грозный происходил из знатной семьи в одном из восточно-славянских племён, населявших окрестности Киева во времена варяжской династии. Прославленный охотник, он стяжал немалое богатство своему племени, обменивая ценные меха на товары, что привозили идущие в город караваны. Истово преданный старым богам, особенно покровителю охоты, Дарваг пребывал в уверенности, что удача сопутствует ему благодаря жертвоприношениям, которые он щедро совершал. Его отвага и умения принесли ему небольшое владение, пожалованное самим киевским князем.

Вскоре после этого князь обратился в христианство. Православие пришло в Киев и всем его жителям было приказано принять крещение. Дарваг ответил отказом - и тогда его силой затащили в реку, окрестили и вынудили заплатить солидную подать, которая пошла на возведение первой православной церкви в Киеве. Взбешённый и униженный, Дарваг видел, как растёт храм Святой Софии, зримый символ ненавистной новой веры. Однажды ночью, бессильно стоя перед церковными дверьми, он поклялся, что лично разнесёт это место по камешку.

Из теней за ним наблюдал цимисх по имени Видор, обитавший неподалёку от Киева и нередко нападавший на горожан. Услышав слова проклятия, он посмеялся и, набросившись на Дарвага, дал ему Становление. Затем перенёс ослабшего и растерянного потомка в своё убежище. Видор рассказал тому о его новой природе и потребовал дать зарок сохранить языческую веру в Киеве. Он использовал свои умения, чтобы превратить лицо Дарвага в гримасу вечной ярости и лишь затем отпустил молодого каинита.

С тех пор Дарваг поселился в поместье в лесу между Подолом и Киево-Печерской лаврой. Хотя он может вернуть себе прежний облик, но предпочитает сохранять то гротескное выражение, которым наградил его сир. Он упивается ужасом, который внушает тем, кто становится его жертвами.

Дарваг сделал своими гулями нескольких воинов и примерно дюжину волков. Все они обитают в его поместье, охраняя дневной сон вампира и сопровождая его на охоте. Редкие оборотни, живущие под Киевом, ненавидят Дарвага за то, что тот порабощает волков и оскверняет их леса.

Однако их численность невелика, а прямое нападение рискованно. Поэтому оборотни выжидают, наблюдая за перемещениями своего врага и готовя ему западню.

Дарваг яростно территориален и по-прежнему крепок в своей языческой вере. По иронии судьбы, когда войска князя Суздальского разграбили Киев, Дарваг приказал своим дружинникам окружить Собор Святой Софии, защищая его от всех, кто пытался ворваться внутрь. Он поклялся лично уничтожить это место и не позволил бы никому другому лишить его законной мести.

Хотя больше править городом некому, Дарваг редко ведёт себя как князь - главным образом тогда, когда беспокоится или когда ему напоминают об этом. Порой он оспаривает притязания других каинитов, явившихся в Киев, но чаще попросту игнорирует их. Дарваг не имеет никаких связей с Гангрелами, но регулярно оставляет жертвоприношения в глуши, для блуждающих там Носферату. Время от времени Киев подвергается разорению со стороны его сородичей Цимисхов, но до тех пор, пока они не двинутся в сторону Святой Софии, Дарваг не обращает на них внимания.

Тем не менее, Дарваг никогда не терял своей страсти к охоте и те, кто досаждает ему или вызывает его неудовольствие, часто оказываются в роли добычи. С некоторых пор он приобрёл привычку свежевать тех, кто, по его мнению, представляет для него угрозу. В этом отвратительном деле ему помогает его единственная женщина-гуль, Галатия Карланова, самозваная «княгиня Киева». По мнению Дарвага, ничто не доказывает его доблесть лучше, чем коллекция шкур и кож в его убежище. Среди них - человеческие, волчьи и, по слухам, даже принадлежащие каинитам (последние сохраняют свой вид благодаря особой технике Изменчивости).

Внешний вид: Дарваг - мужчина среднего роста, подтянутый и мускулистый, с широкой грудью. Он предпочитает одеваться в рубаху, штаны и сапоги, дополняя удобный наряд меховым плащом и шапкой. У него светло-русые волосы, свисающие до плеч сальными прядями, и рыжеватая, столь же неопрятная борода. По повадкам он намного больше напоминает гангрела, нежели цимисха. Одна сторона его лица неестественно вытянута вверх и напоминает оскаленную маску, в то время как другая безвольно опущена, точно после апоплексического удара.

Советы по отыгрышу: в отличие от большинства Цимисхов, ваша душа

не лежит к интеллектуальному времяпрепровождению или размышлениям о собственной тёмной натуре. Вы не-живёте для охоты и по-прежнему отдаёте часть добычи языческим богам. Никому не позволено нарушать границы ваших владений,но перед началом открытой вражды лучше убедиться, что преимущество на вашей стороне. Судьба Киева мало беспокоит вас до тех пор, пока собор Святой Софии остаётся невредим. Одна из вещей, доставляющих вам удовольствие - представлять его в уме и прикидывать, каким из способов вы в конце концов разрушите объект вашей ненависти. До тех пор у вас есть ваши гули, а окрестные люпины достаточно боятся вас, чтобы беспокоиться о них. Наслаждайтесь этим.

Убежище: Дарваг обитает в поместье, которое получил за службу в бытность смертным. Если кто-то осмелится бросить ему вызов здесь, то слуги (или сам хозяин) расправятся с незваным гостем быстро и наверняка. Кроме того, Дарваг имеет ещё одно убежище на постоялом дворе «Под знаком черепа».

Тайны: выводок Бабы Яги бродит по землям вокруг Киева. Однако они не тревожат город с тех пор, как Дарваг приносит жертвы «маленькой бабушке» - свою дань языческим богам. Раз в месяц он выслеживает и ловит смертного, оставляя того в лесу для потомков Карги.

Влияние: никакого.

Судьба: в 1240 году Дарваг вновь защищает собор Святой Софии от разорения монголами, захватившими Киев. Изрубленный на множество кусков он, однако, сохраняет голову. Одному из его гулей удаётся выбраться из города вместе с раненым хозяином. Дарваг пребывает в торпоре под своим старым поместьем, но пробуждается, когда Баба Яга выходит из спячки. Он отправляется на её поиски и обещает верно служить делу своей тёмной богини.

Клан: *Цимисхи*
Сир: *Видор*
Натура: *Тиран*
Маска: *Стоик*
Поколение: *7-ое*
Становление: *1037*
Видимый возраст: *поздние 20*
Атрибуты:

Физические: *Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4*
Социальные: *Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 1*
Ментальные: *Восприятие 4, Интеллект 2, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 2, Запугивание 2, Лидерство 2*
Навыки: *Знание животных 4, Стрельба из лука 2, Ремесло (Лепка тела, Скорняжное дело) 4, Травничество 1, Охота 4, Фехтование 4, Верховая езда 3, Скрытность 4, Выживание 3, Ловушки 3*
Познания: *Народная мудрость 3, Оккультизм 1, Сенешаль 1*
Дисциплины: *Анимализм 4, Прорицание 2, Могущество 2, Превращение 2, Изменчивость 4*
Дополнения: *Стадо 2, Ресурсы 3, Слуги 5*
Добродетели: *Убеждённость 1, Инстинкты 3, Смелость 4*
Дорога: *Зверя 4*
Сила воли: *6*

Глава шестая. Порождённые магией: Тремеры

Среди вершин иззубренных пиков Трансильванских Альп возвышается зловещая крепость, названная Цеорисом. Самая могучая среди восточных Часовен Дома Тремер, высеченная из окрестных скал, она обращает свой суровый лик к северу, а тень её искривлённых шпилей ложится на земли далеко внизу. Когда-то здесь нашли убежище маги Ордена Гермеса, отчаянно стремящиеся обрести бессмертие. Теперь Цеорис стал домом для тех, кто достиг этой цели, превратив себя в каинитов. И если прежде смертные со страхом шептались о «дьявольской школе», то сейчас мало кто вообще посмеет говорить нём.

Под мрачными сводами Цеориса обитает самое пёстрое общество каинитов в Западной Венгрии. Дурная слава замка разнеслась по всей Европе, даже среди тех, кто едва ли слышал о его существовании. И если саму крепость можно сравнить со смертоносной паутиной для всякого, попавшего в её тенета, то Узурпаторы - те ядовитые пауки, что сплели её. Цеорис представляется нагромождением смертоносных ловушек и неведомых опасностей, а воображение лишь усугубляет это (весьма близкое к реальности) впечатление. Немногие входят в Цеорис непрошеными - и никто из них не уходит обратно.

История

Цеорис был когда-то обычной Часовней Дома Тремер, входившего в состав Ордена Гермеса: маги Ордена подчинялись общему своду законов, но разделились на различные группы (те самые Дома). Они обладали великой силой и обеспечивали себе долголетие с помощью магических эликсиров. Проводя свои исследования, маги странствовали по всей Европе и строили Часовни везде, где находили обширные запасы магической энергии, называемой висом. Трансильвания дышит магией, и тремеры основали здесь сразу несколько Часовен. Цеорис был лишь одной из них. Маги знали, что в этих землях обитают сверхъестественные существа, такие как оборотни и феи, но большинство Часовен были далеко от логов этой нечисти, поэтому маги чувствовали себя в безопасности. Вместо того, чтобы строить крепости, они возводили университеты, а в целях защиты полагались на

своё искусство.

Отсутствие единой власти в Трансильвании позволяло магам возводить свои Часовни неподалёку от деревень, предлагая их жителям свою защиту и помощь в обмен на припасы, а также право набирать слуг и учеников. Многие соглашались охотно, радуясь любой охране от сверхъестественных угроз и обычных мародёров. Другие слишком боялись самих магов, ведь «посланцы зла» могли причинить вред их близким или разрушить всю деревню в случае в случае отказа.

Цеорис также расположился близ нескольких деревень, но в остальном эта единственная Часовня Дома оказалась исключением.

С самого начала Цеорис возводился как крепость, предназначенная для защиты от оборотней и вампиров, которыми кишели окрестности. Вопреки этим угрозам,строительство Часовни сулило магам немалые выгоды, ведь в её стенах располагался источник природной магии - хотя весь регион Трансильвании был пронизан силой, сокрытой в здешней земле. Власть в Цеорисе номинально принадлежит Тремеру, могущественному магу, одному из основателей ордена Гермеса и главе Дома, но фактически большая её часть находится в руках двух его доверенных помощников: Этриуса и Горатрикса.

Горатрикс, старший из магов, отвечал за защиту Цеориса. Он нанял опытных воинов для охраны внешних рубежей, а также исследовал обширные туннели в горе, на которой стоит крепость, находя новые пещеры и залы, пригодные для использования. Все нижние уровни Часовни высечены прямо в скальной породе.

Более продуманные меры предосторожности были предложены Этриусом, осмотрительным молодым магом родом из Швеции. Посредством магии он создал разлом в сотни футов глубиной, опоясывавший всю крепость, перебраться через который можно было лишь по подъёмному мосту. Над воротами были выстроены наблюдательные башни. Горатрикс, признанный ответственным за оборону Цеориса, удостоился множества едких насмешек от магов других Часовен, подозревавших его в неверии в собственные силы.

ВОЙНА С ЦИМИСХАМИ

И всё же такая защита оказалась весьма мудрым решением. Многие

исконные обитатели Трансильвании были недовольны вторжением магов на земли, которые они издревле считали своими. Цимисхи, возмущённые высокомерием магов Дома Тремер, в отместку разоряли принадлежащие им деревни, грабили караваны с припасами и порой даже совершали набеги на сами Часовни.

Хотя эти нападения изрядно докучали магам, они не особенно тревожились. Их чар хватало, чтобы сдерживать даже крупные силы врага без сильного ущерба для себя и своих Часовен. Способные ограждать целые районы охранными заклятиями, маги преграждали доступ вампирам и их слугам туда, где не желали их присутствия. Озлобленные собственной неспособностью изгнать Дом Тремер из своих владений, Цимисхи решили отыскать способы обойти чужеродную магию.

В конце концов им улыбнулась удача. В 1000 году представители Ордена Гермеса обнаружили, что окружающая реальность меняется - и магия меняется тоже. Изменения эти нельзя было назвать иначе, как катастрофическими, ведь магия угасала. Искусные и сложные чары стали практически невыполнимы, а запасы виса - субстанции, помогающей творить магию - стремительно иссякали. Перед магами открывалась печальная перспектива утратить не только силу, но и свой величайший дар - бессмертие.

Тремер и его приверженцы немедленно приступили к поискам способа остановить или хотя бы замедлить неизбежные изменения, сохранив собственное бессмертие. В дело шли редчайшие травы, части мистических созданий, кровь девственниц и младенцев, но ничто не принесло успеха. Тогда Горатрикс, рассудив, что им уже известно о существовании бессмертных существ, начал изучать нежить. Он обнаружил убежище старейшины-цимисха и с позволения Тремера захватил того. Скованный крепкими цепями и заклятиями, израненный огнём вампир согласился ответить на вопросы мага. Горатрикс обещал ему свободу в обмен на помощь и ужасные муки - в ином случае. Узнав всё, что хотел, Горатрикс велел каиниту дать Становление двум молодым, ничего не подозревающим ученикам. После этого оба они были схвачены и доставлены обратно в Цеорис, а их сир - убит.

Ключ к силе

Маги - любознательные и образованные люди, и в процессе своих учёных штудий они могут наткнуться практически на любые знания. По этой причине никто не задался вопросом, откуда Горатриксу стал известен ритуал, способный даровать бессмертие посредством питья вампирской крови. Употребление крови каинитов в большинстве случаев просто превращает смертного в гуля, а испивший от одного вампира трижды становится связан с ним Клятвой Крови. Тогда каким образом Горатриксу удалось изобрести ритуал, чьё действие отстоит настолько далеко от привычных эффектов? Более того, как Тремер и его последователи могли провести его, когда их магия уже угасала?

Как Тремер и Этриус смогли узнать, где покоятся различные Патриархи вампиров? Почему никто из каинитов до сих пор не смог обрести это знание и воспользоваться им в своих целях?

Ответ на оба этих вопроса может быть связан с истоками могучей магии трансильванских земель, средоточием которой является демон Купала. Его влияние веками наводняло этот регион хаосом и безумием. Но порой безумие способно обострять мысли, даруя им пронзительную ясность. Быть может, силы Купалы вызвали эти откровения, открыв Тремеру и Горатриксу то знание, которого они не нашли нигде более.

Значит ли это, что Тремеры так же безумны, как и Малкавиане? Или же удовольствовались тем, что одним своим существованием они умножают хаос, разжигая пламя войны по всей Трансильвании? Неужели в конечном счёте клан Тремер служит Купале? Или им предначертано уничтожить демона и присвоить его могущество себе? Сколь многим из числа Узурпаторов известно о существовании Купалы? И если большинство не знает ничего, кто расскажет им?

Становление

После долгой череды экспериментов Горатрикс сообщил Тремеру, что он наконец открыл тайну бессмертия. Тремер и шесть его ближайших последователей присоединились к Горатриксу в Цеорисе. Они провели множество изнурительных ритуалов, а по окончании принесли в жертву

двух учеников и выпили их кровь. Рухнув в агонии, когда начался процесс трансформации, маги лишились сознания. Очнулись они уже бессмертными - каинитами.

Все были потрясены, а некоторые, как Этриус, возмущены случившимся. Тремер, однако, воспринял такой поворот событий философски, отослав прочих магов обратно в их Часовни с приказом постепенно обратить в вампиров остальную часть Дома, но не выдавать своей истиной природы, пока не придёт время. Он сам вместе с Этриусом и Горатриксом остался в Цеорисе, чтобы лучше понять своё новое состояние и общество каинитов. Этриус тем временем начал сомневаться в своём учителе. Глубоко верующий, он полагал, что ценой бессмертия стали их бессмертные души и что Тремер знал об этой дьявольской сделке. Тем не менее, верность его пересиливала сомнения.

Цимисхи вскоре обнаружили, что ненавистные маги стали каинитами. Заключив союз с Гангрелами и Носферату, они обрушились на Часовни Дома по всей Трансильвании, намереваясь уничтожить их без остатка. Изверговв подстёгивал страх, что враг перейдёт в наступление, и возмущение безграничной дерзостью смертных, осмелившихся украсть бессмертие, а не заслужить его. Между тем ослабевшая магия более не могла сдерживать атаки, которые ещё недавно отражались с лёгкостью. Одна за другой, Часовни пали, а немногие выжившие их обитатели нашли убежище в Цеорисе - единственной укреплённой цитадели Дома.

Столь многочисленные потери пошатнули могущество Дома Тремер, но следом разразился новый кризис - на сей раз в его собственных рядах. Каиниты медленно распространяли своё проклятие среди оставшихся Часовен, но некоторые маги всё равно заподозрили неладное. Горатрикс, всегда нетерпеливый, настаивал на немедленном Становлении всех членов Дома; Этриус, сосредоточенный на изучении границ магических сил, ставших неизбежным итогом трансформации, советовал действовать скрытно и медленно. Вражда переросла в ненависть и Этриус стал целью многочисленных магических нападений. Остальные маги принимали ту или иную сторону, война грозила расколоть Дом. Всё это привлекло внимание других членов Ордена Гермеса и вскоре Дому Тремер пришлось отвечать на обвинения в инфернализме. Тремер лично собрал семерых учеников, чтобы положить конец распрям. Несмотря на то, что впоследствии все они яростно отрицали случившееся, он заставил каждого принести ему Клятву Крови, сделав

первый шаг к иерархии, названной в дальнейшем Пирамидой.

На время забыв про внутренние разногласия, Этриус вместе с Тремером покинул Цеорис, чтобы разузнать больше о мире каинитов. Осаждённые и лишённые союзников, оставшиеся маги сосредоточили своё внимание на войне с Цимисхами. Отчаянно ища способ защитить Часовню, Горатрикс отправлял один за другим отряды на самоубийственное задание: пленить Цимисхов, Гангрелов и Носферату. Его исследования, подстёгнутые необходимостью, вновь оказались плодотворными. Горатрикс открыл способ, позволявший создавать из пленных каинитов других существ - Горгулий. С их появлением в войне наметился перелом (подробнее о Горгульях читайте в «Книге секретов Рассказчика» для линейки «Вампир: Тёмные Века»).

Чудовищные и полные ненависти к каинитам, из которых были созданы, Горгульи оказались свирепыми и умелыми слугами. Осада была снята, но война продолжалась. Каждая из сторон совершает молниеносные набеги ночами и направляет слуг сражаться друг с другом днём - и никто не щадит никого.

Амарант. Убийство Саулота

Видя успех Горгулий в борьбе с Цимисхами, Тремер и Этриус сосредоточили свои усилия на изучении истории каинитов. Они обнаружили, что каждый клан возводит свою родословную к прародителю. Эти древние создания, называемые Допотопными, покоились где-то, окутанные тьмой и тайной. Также им стало известно, что при поглощении крови вампира, называемом диаблери, можно получить силу и способности жертвы. Несмотря на страх навсегда запятнать свою душу грехом, Этриус помог Тремеру, чудом обнаружив нескольких спящих старейшин. Продолжив свои поиски, Тремер и его ученик уничтожили нескольких мафусаилов, древних каинитов, помнящих юность мира. Таким образом, новорожденный клан становился всё ближе к Каину, а открытая ими магия крови становилась всё могущественнее.

Для Тремера этого было недостаточно. Он считал, что лишь обретя силу Допотопного (и, таким образом, став им), можно ввести свой клан в общество каинитов на правах равных и занять приличествующее место среди них.

Своей целью он избрал Саулота - загадочного основателя таинственного и странного клана Салюбри. В 1133 году Тремер, вместе с семью доверен-

ными учениками направился к месту упокоения Допотопного. Удивлённые отсутствием всякого сопротивления, они обнаружили Саулота спящим внутри огромного саркофага. Когда Тремер набросился на него, тот почти не сопротивлялся, а вскоре сдался и умер едва ли не безмятежно. Но когда Тремер отступил от осушенного тела, во лбу Саулота открылся третий глаз, внимательно разглядывавший своего убийцу. Не слышавший о подобном, Этриус ощутил страх, ибо понял, что перед ним - проявление небывалой магической силы.

Вскоре после этого Тремер начал погружаться в дремотное забытье, продолжавшееся всё дольше. Понимая, что вскоре сам окажется в ловушке торпора, он назначил каждого из семи учеников проводниками своей воли в Часовнях в разных уголках мира. Они должны были стать проводниками и смотрителями нового клана. И первой их обязанностью было Становление всех оставшихся магов Дома Тремер.

Горатрикс отправился во Францию, Меерлинда - в Британию, а остальные рассеялись по всей Европе. Этриус, верный и осторожный, был оставлен управлять Цеорисом и охранять своего спящего учителя. До сих пор ему удавалось сохранять свои позиции и сдерживать Цимисхов, даже когда прочие члены Ордена Гремеса начали понимать, во что превратились их собратья-маги.

Момент истины не за горами. Настоящая природа Дома Тремер откроется в 1201 году, и другие Дома Ордена Гермеса объявят ему войну. Она продолжится почти восемьдесят лет и закончится лишь тогда, когда обе стороны, истощив свои силы, будут вынуждены отступить под натиском Инквизиции

Цеорис

Цеорис является одной из главных Часовен Дома Тремер. Часть проживающих здесь магов по-прежнему остаётся людьми, но их товарищи-каиниты продолжают выполнять приказы Тремера и медленно разносят проклятье вампиризма. Война с Цимисхами тем временем затягивается, и тяготы осады вновь напоминают о себе. С её началом назначение Цеориса вышло далеко за прежние рамки. Даже сейчас возводятся всё новые укрепления, а сама крепость продолжает расширяться.

Сюда продолжают стекаться маги, спасающиеся из разрушенных Часовен

Дома в Трансильвании, и местным каинитам необходимо обеспечить собственную безопасность. Часть пещер под Цеорисом с недавних пор была отведена под логова Горгулий, часть - под новые лаборатории, которые стоит держать подальше от глаз любопытных смертных. Самый нижний ярус, ограждённый магической защитой, служит местом упокоения лежащего в торпоре Тремера,

Хотя большая часть крепости уже давно возведена, продолжающееся строительство меняет облик и обстановку Часовни. Даже тем, кто обитает здесь с первых дней, зачастую неведомы все её тайны. Из-за того, что значительная часть Цеориса находится под землёй, а остальная, от основания до верха, укрыта туманом, мало кто из магов бывает снаружи. Это придаёт им бледность, едва ли отличимую от бледности, присущей каинитам - чем те пользуются в полной мере.

Помимо врагов-каинитов (и случайных набегов посланцев Церкви, стремящихся уничтожить «слуг дьявола»), маги Цеориса должны внимательно следить за положением дел в Болгарии и Константинополе, выискивая признаки возможной войны. Немало проблем может доставить и септ Ночного Неба, где обитают люпины из племени Теневых Владык. К счастью, пока они держатся на расстоянии от обители магов.

Внешние стены

Полускрытый густым туманом, наружный фасад Цеориса тем не менее внушает трепет и благоговение. Из его отвесных стен выступают многочисленные башни и шпили, чередуясь с узкими, вечно тёмными окнами. Расположенный между этими тенистыми выступами, главный вход напоминает разверстый зев пещеры. Окованные железом двойные двери покрыты магическими символами, испускающими бледное фосфоресцирующее свечение. Путь к ним перекрыт железной решёткой, чьи острые зазубренные шипы смыкаются сверху как клыки хищника. Холодный ветер, дующий сквозь зубья, издаёт пронзительные звуки. Достаточно громкие, похожие на стоны арфы, порой они напоминают перешёптывающиеся голоса. Некоторые из гостей Цеориса пытаются разобрать в их шёпоте предостережения и страшные пророчества - а те, кому это удаётся, сходят с ума.

Единственный путь в крепость проходит по подъёмному мосту, который приводят в движение массивные, тянущиеся сквозь отверстия в стенах

цепи. Пропасть, окружающая Цеорис со всех сторон, невероятно глубока и внушает страх даже тем, кого обычно не пугает высота. Доски моста усеяны серебром и железом, чтобы не допустить внутрь ни фаэ, ни оборотней. Поднимающиеся кверху потоки воздуха несут резкий, горький запах гниющей плоти от тел павших воинов, теряющихся в дымке далеко внизу.

Перед крепостью раскинулся небольшой дворик - каменистая площадка, усеянная редкими зелеными ростками аконита. Едва заметная тропинка уходит влево и, огибая гору, ведёт к ненадёжному скальному выступу шириной чуть больше фута. Достаточно широкая, чтобы один человек мог шаг за шагом двигаться вперёд, тропа обрывается на краю пропасти и продолжается дальше с другой стороны. На протяжении нескольких тысяч футов под ней лежит отвесный утёс. Если кто-то сможет пересечь ущелье, то в итоге выйдет к маленькой, едва заметной двери, искусно сливающейся с окружающими скалами. Это ловушка. Дверь не открывается. И дверь, и тропа сделаны только затем, чтобы заставить врагов рискнуть своей шеей в поисках несуществующего тайного входа в Часовню. Многим этот коварный путь стоил жизни.

Прежде по склону горы поднималась широкая дорога, ведущая к самым воротам Часовни, но сейчас она пришла в запустение. Огромные валуны (вооружённые посредством магии) блокируют подступы, не позволяя врагам подвести осадные орудия к стенам Часовни. Конные войска здесь неизбежно угодят в ловушку, подвергшись атаке сверху, или окажутся погребёнными под вызванным магией обвалом.

Укрепления

Устав от непрекращающейся войны, маги в последнее время сосредоточили свои усилия не на строительстве новых защитных рубежей, а на том, чтобы спрятать местонахождение Часовни. Эриус горячо поддерживает это решение, поскольку большая часть укреплений (как магических, так и обычных) уже давно возведена. По его приказу маги разделились на две группы: одни несут оборону днём, другие - по ночам. Это позволяет ему легко объяснять ночные привычки каинитов, даже несмотря на то, что дневное бодрствование невольно ложится на плечи их смертных товарищей. Помимо прочего, Этриус всё ещё испытывает муки совести за Становления магов, данные без их ведома и согласия. Разделяя смертных и каинитов, чтобы первые как можно реже пересекались со вторыми, он

надеется отсрочить неизбежное, хотя и знает, что действует вопреки воле Тремера.

Для защиты от врагов обитатели Дома Тремер полагаются на следующие меры:

- Обычно засушливые, открытые всем ветрам Трансильванские Альпы теперь окутаны колдовским туманом и дождём, вершины их скрыты тёмными тучами. Хотя ветра по-прежнему воют среди этих угрюмых серых скал, им не под силу рассеять мглу, что скрывает замок от случайного взгляда.
- Огромные двойные двери, ведущие в замок, запечатаны расплавленным свинцом и заклятиями, которые не дают им открыться. Слева от них в скале вырублена опасная тропа, ведущая через огромную, почти непроходимую пропасть к фальшивому входу. Настоящий вход - и дорогу к нему - скрывает искусная иллюзия. Он находится с другой стороны горы и представляет собой простую боковую дверь, открыть которую может лишь обладатель ключа и верного пароля. Ошибка приводит в действие механизм ловушки - и тонны камня обрушиваются вниз на незадачливого злоумышленника.
- Башни, выступающие из стен крепости, кажутся самым уязвимым её местом. Но, как и многое другое в Цеорисе, это лишь видимость. Многие из них построены так, чтобы неизбежно рухнуть в пропасть под весом нескольких человек. Другие превращаются в огненные ловушки, стоит чему-то достаточно тяжёлому коснуться их. Ни одна из башен не ведёт внутрь, а единственное их предназначение - отвлечь время и силы нападающих.
- Защитные печати усеивают полы и стены по всей Часовне. Их расположение известно лишь старшим магам. Обитатели замка носят особые опознавательные знаки; те, у кого их нет, считаются нарушителями и вражескими шпионами.
- Смертные маги и стражники несут дозор в светлое время суток. Некоторые из числа волшебников всё ещё способны творить могучие заклинания, хотя большинству из них приходится выполнять долгие и сложные ритуалы для этих целей. Несколько таких заклятий поддерживаются постоянно, однако когда они будут использованы, магическая защита Цеориса существенно ослабнет - до тех пор, пока чары

не будут наложены вновь (если это вообще удастся). В конце концов, магия умирает.

- По ночам все входы и выходы - в том числе и с воздуха - стерегут Горгульи. Также бодрствуют и каиниты, способные при необходимости отразить внезапную атаку. Пускай никто из них не высказывает этого вслух, но в случае необходимости каждый готов дать Становление своим смертным коллегам и бросить их сражаться в первых рядах, в то время как сам будет спасть своюне-жизнь. Если угроза окажется достаточно сильна, Этриус планирует переместить себя и Тремера в Вену, где в настоящее время строится новая Часовня.

СНАБЖЕНИЕ

Вода поступает в крепость из артезианского колодца, но помимо этого смертным обитателям Цеориса нужны пища, одежда, дрова, пергаменты и чернила, а также составляющие для зелий и магических ритуалов. Эти потребности обеспечивают как другие Часовни Дома, расположенные в более безопасных местах, так и деревни, окружающие Цеорис.

Их жители снабжают крепость плодами своей земли и труда - зерном, чечевицей, овощами, изредка - ягнёнком или добытой в лесах дичью. За редкие травы, собранные или выращенные крестьянами, маги платят мелкими услугами. Раз в месяц в гору поднимается повозка, доставляющая в Часовню продукты и дрова, домотканое сукно и нитки.

Расходные материалы для магических опытов и заклятий привозят из других Часовен. Магам Цеориса необходимы редкие эссенции, алхимические смеси и соли, вытяжки и настои. Всё это в Трансильванию привозят торговцы, которые прячут свой груз в деревнях, где (взволнованно и неохотно) останавливаются, прежде чем вновь отправиться в путь.

У каинитов свои нужды и проблемы. Первая и главная из них - потребность в крови. Хотя пленники, которых захватывают в том числе в окрестных деревнях, служат её источником, в конце концов они слабеют и умирают. Некоторые (к неудовольствию прочих) питаются от слуг и охранников, но кровь смертных магов (и даже учеников) находятся под строгим запретом, поскольку вызывает у вампиров слабость и опьяняющую эйфорию. Эта уязвимость непозволительна для тех, кто хочет защитить себя и выполнить волю Тремера. Для того, чтобы пополнять свои «запасы», каиниты орга-

низуют вылазки на земли, подвластные Цимисхам, где стараются похитить как можно больше смертных. Доставленные в Цеорис, эти несчастные служат сосудами до самой своей смерти или до тех пор, пока не окажутся невольными участниками жутких, противоестественных экспериментов. Смертные, очутившиеся в Цеорисе, верят, что попали в Ад.

У этой тактики есть два преимущества— это обеспечивает Тремеров новыми запасами крови и одновременно ослабляет их врагов. По этой же причине после успешных набегов вокруг их собственных владений на несколько недель всегда выставляется двойная охрана. Это, впрочем, не помешало гулям Цимисхов стереть несколько принадлежащих Тремерам деревень с лица земли.

Потребности магов

Камни из пещер под Цеорисом, некогда бывшие главнейшим источником виса, утрачивают свои свойства. Для смертных магов это катастрофа, и они считают, что Этриус должен уделять всё внимание данному вопросу. Для каинитов, которые более не нуждаются в висе, это всего лишь досадная мелочь, сопряжённая с поиском других способов освещения своих комнат. Тем не менее, каждый год всё ещё удаётся находить около дюжины таких камней. Три или четыре из них обычно отсылают в другие Часовни в обмен на припасы.

И хотя вис в Цеорисе появляется всё реже, так происходит не везде. Дом Тремер располагает тайной часовней под названием Лесной Дол. Расположенная в густо заросших лесом восточных Карпатах, она выстроена, чтобы собирать вис, которым изобилуют эти мрачные, серые скалы. Обитатели Лесного Дола доставляют в Цеорис некоторое количество этой драгоценной магической субстанции каждые несколько месяцев.

Этриуса и его соратников, озабоченных теми ограничениями, которые бытность вампиром накладывает на занятия магией, мало беспокоит вис и нужды смертных. Хотя маги-каиниты обнаружили, что могут изучать несколько колдовских путей, все они имеют свои пределы. Преодолеть их возможно посредством ритуалов - и эти ритуалы необходимо создать или найти как можно скорее.

Обитатели

Все люди заслуживают спасения, но бессмертия заслуживает прежде всего и главным образом тот, кто страстно и даже вопреки разуму этого хочет.

Мигель де Унамуно, «О трагическом чувстве жизни»

Помимо магов, смертных и не-мёртвых, в Цеорисе обитают слуги, стражники, ученики и гули, а также Горгульи (которых, впрочем, большинство рассматривает как ходячие укрепления). В подземных темницах томятся пленные люди и вампиры. Большинство смертных бодрствует днём и отходит ко сну с заходом солнца, в то время как ночь принадлежит каинитам.

Хотя и нечасто, но и тем, и другим всё ещё случается пересекаться. Смертный маг порой вызывается разбудить Этриуса днём, если того требует обстоятельства. В случае крайней необходимости прочие каиниты могут отправиться защищать внутренние рубежи Часовни, в то время как их смертные товарищи отправятся на передовую.

Такое положение дел, как и всюду в Ордене Гермеса, устраивает далеко не всех. Наблюдая за эффектами Клятвы Крови среди своих учеников - Совета Семи - Тремер осознал, что привязав к себе каждого члена Дома, он лишит их свободы воли и будет вынужден сам принимать все сколь-нибудь важные решения. Вместо этого он решил выстроить систему управления кланом в форме пирамиды, надеясь обеспечить таким образом максимум стабильности. Оставаясь окончательным главой, он делегировал большую часть полномочий своим семи ближайшим ученикам, которым, в свою очередь, подчинялись их ученики - и так далее, пока не будет достигнуто основание пирамиды. Тремер настаивал, чтобы новообращённые вампиры выпивали смесь из крови своего сира и крови Совета Семи. Таким образом, каждый из птенцов стоял на шаг ближе к тому, чтобы быть связанным Клятвой Крови, но по-прежнему сохранял свободную волю. Помимо прочего, запрет налагать Клятву Крови гарантировал, что никто не станет пытаться создать личную армию из своих порабощённых потомков.

В настоящее время в Цеорисе действуют три основных фракции, каждая - со своим лидером.

Консерваторы

Возглавляемые Этриусом, эти каиниты настаивают на осторожности и постепенном Становлении оставшихся смертных магов. Возводя укрепления вокруг Цеориса, они уделяют больше внимания защитным заклинаниям и иллюзиям, призванным сбить врагов с толку, нежели метанию огня и молний на их головы. Консерваторы больше заинтересованы в том, чтобы отыскать и преодолеть ограничения, связывающие недавно разработанную Тауматурги. По указанию Этриуса в Вене ведётся строительство ещё одной Часовни, куда он планирует перебраться в случае необходимости. Многие из этих каинитов стараются приотворяться смертными, надеясь как можно дольше сохранять в секрете истинное положение вещей. Они осуждают набеги и захват пленников, но пока не имеют иных способов добывать кровь для своего пропитания. Хотя Этриус и входит в число Совета Семи, он медлит с выполнением приказа Тремера. Тем не менее, у него есть основание считать, что такая стратегия более выигрышна. Пока война продолжается, смертные маги всё ещё необходимы для обороны Часовни, а новые каиниты быстро исчерпают и без того скудные ресурсы Цеориса.

Заговорщики

Ведомые Малгожатой, бывшей ученицей Горатрикса, заговорщики по-прежнему настаивают на скорейшем Становлении всех смертных магов. Они используют любую возможность показать себя «лидерами» перед лицом остальных, и утверждают, что действуют «по воле обстоятельств». Хотя Горатрикс отправился в ссылку, Малгожата всё ещё надеется помочь ему достичь цели до конца следующего года. Её план состоит преимущественно в том, чтобы отстранить от власти «этого слабака Этриуса» и самой занять его место в Совете Семи. Малгожата полагает, что Тремер оценит её усилия по достоинству и вознаградит её. Кроме того, заговорщики часто устраивают вылазки за свежей кровью, хотя и редко когда дают себе труд защищать собственные владения.

Смертные

Большинство смертных магов остаются в неведении насчёт своих коллег, ставших вампирами. Однако они не столь глупы, чтобы не заподозрить неладное. Многие видят в случившемся демоническое влияние, и часть магов сплотилась вокруг Тосии, известной своим благочестием. После раз-

рушения своей родной Часовни она перебралась в Цеорис, и теперь стремится выяснить, что же происходит здесь. Тосия и её соратники втайне строят планы побега, если их опасения подтвердятся.

Слуги

В стенах Цеориса постоянно находится некоторое количество стражников, прачек, кухарок и иной прислуги. Никто из них не принимает участия в делах управления Часовней. Большинство являются источником крови для голодных каинитов, с которыми они делят своё жилище. И хотя до сих пор те удерживались, чтобы не прибегать к нему слишком часто, долгая осада может стать смертельной для всех смертных обитателей.

Тауматургия

Хотя Тремеры и оказались лишены неограниченных возможностей истинной магии, променяв их на бессмертие, Тауматургия в Тёмные Века была не столь ограничена, как в последние ночи. Некоторые способы Пути и ритуалы вышли из употребления с течением лет, утерянные или вытесненные современными технологиями. До изобретения систем электрического освещения и отопления (не говоря о камерах наблюдения, лазерах и датчиках движения) Тремеры использовали намного больше заклинаний для обеспечения своего удобства и безопасности. Почти любой технологический эффект XX века может быть повторён ритуалом Тауматургии XII века. Например, тауматургу по силам применять силы ясновидения (возможность видеть на расстоянии, какую обеспечивает оставленная где-либо видеокамера) или яснослышания (возможность слышать звуки на расстоянии, как при помощи направленного микрофона). И хотя шпионаж за другими магами запрещён Орденом Гермеса, Тремеры нарушают это правило с завидной регулярностью.

Путь Крови позволяет каинитам усиливать могущество своего собственного витэ. Точно так же существуют Пути, усиливающие свойства, присущие живым существам или неодушевлённым объектам. Так, Тремер может укрепить стену или же умножить силу аконита настолько, чтобы тот мог ранить люпина - или хотя бы заставил убежать прочь. Излюбленным применением этого Пути является его сочетание с мощью стихий - например, чтобы позволить статуе выдыхать огонь, а полу - хватать за ноги всякого, кто проходит по нему.

Ардан со Златницкой улицы

Предыстория: уроженец Праги, Ардан с юных лет был подмастерьем местного алхимика. Открыв талант к магии, юноша отправился в Часовню Ордена Гермеса, к которому принадлежали чародеи, знакомые его учителю. Со временем он сдружился с несколькими магами из Дома Тремер. Почти закончив своё обучение для того, чтобы получить ранг мастера, Ардан внезапно получил приглашение в Цеорис.

По прибытии он был вызван на совет, в котором участвовали некоторые из старейшин Дома. Он знал, что по слухам, маги в Трансильвании воюют с местными вампирами, но не подозревал, что и сами они тоже стали нежитью. Получив Становление и наскоро обучившись премудростям каинитов, Ардан отправился в Прагу с поручением втайне основать там Часовню.

Эта Часовня должна была служить основным каналом снабжения для Цеориса. Кроме того, она должна стать безопасным убежищем для тремеров, путешествующих по этому региону. Ободрённый доверием своих собратьев-каинитов и польщённый, что получил Становление от прославленного Селестина, Ардан приобрёл в дворцовом квартале Праги, Градчанах, небольшой дом, который собирался использовать для этих целей.

Несмотря на все меры предосторожности, о его присутствии стало известно магам Дома Титалус, чья Часовня также находилась здесь. Хотя представители Дома Тремер общаются со своими товарищами по Ордену лишь изредка, те уже начали подозревать, что с ними происходит что-то странное.

Ардану удаётся достаточно успешно и регулярно переправлять в Цеорис припасы и золото. Другие тремеры посещают его Часовню почти каждый месяц с тех пор, как были построены нижние этажи. В настоящий момент Ардан расследует недавнее исчезновение в городе двух своих собратьев.

Внешний вид: у Ардана тёмно-каштановые волосы и карие глаза. Хотя его лицо можно назвать миловидным, даже красивым, он может легко сливаться с толпой. На улицах Праги Ардан носит рабочую одежду алхимика, но в пределах Часовни предпочитает мантию мага.

Советы по отыгрышу: вы получили величайший дар - бессмертие, и обязаны сохранить его. Сейчас вы ответственны за то, чтобы ваши товарищи

получали всё необходимое для будущей победы в войне с Цимисхами. Вы не сомневаетесь, что доказав свою пользу, получите больше власти и ответственности. Это не пугает вас, напротив, лишь раззадоривает. Больше всего вас огорчает нехватка времени, которое вы могли бы уделить освоению Тауматургии: используя её сейчас, вы всё ещё чувствуете себя учеником.

Убежище: убежище Ардана находится на нижних ярусах прячущейся в Градчанах Часовни.

Тайны: Ардан старается узнать как можно больше о каинитах Праги. Ему известно, что Рудольф Брандл - глупец и слабак, находящийся под контролем Премыслов, и он понимает, что Йозеф Цви и Екатерина Мудрая - куда более желанные союзники. Главная тайна его связана скорее с Краковым, нежели с Прагой. По просьбе Меерлинды, одной из Совета Семи, Ардан дал Становление немецкому шпиону по имени КлаасДрешер, прежде бывшему смертным магом Дома. Он также поручил своему потомку проникнуть в Краков и основать там Часовню.

Влияние: предпочитая незаметно и тихо выполнять свою работу, Ардан не обладает реальным влиянием в Праге и не особенно стремится к этому. Он пользуется уважением многих торговцев, чьи товары скупает для отправки в Цеорис.

Судьба: Ардан будет вознаграждён за свою верную службу, получив в распоряжение Цеорис после того, как Этриус перевезёт Тремера в Вену. В последующие века Ардан будет оберегать вверенную ему Часовню, насколько это возможно. Когда власть в Чехии перейдёт в руки коммунистов, он сумеет сохранить свою страну достаточно сильной, а в конце 20-го века ему доверят величайшее сокровище клана.

Клан: *Тремер*
Сир: *Селестин*
Поколение: *7-ое*
Натура: *Судья*
Маска: *Архитектор*
Видимый возраст: *поздние 20*
Становление: *1107*
Атрибуты:
Физические: *Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2*
Социальные: *Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3*

Ментальные: *Восприятие 4, Интеллект 4, Смекалка 3*
Способности:
Таланты: *Выступление 2, Бдительность 3, Драка 2, Эмпатия 1, Запугивание 1, Лидерство 3, Хитрость 2*
Навыки: *Ремесло 2, Этикет 2, Травничество 2, Фехтование 3, Верховая езда 1, Скрытность 2*
Познания: *Академические 2, Алхимия 4, Астрология 1, Расследование 2, Право 1, Лингвистика (иврит, венгерский) 2, Знание магов 2, Медицина 1, Оккультизм 3, Сенешаль 3*
Дисциплины: *Прорицание 2, Доминирование 2, Затемнение 3, Присутствие 2, Тауматургия 3*
Пути Тауматургии: *Элементов 3, Крови 2*
Дополнения: *Контакты 3, Ресурсы 4, Слуги 2, Статус 2 (среди Тремеров)*
Добродетели: *Сознательность 3, Самоконтроль 5, Смелость 3*
Дорога: *Человечности 8*
Сила воли: *7*

Клаас Дрешер

Предыстория: сын аптекаря из Цайца, небольшого городка у самых границ Богемии, Клаас Дрешер всегда стремился возвыситься над своей скромной участью. Его ум и тяга к знаниям привлекли внимание местного епископа, который обеспечил юноше место в церковной школе. Там Клаас особенно зарекомендовал себя в изучении языков, с лёгкостью овладев латынью, греческим и ивритом. В своих исследованиях он вскоре углубился в более тайные сферы, открыв в себе страсть к оккультным наукам. Изучая алхимию и кабалистику, Клаас в итоге сблизился с магами Дома Тремер. Распознав в нём потенциал к магии, они приняли юношу в ряды Ордена Гермеса и начали обучать его. Хотя Клаас и подозревал что-то странное в некоторых своих наставниках, он оставался в неведении относительно вампирской природы многих членов Дома.

Связи с могущественными магами укрепили положение Клааса в обществе - и забросили прямиком в гущу политических интриг. Здесь знания древних и современных языков делали его незаменимым в роли переводчика и, что ещё важнее, шпиона. Поскольку Священная Римская империя стремилась расширить своё влияние на польские земли, Клаас принял решение отправиться в путешествие по разрозненным территориям Великой и Малой Польши, чтобы оценить сильные и слабые стороны

каждого региона. Его магический талант помогал ему выдавать себя за простого германского торговца.

Понимая, что таланты Клааса способны послужить на пользу клана Тремер, возглавлявшие его каниты решились раскрыть тому величайшую тайну Дома. Его наставник, Ардан со Златницкой улицы, вызвал Клааса в Прагу, где и дал ему Становление. Обучив потомка основам Таумаургии, Ардан отправил того в качестве тайного наблюдателя в Краков, находящийся под контролем Цимисхов.

Исполняя свой долг перед Арданом, вентру Конрад фон Ауфхольм дал согласие «пригласить» Клааса в Краков и поспособствовать его проникновению в круги местных каинитов. Такое положение дел устраивало и Тремеров, и Вентру.

Клаас прибыл в Краков совсем недавно под видом собрата фон Ауфхольма по клану. Поселившись в еврейском квартале, он использовал познания в кабалистике, чтобы создать себе репутацию отшельника, обеспечив тем самым невмешательство в свои дела и защиту со стороны местных жителей. Он тщательно избегает питаться от евреев, предпочитая находить добычу в других местах. Также Клаас ищет всевозможные труды по магии и тайные знания, а его служба фон Ауфхольму продолжается до тех пор, пока тот содействует клану Тремер.

Соглашение между Клаасом и фон Ауфхольмом оказалось случайным. Несмотря на принадлежность к разным кланам, их объединяет общая родина. Именно поэтому Клаас надеется, что его помощь фон Ауфхольму (как и Вентру Священной Римской империи) поможет Тремерам завоевать признание среди европейских каинитов.

Внешний вид: жилистый и низкорослый, бледный даже до Становления, Клаас уже прошёл пору своей юности, достигнув, впрочем, зрелости ума и суждений. Его лицо с резкими чертами и прищуренными косоватыми глазами обычно имеет хмурое выражение. Весь его облик выражает отчуждённое, хотя и вежливое презрение, что заставляет людей терпеть его не более пары минут - к его большой радости. Он носит тёмные одежды, как и подобает учёному затворнику.

Советы по отыгрышу: не привлекайте к себе ненужного внимания. Наблюдайте за тем, что происходит вокруг и старайтесь понять причины происходящего. Ваша верность принадлежит клану, но нельзя забывать

об обязанностях перед вашими союзниками-Вентру, а также о долге перед Священной Римской империей. Не упускайте из виду своего врага - княгиню Кракова - и всё прочее встанет на свои места.

Убежище: Клаас обосновался в подвале аптекарской лавки в еврейском квартале Кракова.

Тайны: главные тайны Клааса связаны с ним самим. Будучи представителем клана Тремер там, где Узурпаторов ненавидят повсеместно, он выдаёт себя за вентру и, кроме того, шпионит на Священную Римскую империю. Также Клаас знает, что фон Ауфхольм готовится свергнуть Разколину.

Влияние: Клаас имеет некоторое влияние в еврейском квартале и среди учёных кругов Кракова. Помимо этого, он пользуется доверием фон Ауфхольма, который служит наставником Клааса.

Судьба: втайне от Разколины Клаасу удаётся создать в Кракове Часовню клана Тремер. В конце 15 века он получает приглашение в Цеорис, где встречается со своим сиром, Арданом со Златницкой улицы, который теперь возглавляет Часовню. Клаас поддерживает его на протяжении всех следующих веков.

Клан: *Тремер*
Сир: *Ардан со Златницкой улицы*
Поколение: *8-ое*
Натура: *Фанатик*
Маска: *Традиционалист*
Видимый возраст: *ранние 40*
Становление: *1170*
Атрибуты:
Физические: *Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3*
Социальные: *Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 2*
Ментальные: *Восприятие 4, Интеллект 4, Смекалка 3*
Способности:
Таланты: *Бдительность 3, Уклонение 2, Воровство 1, Хитрость 3*
Навыки: *Этикет 2, Травничество 3, Фехтование 2, Верховая езда 1, Скрытность 4*
Познания: *Академические 4, Расследование 3, Право 2, Лингвистика (латынь, греческий, иврит, славянский, арабский) 5, Оккультизм (Каббала) 4, Политика 3, Наука 1*

Дисциплины: *Прорицание 3, Доминирование 2, Затемнение 2, Тауматургия 3*
Пути Тауматургии: *Элементов 2, Вещей 2, Крови 3*
Дополнения: *Контакты (Конрад фон Ауфхольм) 2, Ментор (Ардан со Златницкой улицы) 2, Ресурсы 3*
Добродетели: *Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 4*
Дорога: *Человечности 7*
Сила воли: *8*

Другие обитатели Цеориса

Малгожата, глава заговорщиков

Предыстория: Малана была шестым ребёнком в семье румынских дворян. После прихода захватчиков-мадьяр её семья потеряла всё, не пожелав отказаться от своей православной веры. Малана росла, вынужденная заниматься тяжёлым трудом, и равно ненавидела и католическую церковь, и тех, кто лишил её положенного по рождению статуса. Она знала, что заслуживает куда большего. Однажды, когда представительный учёный мужчина выкупил девочку у родителей, она приняла это как знак своей высокой судьбы.

Этим человеком оказался Горатрикс, маг Дома Тремер. Обнаружив в девочке сильный дар к магии, он забрал её с собой и привёз в Цеорис. Малана стала ученицей Горатрикса, проявив удивительный талант и ненасытную жажду знаний, и вскоре после совершеннолетия уже достигла уровня полноценного мага. Совместив своё прежнее имя, имя своего учителя и славянской богини злых чар, она назвала себя Малгожатой.

Когда Горатрикс открыл способ, с помощью которого маги Дома могли обрести бессмертие, она умоляла его о Становлении, обещая взамен свою верную службу. Хотя сам Тремер запретил использовать Клятву Крови среди младших членов клана, Горатрикс втайне связал Малгожату своей кровью.

Вместе с другой протеже Горатрикса, Вирстанией, Малгожата помогала своему учителю создавать первых Горгулий. Она также ответственна за размещение огненных ловушек на башнях Часовни.

С тех пор как Гортрикс покинул Цеорис, Малгожата продолжает его дело. Последние её действия, впрочем, продиктованы стремлением ускорить Становление всех смертных магов Цеориса. Она верит, что исполняет волю

Тремера и за свои заслуги будет вознаграждена, заняв место Этриуса. Это одна из причин, по которым Малгожата возглавляет фракцию заговорщиков. Её сторонники выискивают любую возможность для Становления магов и постоянно подтачивают власть Этриуса в Часовне.

Внешний вид: у Магожаты густые каштановые волосы и ясные голубые глаза. Она необычайно красива, хотя бледность и холодность её облика скорее пугают, нежели привлекают. Малгожата обычно носит одеяния мага, но в поездках за пределы Часовни предпочитает наряды венгерской знати. Она обожает украшения из золота и ярких драгоценных камней.

Советы по отыгрышу: вы всегда знали, что превосходите окружающих - и прежде, будучи магом, и ныне, став каинитом. Теперь вы ушли далеко от своих жалких родителей и готовы зайти ещё дальше. Власть - путь к счастью, и среди ваших сородичей нет никого, кто сравнился бы с вами в искусстве её обретения. Вас мало заботит то, что думают о вас смертные, а их страх перед вами тешит ваше самолюбие. Слова Этриуса не стоят внимания - он всего лишь трусливый глупец. Вам лучше известно, что нужно Дому Тремер, ведь Горатрикс разделил с вами это знание перед своим уходом. Демонстрируйте свою любовь к нему, давая Становление стольким магам, скольким возможно.

Убежище: Малгожата обитает в своих покоях в Цеорисе.

Тайны: Малгожата знает, насколько Этриус страшится того, чем стал Тремер. Она также осведомлена, что Этриус как может оттягивает Становление магов Дома, несмотря на приказ об обратном. Ей известно большинство тайных ходов Цеориса и множество сомнительных вещей, которыми занимаются его обители. Наконец, перед отъездом Горатрикс сообщил ей о найденном им пути к силе и о том, что готов разделить эту силу с ней.

Влияние: Малгожата пользуется дурной славой среди смертного окружения. Она и её приспешники держат в страхе живых магов Часовни и совершают набеги на деревни близ Цеориса, чтобы беспрепятственно питаться кровью их обитателей.

Судьба: в разгар Восстания Анархов,во время нападения на одну из деревень, Малгожата попадает в плен к мятежному цимиску. Её держат в подземельях захваченного замка, где силой вынуждают рассказать все сведения об обороне Цеориса и тайны её клана. Она проводит века, закованная в

раскалённое железо и страшно искажённая, превращаясь в безумное, вечно страдающее от жажды существо. В начале 20 века её пленитель будет убит Люситой, Анатолем и Беккетом, которые затем с третьей попытки убивают и её саму.

Клан: *Тремер*
Сир: *Горатрикс*
Натура: *Тиран*
Маска: *Диктатор*
Поколение: *6-ое*
Становление: *1097*
Видимый возраст: *ранние 20*
Атрибуты:
Физические: *Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4*
Социальные: *Обаяние 1, Манипулирование 5, Внешность 4*
Ментальные: *Восприятие 3, Интеллект 4, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Выступление 2, Бдительность 2, Атлетика 1, Драка 3, Уклонение 1, Запугивание 3, Лидерство 3, Хитрость 2*
Навыки: *Этикет 2, Травничество 2, Фехтование 2, Скрытность 2*
Познания: *Академические 2, Расследование 3, Лингвистика (греческий) 1, Оккультизм 4, Политика 3, Наука 1, Сенешаль 1*
Дисциплины: *Прорицание 4, Доминирование 4, Стойкость 1, Могущество 2, Тауматургия 6*
Пути Тауматургии: *Огня 5, Крови 4*
Дополнения: *Ментор 3, Ресурсы 1, Слуги 2, Статус 3 (среди Тремеров)*
Добродетели: *Убеждённость 4, Инстинкты 3, Смелость 3*
Дорога: *Дьявола 6*
Сила воли: *7*

Селестин, главный библиотекарь Цеориса

Предыстория: Калнор, сын сенешаля одного эксцентричного английского лорда, рос бок о бок с детьми своего хозяина, не только играя, но и учась вместе с ними. Врождённая любовь к знаниям подтолкнула юношу к изучению истории и оккультных наук. Впитывая прочитанное из книг и, в равной мере, слухи, Калнор выяснил, что поблизости находится Часовня магов и догадался, где именно. Однажды осенним вечером он явился прямо к её порогу и попросил принять его в ученики. Один из магов, заметивших

нераскрытый потенциал юноши, согласился, и так Калнор стал членом Дома Тремер.

Помимо магических изысканий Калнор (теперь носивший имя Селестин - за свою любовь к звёздам и таланты в навигации) оказался особенно искусен в деле поиска информации. Выискивая сведения по крупицам и складывая их воедино, он выдвигал удивительно точные предположения о том, где могут быть спрятаны древние сокровища или же утерянные манускрипты. Селестин начал путешествовать по всей Западной Европе, разыскивая давно потерянные реликвии и возвращая в Часовню близ Лондона. Время от времени он посвящал себя занятиям, а также копированию древних магических трактатов, грозивших рассыпаться от ветхости.

Его таланты не остались незамеченными. Будучи вызванным в Цеорис, Селестин взял на себя задачу упорядочить и обновить огромную (и хаотичную) библиотеку Часовни. В свободное от трудов время он путешествовал по окрестным землям, в поисках как магических, так и обычных диковинок и удостоился немалых похвал за свои находки и за труды о них. Его бесстрашные вылазки во враждебные владения Цимисхов снискали ему славу равно храбреца и безумца. Из-за своей ценности для Часовни Селестин стал одним из первых магов, претерпевших Становление. Сам он рассматривал это как отличную возможность поближе познакомиться с народными преданиями про вампиров. После Становления Селестин благополучно обосновался в Цеорисе, сожалея лишь о том, что раскопки в потёмках частенько мешают ему хорошо разглядеть, что именно он откопал.

Внешний вид: крепкий и подтянутый после своих путешествий, Селестин выглядит скорее приятным, нежели красивым. У него тёмно-русые волосы и карие глаза. В своих покоях в Часовне он предпочитает носить мантию мага, а за её пределами - простую и удобную одежду, не сковывающую движений.

Советы по отыгрышу: порой вы чувствуете, что разрываетесь надвое от желаний, противоречащих друг другу. Вы с радостью изучаете и переписываете библиотечные тексты или дискутируете на философские темы с другими магами. И столь же приятно для вас скитаться по неизведанным землям в поисках затерянных (и особенно магических) сокровищ. Вы убеждены, что любой, кто готов усердно трудиться и исследовать, способен найти

то же, что и вы. С течением лет предмет вашей страсти станет называться археологией. Наслаждайтесь всем, что вы делаете. Учитесь - и помогайте другим открыть для себя радость познания.

Убежище: покои Селестина в Цеорисе заполнены диковинками и секретами, разгадку к которым он ещё не нашёл.

Тайны: Селестин способен разгадать почти любую загадку, за которую он берётся или, по крайней мере, представить на её счёт обоснованную гипотезу. В своих странствиях он приобрёл друзей и врагов из многих кланов. Одним из его ближайших товарищей является французский гангрел Аристотель де Лорент. Селестина ненавидят многие Цимисхи, в особенности - визанитец Мика Викос (см. «Константинополь в Ночи»).

Влияние: труды Селестина проникли в мир смертных, где он известен как учёный. Некоторые из его идей в сочетании с идеями многих смертных исследователей в конечном счёте приведут к развитию науки археологии.

Судьба: после долгих лет в ЦеорисеСелестин покинет Часовню однажды ночью и никогда более не вернётся. Кто-то будет утверждать, что видел его в Южной Америке, кто-то - намекать, что он погиб от рук Цимисхов, кто-то - что он присоединился к Инконню, а кто-то - что он достиг Голконды и обитает где-то в Азии. Его ближайшие знакомые-каиниты, Беккет и Аристотель де Лорент хранят странное молчание на сей счёт.

Клан: *Тремер*
Сир: *Этриус*
Натура: *Архитектор*
Маска: *Судья*
Поколение: *6-ое*
Становление: *1039*
Видимый возраст: *поздние 20.*
Атрибуты:
Физические: *Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4*
Социальные: *Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3*
Ментальные: *Восприятие 5, Интеллект 5, Смекалка 4*
Способности:
Таланты: *Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 2, Уклонение 2, Эмпатия 2, Воровство 3, Хитрость 1*
Навыки: *Знание животных 1, Стрельба из лука 1, Этикет 3, Травничество 2,*

Фехтование 3, Верховая езда 3, Скрытность 2, Выживание 4
Познания: *Академические (Метафизика) 5, Астрология 1, Картография 2, Народная мудрость 3, История 3, Расследование 3, Право 1, Лингвистика (арабский, французский, греческий, венгерский) 4, Навигация 2, Оккультизм 3, Наука 2*
Дисциплины: *Прорицание 3, Стремительность 2, Доминирование 1, Стойкость 1, Тауматургия 4*
Пути Тауматургии: *Воды 2, Вещей 3, Крови 1*
Дополнения: *Контакты 4, Влияние 2, Ресурсы 2, Слуги 1, Статус 3 (среди Тремеров)*
Добродетели: *Сознательность 4, Самоконтроль 3, Смелость 4*
Дорога: *Человечности 7*
Сила воли: *7*

Другие известные Тремеры

Вирстания, Мать Горгулий

8 поколение, потомок Брунавога
Натура: *Фанатик*
Маска: *Новатор*
Становление: *1111*
Видимый возраст: *середина 30-и*

Вирстания была одной из тех, кто помогал Горатриксу с созданием Горгулий. Она была так очарована этими существами, что стала обитать в тех же пещерах под Цеорисом, чтобы иметь возможность наблюдать за своими подопечными. Именно Вирстания ответственна за горгулий-стражей, что охраняют подступы к Цеорису, и решает, кто будет участвовать в набегах на Цимисхов. В свою очередь, Горгульи испытывают к ней смесь религиозного почтения и сыновней любви.

Хотя в данный момент Вирстания пользуется немалым доверием, поскольку хорошо выполняет свою работу, исподволь она поощряет в своих «детях» стремление к независимости. Когда Горгульи поднимут восстание и сбегут, Вирстания отправится с ними, чтобы учить их Тауматургии и заботиться о них.

Глава седьмая. Повествование

Восточная Европа в период Тёмного Средневековья предоставляет Рассказчикам широкий спектр сюжетных возможностей для самых разных историй. В этой главе представлены некоторые идеи и зацепки для вовлечения персонажей игроков в политику и конфликты местных каинитов и других сверхъестественных созданий этого региона.

Для успешного построения историй, действие которых происходит на границе с Трансильванией и Карпатскими горами, жизненно важно понимание религиозного контекста, сложившегося в этих краях. Христианство, уже не столь монолитное, как прежде, и язычество, утратившее ведущую роль в политике, но не в сердцах людей, существуют здесь бок о бок. Столкновение двух парадигм пронизывает не только отношения между знатью и простыми людьми, но и напрямую влияет на их представления о сверхъестественной угрозе.

Современный человек зачастую склонен преуменьшать значение религии. Но в хронике, посвящённой Средним векам, религиозная принадлежность персонажа играет не менее важную роль, чем его Натура, Маска, клан или наиболее выдающиеся Атрибуты и Способности. Большинство каинитов придерживались той или иной веры до своего Становления, и многие сохраняют эти взгляды в посмертии, вне зависимости от того, считают ли они себя проклятыми. Рассказчикам следует поощрять игроков выбирать для их персонажей одну из вариаций христианства (римскую или греческую), иудаизм, ислам или какую-либо разновидность язычества. Религиозные разногласия оказывают существенное влияние на политику и общественную жизнь каждого из регионов Восточной Европы. Включая в свою хронику эти элементы, вы обогатите и историю, и игровой опыт.

Религии и верования Восточной Европы

И христианство, и язычество занимают существенное место в жизни народов Восточной Европы. Обитая в непосредственной близости от тех неведомых ужасов, что таятся среди неприступных гор, во тьме лесов и на пустынных, продуваемых всеми ветрами равнинах, люди знают, что лишь вера в высшие силы способна защитить их от зла.

Христианство: Восток против Запада

Уже в IV веке христианство начало расходиться на два крупных течения: Римскую (впоследствии названную католической) и Константинопольскую (Греческую или православную) Церкви. Три других патриархата - в Иерусалиме, Антиохии и Александрии - оставались локальными религиозными центрами своих регионов. Ряд соборов (собраний епископата христианской Церкви), прошедших между IV и IIX веками, рассматривал доктринальные и богословские вопросы (о природе Христа, об исхождении Святого Духа и о других тонкостях веры), стремясь не допускать существенных разночтений в толковании Святого Писания. Некоторые ответвления, в том числе арианство, пелагианство и монофизитство, были осуждены как еретические.

Появление ислама и последующие его завоевания в землях к востоку от Константинополя привели к тому, что три малоазиатских патриархата были вынуждены уйти в изгнание, предоставив Риму и Константинополю самостоятельно решать спор о духовном лидерстве. И хотя формально христианская вера оставалась единой, раскол между двумя соперничающими церквями только ширился.

Окончательный разрыв произошёл в 1054 году, когда разногласия между папой римским Львом IX и византийским патриархом Михаилом Керуларием закончились взаимной анафемой. С этого времени восточное и западное христианство развивались независимо друг от друга.

И Рим, и Константинополь отправляли миссионеров в языческие земли Восточной Европы. Так, в Богемии и Польше установилось христианство западного образца, в Румынии - восточное православие. Мадьяры, завоевавшие румынские земли, пытались насильно обратить их население в западную веру, но потерпели неудачу. Болгария, расположенная ближе всех к границам Византии, также приняла православие. А различные еретические учения, например, богомильство, были распространены на всей территории региона.

Старая вера и язычество

Хотя христианство обрело статус «официальной» религии (то есть религии знати) в большинстве государств Восточной Европы уже к IX веку, старые языческие верования по-прежнему оказывают сильное влияние на

жизнь простого народа. Обобщение различий в мировоззрении христиан и язычников может показаться чрезмерным упрощением, но без понимания этих базовых принципов едва ли возможно понять причины, лежащие в основе множества политических, социальных и идеологических конфликтов в данной области.

Для древних языческих верований в большинстве своём характерно признание божественной природы мира и взгляд на человека, как на его часть. Каждая область жизни, каждая сила природы, каждая вещь и все люди воспринимались как нечто, принадлежащее какому-либо духу или божеству. Религиозная практика язычества ставила своей целью почитание и успокоение множества богов и духов, закрепляя таким образом роль человечества в естественном и сверхъестественном мирах.

Многие языческие религии воспринимали природу как круговорот противоположностей, сменявших друг друга в бесконечном цикле. День и ночь, жизнь и смерть, сев и жатва, лето и зима, свет и тьма, добро и зло - всё это было частями единого целого. Злые божества стояли наравне с добрыми, являясь неотъемлемой частью вселенского равновесия.

Христианство, напротив, подчёркивало разделение человека и природы, духовного и плотского. Людские грехи проистекали из тварного мира, запятнанного злом, спасение из которого стало возможно лишь благодаря искупительной жертве Христа. Добро и зло в представлении христиан противостояли, а не уравнивали друг друга.

На территории Восточной Европы существовало несколько десятков различных языческих религий, но зачастую основу их составляли идентичные пантеоны божеств, отличавшихся от региона к региону лишь именами и незначительными деталями. И хотя язычники Балканского полуострова называли своих богов иначе, чем угры, осевшие в Болгарии, и те, и другие поклонялись одним и тем же силам: земле, солнцу, ветру. Для большинства язычников смена веры не составляла трудности: они просто меняли имена богов или расширяли свой пантеон с учётом тех сил, которые управляли им в данный момент.

Такое восприятие универсальности божественных сил делало обращение язычников в христианство обманчиво простым. Миссионеры, пришедшие проповедовать Священное Писание, были для них просто жрецами тех же богов, разве что именуемых на чужеземный лад. Даже то упорство, с кото-

рым христиане настаивали на существовании лишь одного бога, не смущало язычников: они точно так же верили в верховное божество, которому подчинялись прочие. Кроме того, почитание Богоматери и бесчисленных святых в их глазах едва ли отличалось от их собственного пантеона больших и малых богов и духов.

Митраизм и отношения с Каппадокийцами

Культ Митры, персидского солярного божества, получил широкое распространение среди офицеров римской армии. Его проникновение в Румынию и в другие части Восточной Европы, входившие в состав Римской империи, оказало существенное влияние на культурные традиции этих мест. Митраизм придерживался дуалистических взглядов, характерных для языческих верований. Его религиозные практики включали в себя ритуальное заклание быка и питьё жертвенной крови в качестве причащения божественной силой.

Близость места зарождения клана Каппадокийцев к основным центрам распространения митраистских культов, несомненно, отразилась и на взглядах самого Каппадокия. Хотя многие из числа Каппадокийцев занимали видные посты и в Римской, и в православной церквях, их верования также сильно тяготели к духовной составляющей мистерий Митры. Итогом этого стала ритуальная смерть допотопного в XV веке, предшествовавшая появлению клана Джованни. В течение XII века приверженность Каппадокийцев митраизму проявляется в различных вариациях гностического христианства, а также в еретических учениях (таких, как богомильство).

Как проводить хронику

Данный раздел предназначен для Рассказчиков, желающих создать хронику, действие которой происходит в тёмных уголках Трансильвании. Нижеследующие рекомендации призваны помочь лучше понять, как добиться подходящего настроения. История этого региона изобилует долгими, кровопролитными войнами, межнациональными распрями и огромным социальным неравенством, что влечёт за собой непреходящее чувство безысходности и пронизывающий всё фатализм. А вдали от глаз смертных дремлет древняя порча, снедающая и землю, и тех, кто живёт на ней.

Темы

Вечная война господствует в этих краях. Восточная Европа (и в особенности Трансильвания) издревле служила полем битвы в бесконечной череде конфликтов. В XII веке на смену противостоянию между исконными жителями и кочевниками-завоевателями приходит противостояние язычников и христиан. Без конца борются за господство над умами и за контроль над церковью приверженцы Рима и сторонники Константинополя. Всё ближе со стороны Турции надвигается исламская угроза. Территориальные и этнические противоречия порождают столкновения, эхо которых сотрясает Восточную Европу даже в последние ночи.

Для каинитов таковыми становятся вражда между Цимисхами и Тремерами, вторжение германских Вентру в земли Восточной Европы, а также внутренние разногласия и трения среди воевод-Цимисхов.

Сражение тьмы и света для не-мёртвых обитателей региона принимает вид еженощной борьбы служителей спящего демона Купалы с теми, кто стремится очистить землю от его тлетворного влияния.

И хотя сословные границы между знатью и крестьянами были обычным явлением во всех странах Европы, нигде человеческая жизнь ни ценилась столь дёшево, как здесь. Подобно большинству каинитов, смертные правители Трансильвании считают своих сервов немногим лучше скота, изводя их жестокими поборами и унизительным отношением. В этих краях нет места милосердию, состраданию и снисхождению.

Настроение

Трансильвания олицетворяет собой мрачную суть Тёмного Средневековья. Тоска и отчаяние - физическое и душевное - наполняют всё вокруг. Ужас осязаем: он проступает на лицах смертных, и даже среди каинитов чувствуется его тень, скрытая за видимой беззаботностью.

Корень зла

Сама земля Трансильвании поражена болезнью. Холодное сердце Купалы медленно бьётся в её потаённых глубинах, распространяя вокруг себя токи порчи. Всё, чего они касаются (а касаются они всего), искажает тлетворная магия демона.

Это влияние, в свою очередь, является ещё одним камнем преткновения

между Цимисхами Трансильвании и выскочками-Тремерами из Цеориса. Привлечённые в Карпатские горы магией, пронизывающей всё вокруг, Тремеры жаждут добраться до источника этого безбрежного могущества. Их стремление встречает отпор со стороны местных Цимисхов, которые либо служат тому злу, что угнездилось в их родной земле, либо, напротив, стремятся отчистить её от присутствия демона.

Те воеводы, кто по незнанию или по доброй воле поддерживают Купалу, видят в Тремерах соперников, потенциальных захватчиков власти, на которую претендуют они сами. Те же, кто желает искоренить скверну, опасаются, что Тремеры станут пешками демона и усложнят их и без того непростую задачу.

Довлеющее присутствие незримой силы оказывает влияние на все события, происходящие в Трансильвании. Аура, исходящая от сердца Купалы, простирается и за пределы Карпат, на территорию всей Восточной Европы. Слуги демона бродят везде и всюду, исполняя его волю и подготавливая дорогу к его пробуждению. Рассказчикам не стоит ограничивать возможность повстречаться с ними, даже если персонажи игроков покидают саму Трансильванию.

Истории

Каждый регион Восточной Европы имеет свои собственные отличительные особенности, касающиеся культуры, религии, истории и активности местных каинитов. Глубинные тенденции, способные повлиять на историю, разворачивающуюся в Чехии, будут в корне отличатся от аналогичных в Польше. Ниже представлены несколько идей для сюжетов, подчёркивающих специфику тех мест, где они разворачиваются. Национальная принадлежность персонажей игроков также будет оказывать влияние на их окружение, и Рассказчикам стоит отражать это в ходе игры.

Рассказчики могут найти сюжетные зацепки в главах, посвящённых истории и географии, описанию Цеориса, сведениям о Цимисхах и других каинитах. Помимо этого, в разделе ниже приведены идеи, которые позволят познакомить персонажей игроков с выбранным регионом или сделать их путешествие более интересным. Хотя многие элементы сюжета привязаны к региональным факторам (и местным неигровым персонажам), сами сюжеты вполне могут быть перестроены с учётом текущих нужд истории. Некоторые истории могут объединяться или входить в состав более крупной

хроники, охватывающей целиком Восточную Европу (и даже выходящей за её пределы).

Богемия

В основе богемской политики лежит конфликт между Цимисхами и Вентру, стремящимися утвердить здесь влияние Священной Римской империи. Кроме того, эти земли опутаны влиянием Шаагры, дремлющей в своём убежище в Праге, и её преданных гулей.

Дело чрезвычайной деликатности

Посланник императора Священной Римской империи прибывает в Прагу, чтобы встретится с правителем Богемии, Отакаром I. Князь-каинит, Рудольф Брандл, опасается, что один из его многочисленных врагов замыслил убийство посла. Вдобавок ходят слухи, что истинная цель этого визита - устранение от дел пражского епископа, способное повлечь вражду правящих династий Богемии. Князь призывает персонажей и поручает им обеспечить безопасность посланника на время его пребывания в городе. Они могут организовать наблюдение за своим «подопечным» в ночное время, но днём для этих целей им придётся заручиться помощью смертных (или гулей).

Сюжет может усложниться, если сам князь захочет убить посланника, намереваясь таким образом снискать расположение Пржемысловичей за счёт «поимки виновных» (то есть персонажей, не справившихся со своей задачей). Если персонажи не являются местными уроженцами, они всё равно могут принять «просьбу» князя (считающего, что чужеземцев легко обвинить в любых ошибках) или любого другого каинита, которому они обязаны. Вне зависимости от того, сколь глубоко они вовлечены в происходящее, рано или поздно персонажи поймут, что являются всего лишь орудиями в руках вышестоящих.

Ночной вестник

Союзник персонажей из числа каинитов обладает важной информацией, необходимой для их задания или напрямую касающейся их благополучия. Он просит о встрече в Праге, но так и не появляется на месте. Позже до персонажей доходят сведения о беспорядках в еврейском квартале. Они обнаруживают обескровленный труп одного из гулей своего союзника, что, в свою очередь, выводит их на носферату по имени Йозеф Цви. Но что-

бы найти самого союзника, персонажам предстоит ступить на извилистые улочки еврейского квартала и встретиться с неуловимым каинитом лицом к лицу. Осложнить ситуацию способен голем раввина бен Иуды, а также недоверие Йозефа к тем, кто вторгся в его владения.

В действительности тремер по имени Ардан пытался похитить раввина бен Иуду, намереваясь превратить учёного в своего гуля и вызнать у того оккультные секреты. Ардан захватил союзника персонажей и его гуля (которого позднее убил) в надежде втянуть их в конфликт с Йозефом, чтобы отвлечь носферату - и, если получится, голема - и успеть добраться до раввина. Если план Ардана удаётся, а персонажи (и носферату) переживают встречу с ним, они - по своей воле или по требованию Йозефа - могут поучаствовать в спасении раввина (и своего союзника) из лап Тремеров. Кроме того, в отсутствие создателя, сдерживавшего его, голем начинает буйствовать, убивая всех, кто оказывается поблизости - и персонажи, конечно, становятся его первейшей целью.

Спящая красавица

Персонажи (в число которых по возможности должен входить один представитель клана Тремер) получают письмо от Ардана со Златницкой улицы. Этот почтенный каинит сообщает, что недавно в городе исчезли два представителя его клана, и желает, чтобы персонажи приняли участие в расследовании. В ходе дальнейших поисков персонажи раскрывают план Либуше пробудить из торпора Шаагру и выясняют, что один из пропавших в настоящее время находится в замке Вышеград.

Если персонажам не удастся пробраться в замок, чтобы спасти тремера, им придётся найти способ договориться с Либуше о его освобождении - например, предложить взамен иной источник могучей крови (люпина, фаэ или мага). Неудача навлечёт на их головы гнев Ардана. Однако если Шаагра восстанет ото сна и предпримет попытку захватить власть над городом, Прага может оказаться ловушкой для всех местных Тремеров.

Венгрия и Трансильвания

Венгрия лежит в самом центре войны между Тремерами и Цимисхами. Мощь сердца Купалы притягивает в этот район всех, кто жаждет колдовской силы. Оборотни из племени Теневых Владык имеют здесь немалое влияние, что придаёт дополнительную опасность и драматизм историям,

разворачивающимся в тени Карпат.

Противостояние между Цимисхами и Тремерами принимает множество форм, от утончённых интриг и чародейства до резни и откровенного варварства. Немногие из тех, кто путешествует по Трансильвании, способны избежать участия в этой борьбе безжалостных и могущественных кланов. У персонажей, рождённых здесь, нет иного выбора, кроме как принять одну из сторон - и любое решение может стать для них роковым.

Зов земли (история для персонажей-цимисхов и их союзников)

Персонажи получают от местного воеводы приглашение принять участие в ритуале Купальской ночи. Отставив в сторону взаимные разногласия, Цимисхи со всех окрестностей прибывают к месту проведения обряда. К несчастью, в самый ответственный момент они подвергаются нападению со стороны Тремеров (и пары Горгулий) и не успевают закончить церемонию. Призванные духи-купалы появляются во плоти, и битва становится поистине смертоносной и ужасающей.

Скользкая почва (история для персонажей-тремеров и их союзников)

Селестин просит персонажей отправиться с ним в место проведения раскопок. Его цель - найти руины древнего языческого капища, где, по его сведениям, могут содержатся сведения о колдовских практиках Цимисхов. В сопровождении нескольких гулей-слуг (которым поручено нести охрану в дневное время), персонажи вместе с Селестином прибывают к холмам близ Сигишоары и начинают поиски. Но, сами того не зная, они оказываются во владениях воеводы-цимисха по имени Ростог.

Если персонажи не примут мер предосторожности, чтобы сохранить своё присутствие в тайне, они привлекут внимание Ростога. Разгневанный воевода отправит против них орду гулей-шляхтичей (и людей, и животных). Нападающие будут стремиться убить слуг персонажей и оставить их без защиты днём. Если к следующему вечеру персонажи не покинут место раскопок, Ростог со своим выводком прибудет туда лично.

Если персонажи переживут это нападение, они могут продолжить раскопки, и либо обнаружат искомые руины и сокровища, либо выпустят из долгого заточения какое-то злобное существо (но не Купалу).

Меж двух огней (история для персонажей без союзников)

Персонажи попадают в гущу сражения между двумя каинитами и их

гулями. Несмотря на попытки избежать битвы, они оказываются вовлечены в неё и должны присоединиться к одной из сторон, чтобы выжить.

Невольно вмешавшись в смертельный поединок между местным цимисхом и тремером, вторгшимся в его владения, персонажи получают признательность одного и ненависть другого. Это клеймо останется с ними до тех пор, пока они не покинут регион (и даже впоследствии). Рассказчики могут создавать вокруг персонажей паутину лжи, заговоров и конфликтов, затягивающую их глубже в пучину войны между Тремерами и Цимисхами. Союзы и вражда, возникшие в результате этого, могут растянуться на века.

В горах

Местный воевода-цимисх заручается помощью персонажей в обустройстве своего нового пристанища. Он уже выбрал одну из заброшенных крепостей в Южных Карпатах. Воевода не рассказывает персонажам слухи об обитающих в крепости призраках, но рассчитывает, что они разберутся со всеми возникшими препятствиями.

Призраки прежних жителей замка, убитых Тремерами из соседнего Цеориса в стремлении избавиться от ненужного соседства, вскоре дают о себе знать. В зависимости от реакции персонажей на таинственные звуки, неожиданные сквозняки и другие пугающие проявления, духи могут открыться им. В этом случае персонажи узнают о Цеорисе многое, хотя призракам неизвестны ни его местонахождение, ни безопасный способ пробраться внутрь.

Если Тремеры узнают о присутствии в заброшенным замке других каинитов, они предпримут решительные меры, чтобы избавиться от них. Союз между не-мёртвыми и неживыми может оказаться единственной возможностью предотвратить надвигающуюся катастрофу.

Излишнее внимание

Хронист Аноним то и дело возникает рядом с персонажами всякий раз, когда они оказываются на улицах Будапешта. Хотя ему неизвестно об их истинной природе, он не задаёт вопросов о происходящем и спокойно принимает тот факт, что они являются исключительно ночными существами. Аноним просто-напросто следует за персонажами и время от времени делает им предложения. Если его присутствие начинает раздражать их,

Аноним исчезает из виду, но при подходящей возможности появляется вновь. Те, кто пытается питаться от него, просто-напросто оказываются неспособны приблизиться больше, чем на расстояние вытянутой руки. Если Аноним возникает поблизости, с персонажами обычно что-то происходит (и отнюдь не всегда плохое).

Рассказчику стоит подчеркнуть безвредность Анонима, а также его способность приносить удачу. Если персонажи в конце концов смиряются с его компанией, Рассказчик может использовать Анонима, чтобы втянуть их в любое количество потенциально смертельных ситуаций, включая, но не ограничиваясь: события войны между Тремерами и Цимисхами, пленение Теневыми Владыками, участие в планах Вентру по захвату власти в Трансильвании. Персонажи, таким образом, могут стать свидетелями важнейших событий из истории каинитов в Венгрии с минимальным риском для своих не-жизней (до тех пор, пока они остаются с Анонимом).

Трансильвания

Сценарии ниже представляют собой две совершенно разных по настроению истории. Первая даст возможность разыграть классическую романтическую трагедию в духе сцены соблазнения Люси Вестенры из «Дракулы» Брэма Стокера. Вторая - приключение в пяти актах, которое позволит персонажам узнать точку зрения как Цимисхов, так Тремеров относительно вражды их кланов в Восточной Европе.

Искушение тьмой

Цимисх Раду, князь Бистрица, недавно познакомился с женщиной, необычайно заинтриговавшей его. Арианна, тореадор, отправившаяся в путешествие из Франции в Россию, остановилась во владениях Раду, где была радушно принята, и прониклась неожиданным интересом к этому дикому аристократу. Решив, что отход от светлых традиций куртуазной любви означает полную свободу, она решила задержаться, чтобы завоевать сердце Раду. Арианна не уверена в природе своей страсти, но желает соблазнить цимисха и заставить его принести Клятву Крови - если только её чувство не угаснет раньше.

Но вопреки планам Арианны, Раду начал соблазнять другую девушку - прелестную дочь местного купца шестнадцати зим от роду. Еженощно он навещает её спальню и приносит ей дар своего витэ, медленно давая Ста-

новление новому дитя. Проходя через древний ритуал Объятий Смерти, его избранница расстаётся с жизнью, и каждая новая ночь приближает её схождение во тьму.

Раду не хочет опережать Арианну, и потому держится отчуждённо, желая побудить её к действиям. Но события приобретают неожиданный оборот. Искушённой в сердечных делах, Арианне становится известно о его похождениях, и она намерена использовать это знание к собственной выгоде.

Арианна слишком жестока и завистлива, чтобы получить удовольствие от разрушения этого хрупкого романа. Для неё непростое положение Раду - возможность принести ему немало боли. Если его сердце будет разбито, он едва ли сможет обойтись без мнимого сочувствия Арианны. Однако куда сильнее его влечёт к молодой смертной. Тем временем, пользуясь его отсутствием, Арианна и сама стала навещать его юную избранницу, а их отношения, поначалу дружеские, начали перерастать во что-то большее. Узнав об этом обстоятельстве, Раду будет вне себя от ревности.

Дело дошло до того, что каждый из не-мёртвых любовников, в истинно вампирском стиле, стремится втайне заручиться помощью других каинитов и направить их против своего соперника. Развлечение такого рода - опасная игра; душевные раны, которые один наносит другому, могут оказаться слишком глубоки, и тогда немилость проигравшего обрушится не только на победителя, но и на его союзников. Каждой из сторон есть что терять. Муки любви могут оказаться для Раду куда страшнее, чем он подозревал, а Арианна способна на любую подлость ради победы. Но истинные романтики готовы рисковать всем… даже жизнями тех, кто помогает им.

Ритуал Объятий Смерти (Ритуал первого уровня)

Этот возникший в Трансильвании ритуал позволяет вампиру растянуть процесс Становления своего потомка на несколько ночей (необходимо владеть соответствующим уровнем Тауматургии или Колдовства, см. «Libellus Sanguinis I: Властители держав»). Вместо того, чтобы торопливо убивать или полностью осушать будущее дитя, сир может насладиться Поцелуем неоднократно. Каждую ночь каинит выпивает от одного до трёх пунктов крови из жертвы, заменяя аналогичным количеством собственного витэ - и с каждым разом приближая наступление смерти.

Ритуал медленно убивает смертную жертву: её кожа с бледнеет, дыхание слабеет, биение сердца замедляется. Даже самые опытные лекари сочтут, что она страдает от болезни крови. Кровопускание способно замедлить этот процесс, но не остановить полностью. На каждые две пинты (пинты, не пункта) крови, сцеженной или высосанной пиявками, из организма выводится один пункт вампирского витэ.

Когда каинит вливает в жертву 10 пунктов витэ, та претерпевает окончательное Становление. Если тело сжигают, жертва умирает окончательно, но будучи похороненной, она превращается в вампира. Как правило, в таком случае сир или его слуги могут выкопать и освободить дитя, хотя нередко «новорожденный» выбирался из могилы самостоятельно, наполняя гордостью своего «родителя». Итогом этого становится верность, которую не способна разрушить даже смерть.

Конечно, есть ещё один способ спасти несчастную жертву. Если сир будет убит до завершения ритуала, жертва полностью восстановит утраченное здоровье за сутки. В противном случае тело необходимо проткнуть колом и расчленить, дабы та с заходом солнца не восстала - уже вампиром.

Входите свободно, идите безопасно...

Это небольшая хроника в пяти актах, выбор в каждом из которых будет влиять на события последующих.

Акт первый. Персонажи получают приглашение от воеводы-цимисха из южной Трансильвании. Доставивший его посыльный-носферату умоляет их помочь его господину. В самом письме воевода в учтивых выражениях отдаёт должное умениям персонажей разрешать трудные ситуации (молва о которых может быть как приукрашенной правдой, так и ложью) и изъявляет желание убедиться в этом воочию. Носферату уже привёл лошадей и готов немедля проводить гостей в его поместье.

Акт второй. Путешествие верхом занимает большую часть ночи (если персонажи едут дольше, то день они проводят в типичной трансильванской гостинице). К замку персонажи прибывают за час до рассвета и вынуждены полагаться на милосер... то есть на гостеприимство его хозяина. Сам воевода даже для цимисха оказывается крайне экстравагантен. Чтобы гости могли подкрепиться, он перерезает горло рабу-славянину, а перед рассветом ведёт

их в комнату для отдыха, полную гробов. С первым криком петуха хозяин предупреждает, что территорию вокруг сторожат дикие волки, и исчезает в облаке тумана. Оказавшись в замке, персонажи должны вести себя очень осторожно, дабы ненароком не оскорбить воеводу и не отвергнуть его радушие.

Акт третий. На следующую ночь воевода рассказывает о притеснениях, которые терпит по вине местных Тремеров. Большинство этих историй преувеличены или выдуманы: так, по его словам, шпионы-Тремеры выпили досуха его телохранителя-гангрела пять лет назад, а Горгульи унесли прекрасную молодую женщину, которую он любил. Кто-то шныряет за стенами его замка - наверняка это один из коварных Тремеров. Во всех случаях воевода предстаёт жертвой… и откровенно лжёт. Тем не менее, он также делится сведениями о небольшой Часовне, скрытой в холмах неподалёку, и говорит, что волки учуяли там след его возлюбленной. Волки воют за окном, точно подтверждая это.

Если бы только он мог вернуть свою утраченную любовь - кто знает, что сталось с ней сейчас! Он дополняет рассказ ужасной историей об узурпаторе-Тремере и о трагической судьбе Саулота. Даже несмотря на то, что множество деталей истолкованы в неверном свете, воевода горит жаждой мщения.

Затем он ведёт гостей в роскошную комнату, где их ожидает подарок: привязанный к каменному столу тремер из той самой Часовни. Если персонажи начинают отказываться от такой «щедрости», в тусклом свете луны сквозь окно виднеется тень громадного вождя, а волки вновь заводят «музыку ночи». Возможно, лучше не злить хозяина замка…

Акт четвёртый (первый вариант). У персонажей есть несколько путей выхода из данной ситуации. Первый - всецело стать на сторону воеводы. Допрос (или пытки) тремера позволят узнать, что Часовня охраняется плохо. На протяжении всего допроса хозяин даёт советы, как лучше «мотивировать» пленника.

Как только персонажи выяснят местонахождение Часовни, они могут отправиться туда. После короткого путешествия, скрытно подобравшись ближе, они, однако, обнаруживают, что угроза была сильно преувеличена. Часовня едва ли больше простой крестьянской избы, а охраняют её всего две Горгульи, стерегущие молодую женщину. К несчастью, она уже получила

Становление от одного из Тремеров и, что хуже, влюбилась в него.

Акт пятый (первый вариант). Что теперь делать персонажам? Вернуть беглянку обратно в замок - значит, обречь её на мучения. Если персонажи выбирают этот вариант, разгневанный воевода выпорет девушку за непослушание, и им не остаётся ничего другого, кроме как наслаждаться зрелищем - или же попробовать бросить вызов хозяину. Хотя победить его в ближнем бою непросто (седьмое поколение, Доминирование 3, Превращение 3, Изменчивость 5), но вполне можно выхватить кочергу из камина и поджечь гобелены. В этом случае воевода будет вынужден спасаться бегством, а его замок сгорит.

Если же персонажи решают не возвращать девушку, она попросит их сопроводить её в другую ближайшую Часовню, где она сможет найти укрытие. В этом случае события протекают примерно так же, как в Акте пятом (второй вариант).

Акт четвёртый (второй вариант). Если персонажи встанут на сторону тремера, им сперва предстоит освободить его и сбежать из замка. Чудовищные создания преследуют их в лесу, волки обступают со всех сторон, а воевода становится могучим и беспощадным врагом. Сам тремер, однако, всего лишь заблудший неонат, сожалеющий, что ослушался своего клана. Он много говорит о безжалостных Цимисхах, о том, как они обрели власть и богатства, угнетая смертных в их землях. Как и воевода, он сильно преувеличивает злодеяния своих врагов.

Акт пятый (второй вариант). Тем не менее тремер изъявляет желание воссоединиться со своим кланом и просит персонажей отправиться с ним до ближайшей Часовни, чтобы отблагодарить их за помощь. Разумеется, это ловушка. Если персонажи проводят тремера до указанного места и попадут внутрь, они увидят носферату, доставившего им послание воеводы в самом начале. Несчастный закован в кандалы, покрытые таинственными мистическими символами, а его тело уже начало превращаться в грубое подобие горгульи. Как по команде, неуклюжий зверь разрывает свои цепи и кожистые крылья прорезаются из его спины. Он кричит от боли, но не проявляет злобы к своим мучителям, вместо этого набрасываясь на персонажей, которые вынуждены уничтожить его. Тремеры в это время успевают уйти.

Иными словами, персонажам предстоит выбрать, с каким из коварных, подлых негодяев они объединятся в этом приключении. В любом случае,

они получат свою долю ненависти к Тремерам или к Цимисхам, которая может послужить зацепкой для новой истории.

Польша

Королевство Польское прекратило своё существование, распавшись на множество мелких княжеств и герцогств. Однако есть те, кто стремится восстановить былое единство, и те, кто не менее сильно жаждет помешать этому. Цимисхи и Вентру сражаются за господство над этими землями, а Краков притязает на роль новой культурной столицы, способной соперничать с Прагой.

Хлеб насущный

По наущению Людмилы язычники за пределами Кракова предпринимают все усилия, чтобы положить конец торговле в городе: караваны попадают в засаду, товары пропадают, а стражников убивают или запугивают. Рассказы об ужасных чудовищах в рядах нападавших отбивают у купцов охоту приближаться к Кракову. Вентру Конрад фон Ауфхольм опасается, что его интересы могут пострадать, если эта ситуация не разрешится. Он просит персонажей, в особенности Вентру, помочь ему.

Чтобы узнать причину, персонажам придётся покинуть город. Стремясь пресечь торговые контакты между Краковом и остальным миром, Людмила заручилась помощью гангрела Иоланты. Разрастающийся город несёт угрозу поглотить окрестные земли, и это вызывает недовольство местных язычников. Персонажи, которые придерживаются языческих взглядов, могут встать на сторону восставших, несмотря на задание.

Однако на кону стоит не только экономическая составляющая. Разколина из клана Цимисхи, княгиня Кракова, тоже желает подорвать авторитет Ауфхольма, лишив его влияния на городскую торговлю. Но Людмила не хочет, чтобы повсеместные бунты ставили под угрозу её собственную власть или планы.

Соляные столбы

Казимир из клана Каппадокийцев заметил, что работники соляных копей Тынецкого аббатства исчезают с пугающей частотой. Он заручается поддержкой персонажей, обещая ответную услугу, если они обнаружат источник проблемы. Казимир полагает, что виной всему один из каинитов Кракова, позарившийся на прибыль от добычи соли, и просит собрать как

можно больше сведений в городе, прежде чем отправляться в копи. Когда (или если) персонажи наконец поймут, что никто известных им каинитов не имеет к этому отношения, они могут начать подозревать вмешательство некой неведомой стороны.

Через несколько лет право на добычу соли будет принадлежать городу, и действия персонажей способны стать отправной точкой для этого. Если они помогут каинитам Кракова заполучить копи, то обретут ценных союзников, но Казимир отвернётся от них. Впрочем, если персонажи переживут встречу с Гуткой, это уже можно будет счесть победой.

БОЛГАРИЯ

Болгария вовлечена в непрекращающуюся борьбу за независимость от византийского владычества - и вот-вот победит. Но теперь, когда рассчитывать на помощь Константинополя уже не выйдет, кто убережёт болгарский народ от нового грозного врага?

Цена свободы

Когда Болгария уже близка к заветной победе, воеводы-Цимисхи собираются, чтобы обсудить как освобождение от Византии повлияет на судьбу их собственных земель. Встреча проходит на нейтральной территории, в заброшенном замке близ Софии. Персонажи прибывают в свите одного из участников: воеводы или его союзника. Первейшая тема, вокруг которой разгораются споры - Базилио, князь Софии, чьи прочные связи с Константинополем вызывают постоянное беспокойство местных Цимисхов. Часть из них стоит за то, чтобы немедля изгнать его, заменив Габором Болгарским, ныне скрывающимся в Константинополе. Другие убеждены, что разумнее будет дождаться, пока Болгария окончательно не порвёт все связи с Византийской империей.

Но персонажам (да и другим присутствующим, если на то пошло) неизвестно, что Базилио узнал о собрании и через посредника заранее предупредил о нём здешних оборотней. Их внезапное нападение может сплотить враждующих Цимисхов против общей угрозы. У персонажей есть шанс блеснуть красноречием в политических дебатах и показать воинскую доблесть в сражении с оборотнями.

Честь убийцы

Хусейн аль-Фатин из клана Ассамитов находится в непростом положении.

Он взялся выполнить заказ Габора Болгарского на убийство князя Софии, Базилио Старого. Стремясь избегнуть необходимости убивать того, кем он восхищается, Хусейн решил прибегнуть к хитрости, чтобы соблюсти букву контракта и вместе с тем дать цели шанс на спасение. По условиям соглашения он обязуется организовать лишь одно покушение: даже если Базилио переживёт нападение, все формальности будут соблюдены. Хотя Хусейн понимает, что подобная «неудача» ставит под угрозу его собственную не-жизнь, честь не позволяет ему поступить иначе.

По этой причине персонажи из надёжного источника получают сведения о готовящемся покушении на князя. Если они сообщат об этом Базилио, он немедля под угрозой Последней смерти обяжет их защищать его в течение ближайших ночей. Если же персонажи не заинтересованы в защите князя и не сообщают ему о покушении, они получают предложение от «заинтересованной стороны» помешать убийце (в обмен на солидную награду).

При тщательном расследовании персонажи могут выяснить, кто на самом деле стоит за покушением, и даже узнать личность потенциального убийцы. Если они раскроют причастность Хусейна, то также поймут, что именно он является их источником информации (и «заинтересованной стороной»). Персонажи могут предотвратить покушение или не делать этого. Спасение князя может включать в себя убийство Хусейна или по меньшей мере доведение его до торпора. В случае успеха персонажи заслужат благодарность Базилио (и расположение Византии) и неприязнь Габора (и других болгарских Цимисхов). Если Хусейн переживёт попытку покушения, он также будет признателен персонажам.

Честная игра[1]

Приезжие со всех уголков Восточной Европы заполняют улицы и таверны Софии во время ежегодного осеннего перегона скота. Запах праздника (помимо прочих запахов) пропитывает воздух даже по вечерам. Толпы людей создают ложное чувство безопасности: так, лавки, обычно закрывающиеся с закатом, остаются открыты ночами, а горожане гуляют и после наступления темноты.

Персонажи могут заметить среди них менестреля, в чьих песнях явственно прослеживается обращение к тайнам каинитов, будь то отсылки

1 Также «Лёгкая добыча» - устойчивый фразеологизм; прим переводчика

к Книге Нод или к падению Карфагена. Проследив за ним, они обнаружат существование небольшой группы Бруха, объединившихся с местными язычниками и стремящихся заполучить власть над городом во время грядущих политических волнений.

Любые действия в этом направлении неизбежно вызовут гнев местного князя и воевод.

Киевская Русь

Звери у ворот

Отправившись в опустошённые войной земли Киевской Руси - будь то ради добычи или просто из любопытства - персонажи подозревают, что кто-то преследует их. Поскольку они очутились в дикой местности, они могут предположить, что привлекли внимание стаи люпинов или бродячих Гангрелов. Но правда оказывается куда хуже.

Отчаявшись найти кровь каинитов для своей дремлющей хозяйки, вампиры из выводка Бабы Яги следовали за персонажами, чтобы напасть на них при первой возможности. Следующая ночь в руинах разорённой деревни будет богата на ужасающие события.

Дело сомнительного свойства

Ходят слухи, что где-то в дебрях Руси спрятан покоящийся в торпоре могучий каинит. Персонажи могут отправиться на его поиски по собственному выбору или же по просьбе сира одного из них. В путешествии их поджидают многочисленные опасности, в том числе стаи Серебряных Клыков, стерегущие свои владения Гангрелы и соперники-каиниты.

Литва

Бессмертная

Отчаянно нуждаясь в обрывке старинного предания, персонажи обнаруживают, что единственным его обладателем является древний литовский цимисх с дурной репутацией. Теперь им предстоит отправиться в цитадель, спрятанную среди балтийских топей. Цимисх обитает в языческом храме на острове посреди стремительной реки, а местный люд, веками живший под властью «богини», регулярно приносит ей дань человеческими жертвами.

Старейшина не прочь расстаться с нужными сведениями… но не просто так. Она обожает загадки и состязания, и может использовать свою дружбу с местными фаэ, чтобы устроить персонажам изощрённые испытания. Отказ или неудача будут означать мучительную смерть. Если персонажи решат взять храм силой, то столкнутся с ордами гулей-животных, в том числе с кровожадными иглозубыми щуками, населяющими воды реки.

Глава восьмая. Обитающие во тьме

Живущие должны склоняться в страхе
И трепетать, когда их поражают
Предвестьем бед разгневанные боги.

Уильям Шекспир, «Юлий Цезарь»

Каиниты - не единственные сверхъестественные обитатели Восточной Европы. Леса и горы Трансильвании, Польши и Балканского полуострова - древняя вотчина люпинов, а дикий народец (фаэ) по-прежнему многочислен в тех местах, где чтут старые пути, а природа не тронута тяжелой дланью прогресса. Души умерших, как и всегда, невидимы глазу, а злые духи ищут возможность соблазнить смертных и каинитов, суля им власть.

Смертные также отмечены сверхъестественным влиянием. Смертные маги творят свои ритуалы и волшбу в тайных часовнях и среди местных обитателей, которым нужны чародеи и шаманы. Но самые удивительные из смертных - это потомственные гули Восточной Европы, служащие хозяевам-Цимисхам и с каждым поколением теряющие человеческие черты.

Перевертыши

Густые леса и горные хребты Восточной Европы дают приют многим стаям люпинов. Большинство каинитов Трансильвании воспринимают оборотней как соперников и врагов.Большинство оборотней, в свою очередь, считают личным оскорблением города и сёла, служащие центрами торговых путей. Почуяв охотничий отряд, вторгшийся на их территорию, чтобы прикончить пару волков (ради ценного меха или просто из страсти к убийствам), люпины впадают в неистовство. Мишенью для их ярости могут стать даже маленькие деревушки и одинокие хижины, ютящиеся на окраинах леса.

Оборотни контролировали поголовье людей на протяжении многих веков. Ещё со времён Владычества они практиковали выбраковку (то есть убийство) «лишних» представителей племени или деревенских жителей, когда считали, что тех стало слишком много. В отдельных регионах

Восточной Европы эти суровые традиции сохраняются и по сей день. Общины отдают старых и немощных, преступников и больных детей в жертву «природе». Обычно такого рода «подношения» просто оставляют в глуши или бросают связанными на вершине холма. Итог всегда один: несчастные умирают от голода или становятся добычей волков и других хищников. И хотя христиане осуждают подобную практику, язычники часто считают её частью договора с окружающим их миром.

Теневые Владыки

Хотя Восточная Европа остаётся домом для нескольких племён оборотней, наибольшую роль здесь, безусловно,играет племя Теневых Владык. В дни Владычества эти тираны оказывали огромное влияние на людей Трансильвании, ведя кровопролитные войны за господство над регионом.

Увы, те времена давно прошли. Теневые Владыки поняли, что их армии потерпели неудачу. Люди вели себя немногим лучше своих хозяев: покоряли враждующие племена, захватывая их земли, угнетали слабых ради наживы и сами становились добычей коварных каинитов.

Но, несмотря на все эти перемены, Теневые Владыки отнюдь не исчезли из мира. В непрекращающейся кровопролитной борьбе они видят возможности стать сильнее, очистить свои ряды. Пускай человечество обрекло себя на поражение, высокомерные оборотни убеждены, что однажды они будут царствовать над всеми Гару.

Септ Ночного Неба

Большая часть местных Гару принадлежат к этому септу, находящемуся в Южных Карпатах. Хотя их стаи бродят по всей Трансильвании, многие возвращаются в каэрн в Валахии несколько раз в году. Великие дела и трудные задачи ждут тех из хранителей Гайи, кто не побоится взяться за них - и Теневые Владыки всеми силами стараются заработать почёт и славу для своего будущего восхождения к вершинам власти.

Каэрн септа находится на вершине горы. Под ней далеко внизу расстилаются земли Трансильвании и Валахии. Для честолюбивого молодняка сам подъём будет непростым испытанием: предательская тропа стоила жизни многим оборотням, полагавшим её безопасной. Над

пиками кружат стаи воронов, и порой дух Штормового Ворона спускается, чтобы встретить новоприбывших и указать им верную дорогу в обмен на информацию. Разумеется, многие духи уже служат кому-то из Теневых Владык, обеспечивая их сведениями о путешественниках задолго до того, как они встретятся с септом.

История

В дни, когда владычество Рима простиралось на территорию Дакии, каэрн Ночного Неба был местом, где оборотни из разных племён могли спокойно вести переговоры и где решались многие политические проблемы Гару. Когда человеческие племена и их сверхъестественные покровители сражались за земли у подножия Карпат, Теневые Владыки откладывали свои конфликты до тех пор, пока не достигли хотя бы видимого единства. Это давало гарантию, что независимо от того, кому будет в итоге принадлежать власть (в том числе и среди Гару), племя сможет удержать свой исконный источник силы. И хотя многие из членов септа говорили на самых разных языках и наречиях, язык Гару был общим для них всех.

Всё изменилось с падением Римской империи. Теневые Владыки из числа готов захватили власть в септе, открыто демонстрируя своё превосходство над всеми остальными. Их заговор был разрушен представителями родословной, чьи заслуги отмечены в Серебряной Летописи. Одно из семейств родичей-славян по милости Гайи было благословлено детьми-оборотнями в четырёх поколениях. Эти родичи, Данислaвы, заслужили всеобщее уважение и в будущем также сыграли значимую роль в истории племени.

К пятому веку нашей эры Теневые Владыки пришли к выводу, что лучшей гарантией собственной власти будет успех на поле боя. Не имеет значения, командовали они готами, остготами, аварами или гепидами - сражения бок о бок с победителями укрепляли боевой дух честолюбивых люпинов. Некоторые представители других племён, однако, возражали против подобной практики, ссылаясь на Литанию и настаивая на строгом соблюдении законов Содружества. Они заявляли, что люди имеют право на собственный путь, и что заботы оборотней далеки от человеческой политики. Подобные аргументы создавали немалые трудности для филодоксов Теневых Владык.

Позднее септ оказался втянут в войну, и подобные тонкости уже

перестали иметь значение. Торжествующие воины несли головы своих врагов к вершине горы и воем чествовали Деда Грома. По совету теургов племени вожди связали духов боли и битвы, заточив их в своих клейвах. Филодоксы ходили среди людей в человеческом обличье, выискивая тактические возможности и подкупая союзников обещаниями мира.

Конфликт такого рода уже было невозможно не замечать. Единство Теневых Владык оказалось нарушено, и представители других племён начали собираться вокруг каэрна в надежде отобрать его у кровожадных слуг Деда Грома и отдать тем, кто почитает заветы Гайи. Могущество Теневых Владык пошатнулось на целое столетие. Но самым главным унижением стало то, что в седьмом веке стая Потомков Фенрира объявила каэрн своей собственностью.

Потомки Фенрира поносили мелочность Теневых Владык, настраивая их против общих врагов на севере. Вместо того, чтобы поощрять ожесточённую борьбу за личную славу, Молот Ночи, блестящий командующий-арун, направлял атаки Гару на выбранные цели. Однако растущая угроза со стороны септа пошатнула равновесие сил в Трансильвании. Несколько воевод-Цимисхов объединились и, отложив свои усобицы, собрали общую армию против септа Ночного Неба.

Затем Молот Ночи возглавил атаки против сильнейших владений Цимисхов, положив начало самому прославленному Испытанию войной в истории региона. Целый год местные крестьяне боялись покидать свои дома даже днём. Страшась света полной луны, они горячо молились об избавлении от ужасов ночи. Когда Гайя решила изгнать кошмарные видения из их разумов, сила Делирия стала необычайно велика. Грандиозные битвы между Цимисхами и Теневыми Владыками породили сказания о легендарных героях и злодеях.

Лидер Потомков Фенрира предчувствовал скорую победу и его власть над септом стала ещё сильнее, чем прежде… как ему казалось. Но накануне одного из решающих сражений убийца-рагабаш вонзил клейв ему в спину и скинул тело с вершины. Штормовые Вороны пожрали плоть Молота Ночи, а армии оборотней отступили в Валахию, уверенные в своей победе. По меркам Теневых Владык, они действительно выиграли.

Это побудило Цимисхов сплотить ряды. Они обозначили границы своих владений и укрепили власть на следующие сто пятьдесят лет. Другие

обитатели ночи не имели иного выбора, кроме как склониться под властью Извергов или служить им.

Зависимость Извергов от выведенных ими семей ревенантов тоже раздражала Теневых Владык. Они знали о Братовичах, семействе охотников на оборотней, но не подозревали о родичах-Даниславах, пойманных в ловушку на севере. Как только одна из тамошних стай выяснила правду, известие об этом немедленно было отправлено в септ. Добрался до каэрна единственный уцелевший арун, с костями, скрученными в шипастые узлы. Вражда между Цимисхами и Теневыми Владыками кипела следующие несколько столетий.

Появление нескольких оборотней-Даниславов из числа уцелевших обнадёживало Теневых Владык, но случившееся с остальным семейством омрачало эти надежды. В соседней России представители племени пристально наблюдали за степняками и крестьянами, которыми управляла продажная знать, поддерживаемая Серебряными Клыками. Под тайным руководством Теневых Владык десять степных племён объединились в одно. Возглавили его родичи племени - семейство Арпадов. Теневые Владыки мечтали о возрождении древних земель Дакии и Паннонии, и с их помощью кавалерия Арпалдов продвинулась до самого Дуная.

С тех пор Теневые Владыки утратили связи со многими родичами-венграми. Так, Арапады стали добычей каинитов: тевтонские Вентру из Священной Римской империи проникли в ряды венгерской знати, подчинив себе многих её представителей. Теперь усилия Арпадов направлены на порабощение смертного населения Трансильвании в угоду своим новым хозяевам. Пришедшие следом Бруха дали Становление нескольким прославленным воинам, и один из них в открытую выступил против Вентру. Вражда между Востоком и Западом разгорелась вновь. Впрочем, некоторые семьи родичей Теневых Владык по-прежнему обитают в здешних краях. Даниславы, например, обосновались в Валахии, однако ходят слухи о том, что теперь они верно служат Цимисхам.

Теперь Теневые Владыки окружены врагами со всех сторон и не испытывают недостатка в возможностях снискать славу и почёт. Некоторые враждуют с другими представителями племени или вмешиваются в интриги местных каинитов. Кто-то держится рядом с каэрном, упиваясь напряжённой политической борьбой. Но большинство охотятся стаями в густых ле-

сах Трансильвании в ожидании того дня, когда эта земля вновь будет принадлежать им.

Покойники

Восточная Европа изобилует рассказами о призраках, и Саван, отделяющий мир живых от царства мёртвых, исчезающе тонок во многих её регионах. Вера язычников в постоянное присутствие умерших рядом с живыми позволяет беспокойным душам с лёгкостью возвращаться обратно и после смерти.

Во многих замках и крепостях в Трансильванских Альпах, Карпатах и других горах Восточной Европы обитают «семейные» призраки - духи убитых правителей или их родственников-соперников. Убежища некоторых воевод-Цимисхов внезапно могут наполниться необъяснимыми звуками (или ужасающими воплями), пугающими видениями и различными происшествиями. Всё это - дело рук искалеченных и замученных жертв, желающих после смерти воздать за свои страдания и выплеснуть гнев на мучителей, не опасаясь последствий (как они считают). Эти несчастные души сохраняют гротескные формы, которые придали Цимисхи их телам, чтобы вызывать чувство страха в тех, кому не посчастливится их увидеть.

Разумеется, сами Изверги находят подобное необычайно забавным.

На полях былых сражений в определённые ночи восстают призрачные армии, повторяя битвы, в которых они пали. Обитают призраки и в деревнях: смерть от голода в эти времена нередко свирепствует среди крестьян и сервов, изнурённых тяжкими поборами местных феодалов.

Хотя большинство смертных и каинитов не способны войти в мир мёртвых во плоти, некоторые при определённых обстоятельствах могут взаимодействовать с этим таинственным местом. Те, кто родился отмеченным печатью сверхъестественных сил, порой видят происходящее по ту сторону Савана. Эти примечательные личности нередко рассказывают о своих видениях или путешествиях.

Как правило, и смертные, и каиниты опасаются контактов с покойниками и стараются избегать их. Есть, однако, исключения. В тех местах, где сильны языческие традиции, жрецы, ведуньи и шаманы являются теми, кто поддерживает связь между мёртвыми и живыми. Многие из них помогают душам умерших пересечь границу между мирами, проводят обряды в

честь предков и успокаивают мстительных духов. Вампиры из клана Каппадокийцев также ищут способы преодолеть Саван в надежде узнать о посмертии, в котором им было отказано.

Русалки

Одни из самых распространённых и самых пугающих духов Трансильвании, русалки получили своё название из-за сходства с одноимённой разновидностью фаэ (см. ниже). Русалки - это призраки самоубийц, чаще всего утопленниц, которые бродят поблизости от мест своей гибели, будь то берег реки, горный утёс или другое безлюдное место. Окружённые после смерти ореолом неземного очарования, они стремятся завлечь смертных в свои объятия. Многие молодые мужчины, достаточно глупые или отчаянные, чтобы путешествовать в одиночку, попались на уловки русалок. Обычно одна встреча с этими созданиями не ведёт к мгновенной смерти: русалки жаждут общения и внимания и зачастую довольствуются флиртом и ласками. Тем не менее, подобное истощает волю и эмоции жертвы, оставляя ту апатичной и одержимой страстным желанием остаться со своей с новообретенной возлюбленной. Русалка в конце концов тоже стремится провести своего «суженого» через Саван, не желая разлучаться с ним. Не в силах сопротивляться, жертва бросается в реку, прыгает со скалы или иным образом стремится воссоединиться с русалкой. Как ни странно, погибшие таким образом редко становятся русалками сами.

Служители порока

Одновременно с распространением христианства в Восточной Европе также появились и культы, поклоняющиеся демонам. До прихода христианских миссионеров приверженцы древних языческих верований выделяли два типа божественных сущностей: благожелательные светлые силы и разрушительные тёмные. Хотя лишь немногие деятельно служили этим тёмным божествам, их существование принималось и признавалось как часть дуальной природы миропорядка.

В ответ на гонения со стороны церкви и притеснения со стороны иноземных захватчиков, некоторые жители Трансильвании отважились искать помощи у инфернальных сил. Некоторые считают, что служат обителям Ада или же тёмным богам, одаривающих вниманием тех, кто приносит им жертвы.

Самые могущественные каиниты, практикующие инфернализм, заключают договоры с демонами. Многие считают этих созданий равными (или, как в случае с Цимисхами, почти равными) себе, но очень немногие до последнего не подозревают, что их «партнёр» на самом деле имеет над ними власть. Соблазн получить демонические дары, умения и знания ценою обычной сделки (и пары незначительных услуг) зачастую оказывается непреодолим.

Некоторые из еретических течений, такие как богомилы, страдают репутацией дьяволопоклонников из-за своих религиозных воззрений. Полагая Сатану - «князя мира сего» - создателем тварного, плотского мира, богомилы уверены, что его власть над собственным творением куда выше власти бога. Со стороны церкви подобные взгляды воспринимаются как прямое поклонение дьяволу, что совершенно не соответствует истине. Однако и Римская католическая, и Православная церкви единогласно обвиняют богомилов в инфернализме, а те, в свою очередь, видят в своих гонителях истинных слуг Сатаны.

Языческие культы, служащие тёмным богам (или демоническим созданиям, выдающим себя за них), в большинстве своём почитают различных духов. Являясь порождениями Умбры - непостижимого духовного изменения - они находятся вне привычной христианской парадигмы. Впрочем, Церковь не склонна проводить столь тонкие различия: любой, поклоняющийся кому-то помимо Христа, по определению поклоняется дьяволу.

Фаэ

Представители дикого народца (фаэ) Восточной Европы издревле воплощают собой мечты и страхи её смертных обитателей. Тесно связанные с природой, они становятся всё более пугающими в ответ на события, затрагивающие их мир.

Хотя для каждого региона характерно собственное наименование фаэ, обычай называть их «добрым народом» или иным хвалебным иносказанием распространён почти повсеместно. Местные жители полагают, что таким образом можно избежать гнева этих капризных, а порой и зловредных созданий.

Однако леса и горные твердыни по-прежнему сохраняют свой пленительный ореол. Существа, в других местах превратившиеся в сказки,

всё ещё обитают в укромных лощинах и потаённых логовах в Беловежской пуще. Чащобы Богемии и Венгрии кажутся живыми, а отдельные их части способны незаметно кочевать с места на место, порождая легенды о ползучих лесах и ходячих деревьях. Даже горы порой могут менять свои очертания, будто бы шевелясь во сне. В этих местах, где природа еще не утратила первозданного очарования, фаэ находятся в относительной безопасности от мира, который неумолимо становится враждебен к ним.

Дикий народец в большинстве своём не имеет дел с каинитами, полагая их одержимость мирской властью и подобными ей вещами крайне скучной. Лишь потомки Малкава способны более тесно общаться с фаэ: их безумие и по-детски непосредственный взгляд на мир привлекают этих переменчивых созданий.

Некоторые каиниты, однако, имеют собственный корыстный интерес в отношении дикого народца. И Цимисхи, и Тремеры используют пойманных фаэ в своих отвратительных экспериментах. Первые стремятся найти способ ввести волшебную кровь фаэ в родословные ревенантов, тогда как вторые применяют её могущество с тауматургических ритуалах.

Мистики

Присутствие могущественных смертных магов на территории Восточной Европы ограничивает (пускай и незначительно) абсолютное господство каинитов и иных нечеловеческих созданий. С отпадением Дома Тремер Орден Гермеса получил вопиющее предупреждение об опасности, которую представляют собой вампиры. И хотя правда о Тремерах ещё не разошлась повсюду, некоторые маги подозревают о случившемся и стремятся не допустить повторения подобного другими Домами.

Среди последователей старой веры те, кто обладает магическими силами, всегда почитались как хранители мудрости. Большинство магов-язычников владеют одной или двумя разновидностями колдовства. Некоторые имеют дело почти исключительно с духами: так, шаманы служат связующим звеном между зримым и незримым, между мирами живых и мёртвых. Другие, известные как ведьмы и ведуны, черпают силу из природных циклов смерти и обновления. Они выступают целителями и заклинателями погоды и, как правило, являются значимыми фигурами в племени или в деревне, но также могут обитать в лесной глуши или в уединённой пещере.

Свои маги имеются и среди христиан. Те, кто интуитивно понимает суть окружающих их сверхъестественных сил, способны прибегать к ним для «чудес» исцеления и сходных проявлений «божественного покровительства». Многие действительно выступают проводниками воли высших сил и могут влиять на реальность посредством собственной веры.

Отношения между вампирами и магами в лучшем случае непрочные, а в худшем - враждебные, но всегда полны взаимного напряжения. Хотя Тремеры и стараются глубже влиться в общество не-мёртвых, они испытывают колоссальное недоверие со стороны других кланов. Те из каинитов, кто связан с церковью, рассматривают христианских мистиков как соперников, особенно если те имеют преданных последователей. Воеводы-Цимисхи нередко разыскивают магов, считая их особенно желанными жертвами и упиваясь их мучениями.

Некоторые маги ищут каинитов ради их могущественной крови, которая бывает полезна в определённых ритуалах или в качестве источника магической энергии. Те из магов, кто имел глупость попробовать подобную кровь, зачастую обнаруживают, что непреднамеренно пополнили ряды слуг не-мёртвых. Процесс создания гуля и его связь с домитором едва ли известны всем и каждому, и лишь самые старательные и осведомлённые маги догадываются об опасности, присущей вампирскому витэ. И хотя большинство ведьм и ведунов справедливо полагают каинитов чем-то противоестественным, кое-кто тем не менее почитает их.

Некоторые вампиры целенаправленно пытаются заполучить в своё распоряжение магов, будь то ради их необычной крови или колдовских сил. Другие, такие как Цимисхи и Тремеры, стремятся пленять смертных колдунов для собственных экспериментов или из извращённого удовольствия и желания разделаться с соперниками. Однако способности магов опасно недооценивать, и результаты для несведущего вампира могут быть неожиданны и даже фатальны.

Приложение. Слуги воевод (и ещё кое-кто)

Ревенанты

Цимисхи, заявляя свои права на земли, которыми они владеют, точно так же избирали целые семьи для того, чтобы те служили им поколение за поколением. Привыкшие ожидать от вассалов абсолютного повиновения, Цимисхи полагают удобным создавать слуг, которые будут удовлетворять их нуждам, не тратя время на расправу с неугодными и обучение новых.

Естественно, свой выбор они останавливали на знати. С точки зрения Извергов, крестьян едва ли можно было назвать людьми - скорее стадом, пригодным лишь для пищи и развлечений самого низменного толка. А вот толковый слуга - вещь, которой стоит дорожить. Да и в конце концов, кровь должна была проявить себя. Поэтому Цимисхи поколение за поколением использовали одни и те же знатные семьи, по мере необходимости создавая гулей из их представителей. За свой тяжкий труд, жертвенность и послушание, такой слуга мог получить Становление, но большинство никогда не удостаивалось подобной чести.

Поскольку с течением времени гули из одних семейств скрещивались с гулями из других (или же с их дальней роднёй), они обнаружили, что для поддержания своих сил более не нуждаются в витэ каинитов. Их потомство проявляло черты гулей уже с рождения, а владение Дисциплинами и большая продолжительность жизни стали передаваться по наследству.

Любой каинит может создать гуля, но только члены семей гулей (или ревенанты, как их обычно называют) рождаются, уже имея в себе кровь каинитов. Они медленно взрослеют, но в конце концов стареют и умирают, как и все люди. Только регулярные порции вампирского витэ способны поддерживать их неизменными. По наследству им также достаются Дисциплины каинитов, которые ревенаты способны усиливать своей могущественной кровью.

Кроме того, ревенанты, пьющие кровь каинитов, могут использовать её для применения собственных Дисциплин. Однако суммарное значение их запаса крови не должно быть выше того, что способны вместить их тела.

Так, ревенант может потратить некоторое количество своей крови для использования Дисциплины, а затем выпить кровь каинита и истратить её в дальнейшем. Но он не способен, оставаясь совершенно здоровым и сохраняя собственную кровь, выпить витэ каинита для того, чтобы применять Дисциплины. Чаша должна быть хотя бы отчасти пуста, чтобы вместить ещё жидкости.

Тела ревенантов восстанавливают по одному пункту крови в день. Кроме того, их кровь сильнее, чем у большинства смертных, а её запас может превышать обычные 10 пунктов. Ревенанты добавляют по одному пункту к своему максимальному запасу крови за каждые сто лет жизни. Таким образом, ревенант возрастом 202 года будет иметь в своём теле 12 пунктов крови. Однако немногие доживают до столь почтенного возраста. Большинство семейств гулей сравнительно молоды и ведут слишком бурную жизнь, чтобы иметь в своих рядах древних стариков. Сильная кровь едва ли защитит от обезглавливания.

В отличие от каинитов, ревенанты способны зачинать и рожать потомство. Как правило, выбор партнёров происходит из числа представителей собственной или другой семьи гулей. Но порой ради улучшения породы или по соображениям политики допускаются и союзы со смертными. Дети от них зачастую обладают меньшим статусом и занимаются второстепенными задачами. Большинство ревенантов убеждены, что слабой человеческой крови требуется хотя бы пара поколений для того, чтобы стать «полноценной».

Приходя в мир отравленными каинитской кровью, проживая свои чрезвычайно долгие жизни в фактической изоляции, ревенанты зачастую отвергают собственную человечность ради причудливого мировоззрения, более привычного для каинитов. Порой даже те, кому они служат, оказываются более человечны, нежели они сами. Многие из ревенантов предаются многочисленным порокам, в число которых входят (но не исчерпываются) пытки, убийства, оргии, чёрная магия, восточные наркотики, еретические и богохульные ритуалы. По мнению большинства, кровь Каина возвышает их над прочими смертными даже превыше их благородного происхождения. Лишь немногие имеют смутное представление о человеческой морали и этике; практически все ревенанты считают себя превосходящими людей во всех отношениях. Подобная позиция не слишком отличается от той, что присуща знати в данный период, и ревенанты не кажутся настолько странными, насколько будут впоследствии.

Крестьяне, однако, догадываются, что ревенаты отличаются от нормальных людей. Витающая вокруг порочность выделяет их. Вдобавок те, кто использует на себе Изменчивость, порой едва ли сохраняют человеческий облик. Это дало начало легендам о дампирах - детях вампиров и смертных женщин.

Происхождение

Семьи гулей состоят из представителей знати, которые верно служат Цимисхам. Любимцы своих хозяев, ревенанты, обрели существенно большую власть и богатство. Покровительство каинитов позволило им расширять свои владения без страха быть уничтоженными соседями и соперниками, а витэ даровало преимущества в бою. Ценой этому стала Клятва Крови и абсолютная верность, но на подобный шаг ревенанты идут без колебания.

Связанные кровью с кланом Цимисхи, ревенанты проникают ко дворам правителей и в оплоты Церкви по всей Европе, служа своим хозяевам глазами и ушами. Некоторые семьи обеспечивают Извергов солдатами-гулями в битвах против их врагов. Независимо от своих ролей, с течением времени возникло несколько отдельных семей гулей. Несмотря на то, что между ними заключаются браки, каждая из родословных держится особняком, специализируясь на том, что особенно полезно их покровителям-каинитам.

Семейства

В настоящее время существует несколько семей ревенантов. Расселившись по территориям Восточной Европы (а также благодаря бракам с представителями западных семейств), они обладают значительным влиянием. Многим принадлежат земли, имеющие критическую важность для воевод, и ревенанты выступают от их лица в роли сенешалей или управляющих. Война с Тремерами заставила многих Цимисхов залечь на дно, оставив гулей управлять делами на время своего отсутствия. Для большей информации о ревенантах см: «Гули - Пагубное пристрастие», «Libellus Sanguinus 1 - Владыки Держав» и «Руководство Рассказчика по Шабашу». В этих книгах описаны семейства Братовичей, Гримальди, Обертус, Шантовичей (Зантоса), Влаши, Кревчески (Дучески) и Кхави. Здесь приведены описания ещё двух примечательных родословных.

БАСАРАБЫ

Прозвище: Военачальники

Предыстория: румынские дворяне, живущие в Трансильвании близ Восточных Карпат, Басарабы ведут своё происхождение от дакийских царей и римских легионеров. Представители одной из старейших семей, они связали себя с Цимисхами Клятвой Крови еще до прихода Аттилы. Некоторые из женщин, понимая могущество и свирепость завоевателей-гуннов, соблазняли их и вынашивали их потомство под защитой надёжно укрытых родовых крепостей. Кровь секеев (одной из исконных народностей Трансильвании) текла в венах Басарабов ещё до того, как венгерский король пригласил германцев на свои земли. Самые благородные и примечательные из чужаков нередко избирались, чтобы привнести в семейство свои таланты (и передать их по наследству). Именно благодаря этому Басарабы приобрели свою легендарную силу и необычайную устойчивость ко многим дефектам и слабостям, от которых страдали прочие семьи ревенантов.

Басарабы известны как свирепые воины и мудрые стратеги, являясь одними из самых преданных и устрашающих слуг Цимисхов. Многие по силе почти равны слабым каинитам, и смертным противникам чрезвычайно сложно победить их в бою. Басарабы также преуспели и в политических интригах. Их излюбленная тактика - стравить двух врагов друг с другом, а третьему пообещать головы первых двух в обмен на союз. Специфика таких союзов и соглашений, конечно, ясно отражала место союзников в глазах Басарабов. Тем не менее, врождённым обаянием и лидерскими качествам они восхищают даже своих врагов, подобно тому, как змея гипнотизирует жертву.

Басарабы - одно из немногих семейств румынской знати, сохранивших свои владения и привилегии и являясь при этом стойкими приверженцами православной Церкви. Их соперники убеждены, что истинная причина подобного решения проистекает из желания побудить религиозную ярость среди румынского крестьянства, вынужденного сражаться на стороне своих господ.

В 1300-х годах представители семейства отправляются на восток и на юг, забрав своих крестьян вместе с собой, чтобы заселить новые земли. Басарабы войдут в число бояр и воевод, основавших новые княжества Молдавии и Валахии. Первый правитель Валахии взойдёт на престол под

именем князя Басараба и станет основателем одноимённой династии. Вслед за этим семейство разделяется на два рода: Данести и Дракулести. В последнем появится на свет князь Валахии, который позднее получит Становление от одного из цимисхов и станет известен как Дракула.

Потрясенные действиями Дракулы, Изверги возложат вину за них на всё его семейство. Впоследствии Цимисхи медленно и изобретательно отомстят Басарабам и к 16 веку те будут окончательно уничтожены. Лишь в дальнейшие ночи станет очевидна ошибочность этого шага.

Внешность: Басарабы выглядят чрезвычайно эффектно. Они предпочитают одеваться с варварской пышностью, дополняя свой наряд мехами и яркими драгоценностями. У многих из них тёмные вьющиеся волосы и большие выразительные глаза, обычно изумрудного цвета, а также характерный ястребиный нос. Мужчины носят длинные усы и волосы до плеч, что нередко побуждает врагов срезать их в качестве военного трофея.

Семейные владения: Басарабам как боярам (знатным землевладельцам) принадлежат несколько небольших поместий по всей Трансильвании. По мере упрочения своего могущества, в последующие столетия они построят ряд пограничных крепостей вдоль восточных и южных путей в Трансильванию. Позже их владения охватят всю Валахию и часть Молдавии.

Дополнения: семейство пользуется определённой независимостью от своих хозяев-Цимисхов, поскольку его представители охотно служат в обмен на власть. Из-за своего знатного происхождения и нежелания склоняться перед венгерскими завоевателями, у них есть немало союзников среди других румын. Почти все Басарабы имеют Дополнение Влияние, а многие вдобавок и Ресурсы. Не имея чего-то изначально, большинство из них впоследствии может получить это силой.

Создание персонажа: Физические или Социальные Атрибуты первичны, хотя Басарабов отнюдь нельзя назвать глупцами. Вторичный Навык Дипломатии может считаться сравнительно полезным, но, как правило, Басарабы предпочтут добиться своей цели силой оружия, угрозами или хитростью.

Дисциплины: Доминирование, Превращение, Изменчивость

Слабости: в силу хронического заболевания крови, все члены семьи

страдают сильной аллергией на чеснок. Ни один Басараб не может долгое время терпеть запах или вкус этого растения. Те, для кого чеснок входит в привычный ежедневный рацион, относятся к Басарабам крайне подозрительно. Слабость не покидает их даже в посмертии после Становления. Многие каиниты, происходящие из этого семейства, также питают неприязнь к святым символам. Возможно, защищая Церковь в своей смертной жизни, Басарабы боятся её власти над проклятыми, к числу которых теперь принадлежат и они сами.

Предпочитаемые Пути: как ни странно, Басарабы обычно следуют Дорогой Небес или же, напротив, Дорогой Дьявола.

Структура семьи: Басарабы широко расселились по всей Трансильвании. Это многочисленное семейство, представители которого принадлежат ко многим поколениям. Каждая отдельная семья, состоящая из ближайших родственников, управляются собственным главной. Иногда проводятся общие советы, но их неорганизованность и ожесточенная борьба за место лидера мешает Басарабам стать по-настоящему сплочёнными.

Получение признания в семье: в основном почёт и уважение получали те, кто искусен в дипломатии, военном мастерстве или служит могущественному сюзерену.

Данислабы

Прозвище: Судьи

Предыстория: Данислабы на протяжении многих поколений славились долголетием и прозорливостью. Некоторые из них даже знали о том, что приходятся роднёй Гару. Те, чьи потомки стали прославленными воинами-Гару, пользовались немалым почётом, а их отпрыски в четвёртом-пятом веках основали династию Данислабов. По мере того как умножалось могущество породнившихся с ними Гару, росла и гордость семейства. Мало кто мог догадываться, что впоследствии это и погубит их.

Представители семьи поселились далеко к северу от воеводств Трансильвании, во владениях графа Флореску. Цимисхи издавна враждовали с Гару, и то, что Теневые Владыки не подозревали о своих драгоценных родичах, оставленных на произвол судьбы, забавляло графа. Первые десять лет выжившие Данислабы провели в оковах в подземельях его замка и, вновь выйдя на свет, уже были приучены к рабству. Когда наконец в семействе

появились первые ревенанты, граф радовался своим достижениям.

Спустя поколение стая Гару отважилась пробраться мимо застав на перевале Борго. Они были потрясены, узнав о бесчестье, настигшем их родню. Безрассудно напав на графа Флореску, они потерпели сокрушительное поражение - в живых остался лишь один из всей стаи. Вернувшись, он поведал эту ужасную историю остальным, но было уже поздно - ревенанты-Данислaвы отвернулись от своих предков.

Граф страстно желал продемонстрировать свои достижения и направил ревенантов ко дворам других Цимисхов в качестве послов и дипломатов. Благодаря своим манерам и образованности они обрели блестящую репутацию, а граф - уважение и почёт. Вскоре приглашать Данислaвов для посредничества в ордалиях и спорах стало признаком хорошего тона. Прозванные Судьями, они славились умением ловко улаживать конфликты.

По мере того как росла их слава, Данислaвы стали задумываться о свержении своих господ. Отец семейства часто уходил далеко в леса, молясь духам об избавлении от Цимисхов, разводивших его семью как племенной скот. Его мольбы были услышаны. С помощью духов он смог освоить мистические силы, способные помочь в его замыслах. Многие из Данислaвов вскоре поклялись в верности куда более могучей силе - самому Деду Грому.

В середине 14 века Данислaвы используют Тёмный Дар Грома, чтобы уничтожить графа Флореску. Его особняк будет разрушен в грозовых раскатах и вспышках молний. Данислaвы объявят его владения своими, но их триумф не продлится долго. В 1399 несколько Цимисхов объединятся, чтобы уничтожить восставших ревенантов и, благодаря предательству одного из членов семьи, добьются своего. В благодарность за услугу предатель получит Становление, домен и титул графа Данислaва.

Внешность: Судьи должны одеваться со вкусом, но не чересчур нарочито. Их манеры подчёркивают знатное происхождение, однако все Данислaвы сохраняют в облике хищные повадки. У них тёмные глаза, чёрные как смоль волосы и, по слухам, сходящиеся на переносице брови.

Семейные владения: родовое поместье Данислaвов примыкает к особняку графа Флореску. Поместье продолжит расти даже после того, как особняк будет разрушен.

Дополнения: представители семейства пользуются определённой известностью среди Цимисхов. Все Данислявы имеют Недостаток Враг, отражающий их нынешние отношения с Теневыми Владыками. Серебряные Клыки, напротив, находят их забавными.

Создание персонажа: Социальные Атрибуты, а также Навык Этикета играют ключевую роль. Из Вторичных Навыков наиболее полезна Дипломатия.

Дисциплины: Прорицание, Превращение, Изменчивость. Изменчивости Данислявы обучились у Цимисхов, чтобы создавать шляхтичей для защиты своих владений. Связь со скрытыми силами и духами Умбры позволила старейшинам семьи освоить Прорицание. Те, кто связал себя Клятвой Крови с сильнейшими из воевод Цимисхов, овладели Превращением настолько, что могут превращаться в волков (но не в летучих мышей).

У Данислявов есть ещё одна мистическая способность, которая может рассматриваться как внеклановая Дисциплина с точки зрения траты очков опыта. От слуг Деда Грома они способны учиться Дарам Теневых Владык вплоть до третьего уровня, хотя и избегают открыто демонстрировать свои умения. Обучение Дарам происходит через сделки с духами Умбры, а при использовании трата гнозиса заменяется тратой пунктов крови. В книге «Оборотень: Апокалипсис» представлены пять Даров этого племени, которые можно рассматривать в порядке возрастания как уровни данной «Дисциплины».

Слабости: все представители семьи получают усиливающиеся повреждения от серебра и питают отвращение к акониту. Кроме того, некоторые из них впадают в ярость при полнолунии. В любую из ночей, когда на Данислава падает свет полной луны, тот должен сделать бросок Самоконтроля (сложность 6) и набрать не менее трёх успехов. В случае неудачи он до утра поддаётся своим звериным порывам: лицо и руки покрываются волосами, а ярость невозможно утихомирить, не убив смертного. Сила имеет свою цену.

Предпочитаемые Пути: в большем почёте у Данислявов Дорога Зверя, хотя более слабые из них следуют Тропой Рыцаря.

Структура семьи: старшие Данислявы предпочитают путешествовать налегке между владениями тех, у кого они ищут покровительства. Найдя подходящего сюзерена, они могут привести с собой любовников, чтобы

осесть и продолжить род. Женщины нередко берут нескольких мужей, чтобы иметь возможность рожать детей в разных семейных поместьях. Подобный подход несколько усложняет практику куртуазной любви. Однако в полнолуния вся их галантность слетает напрочь - оргии, которые закатывают Данеславы в это время, вошли в легенды.

Получение признания в семье: особым уважением пользуются те, кто служит крайне могущественному правителю или имеет много детей (предпочтительно от нескольких матерей или отцов).

КУПАЛА

Духи-прислужники демона Купалы равно докучают смертным, вампирам и оборотням. Они таятся в Умбре, мире духов, примыкающей к землям Восточной Европы, но время от времени могут воплощаться в скалах, деревьях, животных или даже в людях. Также они способны создавать себе тела из осквернённой земли Трансильвании, придавая им самый разный облик. Материализовавшийся купала способен принимать бесчисленное множество форм, равно жутких и часто напоминающих гротескную насмешку над тем существом или предметом, в которые он вселился. Эти духи обычно заманивают путников в тёмные пещеры и рощи, где обитают сами. Купалы являются разновидностью бэйнов (см. «Оборотень : Апокалипсис»).

Здесь приводится описание купалы-духа, хотя вампиры редко сталкиваются со столь эфемерными сущностями. Купалы способны также принимать физическую форму, вселившись или создав тело в материальном мире. Каиниты, особенно Цимисхи во время ритуала Ночь Купалы, могут сразиться с этими духами во плоти (см. «Материальная форма»).

Сила Воли 4, Ярость 7, Гнозис 5, Эссенция 30
Чары: Чувство Тропы, Разложение, Материализация, Одержимость, Превращение.

Материальная форма: Физические Атрибуты - по 3 каждый, Ментальные Атрибуты - по 2 каждый, семь уровней здоровья (нет штрафов от ранений), Драка 3, Уклонение 3, Стремительность 1 (имеет одно дополнительное действие в раунд без необходимости тратить на него запас крови), атака зубами или когтями на Сила + 1 (наносит аггравированный урон), запас крови равен нулю (вампиры не способны пить демонических ихор), Сила Воли 4.