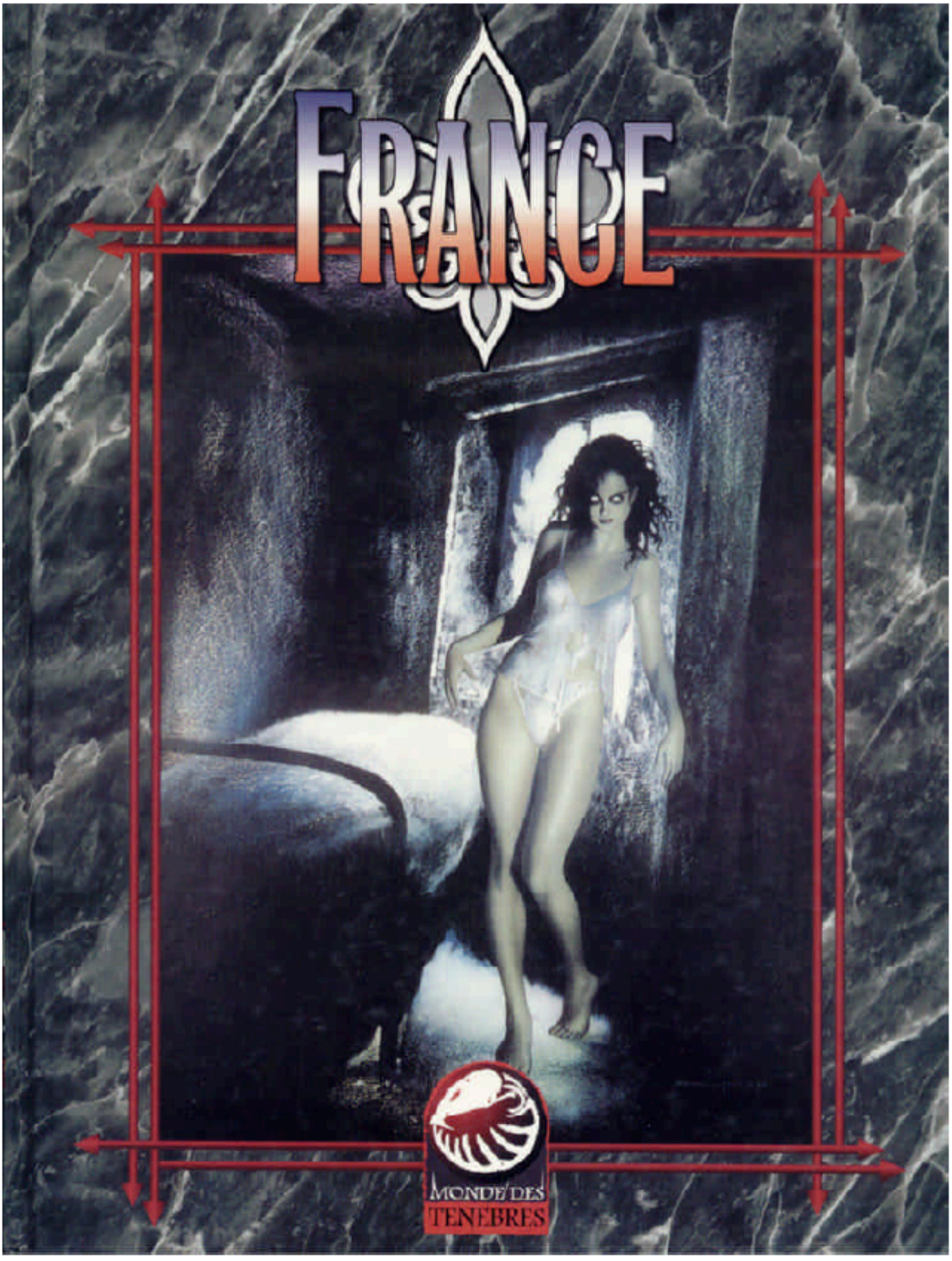
FRANCE



MONDE DES TÉNÈBRES

Мир Тьмы: Франция (1997)

Приложение по ролевой системе World of Darkness

Фабрис Колен, Стефан Адамиак, Стефан Бура, Жерар Гейро, Оливье Легран, Давид Осмон, Давид Кальво и Г.Э. Ранн.

Руководитель проекта: Fabrice Colin

Вампиры: Olivier Legrand & David Osmont

Оборотни: Stéphane Adamiac, David Calvo и Fabrice Colin

Маги: Stéphane Adamiac, Stéphane Bura, Fabrice Colin, Olivier Legrand & David Osmont

Призраки: Fabrice Colin

Подменыши: Stéphane Adamiac, Stéphane Bura и G.E.Ranne

Обложка: John Bolton

Иллюстраторы: Joël Betin, Thierry Gayrard, Nathalie Hertz, Clemént Poireau, François Launet, Caryad, Birgit Daubmann

Арт-директор: Benoït Schiex

Редактура и координация: Jean-François Cabirol, Magali Favaro

Особые благодарности: Jaco «Нииии…» Lebail, Marie Agnès «Что такое тага?» Godefroy, Edouard «Э, я же отформатировал диск, не?» Pellicci, Gilles «Это не по Кодексу» Garnier…

Перевод с французского: Милена Весловская (Вампиры, Подменыши), Катриш (Оборотни, Маги, Призраки, Подменыши)

Оглавление

Вступление..... *4*

ВАМПИРЫ ФРАНЦИИ..... 5

ОБОРОТНИ ФРАНЦИИ..... 85

МАГИ ФРАНЦИИ..... 141

ПРИЗРАКИ ФРАНЦИИ..... 200

ПОДМЕНЫШИ ФРАНЦИИ..... 265

Персонажи..... 331

Вступление

Издание, которое вы держите в руках — результат огромного проекта, который, казалось, никогда не увидит свет. Не буду рассказывать, как много мы вложили в эту безумную авантюру, как сильно мы вкладывались в эти тексты и как сильно нам понравилось работать вместе, даже если все это в той или иной мере правда. Скорее всего вы над этим посмеетесь, как над школьным сочинением, и будете совершенно правы. Лишь одно маленькое уточнение для истории, чтобы расставить все по своим местам: тексты, из которых составлено это издание, получили одобрение White Wolf, и таким образом являются официальными и каноничными. Вам это может показаться очевидным, но тем не менее не помешает упомянуть отдельно.

Многие из вас уже размышляли о такой обширной теме, как Франция в Мире Тьмы. Некоторые даже решились изложить письменно свое видение и/или разделить его с друзьями. Сам я начал размышлять о книге по Парижу еще тогда, когда вышла первая книга по Вампирам, то есть уже больше шести лет назад. То, что в те времена было лишь фантазией, нежно лелеемой слабой идеей, со временем стало конкретным произведением.

Я знаю, что это издание возбудит внимание и жаркие споры, получит множество комментариев, и поэтому считаю необходимым обозначить: это наше личное видение Мира Тьмы. Наверняка многие из вас с ним не согласятся в тех или иных моментах, но мы действовали по следующему принципу: всегда будет кто-то, у кого в голове появится и сформируется конкретная идея, так, что мы об этих идеях даже не подумаем и не заметим. Именно по этой причине нам потребовалось более пяти тысяч страниц, чтобы полностью рассказать о каждой теме (но мне кажется, вам бы такая книга не понравилась). Это также объясняет, почему эту книгу можно считать огромным скелетом. Вам предстоит оживить этот костяк, дать ему сердце, плоть, жилы и кровь.

Может быть это покажется клише, но я уверен, что люди из «Белых Волков», которые приняли наши тексты, даже представить себе не могли подобной работы. Не могли и вы, и никто другой. Ролевая игра — это коллективное творчество, и в этом ее самый большой интерес. Мы надеемся, что эта книга позволит вам отразить ваш собственный взгляд на Мир Тьмы, оживит его и предоставит вам основу для дальнейшей проработки.

Все Вампиры, Оборотни, Маги, Призраки и Подменыши, населяющие нашу Францию в Ночи, ждут ваших игроков. И мы надеемся, что она им понравится.

— Фабрис Колен

P.S. в этом издании мы иногда упоминаем Париж, но без подробностей об этом городе. Скоро выйдет второе издание, посвященное столице, и без сомнения вы больше никогда не взглянете на Лувр так, как раньше.



ВАМПИРЫ ФРАНЦИИ

Важность традиций

Настолько же, насколько отличаются друг от друга в социокультурном плане Европа и США, вампиры Старого Света отличаются от сородичей Нового Света по многим вопросам. В первую очередь европейские вампиры имеют репутацию куда больших традиционалистов, нежели американские. Даже если эта репутация не всегда соответствует действительности, традиции все равно играют большую роль для европейских Каинитов и еще большую – для французских. Эта приверженность Традициям объясняется по большей части историей. В отличие от американских, европейские вампиры часто становились свидетелями социальных потрясений: войн, восстаний, государственных переворотов, религиозных конфликтов и т.д. За последние два столетия Франция пережила четыре революции и три вторжения. Некоторые из этих событий, безусловно, потрясли основания вампирского общества, внушив Старейшинам осторожность, граничащую с паранойей, и практически фанатичное уважение к шести Традициям Камарильи, в особенности — Маскараду. Таким образом, Франция остается одной из стран, где Маскарад поддерживается лучше всего, и особенно ясно это на фоне современного североамериканского общества. Если в США насилие в городах растет с каждым днем, то эта страна кажется достаточно тихой и спокойной.

Предрассудки и их происхождение

Большая часть французских вампиров выказывает глубокое презрение к вампирам Нового Света, которых старейшины считают некультурными варварами, а молодое поколение — высокомерными империалистами. Американские вампиры, как правило, считают европейских Сородичей аристократами-декадентами или отсталыми крестьянами, так что эта неприязнь взаимна. При ближайшем рассмотрении можно однако обнаружить, что различия между американскими и европейскими вампирами выходят за рамки просто культурного противостояния. Стоит помнить, что вампиры США построили города и свои личные империи после создания Камарильи, в эпоху, когда правила, действующие в обществе Каинитов, были (по крайней мере, в теории) твердо установлены. Очевидно, с французскими вампирами дело обстоит иначе. Они задолго до создания этой организации уже договорились о взаимном уважении некоторых правил и начали расширять свое влияние на мир смертных. Например, могущественные родословные Вентру уже контролировали известные дворянские семьи Франции еще до того, как была создана Камарилья, и Традиции стали универсальными правилами.

Понятие Владений

Различия также происходят из развития городов и роста населения — понятий, с которыми тесно связано выживание вампиров. В противоположность американским мегаполисам, большие города Европы не создавались в течение нескольких лет по инициативе небольшой горстки амбициозных Сородичей. Их создание длилось медленно, на протяжении столетий, вслед за перипетиями истории. Другой важный фактор —



разница в размерах между американскими и европейскими территориями. Большие североамериканские города в каждом штате имеют такие же функции, как столицы в каждой отдельной стране Европы. По этой причине понятие «город» в Европе часто заменяется понятием «Владение», которое обозначает агломерации (небольшие города и пригороды) вокруг мегаполиса. Владение Севера Франции, например, имеет центр в Лилле (который также является его «столицей»), но также включает города Рубе, Туркуэн, Валансьен, Кале и Дюнкерк.

Население города и его управление

Как уже было сказано, смертное население Владений ниже, чем в любом американском городе, в то время как вампирское население выше. Знаменитое правило «один вампир на сто тысяч смертных» идеально подходит американским городам, где оно применялось гораздо более последовательно и вдумчиво, чем в Европе. Если бы это правило ста тысяч применялось в Европе, Париж, который в течение нескольких столетий был самым густонаселенным городом в Западной Европе, к Революции насчитывал бы всего шесть или семь вампиров, а мы все знаем, что это было не так. Даже если это правило не соблюдается строго, во второй половине девятнадцатого века его начинают брать в расчет Князь Парижа и правители различных Владений. Мы можем оценить, что реальное количество Сородичей во французских Владениях колеблется между одним-двумя вампирами на сто тысяч смертных, не считая Автарков: категорию, которая включает не только Анархов, но и большую часть Носферату, живущих в подземельях больших городов.

Рассмотрим случай Парижа и Владения Нормандии. Париж и его большие пригороды насчитывают почти десять миллионов жителей, и таким образом количество столичных и окрестных вампиров находится между одной и двумя сотнями. С другой стороны Владение Нормандии состоит из трех больших агломераций: Руан (около пятисот тысяч жителей вместе с пригородом), Кан и Гавр (около двухсот тысяч обитателей в каждом), где в целом живут от девяти до восемнадцати вампиров на все три города.

Принцип Гегемонии Тореадор

Помимо этих критериев городского планирования, главная разница между французской и американской Камарильей состоит, вне всяких сомнений, в политическом принципе Гегемонии. Он был навязан Князем Парижа своим провинциальным соратникам к концу XVII века, и сегодня многие считают его сродни вампирскому эквиваленту понятия абсолютной монархии. На практике, это довольно простой принцип: он дает Князю Парижа верховную власть над несколькими территориями, провозглашая «Князей» провинций его вассалами. К слову, они не носят титул «Князя» (он принадлежит исключительно Франсуа Вийону), они называются Маркизами. Это четко отражает их верность верховной власти.

Исторически титул «Князь» уже носили к концу XVIII века лидеры Тореадоров на юге Франции до того, как их свергли во время Революции. В то время как Реставрация позволила парижским Тореадорам восстановить власть над страной, они воспользовались ситуацией и распространили Гегемонию на целый ряд Владений Франции. Гегемония парижских Тореадоров над остальной Францией в целом объясняет, почему французские Вентру так и не смогли вернуть себе власть над страной, которой обладали во времена Средневековья, и стали лишь бледными фигурами на фоне своих могущественных сородичей в Англии и Германии. Со времен установления Гегемония Тореадоров вызвала жаркие споры. Сторонники восстановления статуса (и всех вытекающих из него полномочий) «Князя» Маркизам называются «праксистами» в честь термина «Праксис» (Практика), который означает право Князей править своими городами. Изначально это движение объединило Вентру-консерваторов, сторонников возвращения старого порядка. Причиной, отныне сплотившей праксистов, стала постоянно растущая численность политических противников Князя Парижа, которые увидели в этом великолепную возможность преследовать свои собственные интересы.

Полномочия Маркизов

В пределах своего Владения Маркизы обладают теми же возможностями, что и Князь, но с двумя исключениями. Во-первых, Князь традиционно избирается примогенами. Маркиза назначает исключительно Князь Парижа, и может снять его с поста по своей воле в любой момент. В итоге эта разница лишает провинциальных примогенов значительной части их власти. Во-вторых, у Князя Парижа есть право налагать вето на все решения Маркизов, в том числе разрешение на Становление подданных. На практике Вийон редко прибегает к этим правам, но тем не менее одно их существование постоянно напоминает Маркизам, что лучше сохранять верность Князю Парижа. Маркизов Франции восемь, и каждый правит Владением, состоящим из нескольких городов. В основном

Маркизы представлены кланом Вентру, и часто являются потомками предыдущего местного Князя. Шесть основных Владений (Север, Восток, Нормандия, Аквитания, Марсель и Лион) описаны далее в этом издании.



О применении Гегемонии

Чтобы быть в курсе того, что происходит за пределами столицы и напомнить об уважении к себе, Князь Парижа располагает в каждом Владении официальным представителем, который называется Легат. Все они принадлежат к клану Тореадор и в основном являются Служителями (анциллами). Легаты не отвечают ни перед кем, кроме самого Вийона, и не являются подданными Маркиза, ко двору которого приписаны. В большинстве Владений Легаты пользуются разными привилегиями, которые предоставляются Маркизом «в знак любезности» (личный домен, объединенный с местным Элизиумом, право охоты в домене Маркиза и т.д.). Однако в некоторых случаях Маркизы ясно демонстрируют этим уполномоченным представителям, что им здесь не рады, и они не сделают ничего, чтобы облегчить Легатам задачу. Суть Гегемонии состоит в централизации власти и в политической сфере, и в сознании французов. Традиционно страна разделена на «Париж» и «провинцию». В течение нескольких лет некоторые Маркизы сумели придать столице своего Владения общеевропейское значение, что позволило им повернуться лицом к зарубежным Владениям и заработать политическую и экономическую независимость от доброй воли Князя Парижа и его «клики».

Политическая организация Владений

Помимо Маркизов, Легатов и Примогенов, еще три вампира занимают важные должности: Сенешаль, Провост и Хранитель Элизиума. Эти посты не являются спецификой французской Камарильи, их можно встретить в других европейских и американских обществах, но Франция остается единственной страной, где их наличие остается повсеместным. Возможно, это связано со страстной привязанностью французских Каинитов к Традициям, или с тем, что это навязывает парижская Гегемония.

Сенешаль (также называемый Регент) в основном играет роль первого советника Маркиза. Его официальная роль состоит в том, чтобы замещать Маркиза во время его отсутствия во Владении, а также отвечать на вызовы Князя. Сенешаль выбирается Маркизом, который, однако, должен согласовать свой выбор с Князем через Легата. Сенешаль почти всегда прямой потомок Маркиза. Немыслимо выбрать Сенешаля, принадлежащего к другому клану.

Титул Провоста практически соответствует американскому Шерифу. Официальная роль Провоста — следить, чтобы решения Маркиза точно исполнялись, а также за соблюдением Традиций. На практике Провост является «начальником полиции» при Маркизе, главным при расследованиях и Кровавой Охоте. У него есть право допрашивать любого вампира Владения о его делах, и он не обязан отвечать за свои действия ни перед кем, кроме Маркиза (или Сенешаля, в отсутствие Маркиза). Провост выбирается Маркизом на тех же условиях, что и Сенешаль, разве что он не обязан принадлежать к клану Маркиза.

Хранитель Элизиума отвечает за мир и спокойствие в Элизиуме. Также он должен заботиться о сохранении Маскарада, что порой заставляет его вторгаться в работу Провоста. Другие вампиры Владения его часто считают привилегированным посредником между Маркизом и его подданными. Также Хранитель Элизиума отвечает за приветствие Каинитов, гостящих во Владении. По образу Провоста и Сенешаля Хранитель Элизиума выбирается Маркизом, но Князь Парижа автоматически налагает вето на кандидатов, которые не принадлежат его клану. В итоге Тореадоры правят во всех Элизиумах Франции.

Ниже представлено более подробное описание того, как Традиции Камарильи интерпретируются и соблюдаются во Франции.

Первая традиция: Маскарад

Возможно, Франция одна из тех стран, где Маскарад поддерживается лучше всего. Это объясняется тем, что большинство французских вампиров не охотится на улицах, а питается методом «Казановы» (то есть чаще выбирает жертвами смертных, которые принадлежат к замкнутой среде). Например, парижские Тореадоры почти всегда выбирают свое стадо из «модных» кругов столицы, среды, где некоторые происшествия легче проходят незамеченными… Эта практика, которая изначально была широко распространена среди Тореадоров, в течение нескольких веков стала практиковаться другими кланами. Сегодня она поспособствовала формированию типичного образа французского вампира для остальной Европы и США. Даже вампиры, которые охотятся на улицах, как большинство Гангрелов и Носферату, в основном выбирают жертв среди

маргинальных слоев общества (бомжи, бездомные и т.д.), чтобы не привлекать внимания медиа и общественности. Не исключено, что Князь Парижа и некоторые Маркизы намеренно удерживают целую часть этого «городского» населения в социальной изоляции, чтобы создать всегда доступный «резерв» легкой добычи. Прочность французского Маскарада объясняется строгостью наказания преступников: Каиниты, которые были пойманы на серьезном или регулярном нарушении первой Традиции, изгоняются из страны и вынуждены уехать на территории, где к подобным случаям относятся проще — например, в США.

Вторая Традиция: Домен

Эта Традиция считается устаревшей в Новом свете, но все еще пользуется огромным уважением в Европе и в частности – во Франции. Князь и Маркизы дают эксклюзивные права на части своего Владения только самым могущественным и преданным подданным. В Париже наиболее обширные домены могут охватывать целый район, а порой и округ. В провинции он может занимать один небольшой городок Владения. Существование подобных доменов в рамках французских Традиций остается исключительной привилегией, доступной в основном Примогенам и прочим уважаемым лицам Владения.

Третья Традиция: Становление

Хранитель Элизиума традиционно считается посредником между просителем и вампиром, который управляет городом. Во Франции право на Становление выдается невероятно скупо и в основном в обмен на большую услугу Князю или Маркизу.

Четвертая Традиция: Ответственность

Большинство Каинитов Франции считают делом чести правильно воспитать своих птенцов, часто не отпуская их на волю в течение нескольких лет. Большинство провинциальных Владений являются небольшими и закрытыми сообществами, где все тайное становится явным, и где плохо обученное дитя остается даже после представления объектом гордости или стыда для своего Сира.

Пятая Традиция: Гостеприимство

Здесь эта Традиция по-прежнему очень формализована. Каждый Хранитель Элизиума контролирует Атриум: локацию в основной агломерации своего Владения. Это публичное место (чаще всего – ночной клуб), куда прибывают новые вампиры, чтобы заявить о своем желании представиться Маркизу в исполнение традиции Гостеприимства. Каждый Хранитель Элизиума знает Атриумы других Владений и может дать информацию о них вампиру, который желает их посетить. Атриум Парижа называется Клуб «Элизе» (Club Élysée), один из известнейших ночных клубов столицы.

Шестая Традиция: Уничтожение

В провинциальных Владениях Кровавая Охота устраивается Маркизом и возглавляется Провостом, который лично контролирует действия Сородичей, участвующих в преследовании, чтобы избежать нарушения Маскарада. В Париже Кровавая Охота в основном доверяется могущественным гулям на службе Князя. Они называются Ликторы, и их «юрисдикция» может распространяться на все французские территории. Это не может не вызывать недовольства со стороны провинциальных Маркизов и Провостов. Большие Кровавые Охоты, в которых принимают участие все

вампиры Парижа и провинции, остаются невероятно редкими. Их устраивают только в исключительных случаях (на диаблеристов, членов Шабаша и т.д.)

Владения и регионы Франции

Владение Парижа включает в себя все районы и огромные пригороды. Париж – одно из самых значимых мест Европы для клана Тореадор, который правит в мире культуры, искусства, театра и высокой моды. Тем не менее, Париж в равной степени населяют и другие кланы Камарильи, и он считается одним из самых престижных вампирских городов мира. В деталях Париж будет описан в издании о столице.

Владение Севера состоит из Лилля, Рубэ и Туркуэна, которые вместе составляют настоящий мегаполис. В течение долгого времени оно управлялось Вентру, но сейчас принадлежит Маркизу Бруха. Это Владение, опустошенное кризисом, на протяжении более ста лет переживало серьезные политические проблемы, вызванные столкновением политических фракций.

Владение Востока состоит из Нанси и Меца, со столицей в Страсбурге. Восток управляется Вентру без реальных противников из других кланов. Финансовое могущество Вентру Страсбурга никогда не переставало расти и сейчас достигло масштабов всей Европы…

Владение Нормандии насчитывает Руан, Кан и Гавр среди основных городских зон. Это Владение управляется Вентру, чья власть в последнее время находится в упадке, и ему все сложнее и сложнее удерживать свою обособленность от столицы, чьи пригороды продолжают расширяться. Тем не менее, это основная «дверь» Франции в Англию.

Владение Аквитании занимает не только регион с таким же названием, но и весь юго-запад Франции, распространяясь на некогда бывшую отдельным Владением Окситанию (Лангедок). Основные города этого Владения – Тулуза и Бордо – управляются Вентру и Тореадорами, чей союз становится все более и более неустойчивым. Третий город Владения, Монпелье, отличает более разнообразное вампирское население.

Столицей Владения Лиона является, конечно, одноименный город, один из древнейших бастионов Вентру. Владение также включает города Сент-Этьен и Гренобль. Маркиз Лиона, один из самых могущественных Каинитов Франции, не скрывает ни своего презрения к Тореадорам Парижа, ни желания избавиться от власти Князя Франсуа Вийона.

Владение Марселя — самое старое во Франции, оно было основано Бруха и Тореадорами, прибывшими из Греции более двух тысяч лет назад. Средиземноморский город космополитичен и очень независим, и населен, помимо семи кланов Камарильи, Джованни, Равносами и несколькими Ассамитами, а также ходят слухи о Сетитах и членах Шабаша.

Кроме столицы и этих шести больших Владений существуют два домена меньшей важности, а также различные города и регионы, которые имеют отдельный статус.

Регион Нанта/Сен-Назара в теории составляет Ваннское Владение, которое управляется амбициозными Вентру. В реальности это Владение последние несколько лет переживает грандиозный экономический упадок, в том числе из-за интриг Вентру-соперников из Бордо. Маркиз Ваннский, Служитель Вентру, которого подобное поражение практически свело с ума, правит по сути пустошью.

Бретань традиционно служит пристанищем для магов, подменышей и даже некоторых Гару. Редкие вампиры, поселившиеся там, старательно избегают столкновения с другими обитателями региона.

Прованс считается персональным Владением Женевьевы Орсо, старейшей вампирши из клана Тореадор, известной во Франции. Авиньон знаменит помимо прочего своим фестивалем искусства, и стал престижным местом отдыха для многих Тореадор.

Центр Франции нельзя назвать полноценным Владением, но его важнейшие города (Блуа, Тур и т.д.) представляют финансовый и политический интерес для могущественных Вентру и Тореадоров Парижа.

Ницца, недавнее приобретение Франции, почти полностью контролируется кланом Джованни, и почти все французские Каиниты считают ее иностранным городом. Клан Джованни имеет в целом сильное влияние на Лазурный берег и в частности – на казино.

В течение нескольких столетий Корсика была театром для кровопролитных столкновений Бруха из разных фракций; некоторые были связаны с сицилийской мафией. В последние годы этот конфликт превратился во внутреннюю борьбу различных независимых течений.

Единственные активные Каиниты французской Страны Басков — это Анархи Гангрел и Бруха в союзе с независимыми группировками и испанскими Анархами.

От французских Карибов практически полностью отреклись все Каиниты метрополии, по большей части из-за слухов о том, что в этой части планеты растет серьезное влияние Сетитов. Там осталась небольшая колония Тореадоров-декадентов, полностью порвавших связи со своим кланом.

Кланы Камарильи

Тореадоры неоспоримо правят всем Парижем. Их власть над Городом Света началась с эпохи Ренессанса, и сейчас они представляют две трети (известного) вампирского населения в столице. Сегодня Париж насчитывает в два раза больше Позеров, чем настоящих Артистов. Парижские Позеры правят ночной жизнью в модных и фешенебельных местах, а также господствуют в небольшом мире высокой моды: их престиж в этой области известен на весь мир. Наиболее старые из них обладают как политической, так и финансовой властью, и являются вне всякого сомнения столпами власти Тореадоров над столицей и остальной Францией. Очевидно, что клан Тореадор уже давно и прочно вытеснил со своих позиций всех соперников, Вентру и Тремер. Даже вдали от столицы влияние Тореадоров чувствуется в большинстве мегаполисов на юге Франции, в частности в Тулузе и Авиньоне. Эти два города связаны с древней родословной

окситанских Тореадоров, которые оказались разгромлены и потеряли политическую власть после французской Революции при до сих пор не выясненных обстоятельствах.

Французские Вентру разделены на две большие соперничающие группы: Дворяне и Либералы. Очень консервативные Дворяне придают огромное значение своему происхождению, поэтому не Обращают никого, кроме собственных потомков. Сегодня осталось пять «Великих семей» Дворян, чье происхождение восходит к Средним Векам: Де Санс (Париж), Де Морсак (Окситания), Де Гельдр (Север), Д'Аркур (Нормандия) и Де Вандрой (Лион). Эти семьи были могущественными в Средневековье, а сейчас не имеют ничего, кроме эфемерного престижа, пережитков блистательного прошлого. Лидеры группы Либералов относятся к Служителям, это тайные подстрекатели и зачинщики Индустриальной Революции и, в наше время — Европейского Союза. Их активность сконцентрирована в Страсбурге, но также они имеют некоторое влияние в финансовой среде Парижа и поддерживают тесные отношения с Консорциумом Вентру Бенилюкса.

Бруха играли важную роль в разные исторические эпохи Франции, в частности в ходе Революции, в жизни Парижской Коммуны, или, из недавнего — в беспорядках в мае 1968 года (хотя Подменыши приписывают себе идею этого движения). До выдвижения парижских Тореадоров Бруха были главными противниками Вентру, а затем – хозяевами столицы и большей части королевства. Анархическое прошлое Князя Парижа частично объясняет сложные отношения между Тореадорами и Бруха Франции. В наши дни отношение к Тореадорам остается основной причиной разногласий между разными фракциями клана Бруха. Помимо Иконоборцев, которые поддерживают войну против «Дегенератов», есть некоторые Бруха Идеалисты, которые подчеркивают, что главные враги Бруха не Тореадоры, а Вентру и Тремер. Эти Идеалисты особенно многочисленны в Париже. Город Света всегда очаровывал мыслителей разных направлений.



Тремер на французских территориях связаны с различными тайными обществами, в которые они либо проникли, либо создали сами. В наши дни их влияние распространяется за счет сект, набирающих адептов в высших финансовых и политических кругах. Но несмотря на все это, власть Тремер во Франции остается достаточно слабой по сравнению с английскими и американскими. Кажется, что этот клан никогда в полной мере не был принят французскими Каинитами, и часто сталкивался с общим фронтом, своего рода «священным союзом» других кланов. Согласно некоторым слухам, Тремеры могли создать тайные общества во французской армии и службе внутренней разведки, и тем самым обеспечить себе решительную защиту. Существует девять Капелл клана во Франции, одна из которых находится в Орлеане, две другие в Париже и по одной в каждом Владении Франции. Капелла Орлеана управляется Лордом Франции, который лишь формально признает авторитет Франсуа Вийона.

Невозможно точно сказать, сколько Носферату шныряет в подземельях Парижа и больших городов провинции. Но совершенно точно известно, что Сточных Крыс гораздо больше во Франции, чем в Германии или Англии. Организованные в тайную сеть, они контролируют «рынок» информации и шпионажа, и заключают союзы согласно своим интересам. Носферату презираемы другими кланами, но редко кому не нужны их услуги. Их роль в борьбе за влияние между кланами французской Камарильи неоспоримо важна. Носферату особенно влиятельны в больших портовых городах, где занимаются контрабандой и продажей информации. В Париже они безраздельно правят подземельями: канализация, катакомбы, карьеры, метро, галереи и т.д.

Малкавиане Франции не считаются серьезной политической силой. Тем не менее они безраздельно правят (по некой туманной причине) большей частью госпиталей, клиник, моргов и психиатрических центров. По всей вероятности, Малкавиане также распространяют большинство городских легенд, и таким образом отчасти сами стали причиной многих современных слухов и мифов, гуляющих по всей Франции последние годы (гигантские крысы в канализации, призраки-автостопщики, воры органов и т.д.). Если некоторые из этих историй не имеют никакого отношения к вампирам, другие несомненно являются делом рук Малкавиан. Некоторое убеждены, что это своеобразный вклад в поддержание Маскарада. Если некоторые истории, связанные с Каинитами, утекут в мир смертных, они тут же растворятся в общем шуме, и не привлекут внимания медиа и общественности.

Гангрелов во Франции становится все меньше и меньше. Они предпочитают уезжать на обширные территории Нового Света. Последняя «большая территория» Гангрелов находится в Стране Басков. Редкие Гангрелы тянутся в Париж. В пригородах им удалось адаптироваться к «городским джунглям» только ценой своего ментального здоровья. Некоторые их них демонстрируют симптомы странной дегенерации, физической и психической одновременно, причины которой еще плохо изучены. Согласно принятому объяснению, эта «Болезнь улицы» могла быть вызвана активным потреблением человеческой крови, отравленной алкоголем или наркотиками. Для Гангрелов она, видимо, более вредна, чем для представителей других кланов, привыкших к городской жизни.

Каитиффы

В основном каитиффы Франции не признаются и избегаются вампирами Камарильи. Старейшины считают их бастардами и дегенератами, из-за чего французские каитиффы в основном состоят в самых жестоких группировках Анархов или в конце концов уезжают в США, где к ним относятся более терпимо. Этот «антикаитиффский расизм» по своей интенсивности варьируется от клана к клану и от Сородича к Сородичу – от смутного чувства превосходства до желания полного истребления каитиффов. Вампиров, которые вообще лишены предрассудков против каитиффов, во Франции очень немного. В основном они представлены молодыми Бруха, Гангрелами, Малкавианами и Носферату. И даже те члены этих кланов, которые часто проводят время с каитиффами, могут быть исключен из собственного клана менее терпимыми его представителями.

Независимые кланы и линии крови

Равнос, выступавшие на первом плане во время восстания Анархов в Средние века, сейчас остались незначительной горсткой во Франции, где к тому же имеют дурную репутацию. В провинции Равнос в основном представлены на юге, на испанской границе и в окрестностях Марселя. Несколько парижских Равнос принадлежат отдельной семье, которая скорее не одобряется остальным кланом по большей части из-за их городского, оседлого образа жизни.

Джованни появились на французской земле в эпоху Ренессанса. Начиная с конца XVII века Джованни Парижа вели себя весьма сдержанно, распространяя свое влияние в финансовой среде столицы. Их распространение всегда сдерживалось Вентру из Великих Семей, соперничающих с ними с конца эпохи Средневековья. За пределами Парижа Джованни влиятельны в Марселе и особенно в Ницце, которую контролируют полностью, если верить слухам.

Участие Сетитов во французской Революции отныне не подлежит сомнению, но мало кто из Сородичей в курсе настоящих планов, которые в ту эпоху преследовали Последователи Сета. Наиболее распространенное мнение связано с «путем вуду», согласно которому Сетиты управляют тайными карибскими и африканскими культами в Париже и Марселе. Тем не менее некоторые Каиниты утверждают, что этот слух не более чем дым в глаза, позволяющий Сетитам скрыть более серьезный заговор в лоне самой французской Камарильи.

Ассамиты немногочисленны во Франции. Официально им запрещено появляться в салонах Парижа по указу Князя, и в основном они представлены в Марселе, где имеют солидную базу. Недоверие, которое Европа испытывает по отношению к Ассамитам, особенно сильно во Франции, и простой слух о присутствии Ассамитов в стенах какого-либо города часто вызывает небольшую паранойю у камарильских Сородичей.

Париж – один из городов Европы, где смогли устроиться Дочери Какофонии. Их отношения с Позерами и Артистами клана Тореадор, мягко говоря, бурные, что объясняет все ссоры и серьезные скандалы в среде парижской оперы.

Французские Анархи

“Человек, который не был анархистом в шестнадцать лет идиот, а тот, кто все еще анархист в сорок, тоже [идиот].”

– Жорж Клемансо

“Новообращенный, который не был анархом, идиот, а Служитель, который им еще является, тоже [идиот].”

– Приписывается Князю



Владения Франции населяет достаточное количество Анархов, чтобы с ними считались. Большинство считает себя интеллектуальными революционерами, и не хотят, чтобы их путали с простыми нигилистами или кем-то вроде американских «гангстеров». Князь Вийон терпит их существование с восхитительной снисходительностью. К этим «салонным Анархам», что очевидно, с большим презрением относятся более агрессивные движения, такие как Бруха Иконоборцы, не желающие никаких компромиссов с Камарильей. Эти Анархи, связанные с разными группами крайне левых террористов, представляли серьезную угрозу для Камарильи с конца 70-х и до начала 90-х, но большая часть из них была выслежена и беспощадно уничтожена агентами Князя. Как и сам Князь, большинство французских Каинитов считает, что приверженность к идеям Анархов является своего рода обязательным этапом, позволяющим Новообращенным заявить о себе прежде, чем вернуться в нормальное общество.

Политическая ситуация в наше время

«Главное в политике – стремление к захвату и удержанию власти; и, следовательно, тут требуется воздействовать на умы принуждением или обманом…»

– Поль Валери

Главная оппозиция абсолютной власти Тореадоров это не Анархи, а, что удивительно, лагерь консерваторов и реакционеров. Как объяснялось выше, движение праксистов построено на реакции на Гегемонию этого клана, и продвигает идею восстановления Маркизов в статусе суверенного Князя. Сердце этого движения составляют Старейшины Вентру, озлобленные и ультраконсервативные, желающие восстановления своих прошлых привилегий. Многие из Маркизов, начиная с Маркиза Лиона, не скрывают своих симпатий к Праксистам. Сторонники Праксистов в течение многих лет поддерживают восхождение крайне правых политических сил во Франции, чтобы увеличить свое влияние на мир смертных. В стратегической перспективе, они таким образом могут создать новую политическую силу, свободную от влияния всех остальных вампиров, используя связи с неофашистами, которые некоторые из них поддерживают уже многие годы.

В политическом плане крайне правые силы не просто «троянский конь», их доктрина во многом пересекается с личными идеями основателей праксизма, которые гордятся своим происхождением и чистотой крови (некоторые из них поддерживали систематическое уничтожение каитиффов и вампиров из «низших» кланов, таких как Равнос или Носферату). В данный момент крайние правые больше не находятся под исключительным влиянием сторонников этого движения. В некоторые их течения уже проникли различные фракции, такие как Тремер, некоторые Бруха близкие к скинхедам, и



даже некоторые амбициозные Тореадоры. Все испытывают страстное желание использовать эту новую восходящую силу в своих интересах. Нынешняя политическая ситуация таким образом очень нестабильна, и Старейшины, более склонные к панике, боятся новой гражданской войны, которая могла бы прекратить не только Гегемонию Тореадоров, но даже нарушить целостность французской Камарильи…

Присутствие Шабаша

По некоторым историческим причинам, представленным в «Руководстве по Шабашу», Шабаш гораздо менее влиятелен в Европе, чем на американском континенте. Однако даже разобщенные и неорганизованные шабашиты все равно представляют опасность для парижской Камарильи. Если в США секта контролирует целые города и территории, то французские шабашиты научились скрывать свое присутствие и свое существование даже от шпионов Камарильи. Бесконечные слухи на этот счет ходят среди Сородичей Камарильи и Анархов. Некоторые из них вполне можно считать правдивыми:

1. В канализации Парижа находится множество логов вампиров Шабаша. Среди Носферату есть определенное количество шпионов из Антитрибу их клана. Миссия этих Антитрибу – наблюдать, чтобы логова Шабаша оставались скрытыми от бдительного ока Носферату Камарильи.

2. С конца 70-х во Франции существовала кочевая стая, состоящая из дюжины вампиров Шабаша, которая командовала небольшой, но внушительной армией из различных банд байкеров и прочих Ангелов Ада. Разбросанная по всей территории, эта стая собиралась только для особо разрушительных рейдов. Она была мобильной и очень хорошо организованной, и управлялась Старейшиной Ласомбра. Предполагалось, что неуловимость стаи объясняется тауматургической защитой. В ней вполне могли бы состоять один или два Тремер-Антитрибу.

3. Возможно, некоторые влиятельные Каиниты парижской Камарильи принадлежат Шабашу. То ли они присоединились сразу после своего Обращения, то ли проникли в организацию во время особенно проблемных периодов, вроде Революции или оккупации, принимая внешность своих жертв с помощью Изменчивости. Этот «Секретный Шабаш» якобы управляется группкой Старейшин Цимисхов. Он состоит в постоянном контакте с другими фракциями секты по всей Европе. Его миссия – дестабилизировать кланы, в которые проникли его участники (чаще всего это кланы Бруха, Тореадор и Вентру). Кажется, даже клан Тремер, в чьи ряды, казалось бы, невозможно проникнуть шпиону (в частности из-за известной слабости Тремер антитрибу), подвергаются серьезному расследованию из-за небольших подозрений в наличии Антитрибу… Подобные слухи ходят и о Сетитах.

Присутствие Инконню

Слухи об их присутствии хоть и возникают часто, но никогда не были доказаны. Некоторые вампиры утверждают, что Франция обязана очень крепкому Маскараду не только стараниям Камарильи, но и вторжению участников этой загадочной секты.

Арканум и Инквизиция

В течение последних веков Общество Леопольда потеряло значительную часть своего могущества и влияния во Франции, что объясняется общим снижением религиозных настроений в стране Просвещения и свободного Разума. Очевидно, что эта тенденция поддерживалась благодаря сплоченным действиям кланов Камарильи и их влиянию на французское общество и культуру. Политическое влияние французской Инквизиции отныне ограничено кругами столичных католиков-фундаменталистов, среди которых самым старым и престижным в Европе является Общество Нотр-Дама. Другим большим средоточием мощи Инквизиции во Франции является город Шартр, где находится женский монастырь под управлением Ордена Святой Жанны, женской ветви Общества Леопольда.

В отличие от Инквизиции, Арканум хорошо представлен во Франции, и его влияние распространяется посредством множества эзотерических движений, вдохновленных розенкрейцерами. Их можно встретить практически повсюду, в Париже и больших городах (один из основных Капитулов Арканума находится именно в Париже). Во Франции история Арканума тесно связана с семьей Де Мариньи, известных парижских оккультистов. Указ внутреннего круга Камарильи, запрещающий любые контакты Каинитов с членами Арканума, возможно не раз нарушался французскими Тремер, охотившимися за секретами, чтобы, если верить слухам, взять под контроль французскую ветвь Арканума.

Детальнее об Инквизиции и Аркануме смотрите приложения «Инквизиция» и «Залы Арканума», опубликованных «White Wolf Publications».

История Франции

«История – это правда, которая становится ложью, а миф – это ложь, которая становится правдой…»

– Жан Кокто



Галлия

До прихода римлян

Самые эрудированные Каиниты в общем признают, что Марсель – самый древний вампирский город на современной французской территории. Он был основан греческими колонистами в VII веке до нашей эры, и в то время назывался Массалией. Изначально он управлялся союзом Тореадоров и Бруха, прибывших из Греции. В те времена клан Бруха в своих рядах насчитывал больше философов, чем бунтарей. Под опекой этих двух кланов город в течение долго времени был надежным очагом цивилизации для населения Юга Галлии. Этот политический союз пошатнулся во время Пунических войн, и был окончательно сломан падением Карфагена (к 150 г. до нашей эры), в чем Бруха обвиняют Тореадоров. Против Бруха Тореадоры объединились с Вентру и Ласомбра Рима, и Массалия открыла свои порты имперским легионам в 102 г. до нашей эры. Это первое вторжение римских Сородичей на землю Галлии стало прелюдией будущим завоеваниям Цезаря.

- Больше о падении Карфагена можно узнать в Книге клана Бруха и «Чикаго в ночи» (история Менелая).

Завоевания римлян

Во время Галльских войн (к 50 г. до нашей эры) Римская Империя по большей части находилась под контролем Вентру, в меньшей степени – под контролем Малкавиан и Ласомбра. Одним из самых могущественных каинитов Империи был не кто иной как «бог» Митра, Вентру 4-го поколения, обращенный самим Веддартхой более тысячи лет до нашей эры. Среди многочисленных наследников Митры был некий Маркус, о котором мы знаем немногое. Некоторые историки Вентру считают его победителем многих Гару севера Галлии, в то время как другие Каиниты считают его выдуманным персонажем, созданным из исторических фрагментов, чтобы дать законное историческое обоснование претензиям клана Вентру. Как бы то ни было, в те далекие времена вампиры обустроились на юге Галлии, в регионе, где римское влияние чувствовалось задолго до завоеваний Цезаря. Такие города как Лион или Тулуза быстро стали первыми галльскими «Владениями» Каинитов, прибывших из Рима, который был под контролем могущественного Сената Вентру. Первые Тореадоры, устроившиеся на нынешней французской территории, были также римского происхождения, и римская Аквитания была предшественницей Владения Окситании (или Аквитании). Римский мир (pax romana) быстро установился на галльской территории и продлился даже до первых саксонских вторжений в III веке.

- О вампирской истории Римской империи см. Книгу клана Вентру.

Падение Империи

Во время периода Поздней Империи Ласомбра, Тореадоры и Малкавиан набирали все большее влияние в имперском государстве, ускоряя падение Рима. Во времена нашествий варваров, угрожающих Империи, Рим сам был театром политических столкновений и религиозных противоречий между разными фракциями под контролем разных кланов: Вентру, Малкавиан, Тореадоров, Ласомбра и Сетитов. Особенно показательным эпизодом упадка Империи стало, вне всяких сомнений, правление императора Юлия Отступника, племянника Константина I Великого. Во время своей молодости он отдалился от двора и попал под власть Мафусаила Митры, политическое влияние которого сильно ослабло с тех пор, как Империя приняла христианство в качестве официальной религии, и культ Митры был запрещен (это способствовало росту влияния его соперников-вампиров). В 355 г. Юлий стал Цезарем, отвечающим за управление Галлией, и следуя тайным наставлениями своего ментора, проявил себя как невероятный военачальник. В 360 г. перед своими легионами он объявил себя императором и вскоре стал единственным правителем Империи. Цезарь публично отказался от христианства и попытался восстановить культ Митры, столкнувшись с Церковью и теми, кто ее контролировал. Его преждевременная смерть в 363 г. стала концом империалистических амбиций Митры, который окончательно перебрался в Британию.

- По поводу Митры см. «World of Darkness»

Темные века

Великие вторжения

После падения Западной Римской империи (476 г.) Галлия очень быстро пала под натиском германских племен. Существует множество теорий о тайном происхождении Великих вторжений варваров, которые разоряли Европу в течение V и VI веков. Некоторые предполагают, что за этим стоят Гару, другие приписывают это влиянию Бруха, Гангрелов и даже Цимисхов. Среди различных германских племен, которые захватили Галлию в V веке, два сыграли большую роль в истории Франции: франки (устроившиеся на Севере) и вестготы (на Юге). Оба этих враждебных народа со временем оказались под влиянием вампиров, которые владели Галлией еще раньше.

- О Великих Вторжениях см. Книгу клана Цимисхи.

Франки

Среди франков Бруха стали тайными кукловодами, стоящими за восхождением на престол Хлодвига, вождя варваров, ставшего «первым королем Франции» после обращения в христианство в 490 г. н.э. В это же время Париж стал столицей нового королевства Франции.

Со смертью Хлодвига его сыновья разделили королевство. Их единство быстро развалилось и превратилось в напрасные и кровавые братоубийственные войны. История королей Меровингов не более чем длинная череда убийств, предательств и заговоров. Если верить некоторым историкам-Бруха, упадок Меровингов произошел не только из-за разобщенности их клана, но и из-за тайных планов их врагов, Вентру и Ласомбра.

Вестготы

Вестготы основали на юге Галлии обширные королевства, столицы которых находились в Барселоне, Бордо и Тулузе. Под влиянием уже обитавших там Тореадоров культура вестготов стала известна своей цивилизованностью и богатой художественной выразительностью. В течение VI века франки завоевали Аквитанию, отбросив вестготов в Испанию. Однако влияние Тореадоров в этом регионе продолжало сохраняться и чувствуется даже в наши дни.

Каролинги

Правление Карла Великого

Чуть меньше, чем за два века, Бруха потеряли значительную часть своего влияния на молодое королевство франков. Правление Карла Великого (коронован в 768 г. и стал императором Запада в 800 г.) отметило возвращение власти последних римских Вентру, желавших установить новую империю на всей территории Западной Европы. За сменой династии последовала и смена столицы – место Парижа занял Ахен, на территории современной Германии. С правления Карла Великого началось то, что некоторые историки называют «каролингское возрождение», период порядка и реформации, в который было

создано множество социальных и религиозных институтов. В эту эпоху знания и искусство процветали под опекой Тореадоров, союзников Вентру-империалистов. Но со смертью Карла Великого в 814 г. в империи начался упадок. В 843 г. внуки Карла Великого разделили наследство в Вердене, и Франция отделилась от империи. Эта дата знаменует рождение Франции в качестве автономного королевства и разделение клана Вентру на германскую и французскую ветви.

Угроза королевству

Вторжения викингов, достигшие апогея во второй половине XI века, стали тревожным звонком для мира Каролингов. Как большинство завоевателей, викинги несомненно находились под влиянием множества сверхъестественных фракций – Гангрелов, Бруха, а также Потомков Фенрира, племени Гару. В 885 г. викинги поднялись по Сене и осадили Париж. Их оттеснили обратно, однако франки и их хозяева Вентру были вынуждены уступить яростным северным воинам Нормандию. Бруха и некоторые Гангрелы с севера, устроившиеся в этом регионе в конце IX века, столкнулись с сильным присутствием Гару, установившимся в эпоху саксонских вторжений, но в итоге Фенриры были побеждены. В эту эпоху влияние Вентру на Францию немного уменьшилось, в основном из-за войн за власть, разрывавших клан на части, но также и из-за интриг Тореадоров, Бруха и Ласомбра, по-прежнему находящихся у власти на границах королевства. Им пришлось ждать почти целое столетие, пока из хаоса не появился их герой. Им был Вентру Александр, Мафусаил 4-го поколения.

Средневековье

Восхождение капетингов

Благодаря хитроумным политическим манипуляциям, Александр посадил на трон Франции свою пешку, Гуго Капетинга. В эти времена король выбирался советом великих феодалов. Выбор Капетинга произошел в ущерб интересам Каролинга, Карла Лотарингского, за которым стояли Вентру из Священной Римской Империи. Чтобы поставить свою пешку у власти, Александр был вынужден объединиться с Тореадорами, которые имели значительную власть во французской Церкви. В системе выборной монархии, король только в теории имел власть над великими феодалами, у него была скорее роль судьи, нежели суверена. Контролируя короля, Александр получил роль арбитра над Вентру, связанными с крупными феодальными семьями. Со смертью Гуго Капетинга, был избран и коронован его сын Робер. Однако пришлось ждать до конца XII столетия, чтобы французская монархия стала в самом деле наследственной (что стало результатом двухвековых махинаций и ухищрений Александра, цель которого, очевидно, была полностью контролировать престол Франции). За века до создания Камарильи Александр стал первым Князем Парижа, правившим со своей наследницей Савьей Высшим двором клана Вентру. В то же время Тореадоры Окситании столкнулись с интригами Последователей Сета, которые пытались коррумпировать и посеять раздор при дворе Герцога Аквитании и Графа Тулузы. В эту эпоху знаменитая Женевьева Орсо проявила себя, искоренив угрозу Сетитов на юге Франции.

- Об Александре, первом Князе Парижа, см. «Темные века».

- О Женевьеве Орсо см. Книгу клана Тореадор.

Правление Александра



Изначально домен Капетингов был небольшим (Иль-де-Франс, Орлеан, Париж). В течение двух веков короли Франции стремились его расширить за счет аннексии или конфискации земель у своих вассалов и соперников, так что скоро влияние Капетингов распространилось от Бретани до Юга Франции. Эти войны за власть зачастую были смертным отражением многовековых конфликтов родословной Александра и его вампирских противников: Вентру, связанных с крупными феодалами; Вентру, связанных с английским королевством; Вентру из Священной Римской империи; Тореадоров, близких к французской Церкви или окситанской аристократии… Брак короля Людовика VII с молодой герцогиней Алиенорой Аквитанской в 1137 г. скрепил попытку альянса между Вентру и Тореадорами Севера с одной стороны и Тореадорами Юга с другой стороны. Этот альянс не продлился долго. В 1152 г. Людовик VII отверг свою супругу, которая почти сразу же вышла замуж за короля Англии Генриха II Плантагенета. Этот новый союз очевидно отразил желание Тореадоров Юга переместиться под защиту английских Вентру, единственных, кто был способен противостоять их французским соклановцам. Разрыв альянса стал одной из главных ошибок Александра: новый брак Алиеноры стал одной из причин знаменитой Столетней Войны спустя два века.

Прибытие Тремер

В этой беспокойной атмосфере во Франции и появился новый клан вампиров: Тремер. Изначально связанные с Орденом Гермеса, прочно закрепившимся на французских территориях, Тремер очень быстро проникли в важные области, которые могли дать им политическую власть. Самой известной из этих организаций был Орден Тамплиеров, который под влиянием Тремер несомненно являлся «государством в государстве», чья власть распространялась вплоть до Святой Земли, Владения ужасающих Ассамитов. Тамплиеры сыграли неоспоримую роль в крестовом походе против Альбигойцев (1209 г.), который должен был изничтожить катарскую ересь, крепко установившуюся в регионе Лангедока и распространившуюся по всей территории Юга королевства. Интересно отметить, что этот ужасный эпизод не обошелся без последствия для Земель Теней: призраки сильно вдохновились большей частью катарских ересей и использовали их в собственных целях.

- По поводу связей Тремеров с тамплиерами см. Книгу клана Ассамитов и Книгу клана Тремер.

Крестовый поход Альбигойцев

Некоторые историки утверждают, что борьба против еретиков-катаров была не более чем религиозным предлогом, чтобы оправдать завоевание земель Юга могущественными баронами Севера. Используя свое влияние на дворян и Церковь, Вентру и Тореадоры севера Франции стали тайными подстрекателями этого завоевания под видом крестового похода. На самом деле целями были Тореадоры и Бруха Юга, и одним из стремлений Вентру и их союзников Тореадоров было в частности воспрепятствовать политическому союзу Лангедока, Прованса и Каталонии, которые могли создать могущественное и обширное королевство в руках окситанских вампиров. Говорят, этот эпизод вызвал сильное негодование Тореадоров юга Франции в адрес северных соклановцев из-за того, что последние были якобы виновны в уничтожении окситанской культуры, которая могла затмить их собственные достижения. Стратегия Вентру в итоге вышла из-под контроля, так как этот крестовый поход привел к официальному созданию Инквизиции в 1231 г. Также крестовый поход нанес серьезный удар по Ордену Гермеса – множество его крепостей были разграблены, а многие Маги схвачены и сожжены, как еретики. Некоторые увидели в этом преследовании Магов незримое участие Тремер, желавших подавить своих бывших союзников.

Другая «историческая теория» считает, что роль Тремеров в крестовом походе против альбигойцев заслуживает отдельного упоминания. Согласно некоторым эрудированным Каинитам, в Лагендоке после диаблери, которое Тремер совершили над их Патриархом Саулотом, скрывались остатки клана Салюбри. Катарский культ был основан Салюбри с целью найти и Обратить смертных, достойных стать последователями Саулота. Согласно этой гипотезе, идея крестового похода была предложена Вентру Тремерами, так как те уже обнаружили присутствие Салюбри в Лангедоке.

- Информацию о создании Инквизиции можно найти в дополнении «Инквизиция» и в Книгах кланов Тремер и Вентру.

- Информацию о Салюбри см. в «Руководстве игрока» и Книге клана Тремер.

Падение Тамплиеров

С момента крестового похода против Альбигойцев Александр и его сторонники подозревали, что Тамплиеры находятся под тайным контролем Тремеров. Так началась подпольная война, которая привела к разграблению Ордена и преследованию его рыцарей королевской властью. В 1307 г. Тамплиеры высокого ранга были арестованы и подвергнуты пыткам по обвинению в колдовстве и идолопоклонстве. Множество участников Ордена были изгнаны, и Великий Магистр Жак де Моле был сожжен в Париже в 1314 г., прокляв на костре Папу, короля и его наследников. Конец Ордена Тамплиеров нанес серьезный удар по Тремерам Франции. Им понадобилось более века, чтобы создать новую базу стабильной власти над миром смертных. Несколько лет спустя после трагического конца тамплиеров, в истории Франции начался новый эпизод, более насыщенный и сложный: Столетняя война (1337-1453 г.)

Столетняя война

Исторические корни этого конфликта уходят в брак Генриха II Плантагенета и герцогини Алиеноры Аквитанской в 1152 г. Этот союз, как минимум, породил споры между королями Англии и вассалами королей Франции о землях, находящихся в Аквитании и Нормандии. Для Каинитов этот брак в основном означал союз между последними окситанскими Тореадорами и английскими Вентру. В начале XIV века, взволнованные возвращением Митры, последние решили сломить власть Александра и завладеть его королевством… Во время первого периода войны Англия попыталась увести французские домены из-под влияния короля Франции, но без большого успеха. Затем в конфликт добавился вопрос наследования: король Англии Эдуард III предъявил права на французский престол, так как его мать была дочерью короля Франции Филиппа Красивого. На Францию обрушилась череда поражений; в их числе катастрофическая битва при Креси (1346 г.), из-за которой в 1360 г. была потеряна Аквитания. При Карле V ситуация поменялась, и Англия потеряла большую часть владений, сохранив не больше пары городов.

Как и Англия, Франция столкнулась с особенно сложной внутренней ситуацией. Бруха, лидеры Войны Анархов, всколыхнули серьезные гражданские волнения, особенно в Париже. С другой стороны некоторые родословные французских Вентру обернулись против Александра и его союзников. Таким образом можно объяснить войну, развернувшуюся в это время между Арманьяками и Бургиньонами, двумя большими французскими феодальными семьями. Что касается слабоумия Карла VI, то это произошло из-за Малкавиан, проникших во двор с одной простой целью – добавить хаоса, который и так уже вовсю распространился… Воспользовавшись разногласиями во Франции, король Англии Генрих V объединился с Бургиньонами, выиграл битву при Азенкуре в 1415 г. и навязал договор при Труа, который сделал его королем Англии и Франции. Вследствие этого во Франции началась гражданская война между наследным принцем, теоретическим преемником короны, который был в союзе с Арманьяками (которые служили интересам Александра) с одной стороны, и союзом Англии с Бургиньонами (работающих на благо английских Вентру) — с другой.

В данном контексте отдельные проблемы принесло вмешательство знаменитой Жанны д'Арк, победы которой позволили наследному принцу стать королем Франции под именем Карла VII в 1429 г. Существует множество расследований истинной природы Жанны д'Арк: манипулировали ли ей Вентру, Тремеры, Маги из Небесного Хора, или же она обладала Истинной Верой? Множество слухов и разногласий вокруг ее личности не позволяют выработать правдивую гипотезу. Даже тот факт, что среди ее армейских товарищей был зловещий Жиль де Рэ, не спасает ситуацию, а только больше приводит в недоумение. Несмотря на казнь Жанны д'Арк англичанами в 1431 г. по обвинению в колдовстве, Франция сохранила преимущество, и в 1435 г. Бургиньоны, которыми манипулировала Савья, переметнулись в лагерь Карла VII. Французы освободили Париж, а вслед за ним — Аквитанию и Нормандию. Однако окончательно мир был подписан только в 1475 г. при правлении Людовика XI.

Падение Александра

Пока Вентру Франции и Англии воевали между собой, действовали другие сверхъестественные силы. Черная Чума, которая опустошала Европу с 1348 г. по 1460 г., поспособствовала увеличению числа обитателей Земель Теней, а также по до сих пор необъяснимым причинам повлекла за собой смерть множества вампиров. Последний факт наводит на размышления о сверхъестественном происхождении эпидемии, которое приписывают Сетитам. В Париже Анархи сплотились вокруг клана Бруха и их союзников в Двор Чудес, который состоял в основном из Бруха, Равнос, Носферату и Малкавиан. Вентру, слишком занятые войной с английскими собратьями, не обратили внимания на то, как Двор Чудес развивается и набирает влияние среди нищих и бродяг столицы. Вскоре народные восстания стали все более частыми, и в 1481 г. Александр, Савья и множество их наследников были сожжены в собственных убежищах. Вскоре после гибели Александра Камарилья установила новый порядок среди вампиров Франции. Главными победителями вышли Тореадоры Севера, чье политическое влияние приобрело достаточную мощь, чтобы потеснить Вентру.

- О Черной Чуме см. издание «World of Darkness», главу о Британских островах.
- Что касается Войны Анархов, см. приложение о Шабаше «Дети Инквизиции» (жизни Доминика, Тайлера, Грациано, Ламбаха, Васантасевы) и Книги клана Бруха, Ассамитов, Цимисхов и Сетитов.

Восхождение Тореадор

Ренессанс

После смерти Александра его наследник Манерий де Санс предъявил свои права на трон Парижа и объявил себя Князем, не советуясь со Старейшинами других кланов. Те в свою очередь решили воспользоваться смертью Александра и избавиться от гнета Вентру. Они собрали Конклав и выбрали Князем одну из своих членов, Тореадор по имени Беатрис. Таким образом началась тайная война между двумя претендентами и их сторонниками: Манерием, которого поддержали старшие Вентру Франции, и Беатрис, на

сторону которой встали Тореадоры Парижа и большая часть Старейшин. Желая предотвратить возможный союз между своими врагами Тореадорами и их итальянскими собратьями, Манерий провел ряд интриг, которые начали войну в Италии. В это время Тореадоры принесли в королевский двор дух Ренессанса при помощи художников, писателей, ученых и культурной знати. Поддерживая распространение искусств и науки, Тореадоры преследовали главную цель — избавиться от «предрассудков» и «мракобесия», чтобы укрепить Маскарад. Правление Франциска I ознаменовало переход власти от Вентру к Тореадорам. В то же время войны в Италии, подстроенные Князем Манерием, грозили перерасти в неконтролируемы конфликт. Вскоре Франция оказалась изолированной от остальной Европы, находящейся в лиге с Папством и могущественным домом Габсбургов. Князь Парижа обнаружил, что против него не только Тореадоры всей Европы, но и многие влиятельные Вентру, близкие к династии Габсбургов.

- Об основании Камарильи см. «Дети Инквизиции», Книги клана Вентру и Тремер и «Тайная Вечеря».

- О Ренессансе и Маскараде, см. «Дети Инквизиции» (история Рафаэля де Коразона) и Книгу клана Тореадор.

Религиозные войны

Войны за власть между кланами Камарильи стояли и за кровавыми религиозными войнами, развернувшимися с 1562 г. по 1598 г. Между собой воевали три группы: протестанты (гугеноты), католики и король Франции. Несмотря на название, эти войны выходили за рамки религиозного конфликта и на самом деле имели под собой конфликт политический. Протестанты и католики, управляемые дворянством, чаще больше волновались за свою личную власть, чем за свою веру. С точки зрения политики этот период был таким же смутным для вампиров, как и для смертных, союзы и предательства мгновенно возникали и тут же исчезали в этом хаосе. Лагерь католиков подвергся влиянию различных фракций, зачастую противоборствующих, но преследующих одну цель — воспользоваться ситуацией, чтобы укрепить свою власть. Три клана особенно были вовлечены в манипуляции фанатичными католиками: Вентру, Тореадоры и Тремер. Протестанты со своей стороны попали под влияние Бруха Идеалистов, которые увидели в Реформации возможность сразиться против своих старых врагов Вентру, до сих пор имевших влияние на Церковь. Очень скоро протестанты «сплотились» с некоторыми большими дворянскими семьями, желавшими противостоять королевской власти. На самом деле генералами протестантов управляли Вентру, которые вели двойную игру, обещая продвигать их интересы. Со своей стороны Беатрис и ее сторонники Тореадоры прямо поддержали короля Франции, выступая то как миротворцы, то как разжигатели конфликта, если это служило их политическому видению.

Варфоломеевская ночь

В 1572 г. брак между Генрихом Наваррским (лидером протестантов) и Маргаритой де Валуа (сестрой короля Карла IX) должен был закрепить примирение протестантов и католиков. По этому случаю лидеры протестантов и их сторонники были приглашены в Париж, и несколько дней спустя тысячи гугенотов погибли в массовой резне в печально

известную ночь Святого Варфоломея. Историки до сих пор спорят, кто был ответственен за это кровопролитие. Однако можно предположить, что даже если король и не отдал приказ, то он ничего не сделал, чтобы это предотвратить. Подобная неопределенность существует и среди вампиров. Впрочем, не исключено, что свадьба Генриха Наваррского и Маргариты де Валуа послужила предлогом для Конклава, на который собрались представители различных кланов, вовлеченных в эту гражданскую войну. А также резня определенно позволила скрыть исчезновение нескольких Вентру и вампиров из других кланов, прибывших из провинциальных Владений. Множество теорий о том, кто же устроил эту бойню, до сих пор гуляют среди парижских вампиров – кто-то считает, что здесь приложили руку Тореадоры, кто-то обвиняет Тремеров, Бруха, Шабаш, Сетитов и даже Джованни.

От Валуа до Бурбонов

Следующие годы ознаменовали конец династии Валуа. Карл IX умер спустя два года, возможно был отравлен. Трон занял его брат, Генрих Анжуйский, который был коронован под именем Генриха III. Тореадорам пришлось считаться с Вентру и Тремерами. Убитый неким фанатичным монахом Генрих III не оставил наследника, и трон занял Генрих Наваррский (будущий Генрих IV). Таким образом власть перешла от Валуа к Бурбонам. В его правление Тореадоры и Вентру разделили власть. Сначала контролируемый Вентру король понемногу попал под влияние Тореадоров. Его обращение в католицизм совершенно ясно ознаменовало политические изменения.

Великий век

После убийства Генриха IV в 1610 г. наследнику трона Людовику XIII было всего девять лет. Регенство приняла его мать Мария Медичи, находящаяся под сильным влиянием интригана Кончини, который, благодаря ее вмешательству, стал первым человеком в королевстве. Некоторые считали Кончини и его жену пешками Джованни. Как бы то ни было, он был убит по приказу молодого короля в 1617 г. Это вызвало период разногласий между Людовиком XIII и его матерью. Поддерживающие ее влиятельные дворяне даже попытались поднять бунт против ее сына. Эта неудачная попытка очевидно тайно управлялась Вентру, все еще пытающимися вернуть себе власть. В это же время начался стремительный взлет кардинала Ришелье. Он становится первым советником короля и порой доходит до того, что управляет страной без его ведома. По всей видимости кардинал был пешкой клана Тремер, с которой были вынуждены союзничать Тореадоры, чтобы противостоять заговорам Вентру, до сих пор имевшим влияние на великих дворян. Амбиции Вентру достигли своей кульминации к Фронде (1648-1652 гг.), гражданской войне против дворян и их сторонников. Вентру не вышли победителями из этого конфликта. Впервые побежденный, Манерий укрылся в Испании, где его все же настигли его противники. Беатрис стала единственным полноправным Князем Франции.

Абсолютная монархия

Желая оставить своих соперников Вентру вне политики, Тореадоры поощрили желание Людовика XIV обрубить власть великих дворян, чтобы предотвратить новые попытки бунтов. Правления Короля-Солнце ознаменовало начало абсолютной монархии.

Король обязал великих дворян жить при дворе в Версале, а их наделы передал под управление королевских администраторов. «Великие» утратили большую часть своих привилегий и оказались в полной милости своего монарха.

По сути, именно во время правления Людовика XIV клан Тореадор установил реальную власть над Парижем и другими Владениями Франции, установив Гегемонию Парижа, и этот принцип соблюдается до наших дней. Лишив высокое дворянство автономии, абсолютная монархия нанесла фатальный удар по власти провинциальных Князей Вентру, уже ослабевшей после более чем вековой конфронтации со столицей. По милости Князя Парижа, в 1673 г. они подписали вассальный договор, согласно которому признавали полную власть парижского Князя, и отказывались от своих титулов, меняя их на титул Маркизов. Этот титул ясно показывал их подчинение высшей власти. В эту эпоху Франция начала целый ряд войн против могущественного дома Габсбургов, особенно во Фландрии и в Испании. Целью этих конфликтов было окончательно установить власть французских Тореадоров в европейской Камарилье, которая в основном контролировалась Вентру германского происхождения. Они продолжались при Регентстве и при правлении Людовика XV.

- Что касается войн Камарильи за власть, см. «Берлин в ночи».

Новая эра

Французская революция

Своим рождением Революция обязана Бруха, решившим прервать власть своих врагов, Тореадоров, Вентру и Тремер, связанных с правящим классом. Главным смертным агентом Бруха был неподкупный и бескомпромиссный революционер Робеспьер. С концом монархии и отменой привилегий весь мир разрушается, таща за собой вампиров, которые до сих пор его контролировали. Однако очень скоро между основными лидерами Революции возникли разногласия, и машина революции мгновенно вышла из-под контроля Бруха, ставших жертвами отсутствия единения в своих рядах. Вместо свержения власти Тореадоров, Бруха, сами того не желая, создали политический хаос, который был на руку Сетитам, Шабашу и даже некоторым Тореадорам-интриганам, как, например, кровожадная Мадам Гил. В эти неспокойные времена последние увидели возможность реализации собственных амбиций. Для Маркизов Вентру Революция стала возможностью освободится от парижской Гегемонии. Подливая масла в огонь разногласий, уже разгоревшихся среди различных фракций Бруха, они поощряли выступления некоторых провинциальных Федераций против парижской Конвенции.

Эти махинации спровоцировали кровожадную реакцию со стороны Бруха, которые приняли отчаянную попытку всеми силами сохранить контроль над «своей» Революцией. Этот смертельный эпизод обернется Террором (1793 г.), во время которого будут убиты десятки тысяч людей, чаще всего без суда. В то же время погибнет и исчезнет множество Вентру и Тореадоров.

После казни Людовика XVI Беатрис и ее последователи предприняли безуспешную попытку сбежать от возмездия разъяренных Анархов. Их перехватили на дороге в Кале,

откуда они рассчитывали добраться до Великобритании. Князь и ее придворные были казнены по приказу Бруха-фанатиков. Только некоторым Тореадорам удалось выбраться из Франции и найти убежище в Эдинбурге (Шотландия), где располагался главный бастион их клана за Ла-Маншем. Во главе беженцев стоял Франсуа Вийон, бывший советник Беатрис и тайный создатель Гегемонии. Бруха попытались укрепить власть посредством Директории (1795 г.), поощряя государственный переворот генерала Бонапарта, который установил Консулат (1795-1804 гг). За этим последовал короткий период кооперации наиболее умеренных Бруха и Тореадоров Вийона, вернувшихся из изгнания. Вскоре этот альянс породил Первую Империю.

- Для более подробного ознакомления с Революцией см. Книги клана Бруха, Сетитов и Тореадоров, а также приложение «Kindred Most Wanted» (портрет графа Жермена).

- О мадам Гил можно прочитать в «Bloody Hearts. Diablery Britain.»

Первая Империя

Наделенный необычайной волей, Наполеон Бонапарт недолго оставался под влиянием Бруха. До самого своего свержения в 1815 г. император оставался хозяином собственных решений. Политика Первой Империи подарила вампирам множество шансов расширить свое тайное влияние. А также она поспособствовала появлению молодых Вентру, сотрудничающих с буржуазией и деловыми кругами, что послужило началом для развития капитализма на протяжении всего XIX века. В то же время Тремер проникли в различные тайные общества, которые в то время имели огромное влияние. Но наиболее значимым событием той эпохи было восхождение к власти Франсуа Вийона. Несмотря на соперничество, разрывающее Камарилью после падения Беатрис, Вийон смог объединить



под своими знаменами различные фракции французских Тореадоров и провозгласил себя Князем в 1805 г. при поддержке Старейшин, посчитавших его законным наследником Беатрис. С начала своего правления он использовал своих пешек, чтобы при помощи армии Императора организовать похищение тысяч произведений искусства из Италии, Испании, Пруссии и России… Наполеоновские войны утопили Европу в огне и крови, что объясняет враждебное отношение зарубежных вампиров к французским Тореадорам, которых считают ответственными за решения диктатора. Со своей стороны Вийон и его последователи знали, что они не единственные вампиры, имеющие влияние на империю, и быстро поняли, что им нужно спровоцировать смену режима, если они хотят единолично владеть страной. В 1815 г. это привело к отречению Наполеона и Реставрации монархии.

- О наполеоновских войнах см. Книгу клана Тореадор и «Берлин в ночи».

Реставрация

Благодушно принятая народом и дворянством Реставрация также воодушевила множество дельцов-буржуа (находящихся под влиянием Вентру), которые увидели в ней многообещающий расцвет новой экономической политики. В первую очередь Реставрация стала поводом для кровавых сведений счетов как для смертных, так и для вампиров. Пока сторонники Людовика XVIII убивали бывших имперских сановников, Вийон устроил собственную «реставрацию» с помощью Мадам Гил, которая пыталась вернуть хорошее к себе отношение. Во время изгнания Вийона Гил собрала ценные знания о действиях Маркизов Вентру, которые считали, что могли воспользоваться ситуацией и безнаказанно устранить вампиров нон-грата. Благодаря этой информации Князь с позиции силы заставил Вентру принять новый порядок Гегемонии.

В этот период погибли многие Бруха, зачастую служившие козлами отпущения для вампиров других кланов. Новая монархия, конституционная, но авторитарная, довольно скоро побудила жестокое сопротивление оппозиции, в том числе дворян и буржуа. В сфере философии и искусства, эта эпоха стала рождением романтизма, движения, которые развивали молодые Тореадоры, бунтующие против консерватизма и конформизма, царивших в это время.

- Более подробную информацию о Реставрации см. в «Bloody Hearts: Diablery Britain» (жизнь Мадам Гил).

Июльская монархия и Вторая Республика

Первые годы правления Вийона не обошлись без столкновений, и Тореадоры увидели не одну угрозу своей верховной власти, в том числе и от своих политических союзников. В июле 1830 г. либеральные Вентру организовали революцию, чтобы посадить на трон свою главную пешку, герцога Орлеанского, который стал королем под именем Луи-Филипп. Июльская монархия стала триумфом большой буржуазии, но также и театром для политических столкновений, в котором легитимисты, бонапартисты и республиканцы всеми правдами и неправдами пытались установить свой режим. Не обошлось без вмешательства их хозяев-вампиров: Тореадоры стояли за легитимистами, Бруха – за республиканцами, и Тремер манипулировали бонапартистами. Эти волнения

достигли апофеоза к революции 1848 г., за которой стояли Бруха. Это привело к отречению Луи-Филиппа и установлению Второй Республики, но Бруха недолго наслаждались победой, потому что, благодаря конституции нового правительства, умеренные и консерваторы взяли верх над прогрессивистами. Бруха потеряли немного влияния, которое у них было при новом режиме, во время переворота Луи Наполеона Бонапарта, который объявил себя императором в 1852 г. под именем Наполеона III.



Вторая Империя и третья Республика

Период Второй Империи ознаменовался окончательным возвращением Торедоров к власти после полувека беспорядков и компромиссов. Под маской великолепия императорского двора они установили авторитарный и реакционный режим. Правление Наполеона III было жестоко окончено в 1870 г. после поражения французской армии перед вторжением Пруссии. За захват Франции (и в особенности оккупацией Парижа Пруссией) на самом деле стоял Густав, Князь Вентру Берлина, и его целью считалась месть за унижение, которое он испытал при осаде своего города во время наполеоновских войн. Военные неудачи Наполеона III привели к его падению и восхождению Третьей Республики, новой попытки Вентру обязать Тореадоров поделиться политической властью.

- Подробнее о франко-прусской войне см. «Берлин в ночи».

Коммуна

В 1871 г. восстания рабочих вспыхивали по всему Парижу и множеству провинциальных городов. Они привели к выбору «революционного совета» и созданию Парижской Коммуны, которое свидетельствовало о возвращении власти Бруха. Движение было подавлено немедленно и жестоко, правительственные войска устроили настоящие бойни, тысячами истребляя повстанцев. Но дух Коммуны все еще жив и играет с тех фундаментальную роль в развитии левых движений рабочих и анархистов по всей Европе. Высшая точка наступит с Великой Октябрьской революцией в России в 1917 г., которую будут считать триумфом некоторых идеалов Бруха.

Двадцатый век

Прекрасная эпоха

Новое столетие во Франции началось в беззаботности и эйфории. Международное влияние Франции, большей частью основанное на колониальном могуществе, в то время достигло своего апогея. А для Тореадоров началась эпоха реконструкции, которая последовала за большими проблемами конца XIX века. Париж стал мировой столицей искусства и породил множество великих художников. Вентру укрепляют свою власть в финансовой и политической областях. Тремер увеличили свое влияние на секретные общества, подогреваемые интересом публики к оккультизму. Что касается Бруха, то они продолжили поощрять распространение революционных идей (от социализма до анархизма) в среде рабочих и интеллектуалов. В 1914 г. мировые события набирают обороты, и после Балканского кризиса Франция вступает в войну с Германией. Начинается Первая Мировая война…

Великая война

Война 1914 г. стала результатом череды манипуляций Густава, Князя Вентру Берлина. Во Франции войну восприняли как потрясающую возможность отомстить за поражение в 1870 г. Все были чересчур уверены, что французские солдаты принесут быструю и непременную победу. Война продлится четыре года и принесет много смертей: одна битва при Вердене унесла семьсот тысяч жизней (эта резня не обошлась без последствий для Земель Теней). Это был первый мировой конфликт, где окопы, бронетехника и, в первую очередь, отравляющие и удушающие газы пришли на смену стремительным атакам и натиску кавалерии.

Для вампиров Шабаша эта кровавая баня стала самым настоящим праздником. Странные истории ходили во французских и немецких окопах о таинственных личностях, неуязвимых для пуль, крадущихся по полям сражений под покровом ночи и пьющих кровь мертвых и раненых. Война закончилась в 1918 г. поражением Германии. Франция насчитала более миллиона смертей…

- Подробнее о Первой Мировой Войне см. «Берлин в ночи».

Бурные двадцатые

Двадцатые годы были отмечены (по крайней мере в Париже) безумной атмосферой и возмутительным оптимизмом, возникновением новых художественных течений, свободой настроений, появлением новых форм искусства (таких как кино), высокой модой и сюрреализмом. Неизбежна эпоха была посвящена восхождению нового поколения Тореадоров, Артистов, но больше – Позеров. Тем временем на фоне великолепия и экстравагантности появилась тень нового мирового кризиса…

Тридцатые

Франция, как и вся Европа, в тридцатые годы страдала от «Великой Депрессии», которая пришла вместе с возвышением политических экстремистов как левых, так и правых. Среди вампиров, кажется, никто, кроме Бруха не предвидел кризиса. Некоторые обвиняют беспечность Тореадоров, которые были слишком заняты посещением светских вечеров, чтобы увидеть надвигающуюся катастрофу. Другие считают, что во всем виноваты традиционализм и полная неспособность Вентру признать, что эпоха для них меняется очень быстро.

В 1938 г. Франция оказалась на пороге нового конфликта с Германией. Война была наконец объявлена в сентябре 1939 г. после вторжения немцев в Польшу. Страна, кажется, очнулась от долгого сна…

Оккупация

Через несколько месяцев хорошо экипированная и управляемая немецкая армия нанесла Франции унизительное поражение. Страна была быстро оккупирована, что привело к массовому бегству гражданских на юг. Вампиры в подавляющем большинстве были так же удивлены и растеряны, как и смертные. Они терялись в догадках, кто же является хозяевами Гитлера. Некоторые были абсолютно уверены, что это очередные козни Густава, другие обвиняли Тремеров, которые защищались, обвиняя Магов Эвтанатос. Вскоре было подписано перемирие, и маршал Петен установил в Виши ультраправый режим при безусловном сотрудничестве с Германией. Для вампиров Парижа и других оккупированных городов начался тяжелый период – комендантский час, установленный немцами, сделал существование Каинитов особенно сложным. Наиболее могущественные из них только выиграли за счет потрясений, последовавших за поражением, и нарастили свою политическую власть. Некоторые эмигрировали за границу или ушли в подполье, чтобы в своей манере способствовать сопротивлению. Другие начали игру, которую называли «ночной рынок» по торговле жертвами или информацией. Казалось, что эти решения были более индивидуальными, чем клановыми. У каждого клана была своя доля среди союзников немцев и мятежников… за исключением Бруха и Гангрелов, которые массово ушли в сопротивление, и Тремеров, которые воспользовались беспорядком в стране, сажая своих агентов на стратегически важные места с целью тайно контролировать государственные дела. Этот план будет нарушен после освобождения. Вийон заключит краткосрочный альянс с Бруха, чтобы «очистить» администрацию, в которую проникли Тремеры.

- Подробнее о нацизме и Второй Мировой Войне см. «Берлин в ночи».

Современность

После окончания войны во Франции сменилось несколько политических режимов и прошло множество социальных и политических изменений, как, например, потеря колоний. Хотя Франция все еще очень влиятельна в Европе и Африке, она стремительно теряет статус крупной международной державы. После двух семилетних президентских сроков под знаком Розы, отмеченных культурными и художественными произведениями, парижские Тореадоры, кажется, превзошли сами себя, живя в вечном Элизиуме. В течение последних лет Вентру, связанные с финансовой средой и с Европейским союзом, продолжали растить свою политическую власть, что может хорошо встряхнуть расположение сил на шахматной доске. Бруха после попытки вернуть власть в 1968 г. потеряли значительную часть влияния на мир смертных. Что касается Тремеров, то они, кажется, отошли от политической жизни; но несомненно лишь ради того, чтобы подготовить новый заговор.

- О беспорядках в мае 1968 г. см «The Anarch Cookbook»

Терминология

(**C**): *современный термин*

(**A**): *архаизм, употребляемый в основном Старейшинами и Служителями-традиционалистами*

(**M**): *недавний или сленговый термин, употребляемый молодыми вампирами*

Автарк (Autarque) (A): французский вариант греческого слова «автаркис».

Анарк (Anarque) (C): французский вариант англо-саксонского слова «анарх».

Бастард (C): уничижительное название каитиффа.

Владение (Fief) (C): в Европе – объединение нескольких городов под властью Князя или Маркиза.

Гегемония (C): суверенитет Князя Парижа над Маркизами провинций.

Дитя Ночи (A): вампир. Прежде всего используется во множественном числе.

Клан Розы (A): типичное французское прозвище Тореадоров.

Кровосос (Saigneur) (M): вампир.

Люди (A): смертные, которые окружают Каинита: слуги, союзники, защитники, регулярные жертвы и т.д. Тореадоры обычно используют этот термин с притяжательными местоимениями (например: «Этот молодой человек – один из ваших **людей**?»)

Маркиз (C): провинциальный эквивалент Князя, его вассал.

Маркизат (A): Владение, управляемое Маркизом.

Неблагодарное Дитя (Enfant Terrible) (A): дитя, которое выступает против своего Родителя, или не выказывает ему должного уважения.

Нехватка (Manque) (М): «испытывать нехватку» = испытывать эффекты жажды. Выражение «кризис нехватки» иногда используется как синоним Безумия.

Опасные Связи (А): термин, который используется Тореадорами, чтобы описать истории страстной любви между вампиром и смертным, считающиеся опасными для Маскарада.

Осушать (А): выпивать кровь жертвы до последнего глотка.

Отброс (А): подразумевается «человеческий отброс», уничижительное название для «легких жертв», которых можно найти в городе: бездомные, проститутки и проституты, наркоманы, сквоттеры и т.д.

Патриций (А): старый и влиятельный Вентру (термин родом из «Темных веков»).

Потерянное Дитя (А): каитифф. Это выражение означает некоторое сочувствие по отношению к тем, кто не имеет клана.

Праксизм (С): политическая доктрина, требующая восстановления Маркизов в правах Князей.

Провост (Prévôt) (С): подчиненный Маркиза, ответственный за поддержание порядка и соблюдение Маскарада.

Преисподняя (Enfers) (С): квартал Красных фонарей и печально известные места города. «Спуск в Преисподнюю» означает охоту в таких местах.

Припудренный (Empoudré) (М): уничижительное название для Старейшин Бруха, консерваторов и реакционеров. Также применяется к Вентру и Тореадорам.

Прокаженный (А): Носферату (термин из «Темных веков»).

Раса (А): подразумевается «раса Каина». Используется наиболее консервативными вампирами, чтобы описать единство Каинитов в противоположность «Скоту» или «Ублюдкам» (простым смертным). Этот термин используется только по отношению к кланам, которые берут свое начало от Каина. Это исключает Тремеров, Джованни, различные линии крови и, разумеется, каитиффов.

Распутник (Libertin) (А): типичное французское слово, обозначающее Казанову. Слово «распутство» часто используется для того, чтобы описать процесс питания во время интимной близости.

Регент (С): правая рука Маркиза, в том числе его заместитель на время отсутствия.

Родитель (С): так во Франции называют Сиров. Женский вариант – родительница.

Смешанная кровь (Sang-Mêlé) (А): уничижительное название каитиффа.

Спуск (Descente) (М): охота в квартале Красных фонарей или других печально известных районах города.

Остов (Épave) (С): вампир, пристрастившийся к крови пьяниц и наркоманов.

Фанатик (Zélote) (А): старый Бруха Идеалист (термин родом из «Темных веков»).

Фурия (Furie) (С): вампир, который впал в Безумие; также состояние Безумия.

Хранитель Элизиума (С): вампир, отвечающий за поддержание уважения к Традициям во Владении.

Шарлатан (А): Равнос (термин из «Темных веков»).

Владение Севера



Обзор

Владение Севера включает в себя города Лилль, Рубе и Туркуэн. Оно простирается на северо-запад до больших портов Кале и Дюнкерк, который открывает Владению врата в Великобританию. Лилль, город с богатой историей, – вампирская столица этой территории. После промышленной революции Север Франции стал одним из самых важных шахтерских и индустриальных регионов страны. Долгое время Владение принадлежало консервативным Вентру, связанным с большими семьями в индустрии и местными землевладельцами. Но после Второй Мировой войны Владение перешло к Этьену, Брухе Идеалисту, которого его собственный клан считает чересчур сдержанным. На сегодняшний день великолепие индустриальной эры подошло к концу, и Север стал одним из регионов, наиболее затронутых экономическим кризисом.

Тема и атмосфера

Тема: Владение погрязло в кризисе, между большинством кланов царят серьезные разногласия. Главные темы связаны с раздробленностью, вопросами союзов и верности, а также необходимостью «выбрать сторону».

Атмосфера: на контрасте с готической архитектурой в старых кварталах Лилля, регион Севера в Мире Тьмы представляет собой индустриальную пустошь. Ландшафт состоит из унылых заводов, лежащих в руинах, в сочетании с неработающими шахтами, заброшенными складами и разваливающимися рабочими городами. В большой части этого Владения царит атмосфера депрессии и

одиночества, постиндустриального упадка, типичная для готик-панка. Главным исключением остается Лилль, динамичный город, стремящийся к будущему и повернувшийся лицом к Европе. Именно вокруг этого города сосредоточены надежды смертных и вампиров региона.

История

С точки зрения смертных у Севера была насыщенная и беспокойная история. Лилль, главный город региона, в разное время контролировался графами Фландрии, герцогами Бургундии, Габсбургами, затем — монархией Испании, и окончательно стал французским при правлении Людовика XIV. С XIX века регион был одним из главных производственных центров страны: добыча полезных ископаемых, металлургия и текстильная промышленность. Настоящий современный ад находился под правлением жадных, деспотичных и всемогущих магнатов, со временем он стал одним из главных центров рабочих забастовок. Север сильно пострадал от оккупации немецкими войсками во время обеих мировых войн, а в 70-х — от экономического спада. Тем не менее, он остался символом как для некоторых левых, так и для крайних правых, и рост популярности последних в настоящее время заставляет беспокоиться. Лилль населяют небольшие группы скинхедов, которые гораздо лучше организованы, чем в других городах Франции, и зачастую связаны с другими такими же группами в Европе. Эти группы часто используются вампирами в качестве «ударных отрядов». Чаще всего их с ними работают крайние правые Бруха, Вентру-сторонники «нового порядка», Тремеры, связанные с тайными обществами, и т.д.

Регион долгое время находился под контролем Вентру, но во второй половине XVII века стал площадкой жестоких столкновений между Тореадорами, сторонниками Князя Парижа, и местными Вентру в союзе с могущественными Вентру из Священной Римской Империи. С 1670 г. Владение (все еще под властью Вентру) стало маркизатом, подчиненным Князю Парижа. В течение последующих веков Гийом де Гельдр, Маркиз Вентру, предпринял несколько безуспешных попыток вырвать свои владения из-под контроля парижских Тореадоров. Как большинство Вентру, связанных с аристократией, он был убит во время Революции котерией Анархов Бруха под предводительством Маргариты Фоккарт, дитя знаменитого Робина Лиланда.

Преемник и прямой наследник Маркиза, Лоран де Гельдр, решительно изменил стратегию: он понял, что развитие местной экономики может косвенно повлиять на его политическую власть, которую его Родитель пытался завоевать лобовыми столкновениями со своими соперниками. Во времена Первой Империи Лоран де Гельдр стал именно тем, кто стоял за индустриальной революцией Севера. Под его властью Владение стало солидной экономической цитаделью, дающей Маркизу и его окружению влияние на французскую Камарилью. Парадоксально, но секрет успеха нового Маркиза обернулся причиной его падения. Эксплуатация шахтеров в практически нечеловеческих условиях привела к жестокому движению сопротивления, вылившемуся в восстание. Мятеж, выросший из человеческой беды, быстро был подхвачен и поддержан выжившими Бруха из котерии Фоккарт. Теперь их вел Служитель по имени Этьен, прямой наследник прекрасной Маргариты.

Конфликт между Вентру и Бруха набирал обороты в течение второй половины XIX века. В 1914 г. Маркиз Лоран де Гельдр воспользовался оккупацией Лилля и всего региона немецкими войсками, и заключил соглашение с Князем Берлина, Густавом. Это решение было его первой огромной политической ошибкой, побудившей парижских Тореадоров из близкого окружения Князя оказать политическую поддержку Этьену и его сторонникам. Противостояние между Вентру и Бруха дошло до своего апогея в тридцатых: Бруха Севера набрали достаточный политический вес и сохраняют его до сих пор.

В то время, когда регион оказался в руках новых немецких захватчиков в 39-40 гг., Лоран де Гельдр понял, что у него появилась возможность окончательно избавиться от своих соперников Бруха… которые быстро присоединились к сопротивлению. Борьба между сопротивлением и союзниками тем самым скрывала конфликт совсем другой природы, и Бруха вышли из него победителями. После «выселения» Лорана де Гельдра, Князь с осторожностью поддержал Бруха и сделал Этьена новым Маркизом Севера.

Это решение начало новый виток проблем. Бруха получили устойчивую власть и наслаждаются ей до сих пор, а Вентру, все еще стремившиеся к экономической власти, были вынуждены соблюдать перемирие, чтобы избежать контроля со стороны Парижа. И хотя даже если они не продолжают прямое противостояние, передвигая смертные пешки, это перемирие дало молодым амбициозным Вентру, сторонникам европейского союза, возможность занимать все более важные посты во Владении. Это часто происходило вопреки консервативным Старейшинам, верным де Гельдру, которые не смогли предотвратить крах своих старых финансовых и индустриальных империй. Эта война поколений, охватившая Вентру, стала основной причиной упадка, начавшегося в 70-х.

Политика

Север Франции – одно из тех редких европейских Владений под управлением клана Бруха, где власти редко прибегают к насилию. На первый взгляд ситуация идет вразрез с традиционной схемой Камарильи: Бруха официально стоят у власти, а Вентру в основном представляют оппозицию. Столкнувшись с такими переворотами, другие кланы тоже были вынуждены пересмотреть свои традиционные позиции, что редко проходит без вреда (из-за внутренних противоречий и ссор). Главными противниками Этьена являются Вентру, Тремеры и некоторые Бруха-соперники. Однако из-за постоянных разногласий эти три фракции также сталкиваются с серьезными внутренними конфликтами, которые мешают им эффективно бороться с Этьеном и его последователями.

Кланы

Бруха

Здесь клан разделен на две фракции: сторонники Этьена (в основном его потомки) и его соперники. Оппозиция в свою очередь разделена на два соперничающих движения: Анархи Иконоборцы, для которых Этьен «идейный предатель», и Идеалисты, не такие многочисленные, но по-прежнему достаточно влиятельные.

Маркиз

Идейный революционер, ставший лидером по воле случая, Этьен крайне непопулярен, в том числе в глазах многих Бруха. Они считают, что Этьен продался Тореадорам Парижа и предал свои идеалы в обмен на власть. Несмотря на эту ситуацию, Этьен сохраняет свою позицию уже полвека, в основном из-за того, что пользуется поддержкой Князя Парижа (пускай и на расстоянии), а также потому, что его соперники не в состоянии действовать слаженно. Официально Этьен носит титул Маркиза, но предпочитает, чтобы его называли Трибун (представитель народа), что больше соответствует его философии. Помимо управления, его основные цели – объединить вокруг себя Бруха и помешать «возвращению к делам» Вентру-консерваторов. Из-за этого ему приходилось заключать союзы, которые его братья по клану часто воспринимают, как невыносимые компромиссы. Этьен, по-прежнему приверженный своим прогрессивным идеалам, может показывать непреклонность, когда это необходимо. В особенности тогда, когда дело касается соблюдения Маскарада. По всей видимости, он относится к своим подданным больше по-отечески, чем деспотично. Этьен привык постоянно сталкиваться с оппозицией, и потому научился рассчитывать исключительно на себя и остерегаться всего и всех, в том числе (или главным образом?) своих союзников.

Янка

Янка, настоящая вдохновительница движения Анархов на севере Франции, является главным соперником Маркиза. Молодая революционерка-коммунистка польского происхождения была Обращена в 1942 г. Брухой из бывшей котерии Маргариты Фоккарт. Радикальная индивидуалистка Янка одарена необычайным умом, который она скрывает под маской импульсивности и жестокости. Она играет типичного Иконоборца, чтобы заставить своих врагов недооценить ее политическую хватку и организаторские таланты.

Ренье

Ренье был Обращен во время Великой французской Революции Маргаритой Фоккарт. Изначально он был одним из самых верных последователей Этьена. Но когда в 1945 г. Этьен пришел к власти, Ренье встал во главе оппозиции, представленной Идеалистами. Он в первую очередь представляет себя интеллектуалом, так как эта роль гарантирует ему идеологическое единство в делах домена. Многие считают его «братом-соперником» Маркиза и наиболее вероятным преемником. Ренье и его сторонники упрекают Маркиза в мягкотелости и обвиняют в том, что он променял революцию на компромиссы. Однако учитывая тот факт, что если Этьен будет свержен, то власть скорее всего перейдет к Вентру или Тремерам, они готовы оказать ему поддержку в случае серьезного кризиса.

Малкавиан

Абсент

Она была Обращена в прошлом веке неизвестным вампиром. До этого, кажется, была одной из самых известных рабочих девушек одного из борделей, которые процветали в шахтерских городах Севера. Она неуловима. Кажется, будто бы у нее нет постоянного

убежища, и она не замешана ни в каких городских делах. Она часто охотится в ночных клубах и барах Лилля, строя из себя соблазнительную проститутку в поисках жертвы…

Носферату

На Севере, в краю шахт и портов, нашли прибежище множество Носферату. Большая часть из них напрямую или косвенно связана с сетью Провоста Кревеля. Если верить некоторым слухам, то Носферату этого Владения уже начали «колонизацию» технических помещений Евротоннеля, связывающего Францию и Англию…

Провост Кревель

Большая часть вампиров считает этого Служителя вторым лицом Владения. Его происхождение туманно, но он появился не раньше оккупации, и уже тогда играл решающую роль в восхождении Этьена. Хотя он и служит Этьену, Кревель не скрывает своего презрения по отношению к Маркизу и тенденцию злоупотреблять своими полномочиями. Причина, по которой Этьен держит его при себе, очень проста: без Провоста и его агентов Маркиз тут же лишится всякого доступа к информации о действиях его врагов, Вентру и Тремеров…

Тореадор

В подавляющем большинстве Тореадоры Владения практически аполитичны и поддерживают Маркиза, но, впрочем, не столько из искренних побуждений, сколько из-за пассивного конформизма или страха перед Князем. Элизиум Лилля часто устраивает культурные и художественные события, многие из которых концентрируются в районе Оперы и множества театров города.

Марк-Антуан

Служитель, Обращенный в конце прошлого века, Марк-Антуан является потомком Князя и официальным Легатом Лилля. Он редко вмешивается в дела Владения, предпочитая компанию местных Тореадоров Этьену и прочим «официальным лицам». Он часто посещает Париж, который располагается всего в часе езды на поезде от Лилля.

Алексия

Алексия была Обращена в двадцатых годах. Это соблазнительная и великолепная Позерка, которая правит культурной жизнью в Элизиуме Лилля, где занимает пост Хранителя. После Марка-Антуана она – самый старый Тореадор Владения. Гедонистка в душе, Алексия любит окружать себя молодыми красивыми людьми обоих полов, которые сформировали вокруг нее небольшую свиту. Атриум Владения это ночной клуб, который называется «Мертвые души» (Les Âmes Mortes).

Тремер

В течение нескольких лет Капелла Тремеров Лилля является полем боя за влияние между Регентом Мокруа и амбициозной Ученицей Седьмого Круга Марианной Дюпюи, которая жаждет управлять Капеллой. За это время этот тайный конфликт часто имел

важные последствия для местной политики. Каждая фракция пыталась использовать представителей других кланов для достижения своих целей.

Мокруа

Луи-Рене Мокруа был Обращен в середине XVIII века и считается слишком молодым для Регента европейской Капеллы. Амбициозный и расчетливый, он быстро поднялся в иерархии Тремеров, пользуясь неразберихой, возникшей в обществе вампиров во время Революции и Первой Империи. Во главе Капеллы Лилля Мокруа стоит около пятидесяти лет. С тех пор он ищет способы захватить власть и сбросить Маркиза.

Марианна Дюпюи

Марианна Дюпюи – дитя Мокруа. Она – Служительница, второе по важности лицо среди Тремеров. Как достойная наследница своего Родителя, Марианна также искушена в политическом мастерстве и совершенно не испытывает угрызений совести. Она находится под протекцией Юстициара Тремер Карла Шрека, что объясняет, почему Мокруа все еще от нее не избавился.

Вентру

Клан Вентру по-прежнему разделяет конфликт между еврократами, чье влияние растет день ото дня, и консерваторами, до сих пор ведомыми бывшим Маркизом Лораном де Гельдром (который все еще не отчаялся однажды вернуть себе власть). В действительности это противостояние становится все более обширным и вовлекает в себя членов клана со всей Европы. Впрочем, не редкость, что Вентру из Германии или Бенилюкса вмешиваются в дела Вентру Лилля.



Лоран де Гельдр

Надменный, снисходительный и высокомерный Старейшина, ранее управлявший Владением, являет собой типичного Вентру-аристократа. Даже несмотря на то, что в 1945 г. он потерял власть, его влияние еще имеет вес в регионе. Он является одним из самых упорных соперников Маркиза Этьена, которого считает «гнусным узурпатором». Он не скрывает своего презрения ни к Тореадорам, «паразитам на службе Парижа», ни к молодым еврократам из его собственного клана — «предателям своей Крови».

Филипп

Пусть Филипп и представитель родословной де Гельдра, это не помешало ему быть одним из главных злоумышленников, из-за которых треснула и пала финансовая империя бывшего Маркиза и его окружения. Филипп всегда считал их действия несвоевременными и совершенно лишенными дальновидности. Филипп не так стар, он — Служитель, Обращенный в двадцатых годах, и именно он стоит во главе еврократов, и обладает в регионе таким политическим и экономическим влиянием, что более старые Вентру ему завидуют.

Секреты

С недавнего времени ходят весьма убедительные слухи о подземной сети Носферату, опутывающей порты севера Франции, от Дюнкерка до Шербура, проходящей через Кале и Гавр. Эти слухи действительно имеют под собой основание, так как подземная империя, также известная как Лабиринт, является личным доменом Провоста Кревеля, агенты которого проникли до самой Нормандии.

Очевидно, что эти тоннели были построены не за пару лет. Носферату сами соединяли Лабиринт из разрозненных элементов (неактивные шахты, заброшенные канализационные тоннели, старые карьеры, подземные коридоры, созданные еще при немецкой оккупации и т.д.), и он вполне оправдывает свое имя, так как некоторые Носферату сами в нем терялись на несколько дней… До последних месяцев всем потерявшимся удавалось вернуться в целости и невредимости. В последнее время Носферату пропадают в галереях Лабиринта, и никто, включая самого Кревеля, понятия не имеет, что с ними происходит. В действительности последние работы по созданию Лабиринта пробудили некое ужасное многовековое создание, находившееся в продолжительном Торпоре. Носферату называют это создание Никтуку (см. Книгу клана Носферату), и с момента своего пробуждения оно бродит по запутанным галереям и убивает всех, кого встречает на своем пути. Кревель, не зная, с кем или чем имеет дело, недавно принял решение замуровать сектора, где происходили исчезновения, но Никтуку быстро освоился в подземной сети и до сих пор на свободе, и к тому же невидим. Также интересно отметить, что Лабиринт, без ведома большинства его обитателей, частично связан с некоторыми регионами Земель Теней…

Персонажи игроков потеряли своих друзей в подземельях города. Вампир, был вынужден углубиться в Лабиринт… и так и не вернулся. Возможно, персонажи захотят рассказать об этом исчезновении Маркизу? Но на данный момент он, похоже, ничего не предпринимает. К тому же Провост Кревель настаивает на том, чтобы Маркиз не слишком вмешивался в «подземные» дела. Но что если бы он захотел вмешаться? Разве персонажи игроков не стали бы для него прекрасными шпионами?

Владение Нормандии

Обзор



Владение Нормандии включает в себя три города, достаточно разных и отдаленных друг от друга: Руан (столица), Гавр (большой индустриальный порт) и Кан (буржуазный и спокойный город). В прошлом Владение было достаточно могущественным, но постепенно стало простой «провинцией» Владения Парижа без реальной политической автономии. Маркиз, Старейшина Вентру по имени Д'Аркур, цепляется за славное прошлое домена и ведет себя, как настоящий его хозяин, хотя сейчас он всего лишь марионетка. Тайная война между Вентру и Тремерами Великобритании, тянущаяся уже несколько веков, затронула Нормандию лишь недавно. Во многом это связано с тесными отношениями Д'Аркура с английскими Вентру, выходцами из старого англо-нормандского дворянства. На окраинах Гавра обитают Анархи Бруха, которые яростно настроены как против старого Маркиза, так и против вампиров Парижа, мертвой хваткой вцепившихся в дела Владения.

Тема и атмосфера

Тема: Владение находится в агонии и обречено в скором времени окончательно перейти под власть Парижа. Главные темы вертятся вокруг политической автономии, растущего влияния Парижа и попыток адаптироваться к современности.

Атмосфера: в Мире Тьме Руан — типичный провинциальный город, где старые средневековые кварталы перемешиваются с мрачными постиндустриальными окраинами, и все это медленно утопает в атмосфере городского разложения. Кан, вторая резиденция Маркиза, как будто

находится в торпоре: его ночные улицы пустынны и безмолвны. Гавр, портовый и индустриальный город, почти полностью перестроен после войны. Он имеет репутацию города, где жесткость встречается на каждом углу. На самом деле в Мире Тьмы все хуже…

История

В истории Нормандии разительно контрастируют Средневековье, когда она была одной из главных сил Запада, и современность, когда она не представляет собой ничего особенного. Сегодня эти земли, слишком близкие к Парижу, пытаются сохранить свою идентичность, как на уровне смертных, так и вампиров. Внешние окраины столицы в настоящее время вплотную примыкают к границам Владения.

История смертных зачастую лишь отражение интриг мира вампиров, и Нормандия не исключение из этого правила. Самый старый конфликт Каинитов, повлиявший на историю региона, начался еще во время нашествия викингов. Когда северные люди поднялись по Сене и атаковали Париж, Вентру, управлявшие городом, обнаружили, что датские захватчики находятся под влиянием могущественной котерии Бруха. После напряженных переговоров Вентру Франции сдали графство Руан своим врагам, но Бруха вскоре поняли, что их оставили в дураках: регион буквально кишел Гару из племени Потомков Фенрира, которые находились там еще со времен норманнских завоеваний. Не желая терять лицо, Бруха ввязались в безжалостную войну с Фенрирами, не понимая, что таким образом служат интересам Вентру. Таким образом последние хотели вернуть себе контроль над регионом, после того, как его «умиротворят» обманутые Бруха.

Чтобы иметь возможность сражаться с Гару на их собственной территории, Князь Бруха Ивар Рыжий заключил альянс с Гангрелами из Норвегии, предложив им самую дикую часть своего Владения (нынешний Котантен) взамен на их помощь в войне против их старых врагов — Потомков Фенрира. Тем временем Вентру неспешно передвигали свои фигуры по шахматной доске, распространяя влияние на молодых дворян и нормандскую церковь. Бруха победили Гару, но были сильно ослаблены и вскоре потеряли влияние над герцогством Нормандия. Оно перешло к Вентру по имени Рено, дитя Мафусаила Александра. Побежденные и лишенные убежища выжившие Бруха, связанные с нормандским дворянством, вместе со своими смертными слугами бежали на Сицилию, где их добили Ласомбра.

Тем временем, Рено подбил герцога Вильгельма на завоевание Англии. Он не знал, что эта идея на самом деле была внушена ему Мафусаилом Митрой, желавшим использовать мощь Нормандии против тех, кто захватил его остров, пока он находился в долгом торпоре. После победы Рено и его сторонники полностью попали под контроль Митры, выйдя из-под контроля Александра. Эта смена покровителя отразилась и на мире смертных: таким образом началось большое соперничество между англо-норманнами и французами, пик которого был достигнут в Столетнюю войну.

В начале XV века Рено, уже Князь Нормандии, был убит во время вторжения в регион войск короля Карла VII. Александр поставил на его место дитя Рено, Д’Аркура (Старейшину, которым Мафусаил мог легко манипулировать). Преждевременная гибель Александра и хаос, который за ней последовал, позволил Д’Аркуру стать единоличным

хозяином Владения. В то время как Тореадоры наращивали свое влияние на двор Франции, Д'Аркур укреплял свои связи с англичанами, старыми союзниками его Родителя, предпочитая скорее оказаться под влиянием Митры, чем Князя Парижа. Когда многие Вентру восстали против Тореадоров во времена Фронды, Д'Аркур решил принять участие в конфликте, чтобы восстановить престиж своего Владения. За заговор против Беатрис, единственного законного Князя Парижа, Д'Аркур был приговорен к длительному Торпору вплоть до установления нового порядка. Контроль над Владением перешел в руки Вентру по имени Квентин, связанного Узами Крови с одним из главных советников Беатрис, Тореадором Франсуа Вийоном. Со временем Нормандия превратилась в задний двор Владения Парижа. К тому же именно Квентин во время Террора лично помог побегу Вийона и его сторонников в Великобританию. Вернувшись из изгнания и провозгласив себя Князем Парижа, Вийон решил восстановить Д'Аркура в его правах Маркиза, чтобы замаскировать интриги своего верного слуги Квентина, который отныне контролировал нормандский домен от лица Тореадоров Парижа. Д'Аркур вернулся к своим обязанностям в 1820 г. после почти двух веков Торпора. Его сторонники быстро заметили, что их господин находится в некотором «смятении» после своей долгой летаргии, и что он больше не способен приспосабливаться к потрясениям эпохи…Полоумный и ослепленный своими же иллюзиями Д'Аркур стал жалкой марионеткой, в то время как Квентин (по-прежнему в должности Регента и в кармане Князя) продолжал управлять делами Владения как ни в чем не бывало.

Поняв, что игра окончательно проиграна, сторонники Маркиза отказались от идеи восстановить его власть и, по большей части, отправились в Англию. Те, кто остался, в итоге заключили альянс с Квентином и парижанами. С тех пор лишь одно главное событие потревожило унылое существование Владения Нормандии. Все еще преданный Митре Д'Аркур решил втянуть свое Владение в войну, устроенную английскими Вентру против



Тремеров. Хотя Квентин и пытался тайно урегулировать эту проблему, он предпочел не противостоять Маркизу в этом вопросе. В то время как Д'Аркур занят войной, он позволяет Квентину управлять Владением так, как ему заблагорассудится, и едва ли понимает реальную ситуацию…

Политика

Владение Нормандии потеряло всякую независимость и по сути зависит от внешней политики Англии и Парижа. Его настоящий правитель Квентин ставит в приоритет интересы Князя Парижа. В то же время Маркиз Д'Аркур сыграл на руку английским Вентру, вступив в войну, которая шла против политики Европейского союза, поддерживаемого многими французскими Вентру. Это постоянное вмешательство иностранных интересов заставило многих Каинитов покинуть Владение. Чтобы сбалансировать население, Маркиз недавно согласовал право Обращения многим своим подданным. Также он пригласил в свое Владение многих английских Вентру. Их присутствие, разумеется, лишь спровоцировало конфликт с Тремерами. Единственной настоящей силой оппозиции стали Бруха Гавра, цель которых — превратить город в Свободное Владение Анархов.

Кланы

Бруха

Бруха, живущие в Гавре и Руане, являются одной из немногих политических фракций, которые не отвечают ни перед какими внешними силами. В особенности они пользуются влиянием в Гавре и ведут утопическую, но целеустремленную войну против Вентру. В этом плане они не различают сторонников Маркиза и «парижистов».

Венсан

Венсан был Обращен в начале века, и он – самый старый Бруха, известный во Владении. В прошлом преподаватель литературы и активный марксист, он приписывает себя к ветви Идеалистов. Несмотря на то, что он официально является Примогеном Руана, Вентру считают его официальным лидером движения Анархов в Нормандии, хотя он сам считает себя теоретиком, а не лидером. Идеалист Венсан мечтает превратить Гавр в «Свободный Город», независимый от Камарильи. К сожалению, этот проект на данный момент обречен остаться утопией.

Гангрел

В Нормандии Гангрелов становится все меньше и меньше. Большая часть из них двинулась осваивать территории Нового Света. Исторически клан присутствовал на этих землях в эпоху первых норвежских колоний, но, похоже, никто, кто мог бы рассказать о тех временах, не дожил до наших дней.

Малкавиан

Эуфразия

Эуфразия – Служитель, которой уже больше ста лет. Она правит огромной психиатрической лечебницей в Кане, более известной под народным названием «БС».

Эуфразия была отправлена в сумасшедший дом в девятнадцать лет за обвинение священника, насиловавшего ее в детстве. Там ее вскоре Обратил Малкавиан по имени Викторьен. Он таинственно исчез во время оккупации, оставив Эвфразию единственной хозяйкой. Призрачная и пафосная фигура Эуфразии являет собой почти ощутимые отчаяние и страдание. Несмотря на безумие, она удивительно человечна, и порой срывает планы тех, кто решил поиграть с жизнью или здоровьем невинных смертных.

Носферату

Носферату живут по всей территории Владения. Они правят самым настоящим подземным королевством (карьеры, старые бункеры и т.д.), главный район которого находится в портовой зоне Гавра. В союзе с Носферату Севера они контролируют в Гавре, Руане и Шербуре огромную сеть подпольной разведки и контрабанды между Францией, Англией и США. Также их подозревают в переправке вампиров-беглецов в Америку.

Антифер

Этот Служитель безраздельно правит нормандской портовой сетью, как паук из центра паутины. Он параноидальный, безжалостный, и очень негативно воспринимает вторжение других вампиров, интересующихся его доменом. Бруха постоянно обвиняют его в исчезновении своих людей при загадочных обстоятельствах. Он никогда не появляется на публике, предпочитая действовать через своих детей.

Тореадор

Тореадоры появились во Владении относительно недавно. Самые старые из них — Служители, родом из Парижа, эмигрировали в Нормандию в 1860-х годах, к моменту основания Довиля герцогом де Морни, сводным братом Наполеона III. Знаменитый морской курорт облюбовали не только местные Тореадоры, но и некоторые Позеры Парижа.

Арман

Арман – Служитель, Хранитель Элизиума и Примоген. Он выделяется своим возрастом (внешне ему около пятидесяти лет), достаточно зрелым для Тореадора. Элегантный соблазнитель Арман – светская личность, которая не интересуется политикой, но всегда знает, что происходит вокруг «нужных» людей, как и всякий уважающий себя Позер. Чаще всего его можно встретить на борту своей роскошной яхты, «White Rose». Атриум Владения — ночной клуб в Руане, который называется «Пассаж» (Le Passage).

Доминика

Несмотря на позицию официального Легата Князя в Нормандии, прекрасная Доминика, кажется, совсем не интересуется политикой, предпочитая проводить время в салонах и театрах. К тому же Доминика – легкомысленная Позерка, не способная интересоваться чем-либо, кроме собственной персоны. Однако это лишь маска, скрывающая холодную и расчетливую натуру. Доминика информирована гораздо лучше, чем кажется на первый взгляд, и именно она готовит окончательную аннексию Владения в пользу Князя.

Тремер

В Нормандии располагается только одна Капелла Тремер. Она находится в Руане и подчиняется не Лорду Франции, а английской ветви клана. С тех пор, как Д'Аркур объявил им войну, служа интересам своих союзников за Ла-Маншем, Тремеры Владения ушли в полу-подполье и начали искать верный способ сместить Маркиза. Говорят, они пользуются помощью некоторых представителей кланов Вентру и Тореадор.

Аликс де Шантрен

Аликс – Служитель, Обращенная в конце прошлого века. Она – Регент Капеллы Руана и официальный представитель своего клана в Нормандии. В прошлом Аликс была авантюристкой и любовницей нескольких известных английских оккультистов. Она всегда была интриганкой, привыкшей использовать других для собственной выгоды. Она считает, что конфликт с Д'Аркуром — идеальная для нее возможность занять более высокую позицию в английской ветви клана.

Вентру

В Нормандии клан разделен на две большие группы: сторонники Маркиза Д'Аркура и «парижисты», собравшиеся вокруг Регента Квентина, который на самом деле является управителем Владения. Среди первых реальных союзников Маркиза довольно мало, большая часть этих якобы друзей — британские Вентру, которые использует его в качестве прикрытия в своей войне против Тремеров. Что касается союзников Квентина, то они делают вид, что являются таковыми, но на самом деле больше преследуют собственные интересы.

Маркиз

Д'Аркур происходит из старого дворянского англо-норманнского рода, потому говорит и ведет себя так, как подобает великому феодалу. Неспособный адаптироваться к эволюции смертного общества Маркиз страдает от своеобразной вампирской старости, вызванной, скорее всего, его долгим торпором. Периодически зрелища современного мира с его машинами, шумом и непостижимыми образами слишком подавляют дух Маркиза и провоцируют Безумие, за которым часто следуют галлюцинации и потеря памяти. Со временем его окружение научилось предвидеть эти кризисы: Маркиз регулярно отдыхает на англо-норманнском острове Сарк, где уровень технологий и образ жизни едва ли изменились со средневековой эпохи. Единственное настоящее занятие Маркиза — война против Тремеров, на которую он тратит значительную часть своего состояния к радости его английских союзников.

Квентин

Регент, который на самом деле управляет Владением, прячется в тени. Квентин был обращен в конце XVI века, и был птенцом в то время, как его Родитель был уничтожен во время переполоха религиозных войн. Пойманный Тореадорами, он попал в руки Вийона – тот посадил Квентина на Узы Крови и использовал в качестве шпиона за столичными Вентру. Бесконечно преданный своему новому хозяину, он пресек несколько заговоров против Тореадоров Парижа в эпоху Фронды. Чтобы отблагодарить его за верную службу,

Вийон даровал Квентину официальный статус Регента и неофициальный — Маркиза Владения Нормандии. Сдержанный, терпеливый и проницательный Квентин демонстрирует определенный политический талант и отсутствие личных амбиций (из-за подчиненности Вийону), что весьма редко случается с представителями его клана.

Хелен Дрейк

Служитель родом из Лондона, Хелен считается лидером «английской части» Вентру в Нормандии. Деловая, своевольная и упорная леди в течение последних лет заняла одно из важнейших мест в политической жизни Владения. Она пользуется сильным влиянием на Маркиза, что беспокоит Квентина, а значит, и самого Вийона.

Секреты

В подавляющем большинстве вампиры Нормандии не знают, что их Владение – одна из основных баз зловещей международной компании «Пентекс», инструмента Вирма и заклятого врага Гару. В частности компания активна в Гавре и регионе Шербура, который является одним из главных центров Европы по переработке радиоактивных отходов. Решив начать широкомасштабную атаку против предприятий «Пентекса», многочисленные Гару собираются на границах Владения, в регионе, где граничат Бретань и Нормандия. Гару считают вампиров созданиями Вирма, поэтому эта атака будет направлена в том числе против них. Гару как раз начали замечать их и следить при помощи шпионов из своих смертных семей.

Лишь некоторые Гангрелы, обитающие у залива, заметили и поняли недавние действия Гару в домене. Привыкшие избегать Гару и даже драться с ними, Гангрелы не особенно обеспокоены этой ситуацией. Однако Осмонт, их лидер, предупредил Носферату Антифера о надвигающейся атаке Гару на города Владения. Антифер в свою очередь не посчитал нужным поделиться этой важной информацией с другими кланами. Очевидно, что его цель заключается в захвате власти, поскольку Гару безжалостно изничтожат вампиров на поверхности. Бруха Гавра, старые соперники Антифера, недавно поймали одного из его лейтенантов, который под пытками выдал планы своего хозяина. В данный момент Венсан решает, как лучше использовать эту информацию.

Город Гавр почти готов к приключению в стиле «Под кроваво-красной луной». Вампиры, более-менее информированные о планах Антифера, благодаря другу из клана Бруха, желают избежать худшего (широкомасштабное нападение Гару: может быть, эту информацию все еще можно продать?) и решают исследовать «Пентекс», чтобы увидеть, чем это может обернуться. Для Гару цель остается простой: уничтожить всех вампиров Владения и провести серьезную операцию по зачистке. Однако опасайтесь скорой контратаки многочисленных вампиров. Наконец, не забывайте, что город насчитывает почти восемь тысяч гоблинов. Сыграют ли они какую-то роль в этой битве титанов?

Владение Аквитании и Окситании

Обзор



Как становится ясно из названия, современное Владение Аквитании-Окситании на самом деле состоит из двух более старых Владений: Аквитания, с центром в Бордо, которым управляют Вентру, и Окситанию (Лангедок-Русийон и Юг-Пиренеи), главным городом которого является «розовый город» Тулуза. Это историческое убежище старейшей родословной Тореадоров Франции, сегодня практически исчезнувшей. Третий город Владения это Монпелье, который населяют более космополитичные и молодые вампиры. В наши дни Владение управляется из Бордо Маркизом Аквитании, Старейшиной клана Вентру по имени Эдуард де Морсак. Его авторитет, очевидно, оспаривается другими кланами во главе с Бруха и Тореадорами. С момента объединения в начале XIX века, политическая жизнь двух основных городов Владения стала напряженной, и ходят шепотки, что даже сам Князь внимательно следит за развитием ситуации…

Тема и атмосфера

Тема: Аквитания-Окситания представляют собой неустойчивый и искусственный союз. Его недавняя история отражает несколько веков соперничества и интриг. Главные темы Владения — борьба между стремлением Вентру Аквитании к гегемонии и желанием вампиров Окситании получить независимость, неопределенное будущее и пробуждение слишком быстро забытого прошлого…

Атмосфера: Атмосфера Владения очень различается в Аквитании и Окситании. В Бордо Вентру правят в обстановке ложного гнетущего спокойствия. Маскарад здесь соблюдается безукоризненно, и кажется, ничто не избежит бдительного ока Маркиза и его отрядов. Бордо сегодня остается вместе с Лионом одним из последних пристанищ типичной французской провинциальной буржуазии. В Тулузе атмосфера, наоборот, гораздо более контрастная из-за разного влияния разных кланов. Особенно здесь активны Тореадоры, которые активно продвигают культурную и светскую жизнь, а Бруха весьма влиятельны в среде «политизированных» студентов и некоторых злачных местах города.

История

Как для смертных, так и для вампиров Владение Аквитания-Окситания – главный исторический регион с сильным историческим наследием, восходящим к времени первых римских завоеваний. Бурдигала и Толоса в те времена считались главными городами Галлии Цезаря, их вампирское население составляли Вентру и Тореадоры латинского происхождения, прибывшие вслед за легионами.

Регион был едва затронут падением Империи и вскоре перешел под контроль вестготов, варваров-германцев, чьи лидеры быстро попали под цивилизационное влияние Тореадоров, связанных с местной галло-романской аристократией. С прибытием франков Тореадоры уступили часть своей власти Вентру и Бруха, но, тем не менее, сохранили значительное влияние на культурную жизнь региона. В Средневековье герцогство Аквитания и графство Тулуза находились полностью под влиянием Тореадоров и стали центрами наук, искусства и культуры. Они превзошли сами себя и в дальнейшем – двор короля, которым манипулировали Вентру и Тореадоры Севера, главные соперники окситанских Тореадоров. Именно в этом регионе появились первые трубадуры и именно в этом регионе зародилась традиция куртуазной любви.

Средневековая история Окситании как мрачна, так и кровава. Одним из наиболее драматических эпизодов остается ужасный «крестовый поход Альбигойцев», устроенный папством против катаров-еретиков, который превратился в самый настоящий геноцид. Затем граф Тулузы пал жертвой интриг Князя-Вентру Парижа, и двор полностью попал под контроль французской короны до конца XIII века.

Это был как раз тот момент, когда оба региона пошли каждый своим путем…

Аквитания пережила множество проблем во время Средневековья: она столкнулась с последствиями развода Алиеноры Аквитанской и короля Франции, а затем – второго брака герцогини с королем Англии. В начале Столетней войны Тореадоры Аквитании заключили союз с английскими Вентру в надежде избавить себя от растущей мощи Франции, которая уже неумолимо готовилась завладеть графством Тулуза. Этот альянс, прагматичный и неустойчивый, часто приводил к нехорошим последствиям во время конфликта. Проигравшие в собственной игре Тореадоры лишь усилили присутствие и влияние Вентру в регионе. Во время Ренессанса Вентру спокойно захватили власть над Аквитанией. Многочисленные Тореадоры предпочли отправиться в изгнание в Испанию, Италию и даже в Париж, где влияние их клана с каждым днем становилось все более

значительным. Со своей стороны Вентру Аквитании стали развивать экономическую мощь своей новой территории.

В течение XVII-XVIII веков Бордо стал одним из первых европейских портов для торговли с Америкой с подачи могущественной семьи Вентру Де Морсак. Состояние многих «великих семей» местной буржуазии было сколочено в это время, во основном благодаря перевозке рабов из Африки. В течение XIX и XX веков Вентру Бордо ввязались в тайную и неблагодарную экономическую войну с соклановцами и соперниками из Нанта. Эта битва привела к политическим волнениям во Владении Нанта/Сент-Назара, которое с тех пор стало считаться всего лишь «колонией» аквитанских Вентру.

Окситания несколько веков прожила под гнетом Вентру, пока в XV веке Тореадоры Окситании не вернули себе значительную часть своей мощи и значимости на фоне восхождения их клана на заре создания Камарильи. Когда новый Князь Парижа навязал свою гегемонию Князьям Владений, располагавшихся к северу от Луары, он также подписал с Князем-Тореадором Тулузы пакт Двух Роз. Это соглашение гарантировало второму равную власть на юге страны, в особенности в Аквитании и в городе Марселе. Из-за Революции многие парижские Тореадоры отправились в изгнание в Великобританию, а окситанские Тореадоры из старой родословной подготовили свой побег в Барселону от Бруха и их смертных агентов. О них больше ничего и никогда не слышали. Князь и его сторонники таинственно исчезли в ночь на 13 сентября 1793 г. без всякого намека на то, что именно произошло… Сегодня до сих пор продолжается расследование их исчезновения и поиски их убийц — все почти уверены, что они были убиты. Шабаш, Вентру, Бруха и даже Тореадоры Парижа и Марселя попадают под подозрение – каждая из этих фракций была заинтересована в исчезновении окситанской родословной, но для обвинения не хватало доказательств. Точно известно лишь то, что вернувшиеся во Францию Тореадоры Парижа смогли распространить свою гегемонию на всю страну, поставив Вентру из Бордо во главе бывшего Владения Окситании, которое стало отныне простым «протекторатом» Владения Аквитании.

Начиная с этого дня, вампирская история Аквитании и Окситании обернулась новым противостоянием. Однако вполне возможно, что в ближайшие ночи они снова разделятся. Тореадоры Тулузы достаточно восстановили свое влияние и значимость за последние сто пятьдесят лет, чтобы иметь желание и возможность пошатнуть авторитет Маркиза-Вентру, а также, если верить слухам, гегемонию Князя Парижа.

Политика

Сегодняшняя ситуация Владения Аквитании-Окситании стала результатом давней бурной истории местных вампирских родословных. Маркиз-Вентру Аквитании все больше и больше волнуется из-за желания Тореадоров Тулузы обрести независимость, и пытается вернуть себе контроль над всем Владением. Бруха со своей стороны, кажется, хотят, чтобы проблемы достигли своего пика, что приведет к свержению Маркиза и установлению «Свободной Республики», вдохновленной Свободными Штатами Анархов на западном берегу США.

В связи с этой непростой ситуацией Тореадоры Парижа столкнулись с настоящей дилеммой: поддержать соклановцев против Маркиза, вассала Вийона (с риском ввязаться в игру Бруха), или поддержать власть Маркиза, рискуя оттолкнуть могущественных Тореадоров Барселоны, союзников Тореадоров Тулузы. Только какой-нибудь внезапный поворот способен разрешить эту сложную ситуацию…

Кланы

Бруха

Местные Бруха в основном выходцы из испанской ветви клана. Они продолжают поддерживать тесные отношения со своими собратьями-басками и иберийцами, а также — с соклановцами из Марселя. В основном Бруха обитают в Монпелье и Тулузе. Клан разрывают различные внутренние конфликты, традиционно царящие между Идеалистами и Иконоборцами.

Фердинанд

Фердинанд является официальным Примогеном своего клана. В молодости он был лидером Анархов, которые временно контролировали Тулузу во время Террора. Сейчас Фердинанд — главный противник Вентру Бордо и лидер Иконоборцев. Идеалисты часто обвиняют его в том, что он пользовался своим положением, чтобы избавляться от соперников их фракции. Множество из них бесследно и таинственно исчезли между 1793 и 1795 годами. Фердинанд хочет снова установить контроль над окситанской частью Владения, чтобы освободить территорию Бруха от необходимости соблюдать верность какому бы то ни было феодалу.

Малкавиан

Натаниэль

Натаниэль – Старейшина, появившийся вскоре после Революции. Вместе с Бруха Фердинанда он был политическим агитатором. Вероятно, именно он способствовал захвату Тулузы силами Бруха. Загадочный и волнующий Натаниэль – бесподобный манипулятор, чрезвычайно одаренный в дисциплине Помешательства. По этому поводу ходят многочисленные слухи. Кто-то даже считает его агентом Шабаша, другие думают, что он причастен к исчезновению бывшего Князя Окситании и его свиты…

Солиман

Дитя Натаниэля, вероятнее всего Обращенный в 1800-х годах, довольно странный персонаж и довольно жалкий представитель своего клана. Пугливый, скрытный, он неспособен внятно выражаться и явно страдает амнезией. Под Затемнением он блуждает в госпиталях и психиатрических больницах региона, питаясь кровью пациентов. Простое упоминание имени Натаниэля может вызвать у него настоящую панику…

Носферату

Антонио

У этого Старейшины статная фигура и отвратительное лицо. Он является единственным известным представителем своего клана во всем Владении, остальные Носферату таинственно пропали во время Террора… Антонио бродит из города в город без всякой видимой цели, передвигаясь по канализациям. Он хранит множество секретов и довольствуется наблюдением за развитием местной политической ситуации, не вмешиваясь напрямую. Некоторые слухи говорят, что Антонио предоставляет услуги некоему Автарку со странными силами, но эти слухи ничем не подкреплены.

Тореадор

С полным исчезновением окситанской родословной в 1793 году, во Владении сегодня живут Тореадоры только французского происхождения. Самых старых из них Князь переселил в Тулузу в прошлом веке.

Эмерик

Эмерик – Легат Князя, а также – единственный окситанский Тореадор, избежавший резни 1793 г. В это время он находился в Барселоне, готовясь к прибытию Князя Амори и его свиты. То, что во время Реставрации Вийон выбрал его Легатом, может быть как своего рода жалостью к исчезнувшей родословной, так и политическим жестом, призванным ясно указать на расширение власти Гегемонии Парижа на прежнюю Окситанию, ранее независимую. Эмерик амбициозен и окружен многочисленными потомками, которых Обратил с того момента, как стал Легатом. Он обладает куда более значительным влиянием на местный Элизиум, чем его официальный Хранитель. Он не скрывает своего желания освободить Тулузу от власти Вентру Бордо. Ходят слухи, что его верность Вийону лишь маска, и Эмерик планирует однажды стать Князем Тулузы, свободной от необходимости соблюдать верность какому бы то ни было господину.

Тремер

Капелла Тремер располагается в Бордо, и местные Тремеры гораздо менее амбициозны, чем прочие их французские сородичи. Регенту так и не довелось принять участие в интригах, разрывавших другие кланы, и они закрепились в регионе всего лишь в начале прошлого века. Некоторые вампиры без колебаний утверждают, что за политической слабостью клана на самом деле скрывается поиск эзотерического могущества. Возможно, Тремеры также охотятся за сокровищами катаров…

Вентру

Маркиз

Эдуард де Морсак является последним представителем древней родословной Вентру, связанной с англо-аквитанским дворянством. Именно он стоит за процветанием экономики Бордо. Большинство его детей происходит из уважаемой и могущественной смертной семьи Де Морсак, аристократов, ставших коммерсантами, политиками,

финансистами и индустриальными магнатами. Ловкий и амбициозный Де Морсак в течение столетий нажил себе множество врагов, среди которых довольно много других Вентру. Впрочем, его политическая искусность позволила ему оттолкнуть или даже избавиться от наиболее опасных из них. Некоторые слухи утверждают, что он наверняка стоял за исчезновением окситанских Тореадоров, что позволило ему расширить границы своего Владения и усилить личное влияние. На публике Де Морсак показывает куда меньше авторитарности и безапелляционности, нежели другие Маркизы. Он предпочитает казаться осторожным и обходительным, скрывая горделивую и безжалостную натуру.

Другие кланы

На территории Владения проживает множество Равнос, связанных с многочисленными цыганами, которые имеют очень хорошие связи с испанской ветвью клана. Они занимают самое сердце настоящей сети контрабандистов, перевозящих антиквариат и произведения искусства между обеими странами.

Тулуза, одна из европейских столиц бельканто, традиционно является проходным местом для Дочерей Какофонии, но никто из них не остается там навсегда. Маркиз не терпит их присутствия, видимо, опасаясь их репутации сеятелей раздора.

Секреты

Амори, Князь-Тореадор Окситании, все это время жив… Это не кто иной, как Солиман, этот жалкий «Малкавиан», который якобы является дитя Натаниэля. 13 сентября 1793 г. Князь и вся его свита собрались в большом особняке в Тулузе, чтобы закончить приготовления к отъезду в Барселону, где их ждал Эмерик. Встреча была прервана ордой вампиров, до зубов вооруженных колами, мечами и факелами. Все Тореадоры были уничтожены, кроме Амори, которого таинственный незнакомец спас от убийства… За



этим нападением стояли Бруха Иконоборцы из родословной Фердинанда, который решил таким образом захватить власть. Бруха так и не узнали, что Фердинанд служил не только интересам своего клана, но и интересам Натаниэля, члена Шабаша, который специально устроил хаос для дестабилизации местной Камарильи. Исчезновение окситанских Тореадоров приписывается Вентру Бордо, Бруха Владения или Тореадорам Парижа — все они были заинтересованы в устранении Амори и его свиты. Интересно отметить, что все они до сих пор подозревают друг друга в той резне.

Заполучив контроль над Фердинандом благодаря Доминированию и Помешательству, Натаниэль стал тайно управлять Владением, оставляя Бруха заниматься последствиями своего восстания. Натаниэль спас Амори на тот случай, если ситуация обернется для него неблагоприятно, и погрузил его в сумасшествие при помощи дисциплины Помешательства. Для того, чтобы никто не смог узнать бывшего Князя, он немного изменил его внешность при помощи своих союзников Цимисхи.

Если прежний Князь восстановит свою память и сможет доказать свою личность, в теории ничто ему не помешает потребовать назад свое Владение, и пакт Двух Роз гарантирует ему суверенитет. Вийон будет обязан признать права Амори, или отказаться от своих слов перед всей Камарильей. В обоих случаях такой драматический поворот событий имел бы последствия далеко за пределами Владения и мог бы нанести серьезный удар по Гегемонии Парижа.

В это время Натаниэль, до сих пор стоящий за действиями Фердинанда, терпеливо ждет часа, когда Шабаш прикажет ему восстановить воспоминания и облик Амори. Это создаст ситуацию, способную разрушить княжескую власть и подготовить диверсию или почву для более серьезного вторжения…

Неизвестный заказчик (возможно, Эмерик) просит персонажей игроков прекратить безответственные действия Солимана, грозящие сохранению Маскарада в регионе. Персонажи находят его в момент, когда Малкавиан убегает от таинственного субъекта. От шока он восстанавливает часть своих воспоминаний. Признается ли он персонажам? Оставят ли персонажи попытки его убить и поймут ли они причины его действий? Какими будут последствия этой встречи?

Владение Марселя

Обзор

Марсель был основан в VII веке до н.э. греческими колонистами и бесспорно является самым древним городом на территории Франции. В Мире Тьмы это также одно из самых старых вампирских Владений, и за его основанием стояли Бруха и Тореадоры. Марсель обладает более богатой историей, чем вся остальная Франция, и поэтому всегда демонстрировал уникальную культурную идентичность. И эта культура выходит далеко за рамки живописных клише для туристов или мрачной репутации бандитского города коррупционеров и отморозков, которую старательно создают парижские СМИ. В Мире Тьмы эта печальная репутация лишь бледная тень реальности – на протяжении многих столетий в Марселе сражаются сверхъестественные создания, и туда пытаются проникнуть разные фракции, такие как Шабаш, Джованни и Последователи Сета. Нынешний Маркиз, делец из клана Вентру по имени Вилльнёв, стал новой фигурой для Примогенов, которые считают его власть номинальной. Камарилье так и не удалось по-настоящему установить власть над городом, и многие вампиры Марселя убеждены, что судьба их города остается в руках его основателей-Мафусаилов. На самом деле местная ситуация кажется близкой к полному хаосу, что очень беспокоит вампиров Парижа, в глазах которых Марсель — настоящая пороховая бочка.

Тема и атмосфера

Тема: не поддавшийся Гегемонии Парижа Марсель – город контрастов. Он яростно отстаивает свою независимость, несмотря на то, что теоретически подчиняется Князю. Средиземноморский город дорого платит за свою свободу. Он вынужден противостоять интригам и опасностям, угрожающим его единству. Главные темы Владения – его борьба с Парижем, отстаивание независимости и необходимость объединиться перед лицом нарастающего хаоса.

Атмосфера: в Мире Тьмы Марсель – оживленный город, где все находится в постоянном движении, и чье будущее размыто. Для вампиров, прибывших извне, город кажется космополитичными и экзотическими руинами. Смело можно утверждать, что старинные обычаи превалируют над правилами и предписаниями Камарильи, и что века интриг привели к ситуации, по меньшей мере, проблемной и упаднической.

Марсель часто кажется «из-за границы» городом контрастов. В качестве основы для хроники Марсель – самая настоящая мозаика, где множество отголосков богатого культурного прошлого пронизывают современную кризисную эпоху: экономический спад, урбанизация, загрязнение окружающей среды, преступления, жестокость и коррупция…

История

Настоящая история о происхождении Марселя сильно отличается от того, что пишут в книгах и рассказывают в местных легендах, поскольку город был построен изгнанниками из кланов Бруха и Тореадор, прибывших из Фокеи, греческого города в Малой Азии. Небольшое вампирское общество Массалии было организовано более-менее

демократически: дела города управлялись Советом, где каждый имел голос. Под двойным руководством мыслителей Бруха и эстетов Тореадор и благодаря большой свободе, которую Каиниты предоставили смертным, город быстро занял важное место в Средиземноморском мире.

Это относительное равновесие продлилось недолго. Разногласия между двумя кланами достигли пика во время Пунических войн (III век до н.э.). Бруха Марселя были сторонниками союза со своими братьями из Карфагена, в то время как Тореадоры тянулись к римским Вентру. Сначала это противостояние обернулось в пользу Бруха, так как их политическая искусность и воинственность превосходили Тореадоров. Но те решили сопротивляться их влиянию и заключили союзы с вампирами из Рима, и римские легионы (в сопровождении призрачных Легионов, подгоняемых Хароном) быстро явились «на помощь городу» к восторгу своих тайных лидеров Вентру и Ласомбра.

В глазах смертных Массалия позвала Рим на помощь в борьбе против «варваров», а для вампиров эта история стала началом тысячелетнего конфликта… Римские союзники Тореадоров Массалии позволили им окончательно победить Бруха, но их помощь не была бескорыстной. В то время Массалия занимала особое место в торговле Западного Средиземноморья, и более амбициозные Каиниты Рима имели на нее планы, каких Тореадоры не смогли предвидеть…

Всего за несколько десятилетий римские вампиры отстранили Тореадоров от власти. Массалия вновь стала театром для невидимой борьбы, но на этот раз между Вентру и Ласомбра. Тореадоры стали простыми пешками в городе, в создании которого они принимали участие. Этот конфликт был всего лишь частью глобального противостояния Вентру и Ласомбра за контроль над Римом, и война Цезаря с Помпеем в





итоге стала отражением этой борьбы. В Массалии все быстро обернулось в пользу Ласомбра, которые убили лидеров Вентру и вскоре захватили город. Чтобы управлять делами города, они учредили Совет, в который входили представители разных кланов, но те быстро поняли, что это марионеточный парламент, а на самом деле всем заправляют Ласомбра. Так началось долгое правление Теней, в ходе которого Ласомбра использовали торговую мощь своего Владения, чтобы распространить влияние на весь средиземноморский бассейн. Некоторые выжившие Вентру в тайне пытались сохранить контроль над делами города.

В Средневековье Эксарка (старейшая Ласомбра в регионе) стала одной из самых влиятельных представителей своего клана в Европе и в то же время – одной из главных соперниц Вентру Александра, который из Парижа правил всей Францией. До того принадлежащий графству Прованс, город в 1246 г. попал под управление королевства Неаполь, которое в свое очередь было частью Сицилии, где расположился Патриарх Ласомбра собственной персоной… Правление Эксарки и ее последователей было жестоко прервано восстанием, сотрясшим ряды клана Ласомбра, во время Восстания Анархов в начале XV века. Когда клан по большей своей части присоединился к Шабашу после убийства самого Патриарха Ласомбры, Марсель не удалось сохранить. Эксарку ждала та же участь, что и всех остальных Старейшин. Затем наступил период хаоса, в ходе которого город попал в руки Шабаша, а затем – в руки представителей новорожденной Камарильи.

В 1481 г. город стал частью Франции и попал в руки Мариуса, Бруха, который мечтал превратить Марсель в новый Карфаген. Яростно отстаивающий свою независимость Мариус отказался от всякого союза с кланом Тореадор, который правил Провансом и Окситанией. Когда Тореадоры захватили Париж и бразды королевской власти, Мариус и его сторонники не пошли на компромисс и вскоре оказались совершенно изолированы в политическом плане. Оказавшись в такой нестабильной ситуации, Князь предпринял крайние меры, чтобы сохранить независимость своего Владения, и в итоге новый Карфаген быстро превратился в диктатуру. Экономическая мощь и стратегическое положение Марселя незамедлительно привлекли внимание Последователей Сета, влияние которых начало распространяться на весь средиземноморский регион.

Мариус, одержимый сложными интригами своих врагов Тореадоров и Вентру, пренебрег опасностью со стороны Сетитов. В 1720 г. множество колонистов-Сетитов высадилось в порту Марселя и принесло с собой ужасную эпидемию чумы, которая уничтожила каждого десятого в городе. Эпидемия также уничтожила часть Каинитов, как Великая Чума, бушевавшая по Европе во время Столетней войны. Сам Мариус пал жертвой Черной Смерти, и его исчезновение вызвало панику среди его сторонников, большая часть из которых бежала из зараженного эпидемией города. Лишь немногие непреклонные Бруха Идеалисты решили остаться и сопротивляться Сетитам. Под предводительством Старейшины по имени Гориас они созвали своих братьев со всей Франции, Испании и Италии. Легендарная солидарность клана Бруха сыграла на руку Гориасу и его сторонникам – им на помощь прибыли несколько десятков Сородичей.

После нескольких лет кровавой войны, от которой серьезно пострадали оба клана, Сетиты были побеждены и оставили город Гориасу и его союзникам. Марсель стал маяком для всех Бруха Западной Европы, и символом единения и храбрости клана. В 1757 г. Владение объявило о своей независимости от Камарильи и стало частью Свободной Республики, приблизившись к мечте Мариуса и возродив старые традиции своих основателей Бруха. Новый Совет сыграл решающую роль в развитии французской политики. Многие историки-Каиниты считают марсельских Бруха настоящими зачинщиками Революции 1789 г. Те же историки считают, что эта Революция стала первым этапом упадка Свободной Республики. Восстание быстро вышло из-под контроля клана Бруха, и большинство его сторонников попало под влияние их врагов Вентру и Сетитов.

Оправившись от этих событий, Бруха попытались исправить ситуацию, поощряя восхождение Наполеона Бонапарта, но их опередили амбиции корсиканского генерала. Победа в этом противостоянии досталась Вентру, в чью пользу сыграло их мощное экономическое влияние и поддержка остальной парижской Камарильи, желавшей «восстановить порядок» в Марселе. В 1817 г. Князь объявил Вентру Вилльнёва официальным Маркизом Марселя. Это стало началом новой эры процветания, в частности – развитием колониальной торговли. Кульминация этого периода наступила в 1869 г. с открытием Суэцкого канала.

Колониальные амбиции Маркиза быстро столкнулись с амбициями английских Вентру и тайными планами Сетитов. В самом Марселе Маркизу так и не удалось прочно установить законы Камарильи, и ему приходится постоянно противостоять Примогенам, привыкшим вести свои дела без вмешательства извне. Эта особая политическая ситуация

сохранилась до наших дней и привлекает внешние силы, начиная с Шабаша, который, как говорят, очень даже закрепился в средиземноморском городе.

Политика

Марсель стал ареной жестоких столкновений за контроль над городом между разными фракциями. Самых важных пять: Камарилья (сплоченная вокруг Маркиза с поддержкой Парижа), Анархи (которые пользуются поддержкой Примогена Бруха), Джованни, Сетиты и наконец Шабаш. Последние устроились в Марселе прочнее, чем в иных Владениях Франции. Присутствие таких кланов, как Ассамиты и Равнос, усложняет и без того нестабильную ситуацию. Кажется, что Марсель стоит на пороге серьезной войны между вампирами, которая может мощно перетряхнуть баланс сил во всей Европе.

Кланы

Бруха

В Марселе больше Бруха, чем где-либо еще во Франции, и многие из них считают это Владение своим. Как и везде клан разделен на фракции. Идеалисты желают духовного возрождения старой родословной основателей, в то время как Иконоборцы сформировали костяк самого могущественного во всей Франции движения Анархов.

Гориас

Идеалист Гориас был Обращен в конце XIV века легендарным Мариусом. Сейчас он является Примогеном и одним из самых могущественных Старейшин местной Камарильи. В рамках секты – главный соперник Маркиза Вилльнёва, которого считает узурпатором. Его цель – свергнуть власть Вентру и установить прежнюю «Свободную Республику» под своим управлением. По мнению Вентру, он лидер, стоящий за Анархами Марселя и других французских городов. Могущественный и пугающий Гориас практически не появляется на публике, предпочитая действовать через более молодых Бруха. По легенде, при смертной жизни он был еретиком, писавшим памфлеты и устраивавшим многочисленные бунты против папства в Авиньоне. На сегодняшний день Гориас – старейший вампир Марселя, и один из самых старых вампиров Франции.

Валерия

Знаменательная фигура среди движения Анархов на юге Франции, в Италии и Испании. В молодости Валерия была активисткой коммунистического движения в Италии. Во время гражданской войны в Испании она присоединилась к Интернациональной Бригаде и была Обращена в 1937 г. Сальвадором из клана Бруха. После того, как франкисты взяли Барселону, она отказалась последовать за своим Родителем в Калифорнию и решила бороться против фашистской диктатуры в Европе. Поговаривают, будто бы Валерия была одной из тайных организаторов возвращения крайних левых террористов, которые утопили Италию в крови в 70-х. С середины 80-х Валерия укрепилась в Марселе, чтобы координировать различные котерии Анархов при помощи и официальной протекции Гориаса. Жестокая и страстная Валерия – фанатичный

Иконоборец, готовая на все ради успеха дела. Ходят слухи, что Вилльнёв нанял Ассамитов, чтобы избавиться от нее.

Малкавиан

Марсель всегда привлекал множество Малкавиан. Некоторые легенды утверждают, будто бы в подземельях города находится одно из почетных мест клана, необъятная тайная библиотека Валентинуса, Мафусаила римского или византийского происхождения. Другие кланы считают существование места, где хранятся многочисленные манускрипты о прошлом и будущем детей Каина, очередными россказнями Малкавиан.

Носферату

Нет никаких сомнений, что этот клан информирован о действиях различных фракций города гораздо лучше, чем кто-либо другой. Их роль шпионов и информаторов обеспечивает им внушительное влияние, в том числе на самого Маркиза. Как и в Париже, в подземельях Марселя расположилось королевство, самый настоящий лабиринт галерей, тоннелей и хорошо спрятанных убежищ. Никто точно не знает, ни сколько именно Носферату рыщет в этой клоаке, ни что населяет наиболее древние части канализации, где уже пропадали беспечные Носферату.

Меммон

Весьма таинственная личность, возраст которой неизвестен. Кажется, именно он является лидером Носферату Марселя, которые порой называют его «королем». Если верить некоторым слухам, Меммон является Мафусаилом и настоящим хозяином города. Чтобы сохранить свое влияние на местные политические игры, он заключил соглашения со всеми фракциями, включая Шабаш, Джованни и Сетитов, и сознательно поддерживает город в хаосе и неопределенности.

Тореадор

В Марселе большая часть Тореадор происходит из старых родословных Прованса, Италии или Испании, и принадлежат к среде творцов-лириков. Они весьма яростно настроены против Гегемонии Парижа, потому имеют весьма хорошие отношения с более умеренными Бруха и не скрывают своей неприязни к Маркизу Вилльнёву. Что касается искусства, то влияние Тореадоров Марселя остается в основном региональным, по большей части из-за козней их парижских соперников.

Габриэль

Габриэль – Служительница, Легат Князя Парижа и Хранительница Элизиума. Она особенно непопулярна среди местных Тореадоров, которые считают ее предательницей и отказываются признавать ее авторитет. Амбициозная и целеустремленная Габриэль получила расположение Маркиза, который доверил ей Элизиум, а также право на Обращение марсельских художников. Ее значительное влияние в среде искусств лишь усилило враждебность местных Тореадор. Основная цель Габриэль – помешать марсельской ветви ее клана объединиться с Бруха Гориаса. Эта коалиция могла бы

разрушить и без того хрупкое влияние Парижа на Марсель. Атриум Марселя — ночной клуб, который называется «Бессмертная» (L'Immortelle).

Максим

Дитя небезызвестной Женевьевы Орсо, Старейшина Максим был Хранителем Элизиума Марселя до того, как Маркиз Вилльнёв решил передать эту должность Габриэль. Он также является Примогеном, лидером местных Тореадоров, противостоящих Гегемонии Парижа, и заклятым врагом Габриэль, «узурпаторши». Он обладает необычайной харизмой и большим политическим талантом, и ищет способы объединения Тореадоров всего юга под своим командованием с известной целью – вырвать Марсель из-под власти Князя Парижа. Не так давно этот план заставил его задуматься об альянсе с Бруха Гориаса, которые также желают избавиться от Гегемонии Парижа. К сожалению, века конфликта между кланами усложняют эту задачу…

Тремер

Клан прибыл в Марсель после падения Свободной Республики Бруха, и так и не был принят другими кланами города. Их позиция всегда была угрожающе шаткой. Они смогли более-менее закрепиться в регионе только благодаря союзу с Маркизом Вилльнёвом, которому оказывают наибольшую поддержку из всех представителей местной Камарильи. Их помощь объясняет тот факт, что Маркиз все еще сохраняет власть, но этот необычный альянс обязывает Тремеров Марселя соблюдать большую осторожность в политических интригах. Их присутствие в городе напрямую зависит от власти и доброй воли Маркиза.

Вентру

Большая часть Вентру вращается в финансовой и политической среде региона, где им приходится постоянно иметь дело с могущественными и влиятельными Джованни.

Маркиз

Маркиз был Обращен в начале XIX века парижским Вентру. Вилльнёв — довольно типичный Вентру-Служитель времен Индустриальной Революции, происходит не из старой аристократии, а из богатой деловой буржуазии. Вилльнёв стоял за обновлением экономики Марселя в XIX веке с открытием Суэцкого канала и расширением колониальной торговли. В то время он приобрел внушительное влияние в финансовой и политической среде региона. Однако ему так и не удалось закрепить свое влияние на местных Примогенов, привыкших плести свои интриги без оглядки на центральную власть. Эта особая ситуация делает Вилльнёва Маркизом-марионеткой, гораздо менее устрашающим, чем Меммон или Гориас. Твердо решив закрепить свою власть в глазах Старейшин, которые продолжают делать вид, будто его не существует, Маркиз заключил союз с Тремерами, что позволило ему все-таки заставить подданных обратить на себя внимание. Сварливый и высокомерный, он охотно показывает себя деспотом при любой возможности, а его недоверие к Примогенам за годы трансформировалось в настоящую одержимость. Также он испытывает сильную обиду по отношению к Князю, который



постоянно требует от него отчетов, при этом не делая ничего, чтобы помочь в борьбе Маркиза против соперников Камарильи.

Рош

Рош был Обращен Вилльнёвом в тридцатых годах и сейчас сочетает обязанности Регента и Провоста. Раньше он был лидером банды, связанной с марсельской шайкой из бурных двадцатых. В то же время он стал гулем Маркиза, а затем – его дитя и правой рукой. Хотя он весьма обольстителен и элегантен, Рош никак не вяжется со стереотипным, вежливым и изысканным образом Вентру. Он так и не избавился от своих бандитских манер, и компенсирует отсутствие образования природной харизмой и хладнокровием в любой ситуации. Его влияние на местную мафию сильно упало за последние годы из-за Джованни.

Ассамиты

Согласно декрету Князя, Ассамитам запрещено появляться в Париже, поэтому они выбрали Марсель центром своей активности в стране. Их лидер, известный только под титулом Бей, имеет большое влияние на местные кабильские шайки, и, к тому же, у него много контактов в странах Северной Африки. Ассамиты Марселя постоянно получают заказы от местных фракций и отныне являются неотъемлемой частью политической жизни города. Также этот клан кажется единственным способным эффективно бороться против серьезного влияния своих заклятых врагов, клана Последователей Сета.

Джованни

Наряду с Ниццей и Лионом, Марсель — один из центров влияния Джованни во Франции. За последние двадцать лет их власть не переставала расти, благодаря не только их финансовому влиянию, но и связями с некоторыми семьями итальянской мафии, наиболее активной в Марселе и по всему Лазурному берегу. Два основных инструмента влияния Джованни в регионе — казино и недвижимость. Джованни также имеют отношение к известной «войне клиник», бушевавшей по всему Лазурному берегу в течение нескольких лет, и они достигли некоторого соглашения с местными Призраками. В настоящий момент марсельские Джованни пользуются политическим и финансовым влиянием, которое превосходит власть Маркиза и его союзников. Очевидно, что клан стремится взять город под контроль, как это уже произошло с Ниццей и Лас Вегасом.

Сетиты

Хотя присутствие Сетитов в Марселе подозревали еще в римскую эпоху, точно об этом стало известно лишь в 1720 г., когда город захватила чума. После поражения от Бруха Гориаса Сетиты воспользовались хаосом Революции и снова просочились в город в конце XVIII века, в частности – благодаря возвращению армии Бонапарта из Египта. Первое время они были заинтересованы в колониальной торговле и контрабанде из Африки (оружие, рабы и т.д.), но в 1930-х гг. развитие рынка наркотиков позволило Сетитам распространить свое развращающее влияние на Марсель. В настоящий момент они косвенно контролируют практически всю контрабанду наркотиков (знаменитые «французские связи»). Их успех в этой области вызвал гнев Джованни, и сейчас оба клана воюют через местные банды. Однако единственные противники, которые реально могут противостоять Сетитам Марселя — это Ассамиты, против которых они пытаются настроить все кланы Камарильи.

Равнос

Благодаря особенной политической ситуации и открытости независимым кланам, и из-за расположения в регионе, где исторически много цыган, Марсель, возможно, самый дружелюбный город для Равносов, и здесь их больше, чем где-либо еще во Франции. Большая часть из них не задерживается здесь надолго, но небольшая ветвь укоренилась в городе несколько веков назад и активно пользуется создавшимся хаосом. Их «королева» Танис контролирует большой поток контрабанды произведений искусства, к радости или гневу (зависит от случая) многих французских, итальянских и испанских Тореадоров.

Шабаш

В Марселе Шабаш закрепился лучше, чем где-либо еще во Франции, и имеет сильное влияние. Тем не менее, присутствие секты в городе остается незаметным. Шабашом управляют Ласомбра, которые, в отличие от своих мадридских собратьев, предпочитают манипуляции и интриги слепой жестокости. В Марселе основной инструмент влияния Шабаша — семья гулей Гримальди, очень влиятельных в финансовой, политической и криминальной среде города. Помимо Ласомбра в секте присутствуют Бруха и Носферату антитрибу, проникшие в местную Камарилью.

Секреты

Меммон, таинственный «король» Носферату, на самом деле является членом печально известной Черной Руки (более подробно об этом обществе см «Dirty Secrets of the Black Hand»).

Эксарка, старая Королева Ласомбра Марселя, не была уничтожена вместе со своими детьми в конце XV века. Ее укрыли соклановцы, связанные с Шабашем, в подземном храме. Решив отомстить, она добровольно впала в Торпор в неизвестной крипте. Проспав почти пять веков, она недавно очнулась от своего продолжительного сна. В состоянии полулетаргии она тайно управляла действиями некоторых вампиров Марселя, и сейчас, к жестокой иронии, ее главные пешки — Ласомбра Шабаша. Что произойдет, когда Эксарка окончательно проснется и решит вернуть город себе? Это решать вам, Рассказчики…

Преследуемые Шабашем Персонажи Игроков пытаются скрыться под землей, где они за ними охотятся подчиненные Меммона. Все заканчивается тем, что они попадают в укрытие Эксарки. Попытаются ли они там спрятаться?

Владение Лиона

Обзор

Этот домен со столицей в одноименном городе простирается от Сент-Этьена до Гренобля. В настоящий момент Лион — третий город Франции, и в течение многих лет является одним из экономических столпов страны. Что касается вампирского населения, то Владением управляет Маркиз-традиционалист из клана Вентру, который не скрывает своего неудовольствия относительно сюзерена. Раньше это была столица римской Галлии, и город всегда демонстрировал огромное желание получить независимость от Парижа. В Мире Тьмы соперничество со столицей берет начало в борьбе за влияние между кланами и разными фракциями на протяжении многих веков. Это противостояние затрагивает существование всех вампиров Владения, каждый из которых вынужден занять позицию в конфликте, где ставки слишком высоки.

Тема и атмосфера

Тема: Лион — закрытое Владение, намеренно изолированное Маркизом от всякого внешнего вмешательства. Здешняя политическая ситуация не так проста, как кажется на первый взгляд. Основные темы Владения — влияние, которое политика и история оказывают на каждого, познание себя и необходимость видеть всех насквозь.

Атмосфера: Лион, возможно, единственное Владение Франции, где атмосфера радикально отличается для простого смертного и Дитя Каина. Поверхностно город выглядит активным и независимым, с богатым прошлым и насыщенным настоящим. Как и во всех других



крупных городах Мира Тьмы, он имеет мрачную сторону со старыми демонами: коррупцией, городской жестокостью, социальным неравенством, экономическим спадом, загрязнением окружающей среды… но все это не идет ни в какое сравнение с тем, с чем приходится сталкиваться вампирам на своей территории. Они по сути находятся во власти Маркиза, который становится все более и более деспотичным, поскольку изоляция стала результатом самой настоящей паранойи. Каиниты Лиона с момента своего Обращения живут в мире подозрений, одиночества и притворства, где никто никому не доверяет.

История

Столица римской Галлии Лугдунум с момента своего основания в I веке до н.э. управлялась Князем Вентру по имени Магнус, происходившим из известной и уважаемой родословной Камиллы, одного из тайных хозяев Империи. Очень быстро экономическое процветание и стратегическое расположение города привлекли алчных Ласомбра, уже устроившихся в Марселе несколько веков назад, и вскоре Князь был вынужден защищать город от их подлых маневров. Поняв, что им не победить Магнуса подобными приемами, Ласомбра решили прибегнуть к силе: одной ночью в 65 году от Рождества Христова, дворец Магнуса был уничтожен в огне, как и большая часть города. Некоторое время спустя еще один пожар случился в Риме, и сам Камилла исчез при странных обстоятельствах.

После избавления от Магнуса и его потомков Ласомбра быстро заняли Лугдунум, воспользовавшись растерянностью, которая царила в рядах их врагов Вентру. Отныне власть Ласомбра тянулась от Массалии до Лугдунума, создавая анклав, полностью контролируемый кланом Теней. Когда император Константин сделал христианство новой религией Империи, Ласомбра поняли, что отныне им придется с этим считаться, и начали распространять свое влияние на Церковь. С III века они полностью контролировали архиепископство, резиденцию Примаса Галлии.



Сначала город заняли бургунды, затем — франки, затем он привлек внимание независимого королевства Лотарингии, после — Бургундии-Прованса и в итоге стал частью Священной Римской Империи. Все эти колебания временной власти не повлияли на Ласомбра, прочно вцепившихся в местную Церковь и ставших покровителями искусств, чтобы манипулировать смертными лидерами. Однако неизбежное присоединение Лиона к французским территориям заставило Ласомбра столкнуться с амбициями Вентру Бургундии, твердо решивших заполучить один из богатейших городов страны. В XII веке жестокая борьба за суверенитет столкнула графство Форе (так называемого «графа Лионского») с Архиепископом, единственным законным хозяином города. Этот конфликт продлился несколько поколений, скрывая реальную борьбу между Ласомбра, стоявшими за Архиепископом, и бургундскими Вентру, которые контролировали графов Форе. Официально борьба завершилась в пользу Церкви, но ситуация привлекла внимание короля Франции, который начал активно вмешиваться в дела города.

Поняв, что в одиночку им не победить сверхъестественных хозяев Лиона, Вентру Бургундии заключили пакт с могущественным Александром, Князем Парижа и хозяином французского престола. Александр воспользовался случаем обрубить влияние Ласомбра на Церковь Франции. В начале XIV века Филипп Красивый захватил галльскую столицу, и у Ласомбра не было выбора, кроме как оставить город врагам. Новый Князь, Шарль Мудрый, был Служителем, известным своей проницательностью. Он стоял за созданием Коммуны Буржуа Лиона, что сделало город одним из крупнейших рынков в стране.

Опережая идеи Камарильи, он решил открыть свое Владение другим кланам: желая постепенно выйти из-под влияния Александра, он привлек итальянских Тореадоров и Бруха Идеалистов с юга Франции. Благодаря им, Лион стал одним из главных очагов Ренессанса и гуманизма во Франции. Однако Бруха и Тореадоры были не единственными, кто выиграл от этих новшеств. По следам итальянских банкиров, прибывших в Лион, последовали тенью представители молодого клана Джованни, которые увидели здесь прекрасную возможность обосноваться.

В это время в Париже соратники-Вентру Александра стремительно проигрывали влияние на французскую корону Тореадорам. Восхождение Беатрис спровоцировало настоящую гражданскую войну, охватившую всю страну под видом смертоубийственной войны между католиками и гугенотами. В Лионе этот конфликт разделил Вентру, Бруха, Тремеров и Тореадоров, и в 1572 г., желая вернуть мир в свое Владение, Шарль (как и большинство лидеров Вентру) отправился в Париж на переговоры с новым Князем. Он избежал гибели во время Варфоломеевской ночи, которая послужила предлогом для уничтожения многих Вентру, враждебных Гегемонии Тореадоров. Вернувшись в свое Владение, Шарль Мудрый был вынужден столкнуться с государственным переворотом «правительства лиги» под контролем Тореадоров, и ему не оставалось иного выбора, кроме как признать Беатрис своим сюзереном.

В течение последующих двух столетий Шарль всеми возможными способами пытался уменьшить влияние Парижа на свое Владение, в том числе заключив союз с итальянскими Тореадорами, соперниками французских. Во время французской Революции Шарль Мудрый решил воспользоваться падением парижских Тореадоров, чтобы

освободить свое Владение и вернуть себе титул Князя. Зная, что Бруха рискнут захватить Париж, если им не помешать, он взял под контроль местных лидеров бунта федералистов против мертвой хватки парижской Конвенции в делах новорожденной Республики.

Целью Шарля было объединить остальных Маркизов и повернуть Революцию на пользу клана Вентру. К сожалению, они оказали Шарлю лишь осторожную поддержку, и ему пришлось в одиночку противостоять контрудару пришедших к власти Бруха. Лион, главный центр движения федералистов, стал сценой ужасных репрессий, прелюдий к Террору, который вскоре пройдется по всей Франции. Половина города была вырезана, а основные смертные слуги Маркиза – казнены. Шарль был предан своими собственными наследниками и убит Бруха.

Это произошло незадолго до того, как Бруха потеряли контроль над страной. Под управлением наследника Шарля по имени Де Вандрой последние лионские Вентру решили восстановить контроль над городом. Странное смятение, царившее среди вампиров во времена Первой Империи, позволило им легко проникнуть в близкое окружение императора. Что касается необходимого для восстановления капитала, то Де Вандрой нашел союзников в лице Джованни, которые желали стабильности и процветания в городе, не выходя вперед на политическую сцену. Спустя несколько лет Лион снова вышел на первый план в экономике страны.

Благодаря своему влиянию и финансовой мощи, Маркиз заставил Вийона признать себя равным. Но это было до того, как ужасная Мадам Гил предоставила Князю Парижа ценную информацию о действиях Маркизов Вентру во время Террора. Благодаря этой информации Вийон смог шантажировать Маркизов и заставить их признать свой суверенитет. Де Вандрой был одним из наиболее скомпрометированных из-за участия в уничтожении своего Родителя. Он с яростью подчинился «единственному законному Князю Парижа». С того времени Де Вандрой много раз пытался уйти из-под власти Парижа, но безуспешно. Также он способствовал созданию «движения праксистов», тех, кто борется за свержение Гегемонии и восстановления Маркизов в их правах Князей.

Политика

На первый взгляд кажется, будто бы Маркиз управляет Владением железной рукой, и его власть неоспорима. Де Вандрой очень враждебно настроен против Гегемонии и не скрывает своего презрения к «Парижанину и его клике». За время своего правления он предпринял бесчисленное количество попыток отвоевать максимум независимости для своего Владения, как в политическом плане, так и в экономическом. В реальности из-за своих претензий Маркиз Лиона все меньше и меньше влияет на дела собственного домена, и этим пользуются его старые союзники Джованни, которые отныне контролируют самые важные политические и финансовые ресурсы Владения.

Кланы

Бруха

После разжигания больших рабочих восстаний на заре XIX века Бруха попали под резкий контрудар Маркиза и его союзников. Ослабленные и дезорганизованные,

лишенные своих исторических лидеров Бруха окопались в Сент-Этьене и на окраинах Лиона, где они ждут новой «Великой ночи», а также всеми возможными способами стараются скрыться от наблюдения Носферату Провоста.



Малкавиан

Преследуемые Де Вандроем и его сторонниками Малкавиане по большей части покинули Лион и его окрестности. Те, что остались, присоединились к Бруха или «сменили сторону», и работают информаторами для Носферату.

Носферату

Тишина (Силянс/Silence)
Старейшина Тишина стал Провостом в конце XIX века, и сейчас тайно руководит сетью разведки к услугам Маркиза. Он один из главных создателей репутации всемогущего Маркиза, и эта показуха в особенности эффективна в борьбе с Бруха и прочими Анархами. Взамен Маркиз предоставил ему домен в городской канализации, а также право Обращения ему и его наследникам. Тишина — личность устрашающая, невидимая, но при этом вездесущая, и одно его существование способствует гнетущей атмосфере во Владении.

Тореадор

Большая часть из них — выходцы из известных и уважаемых итальянских родословных, и весьма презрительно относятся к парижским соклановцам. В местной Камарилье Старейшины клана — одни из основных сторонников Маркиза, и не скрывают своей симпатии к идеям праксистов.

Мадлен д'Онэ

Мадлен — старшая из всех Легатов. Она происходит из родословной Вийона и, наравне со зловещей Мадам Гил, была одной из главных участниц «реставрации» власти Тореадоров в 1805 г. При жизни она была одной из лучших шпионок Его Величества короля Людовика XIV. Ее компетенции и абсолютная верность сделали ее идеальной кандидаткой для наблюдения за таким упрямым Маркизом, как Де Вандрой. Отношения Мадлен с местными Торедорами чрезвычайно натянуты, и она редко появляется в местном Элизиуме, предпочитая большую часть времени своей «дипломатической» миссии проводить рядом с Маркизом и его приближенными.

Ком

Этот Старейшина из Флоренции ныне является Хранителем Элизиума и Примогеном своего клана. Его влияние по большей части объясняет особые отношения между Тореадорами Лиона и флорентийской ветвью клана. В отличие от большинства Хранителей Элизиумов, Ком не Позер, а самый настоящий Артист. Он художник, скульптор и поэт, учившийся у лучших итальянских мастеров Ренессанса. Ком сохраняет свои произведения для «элиты» клана, поговаривают, что он осмелился отказать в посещении своей частной галереи самому Князю Парижа… Атриум Лиона — это ночная художественная галерея, принадлежащая некоему Антонелли, верному слуге Кома.

Тремер

С того самого момента, как Тремеры устроились в Владении во время правления Шарля Мудрого, они спокойно процветают в Лионе. Они поддерживали обоих Маркизов с одинаковым постоянством и осторожностью, и аккуратно держатся подальше от ссоры Де Вандроя со столичными Тореадорами. Недавно Тремеры поняли, насколько сильно Джованни укоренились в Владении. Зная, что Маркиз располагает не более, чем символической властью, Тремеры приняли решение бороться против Джованни, что поставило их в необычную позицию защитников Камарильи.

Моран

Моран занимает должность Регента Капеллы с момента Реставрации. Он демонстрирует необычайную порядочность для своего клана и более того — Регента Капеллы. Даже если он не является в полной мере доброжелательным гуманистом, он все равно имеет репутацию Каинита, который держит свое слово, и весьма далек от стереотипного образа беспринципного интригана, который преследует его соклановцев. Безусловно, эта репутация служит его собственным амбициям в той же мере, как и интересам его клана. Тайная война, которую он решил вести против Джованни также мотивирована желанием укрепить власть Камарильи во Владении.

Вентру

Маркиз

Де Вандрой был Обращен Шарлем Мудрым в начале XVII века и правит Владением со времен Первой Империи. Маркиз — выходец из одной из «великих семей» французских Вентру, властный и высокомерный аристократ, сумевший адаптироваться к

социальным и экономическим изменениям в стране. Под видом великого правителя он прячет холодную и расчетливую натуру, готовую на любые компромиссы, лишь бы утолить жажду власти. Эта же жажда подстегнула Де Вандроя избавиться от собственного Родителя и заключить пакт с Джованни. Этой информацией располагают лишь несколько вампиров, включая самого Вийона, и эти «маленькие секреты» находятся в основе важных внутриполитических решений, принятых Маркизом. Он также воспользовался смертью Шарля Мудрого как предлогом, чтобы преследовать Бруха, ставших идеальными козлами отпущения, и начать чистить ряды Малкавиан, поскольку те проявляли излишнее любопытство по поводу Джованни и степени их влияния на дела Владения…



Несмотря на то, что Де Вандрой признал поражение перед Князем Парижа, он делает все, что в его силах, чтобы уменьшить влияние столицы на его Владение. Из всех Маркизов он единственный ведет себя, как настоящий Князь, отрицая власть Вийона и его Легата. Как лидер движения праксистов, Де Вандрой не упускает ни одной возможности мешать интересам Князя Парижа и его сторонников.

Катрина де Вандрой

Катрина — дитя Маркиза и происходит родом из смертной семьи Де Вандрой. В течение долгого времени она была гулем, пока Родитель и предок не решил наконец-то Обратить ее. Катрина отвечает за «связи с

общественностью» Маркиза и является главным посредником между ним и влиятельными смертными Лиона и его региона. Катрина — исполнительная и соблазнительная «бизнес леди». Она полностью предана своему Родителю и служит ему со всей отдачей.

Джованни

Джованни появились в Лионе в эпоху Ренессанса и с того момента только набирали власть в политической и финансовой среде города, несмотря на все исторические перипетии, которые не щадили членов Камарильи. Их власть сильно выросла с времен Первой Империи, когда Де Вандрой обратился именно к ним для восстановления Владения и укрепления собственных позиций. Со временем «поддержка» политики Маркиза со стороны Джованни становилась все более значительной, и сейчас даже Де Вандрой не способен противостоять их амбициям и продолжает прикрывать их действия.

Адриана

Адриана – Старейшина с холодной красотой и острым умом. Она представляет свой клан перед Маркизом. Большая часть вампиров Владения знают о ее существовании, но могут лишь подозревать, насколько на самом деле она влиятельна. Ее цель — захватить полный контроль над Лионом для своего клана, уже владеющего Ниццей и крепко укоренившегося в Марселе.

Секреты

Древняя столица римской Галлии Лион — основная база Инконню во Франции. В подземельях по всему городу уже многие века обитают Автарки Носферату, Малкавиан и Вентру. Их лидер не кто иной, как Магнус, первый Князь города, который не был уничтожен в пожаре 65 года н.э. Предвидев план Ласомбра, Магнус решил сымитировать свою смерть и затем уйти в подполье, как и большая часть членов Инконню в то время. Почти две тысячи лет он втайне наблюдал за развитием города, манипулируя различными фракциями, чтобы поддержать статус кво своей Секты, основным представителем которой во Франции он является.

Носферату Тишина, Провост Маркиза Де Вандроя, на самом деле знает о присутствии Инконню и верно им служит. Сперва устроив преследования Бруха, «фактора нестабильности и беспорядка», теперь Инконню готовятся вступить в войну между Тремерами и Джованни. Секта ненавидит оба этих клана, поскольку в их силах рассекретить Инконню и помешать их планам.

Представим, что Носферату Тишина, обычно предпочитающий одиночество, решил Обратить молодого вампира и сделать его доверенным лицом. Предположим, что в одну безумную ночь Тишина выдал своему дитя некоторые гнетущие секреты. Осознав свою ошибку, Тишина решает избавиться от неудачливого вампира. Что произойдет в таком случае? Наше Неблагодарное Дитя может искать защиты у Персонажей Игроков и доверить им свои тайны. Что будет дальше — расскажете вы сами...

Владение Востока

Обзор

Владение Востока включает в себя регионы Эльзас и Лотарингию, основные города – Страсбург, Мец и Нанси. Политическая жизнь сосредоточена в Страсбурге, где заседает Европейский парламент, а также это центр активности Вентру-новаторов. Так как Германия и Франция много раз занимали и отдавали этот район, здесь живут Каиниты обеих национальностей, и постоянно идет борьба между немецкими Вентру и парижскими Тореадорами. Столкнувшись с этой непростой ситуацией, Маркиз Анна Шеллинг решила примирить Вентру Франции, Германии и Бенилюкса. Ее большой проект вызвал серьезный энтузиазм среди Служителей и Неонатов ее клана, но столкнулся с яростным сопротивлением Старейшин-протекционистов.

Тема и атмосфера

Тема: населенный немецкими и французскими вампирами Восток до сих пор находится в состоянии нестабильного единства. Амбиции и динамичность правящих им Вентру, встречают сопротивление со стороны консервативных Старейшин и воспоминаний о десятилетиях противостояний вампиров обеих стран. Основные темы Владения — конфликт между традицией и новаторством под весом прошлого и будущего, и сложности, связанные с примирением старых врагов.

Атмосфера: Страсбург — город контрастов, он сочетает богатое историческое прошлое (готические соборы, средневековые кварталы и т.д.) и символы новой эры (ультрасовременные трамваи, штаб-квартира Европейского парламента и тому подобное). В других частях Владения видны следы эпохи индустриальной революции: неработающие заводы, заброшенные металлургии, забытые рабочие районы… В Мире Тьмы это Владение самая настоящая иллюзия — за богатым и привлекательным фасадом скрывается мрачная и отчаянная атмосфера, где якобы победивший прогресс лишь скрывает недостатки прошлого.

История

В эпоху Карла I территория нынешнего Владения Востока была одним из сакральных мест для германских аристократов Вентру. Лотарингия была сердцем королевства франков Австразии, затем — империи Каролингов, затем присоединилась к независимому королевству Лотарингии, и позднее наконец стало частью Священной Римской Империи под тем же статусом, что и Эльзас. Тогда она стала одним из самых могущественных герцогств Средневековья. В течение почти семи веков германские Вентру безраздельно правили регионом. Однако им постоянно приходилось сдерживать завоевательские амбиции своих соклановцев из Франции и Бургундии.

К 1430 г. произошло странное событие, которое прервало почти монотонную цепочку тайных войн и внутренних конфликтов. В Страсбург по неизвестными причинам и к огромному удивлению Князя-Вентру Неровена прибыло множество вампиров из таинственной линии Каэсидов. Под предводительством своего основателя Марконiуса

Каэсиды, обладавшие ужасными магическими силами и некромантией, заставили исчезнуть Неровена и его потомков. Они захватили город и спровоцировали панические настроения среди Вентру из соседних регионов. Для вампиров Страсбург с этого момента стал запретным городом. Из тех, кто рискнул проникнуть на территорию Каэсидов, мало кто вернулся. Те же в безумии рассказывали ужасные истории о Маркониусе и его окружении, что они якобы поклоняются владыкам Ада.

Великий Страх продолжался почти столетие, пока не дошли слухи, что Каэсиды ушли из Страсбурга так же быстро и неожиданно, как и появились. После периода сомнений вампиры решили заново захватить город, и новый Князь поднялся на трон. Больше никто никогда не видел на территории Страсбурга ни одного Каэсида.

В XVI веке Вентру Лотарингии под предводительством Клотера держались подальше от смертельных интриг, которые в то время плелись между различными родословными Вентру Священной Римской Империи. Они снова заключили союз с Вентру Франции, которые пообещали им часть власти над своим королевством в обмен на помощь против Тореадоров. Как известно, конфликт разрешился в пользу Тореадоров, которым пришлось заключить пакт со своими бывшими соперниками. В эпоху Религиозных Войн Вентру Лотарингии играли первые роли во французской политике, благодаря влиянию семьи Де Гиз. Это не нравилось Тореадорам Парижа, которые решили избавиться от Клотера и его потомков.

После организации убийства герцога де Гиза, вероятно, именно Тореадоры Парижа поспособствовали исчезновению Клотера и его основных союзников во время смутных первых лет правления Генриха IV. Впрочем, Князь отдал Лотарингию последним наследникам Клотера и обязал их пригласить на свои земли многих Тореадоров, которые встали у истоков художественного и культурного процветания Лотарингии в начале XVII века. Утвердив свои позиции, Беатрис захотела вырвать Эльзас из рук немецких Вентру. Это произошло в 1681 г. во время Тридцатилетней войны, первого эпизода долгого конфликта между французскими Тореадорами и немецкими Вентру во главе с Густавом, Князем Берлина.

В последующие годы Вентру Эльзаса и Лотарингии понемногу все больше оказывались под властью княжеской Гегемонии. Наследники Клотера и их немецкие союзники отчаянно сопротивлялись, и Лотарингию регулярно сотрясали войны вплоть до 1753 г., когда старшие Вентру наконец-то согласились на альянс с Князем.

Лотарингия процветала в экономическом и индустриальном плане вплоть до войны 1870 г. Густав, который не забыл своего унижения от поражения, нанесенного наполеоновскими войсками, спровоцировал прусскую армию напасть на Францию, и в 1871 г. Эльзас и Лотарингия оказались в руках немцев. Вампиры, верные Вийону, были вытеснены, их место заняли союзники Густава, и вскоре регион превратился в простой «протекторат» под властью Князя Берлина. Пришлось ждать перемирия 1918 г., чтобы Эльзас и Лотарингия снова стали французскими. Немецкие Вентру, оккупировавшие город, были поставлены перед выбором: бежать или подчиниться Князю Парижа. Большая часть из них вернулась на родину.

Впрочем, захватчики вернулись в 1940 г., когда немецкая армия аннексировала Эльзас-Лотарингию. Владение познало один из самых мрачных периодов своей истории, ненависть и раздоры между французскими и немецкими вампирами достигли своего пика, и множество Каинитов исчезло при загадочных обстоятельствах. Когда регион был наконец-то освобожден в 1944 г., вампиры были разобщены, как никогда раньше. Лишь немногие из них хотели положить конец конфликту, который никогда еще не чувствовался настолько тяжело. Эти вампиры встали на сторону амбициозной и прогрессивной Вентру по имени Анна Шеллинг, которая выступала за примирение между вампирами обеих стран и установление некого подобия политического союза в европейской Камарилье.

Желая как можно скорее разрешить «кризис Страсбурга» и установить диалог с немецкими Вентру, Вийон поощрил планы Шеллинг и вскоре назначил ее Маркизой Владения Востока. Кажется, что идеи Шеллинг преуспели, когда Страсбург в 1949 г. стал штабом Европейского совета. Однако пришлось подождать почти полвека, прежде чем они начали принимать ощутимую форму.

Политика

На первый взгляд, Владение Востока — спокойная и процветающая территория. Амбиции и широкие взгляды Маркизы Анны Шеллинг сделали ее знаковой фигурой для молодых европейских Вентру. Видимая стабильность Владения скрывает тайные конфликты и не зажившие раны, а за союз иногда приходится дорого платить. Основные жертвы — Бруха, которые часто играют роль козла отпущения и служат предлогом для Вентру укрепить союз местной Камарильи вокруг Шеллинг. Тремеры, объявившие себя сторонниками политики Маркизы, стали невероятно важны в политической жизни Владения, что не может не беспокоить некоторых Вентру.

Кланы

Бруха

Бруха прибыли во Владение в эпоху Революции и понесли серьезные потери во время всех трех немецких оккупаций. Те, кто выжил во время гонений Вентру, присоединился к движению Анархов. После того, как их изгнали из больших городов, они осели в Тьонвиле, около Меца. В силу обстоятельств это бывшее «сердце» сталелитейной индустрии Лотарингии стало своего рода «свободным городом», где власть Анны Шеллинг больше не признается.

Франц V

Лидер Анархов Востока и «барон» Тьонвиля, Франц V был Обращен в Берлине в 1930-х годах. Он воевал против нацистов на стороне Спартакистов, из-за чего был изгнан во Францию, где играл активную роль в сопротивлении. Под его управлением Анархи хорошо организованы и действуют четко, что весьма волнует Вентру Страсбурга. Стратег, идеолог и полевой командир, Франц V — самый настоящий революционер и один из самых известных лидеров Анархов во Франции.



Гангрел

Во Владении Востока обитает несколько Гангрелов, бежавших из Черного Леса от нападений Гару, которые случаются все чаще. Большая часть из них не принимает никакого участия в политической жизни Владения, а остальные в основном состоят в рядах Анархов и являются лучшими новобранцами.

Малкавиан

Розенкранц

Примоген клана и Старейшина, при жизни в конце XIV века Розенкранц, по видимому, был лекарем-алхимиком. Эрудированный и загадочный Сородич преследует цели, которые понятны только ему самому. Он появляется только на официальных событиях и не участвует в политике Владения. Поговаривают, что он владеет странными силами: комбинацией алхимических познаний и вампирских дисциплин.

Носферату

Носферату живут во всех городах территории и играют традиционную роль шпионов и информаторов. Некоторые из них, недовольные компромиссами старших Сородичей, присоединились к Анархам Тьонвиля, и, благодаря им, Анархи располагают хорошей информационной сетью.

Тореадор

Адриан

Легат Князя и Служитель Адриан, вне всяких сомнений, представляет собой одного из худших Позеров своего

клана. Он высокомерный, эгоцентричный и поверхностный, и пользуется положением Легата, чтобы захватить местный Элизиум. Из-за этого у него очень натянутые отношения с Хранителем Элизиума, Жюстин Вайс.

Жюстин Вайс

Жюстин родилась в Страсбурге в 1845 г. в семье немца и француженки, была танцовщицей и попала в парижскую Оперу в юном возрасте, где одним вечером 1863 г. ее Обратил вампир из клана Тореадор. Когда Страсбург стал французским после поражения немцев в 1918 г., она решила покинуть Париж и вернуться в родной город, где стояла у истоков создания Рейнской Оперы. В двадцатых годах Жюстин стала Хранителем Элизиума и активно поддерживала политику «примирения» Маркизы. Атриум Владения — ночной клуб «Пляска смерти» (“Danse Macabre”).

Тремер

Капелла Страсбурга — одна из старейших и влиятельнейших во Франции. Ее Регент — один из основных сторонников политики Маркизы вне клана Вентру. Одна из основных целей Тремеров — постепенно захватить «европейскую машину», запущенную Вентру-либералами.

Вейнер

Регент Капеллы Страсбурга с 1840 г. и Старейшина Вейнер занимает привилегированное место в европейской ветви своего клана и часто служит посредником между французскими и немецкими Капеллами. Вернер обладает харизмой и стратегическим мышлением и не скрывает своих амбиций занять место Лорда Франции, про которого говорят, будто бы он сходит с ума, и его скорое смещение уже неизбежно.

Вентру

Местные Вентру разделены на две соперничающие фракции: с одной стороны либералы, Служители и Неонаты, сторонники политики Маркизы Анны Шеллинг; с другой – «старая гвардия» Старейшин с германскими корнями, консерваторы, которые очень враждебно настроены ко всяким соглашениям с Вентру и Тореадорами Парижа.

Маркиза

Анна Шеллинг была Обращена в конце XIX века финансовым бароном Вентру. Она еще молодой Служитель, и уже управляет одним из главных Владений страны. Она амбициозна, со свободными взглядами, и одна из основных лидеров «еврократов» своего клана. В качестве Маркизы Анна Шеллинг пытается создать образ дальновидного лидера, который обращен к будущему и хочет реформировать институты Камарильи, чтобы добиться единения и солидарности. В действительности она деловая женщина, рассудительная и прагматичная, служащая в первую очередь собственным интересам. В далеком будущем она планирует постепенно вывести домен из-под Гегемонии и установить здесь европейскую конфедерацию Вентру. А пока Маркиза поддерживает хорошие отношения с Князем, которому она обязана своим постом. Такое поведение лишь усиливает враждебность Старейшин по отношению к ней.

Фридрих фон Кельн

Этот Старейшина родом из Пруссии был Обращен в XVII веке Князем Берлина Густавом. Он — лидер и самая представительная личность из тех, кого молодые Вентру-либералы Страсбурга называют «старой гвардией». Консервативный и скорый на расправу Фридрих фон Кельн является главным оппонентом Маркизы. Его позиция Примогена и уважаемая родословная добавляют ему веса в критике текущего положени вещей, и он первый кандидат на место Маркиза, если Анна Шеллинг потеряет власть. Фон Кельн терпеливо ждет своего часа, и уверен, что «новые идеи», которые так привлекают молодых Вентру, вскоре будут разрушены «реальностью европейского национализма».

Шабаш

Не так давно финансовые активы Вентру, сторонников Шеллинг, подверглись атакам (поглощение, попытки дестабилизации, кампании СМИ и т.д.) со стороны таинственного немецкого консорциума Шварцвальд Групп. На данный момент Вентру Страсбурга смогли остановить нападения общества, которое, как они думали, контролируют их соклановцы, враждебные к европейским реформам и близкие к немецким крайним правым. На самом деле Шварцвальд Групп принадлежит Шабашу из Черного леса. Его основатели и лидеры в основном из кланов Ласомбра и Отступников Вентру, задавшиеся целью захватить ресурсы «новой Европы Вентру». В прошлом они уже стояли за рядом операций по подрыву власти Камарильи во Франции и Германии, способствуя разжиганию недавних разрушительных конфликтов в обеих странах.

Секреты

Эрудированные Каиниты задаются двумя вопросами насчет таинственных Каэсидов, правивших в Страсбурге в конце Средних веков: при каких обстоятельствах они



исчезли? И зачем они пришли в Страсбург? Ответы на эти вопросы ведут к Малкавиану Розенкрацу, единственному, кто смог разгадать секреты Каэсидов… Настоящая причина, по которой Маркониус и его потомки прибыли в Страсбург, связана с их полу-вампирским, полу-фейским происхождением (подробнее см. «The Sabbat Storytellers Handbook»).

Подвергнутые остракизму со стороны прочих кланов из-за странных способностей Каэсиды начали искать место, где они могли бы в полном спокойствии проводить свои магические эксперименты. Они изучали то, что Феи называют Домен (или Фригольд), так называемые участки Другого Мира, своего рода микро-вселенные, полностью изолированные от остального мира. Фригольд мог бы обеспечить их энергией, необходимой для их работы, а также дать надежное убежище. Только Феи могут получить доступ во Фригольд, или согласиться его предоставить. Благодаря своей крови. Каэсиды также смогли пересекать эти двери по своей прихоти. В то же время Подменыши уже начали бежать в Мир Грёз под влиянием Банальности и христианства, оставляя за собой бесчисленные Фригольды: как раз они и были целью поисков Марконiуса. После долгих блужданий в Черном Лесу, они узнали про один из заброшенных Фригольдов в Страсбурге. После вытеснения других вампиров из города, Каэсиды начали поиски Врат.

Врата обнаружилась в тайной крипте в Соборе. Феи, жившие во Фригольде в былые времена, несомненно были вытеснены силой веры во время строительства здания. Как только Каэсиды обнаружили портал, они начали исследовать Фригольд и переделывать его по своему вкусу, придавая ему облик города за его вратами. Затем они похищали смертных, чтобы заселить Домен и, спустя годы, создали настоящий параллельный город внутри этой вселенной. Похищенные смертные размножились, и по сей день их потомки служат Каэсидам, которые правят доменом, как короли-волшебники.

Город Каэсидов кажется вышедшим из-под кисти Иеронима Босха. Его уровень технологий остался на уровне Средневековья, его архитектура — странная смесь готического стиля и неизвестно чьей фантазии. Смертные обитатели выродились из-за кровосмешения и влияния магии этого места. Стоит помнить, что через эту дверь совершенно точно невозможно пройти (в том или ином смысле) как смертным, так и большинству вампиров. Только Каэсиды и Малкавиане обладают невероятно редкой возможностью получить разрешение посетить мир фей (как, например, Розенкранц). Но при этом необходимо знать ритуал, позволяющий переходить между мирами. Однако при помощи определенных очень могущественных ритуалов Тауматургии возможно насильно открыть проход. Также в свою очередь по этому пути могут пройти Подменыши, Маги или Гару (через Умбру), но такого на сегодняшний день пока ни разу не случалось… Благодаря своим эзотерическим знаниям и невероятным силам, Розенкранц открыл дверь в Домен Каэсидов около ста лет назад. Он совершил всего несколько набегов, каждый раз умудряясь избегать бдительного ока Марконiуса и его людей. Тремеры приметили странный интерес этого Малкавиана к Собору и начали собственное расследование. Кто знает, что случится, если им удастся разгадать невероятный секрет Каэсидов?

Персонажи игроков недавно прибыли в Страсбург. Их нанимают Тремеры (или Малкавиане), чтобы добраться до Розенкранца, завоевать его доверие (если это вообще возможно) и попытаться раскрыть его секрет. Розенкранц не дурак, чтобы доверять новым «друзьям», но рассчитывает использовать их, чтобы направить преследователей в смертельную ловушку…



ОБОРОТНИ ФРАНЦИИ

Культура Гару в целом бедна на письменные источники, и для оборотней Франции, к сожалению, это не исключение. По этой причине сложно представить полный и объективный экскурс в историю региона. Мы ограничимся следующими параграфами, которые расскажут читателю об истории французских оборотней в общих чертах — о громких и жестоких событиях, в которых легко потерять чувство реальности.

История

Импергиум

Где бы ни проживали Гару в древние времена, везде они яростно и живо поддерживали свое Владычество. Во Франции их присутствие восходит к шестому тысячелетию до нашей эры, но скорее всего некоторые из них поселились на этой территории задолго до этой даты. Как говорят мудрецы, везде, где были люди, были и оборотни, и таким образом, они были рядом почти всегда.

До определенной даты, которую сложно обозначить с точностью, Гару удавалось контролировать человеческую популяцию, по крайней мере по их собственному мнению. На самом деле, условия жизни в те времена были таковы, что у людей просто не было возможности стремительного роста и развития, даже без участия Гару. В это отдаленное время, хоть люди и не были властителями планеты, это не значило, что они были пассивны и безучастны. Сражения между племенами Гару и людьми уже случались, и уже к эпохе первых кельтов (в Бронзовый век), не в последнюю очередь благодаря развитию технологий, Владычество осталось лишь воспоминанием.

Серебряные Клыки уже тогда были главным и основным племенем Франции. Им пришлось уживаться с первыми Фианна, на тот момент заселившими Бретань, немногочисленными, но свирепыми бандами Грызущих Кости, Красными Когтями (их главными соперниками), и Черными Фуриями, которые были заинтересованы в том, чтобы подчинить себе все Средиземноморье, но чьи далеко идущие планы экспансии воплотились в куда более скромные действия. Некоторые племена еще не были известны под современными названием и не были отдельными сообществами, но не будем вдаваться в подробности, так как об этих героических временах почти не осталось воспоминаний.

Конкорд

Легенды некоторых племен гласят, что будущее всей Нации Гару решилось в один момент. Потомки Фенрира, Красные Когти и Лорды Тени хотели войны, в то время как Черные Фурии, Звездочеты и Фианна желали мира. Последним удалось убедить Серебряных Клыков, самопровозглашенных лидеров сбившегося с пути народа, что Гару и люди смогут сосуществовать в мире. Это положило конец Владычеству, и, как некоторые считают, начало необратимое падение Нации. Люди распространили влияние по всей Гайе.

Во Франции этот «поворот» ознаменовала беспощадная война между Красными Когтями и Серебряными Клыками, в которой последние пытались усмирить воинственные

настроения собратьев и помешать им получить контроль над всей страной. Когтям очень не понравились наставления тех, кого они считали с этого момента своими врагами, и между двумя племенами стали вспыхивать многочисленные конфликты. Они продолжались в более или менее открытой форме до середины Средних Веков, прежде чем возобновиться в виде редких стычек спустя несколько столетий.

Появление Вирма во Франции

Всем известна трагическая история Танцоров Черной Спирали. Некогда союзники кельтских племен наравне с Фианна, они в свое время под именем Белых Плакальщиков были последним оплотом англов в борьбе с римским владычеством. Фоморы Вирма стали причиной их падения, и гордые Гару мало-помалу поддались их разрушительному влиянию. Некоторые рассказывают, что их в конце концов затянуло в глубины Малфеаса, мрачной цитадели Вирма, и что там они были окончательно побеждены. Когда они выбрались оттуда, они уже стали теми, кем являются сейчас, безумными и изуродованными тварями, полностью подчиненными Вирму.

Во Франции, как и везде, Вирм всегда присутствовал в той или иной форме, но прибытие Танцоров Черной Спирали в Средние Века четко обозначило начало его доминирования в регионе. Танцоры высадились сначала в Бретани, откуда их быстро изгнали Фианна, тем самым отведя опасность от своих ирландских собратьев. Поняв, что секрет их выживания в незаметности, Гару Вирма быстро направились к центру страны, в сердце самых неприветливых регионов. Они путешествовали по обширным подземным тоннелям, закапываясь целыми стаями до лучших дней. С тех пор их влияние только росло, некоторые даже создавали временные союзы с членами Шабаша (что неудивительно), не самыми разборчивыми магами (что тоже кажется возможным), или с Неблагими подменышами, которые наиболее разборчивы из всех (но такие союзы тоже вероятны). В настоящее время Танцоров во Франции больше, чем когда-либо, и их продвижение уже кажется неостановимым. Но к счастью, корпорация Пентекс, глубоко пустившая корни в стране, испытывает огромные трудности, пытаясь скоординировать свои действия с действиями Танцоров. Если бы не этот факт, можно было бы справедливо предположить, что этой стране, как и в большинстве соседей, к сегодняшнему дню не осталось бы ни единого Гару.

Нашествия

Падение Римской Империи и последовавшие за ним нашествия варваров предоставили множеству Гару отличную возможность поселиться во Франции. Некоторые Фианна, покинувшие свои земли из-за римского владычества, смогли с триумфом возвратиться на родину. На этой территории появилось два новых племени: Ходящие По Стеклу, пришедшие с юга, и Лорды Тени, пришедшие с востока. За ними сразу же последовало и третье — Потомки Фенрира. Два последних племени стали для Серебряных Клыков источником многих проблем: если у Ходящих получилось быстро интегрироваться в политическую картину Франции, то Фенриры и Лорды проявили захватнические амбиции. Каждое из племен хотело забрать у Серебряных Клыков власть над страной.

К несчастью для них, ни одно, ни другое племя не смогло заручиться поддержкой Красных Когтей, разделявших на тот момент часть их идей. Без поддержки, которая могла бы оказаться бесценной, подвергавшиеся атакам Бруха и Гангрелов Потомки Фенрира не смогли достичь своих целей. Некоторые впрочем утверждают, что они так и не отказались от своих притязаний и все еще надеются покорить Францию.

Пользуясь этими уязвимостями, Серебряные Клыки нанесли им серию поражений, которая временно положила конец их вражде. Потомкам Фенрира тем не менее удалось сохранить свои позиции в Нормандии, где они смогли зализать свои раны в последующие века. Что до Лордов Тени, они продолжали борьбу с Серебряными Клыками до конца Средневековья. Большая часть лидеров-хомидов этих племен входила в дворянское сословие, и их битвы часто принимали форму дуэлей между кровными врагами, но не приводили ни к каким результатам.

Норманнское нашествие

Считается (см. главу «Вампиры»), что нашествия викингов, прибывших во Францию в IX веке, произошли под влиянием Бруха, Гангрелов и Потомков Фенрира. Нужно понимать, что скрывается за этой информацией: в реальности, скорее всего Бруха были среди датчан, а Гангрелы — среди норвежцев, двух сильно отличных друг от друга скандинавских народов, которые прибывали в Нормандию последовательными волнами. Что до Потомков Фенрира, они на самом деле прибыли с саксонскими захватчиками, которые прошли по северу Франции, а затем отправились на юг Англии, к своей конечной цели. Поэтому абсурдно было бы считать, что Гангрелы и Бруха могли одновременно прибыть в Нормандию, и что это нашествие могло создать условия для долговременного союза двух кланов. Также очевидно, что Потомки Фенрира никогда не поддерживали мирных отношений с Гангрелами и Бруха. Война, разгоревшаяся между ними на заре второго тысячелетия, является тому ярчайшим доказательством.

Средние Века

Серебряным Клыкам приходилось сражаться на несколько фронтов в течение всего Средневековья. Будучи доминирующим племенем, они были ответственны за поддержание порядка по всей стране. Сдерживая постоянный натиск Потомков Фенрира, Лордов Тени и Красных Когтей, они в конце концов заключили перемирие в ходе нескольких Вече, оставшихся в памяти по сей день. Фенриры, раздираемые внутренними междоусобицами, потеряли в это время возможность взять верх над своими противниками, у Клыков остались другие проблемы. Им приходилось одновременно останавливать влияние Вирма, все набиравшего силу, и следить за Лордами Тени, которые продолжали свою активность.

Помимо отдельных столкновений с Серебряными Клыками, Лорды стремились овладеть всеми каэрнами в восточной части страны, чтобы ослабить остальные племена и взять весь регион под контроль. Серебряные Клыки смогли взять преимущество над этими племенами лишь за счет нового союза с Красными Когтями, и подогревая соперничество между Лордами Тени и Потомками Фенрира на северо-востоке Франции. Союз, заключенный между Серебряными Клыками и Красными когтями, не устраивал полностью ни одну из сторон, но был продиктован обстоятельствами, и без него страна несомненно оказалась бы в руках Лордов Тени. Из-за того, что большая часть Гару была крепко связана со своей родной землей, большая часть битв между Гару в то время совпадала с людскими войнами. К 1270 году Серебряные Клыки смогли распространить влияние на большую часть королевства (Лангедок, Овернь и Нормандию, где Потомков Фенрира было не так много), в то время как другие племена заняли остальные территории (Фианна обустроились в Бретани, Дети Гайи и Черные Фурии — на юго-востоке, Потомки

Фенрира и Лорды Тени на востоке и на севере, и небольшое количество Безмолвных Странников — на юго-западе).



Последний приговор

Инквизиция, Столетняя война, а затем эпидемия Черной Смерти (с 1348 по 1352 г.), прокатившиеся по всей Франции, оставили неизгладимый след и на популяции Гару, а точнее их Галлейнов (или Кинфолков, или, как их еще называют сейчас, Родичей), которых эти трагические события не обошли стороной. Многие Черные Фурии были обвинены в колдовстве и закончили жизнь на костре, в то время как сотни Грызущих Кости полегли от особенно агрессивной формы бубонной чумы. Хомиды Лордов Тени и Серебряных Клыков часто были вхожи в круги местной знати, и погибали в бою, защищая свою территорию. Вирм воспользовался уязвимостью и начал особенно жестокие атаки, в ходе которых погибло множество людей. К счастью, на стороне англичан, воевавших с французами, почти не было других Гару. Народ воинов Гайи на этот раз избежал междоусобицы, которая точно еще на шаг приблизила бы неизбежный Апокалипсис вкупе со всеми остальными катастрофами тех времен. В отличие от своих собратьев из Нового Света, на тот момент европейские Гару уже боролись за свое выживание, и с тех самых пор страх вымирания так и не оставил их.

Ренессанс и Великий Век

К концу Средних Веков ситуация для Гару Франции была критической. Их число уменьшилось практически вдвое. В то время как люди с восторгом и изумлением открывали для себя

новые идеалы Ренессанса, зарождающегося в Италии, Серебряные Клыки, а вслед за ними и все французские Гару, ощущали начало затянувшегося кошмара. Человечество брало под свой контроль все больше лесов и расселялось по сельской местности, их шаги становились все увереннее, а города безгранично расширялись. Лишь Ходящие по Стеклу, прибывшие во Францию в начале Средневековья, смогли повернуть эту ситуацию в свою пользу. Они глубоко укоренились в торговых гильдиях больших городов и предприняли, пусть и во многом тщетные, попытки убедить своих собратьев в возможности (и необходимости) приспособиться к текущей ситуации и постараться извлечь из нее пользу. После окончания религиозных войн (которые, помимо всего прочего, служили ширмой для чуть ли не единственной известной нам войны между Ходящими по Стеклу и Грызущими Кости), геополитическая карта Франции приняла практически современный облик. Территория Серебряных Клыков, уже тогда начавших угасать в своем величии, таяла, как снег под лучами солнца, в то время как южная часть страны превратилась в настоящую мозаику, где бок о бок обитали Дети Гайи, Безмолвные Странники, Черные Фурии, Ходящие по Стеклу и Грызущие Кости.

Революции

Век Просвещения и Революция, имевшие значительные последствия для всего населения Франции, прошли для Нации Гару практически незаметно. Оборотни были заняты борьбой друг с другом за крохотные участки оставшейся территории. Леса, которые когда-то были обширны и богаты, становились все реже, и поэтому все более ценны. Из-за них разгорались кровопролитные бои, в ходе которых многие каэрны оказались покинуты или потеряны. Гару, за исключением Стеклоходов, игравших важную роль в Великой Революции, и Фианна, которые пытались воспользоваться ситуацией для отделения Бретани, оказались безразличны к политическим потрясениям, которые перевернули всю страну, и почти полностью потеряли интерес к жизни людей.

Империи

Захват армиями Наполеона больших территорий в других странах (особенно в Испании, Германии и Италии) вернул оборотней в реальность. Эти события неизбежно привели к большому количеству братоубийственных сражений между европейскими Гару. Серебряные Клыки, чьи Галлейны (Кинфолки или Родичи) оказались в рядах наполеоновской аристократии, подвергались в Германии множественным атакам со стороны Потомков Фенрира. Мало кому из них удалось добраться до своих русских соплеменников, а те, у кого это получились, наверняка остались в России. Огромное количество их потомков окажутся убиты всего лишь через сотню лет…

Во Франции эта эпоха ознаменовалась новым конфликтом между двумя угасающими племенами, Красными Когтями и Серебряными Клыками, за территорию Оверни. Снова эти братоубийственные стычки стали фатальными для обеих сторон, и не привели ни к какому конкретному результату. В течение следующего века, Когти пересмотрели и сильно поуменьшили претензии, пострадав от систематического истребления волков, и были вынуждены подчиниться благородным соседям, чтобы обеспечить свое выживание.

Знаки

Приход к власти Наполеона III, последовавшая за ним волна быстрой индустриализации, постоянный технологический прогресс и Первая Мировая Война стали для Гару пророческими знаками. Гайя умирала, Европа семимильными шагами вступала в современную эпоху. В 1916 году в Вердене Красные Когти и Лорды Тени приняли решение сражаться и защищать свои леса. Они совершили множество опустошающих диверсий во французских и немецких лагерях, но их действия были лишь каплей в океане крови, и прошли практически незаметно. Некоторые экстремисты из Потомков Фенрира сражались бок о бок с немецкими армиями, но были безжалостно уничтожены с благословения Серебряных Клыков.



Потомки Фенрира не простили этого противодействия, и снова столкнулись со своими собратьями на полях Турени. До определенного момента они делали успехи, но в конце концов им пришлось отступать, так как Лорды Тени воспользовались этой возможностью и вторглись в их территории на севере. Впервые за всю историю Гару могли сражаться друг с другом открыто, и их завывания тонули в грохоте взрывов. На юге Дети Гайи старались примирить противников и заставить их прекратить сражаться, но их попытки остались без внимания. Гару Франции вне всякого сомнения сбились с пути.

Современность

Современная Франция полнится вопросами о том, что поставлено на карту, и что стоит во

главе угла. Корпорация Пентекс пустила свои корни в этой стране так же, как и по всему миру. Ее заводы, центры по переработке радиоактивных отходов и атомные электростанции прорастают повсюду, как ядовитые грибы. Реки отравлены, животные вымерли, леса опустошены, пляжи загрязнены, а горы сожраны беспощадными аппетитами застройщиков, не знающих ни границ, ни принципов. Большая часть этих преступлений совершена руками Пентекса, но безответственность людей с ужасающей легкостью позволила им свершиться. Гару по всему миру бессильны противостоять этой беспрецедентно масштабной угрозе. Они страдают от внутренних раздоров, и становятся легкой добычей для Танцоров Черной Спирали, которые выбираются на свет из своих тоннелей голодными до бойни и жадными до власти.

С конца Второй Мировой борьба французских Гару сводится лишь к упорному сопротивлению. Их осталось едва ли больше тысячи на всей территории, и большая часть Грызущих Кости (судя только по их словам, конечно) решила покинуть эти земли насовсем. Дни оборотней, кажется, сочтены. Своим выживанием они обязаны лишь нескольким весьма поразительным удачным победам. Красные Когти уже переходят все границы, оказывая отпор наступающему врагу, но никто и не думает о том, чтобы их упрекнуть, особенно медленно угасающие Серебряные Клыки. Приведем несколько примеров. Последняя выдра была убита в Берри в 1954 году, а на следующий день всю семью охотника нашли мертвой (в газетах писали об убийце-психопате). В 1975 взрыв вышки фуникулера в Альпах унес жизни 28 человек и привел к закрытию горнолыжной станции Монлужьон через несколько недель под давлением местных властей. По всей стране группы экоактивистов, при поддержке в первую очередь Детей Гайи и Черных Фурий, все чаще и заметнее проводят свои акции. В это время Фианна храбро сражаются за свою территорию. На полуострове Контантен Потомки Фенрира и Братство Асгарда объявило безжалостную войну слугам Вирма и уже может похвастаться первыми успехами. Но сколько поражений им пришлось потерпеть, прежде чем одержать эти небольшие победы?

Пентекс, которому эти действия не страшнее укусов насекомых, продолжает свою разрушительную работу с поддержкой местных властей и в союзе с безучастной Технократией. Франция, как и вся Гайя, мало помалу слабеет под мощными ударами, каждый из которых может стать последним, и никто не может сказать, сколько времени она еще будет в силах сражаться, прежде чем окончательно сдаться Вирму. Некоторые Гару вспоминают о древних пророчествах и дрожат в страхе перед тем, что несет им новое тысячелетие, другие еще надеются на победу и придерживаются все более радикальных методов: систематического уничтожения, массовых атак и противоестественных союзов. Еще может случиться, что кто-нибудь из другой страны вступит в эту битву, кто-то, кто сможет собрать воедино разобщенный народ, личность, что вселит надежду в своих соплеменников и приведет их к победе. Нашему времени отчаянно нужны герои, и возможно это — их последний шанс.

«Оборотни» — это игра о героях, и легко можно использовать эту идею для создания масштабной кампании. Персонажи игроков — те самые «пришлые», чье появление предсказано древними пророчествами, или же по крайней мере должны найти тех самых посланцев? Или, может быть, те еще даже не знают, что принадлежат к народу Гару?

Франция глазами Гару

Север: Па-де-Кале и Пикардия

Север Франции стал неоспоримым доменом Лордов Тени, которые прогнали отсюда практически всех Потомков Фенрира. Лорды, свирепые бойцы, смогли помешать своим противникам объединить силы с соплеменниками из Черного Леса. Сейчас они считают делом чести сражаться с Вирмом во всех его проявлениях, и устраивают кровавые походы для уничтожения заводов и атомных (и не только) электростанций, которых в этом регионе достаточно много. Лорды Тени — полноправные и единоличные властители этого домена, у них нет ни союзников, ни информаторов, и кажется что они компенсируют свое небольшое количество неугасимым рвением. Каэрн Креси, который находится в лесу под тем же названием, на северо-западе от города Амьен, без сомнения является их главной цитаделью, и некоторые полагают, что у них также есть несколько менее могущественных каэрнов на берегах реки Соммы.

Иль-де-Франс

Иль-де-Франс слабо населен Гару. В столичном регионе на постоянной основе обитают лишь около пятнадцати Ходящих по Стеклу. Помимо них есть Грызущие Кости, но их сильно меньше, чем в былые времена, и к тому же они слишком плохо организованы, чтобы точно их подсчитать. Огромное количество беженцев и бездомных не перестает стекаться в столицу, поэтому можно предположить, что Гару могут затеряться в этом потоке и остаться практически незамеченными. Регион и его сверхъестественные обитатели в больших подробностях будут описаны в издании, посвященном Парижу.

Совершенно очевидно, что представленная разбивка на регионы полностью выдумана авторами книги. Гару мало внимания обращают на человеческие границы и рассуждают в рамках каэрнов и протекторатов. Границы их доменов, таким образом, не совпадают с границами упомянутых территорий. Стоит также учитывать, что Гару живут в тяжелое время. Межплеменные войны, атаки Пентекса и события в человеческом обществе легко могут полностью или незначительно изменить те данные, что приводятся в этой книге.

Шампань и Арденны

Этот регион официально находится под покровительством Лордов Тени, но здесь их количество и влияние безусловно меньше, чем в Пикардии. Теурги племени, мучимые кошмарными видениями, предостерегают воинов от появления в городе Реймс, от которого чувствуют волны негативной энергии (возможно, Танцоры Черной Спирали уже вступили в контакт со Спектрами Короля Пустоты с неизвестными целями). На самом деле, в регионе практически нет Гару, хотя некоторые слухи говорят о наличии септа Безмолвных Странников где-то в Восточном Лесу. Ничто впрочем до сих пор не подкрепило бы слухи, если бы не некоторые тревожные события наподобие исчезновения туристов в этом лесу. Лорды Тени в свою очередь обнаружили древний каэрн в районе Шарлевиль-Мезьера, который на данный момент служит им главной базой. Отсюда они отправляют карательные экспедиции против мстительной кочевой стаи Потомков Фенрира.

Эльзас и Лотарингия

Фенриры из Черного Леса, пытающиеся установить связи с французскими соплеменниками, часто наведываются в этот регион. Редко кто из них, впрочем, возвращается из него, так как здесь, на горном массиве Вогезы, находятся два каэрна Красных Когтей, которые свирепо его защищают. Говорят, что они состоят в союзе с Красными Шапками, и даже несмотря на то, что благородные подменыши отвергают эту гипотезу, такой союз кажется вероятным. Вместе два непримиримых народа обладают достаточной силой, чтобы убедить любого непрошеного гостя, что не стоит осквернять их домен своим присутствием.

Красные Когти и Красные Шапки

Большая часть подменышей считает Гару давними сородичами-феями, ослепленными непрестанной борьбой против Вирма. Даже если они больше не считаются частью Дивного народа, у Красных Шапок в Вогезах есть свое мнение на этот счет. Они решили объединиться с Гару, чтобы прогнать людей из этих гор. Большинство считает, что после утраты всех своих Зачарованных Мест, они потеряли рассудок и решили объединиться с единственными оборотнями, которые разделяют их идеалы. Подменыши Герцогства Сводов и Королевства Первых Деревьев никогда не слышали о Красных Шапках в Вогезах. Для них, этих ребят просто не существует, или...по крайней мере, они делают вид.

На франко-германской границе все чаще стали появляться Танцоры Черной Спирали, и пришло время положить этому конец. Но кто может этим заняться? Красные Когти Вогезов, которые ослеплены своим походом против людей, Потомки Фенрира в Германии (которые терпеть не могут французских Гару, кроме своих соплеменников)? Или Лорды Тени, которые намереваются нанести решительный удар и укрепить свои позиции в этом регионе? Или напасть так страшна, что сможет заставить эти три племени объединить усилия?

Нормандия

Нормандия — территория Потомков Фенрира. Эти гордые Гару зажаты между Фианна в Бретани, Лордами в Арденнах и Серебряными Клыками в Турени, и значительно уступают немецким собратьям по силе и пространству для маневров. Чтобы хоть как-то сохранить авторитет, французские Потомки, находящиеся в плохих отношениях с другими племенами, заявляют, что являются последним племенем Франции, до сих пор не отступившим под ударами многочисленных в этом регионе сил Вирма. Братство Асгарда наводит ужас на полуостров Контантен, где быстрыми и решительными ударами ведет безжалостную войну против Пентекса. Главный септ Потомков Фенрира, самый большой во всей Франции, находится вокруг Каэрна Огненного Древа в региональном парке Нормандия-Мен. По слухам, всех чужаков быстро казнят, будь то гонцов или шпионов.

Бретань

Бретань испокон веков находилась в руках Фианна. Здесь насчитывается как минимум четыре каэрна, один в Карнаке, второй в Ланд-де-Ланво, третий на островах Иль-де-Гленан и последний в горах Мон д’Арре. Все эти четыре септа живут в обстановке взаимопонимания и поддерживают дружеские отношения с многочисленными феями региона. Даже если бретонские Фианна и показывают себя с мирной и дружелюбной

стороны по отношению к гостям, они тем не менее остаются наготове и ведут войну с Вирмом повсюду, где он себя проявляет. В Бретани его атаки зачастую принимают форму безумных проектов по застройке, приводимых в действие дочерними компаниями Пентекса, незаконных ядерных испытаний и нелегального отлова рыбы в опустошительных масштабах, с чем местные Гару пока не способны бороться. Наконец вмешательство Танцоров Черной Спирали также становится все более частым, что заставляет Фианна планировать масштабные операции по их окончательному изгнанию из региона. К сожалению, Фианна пока недостаточно много, хотя недавно к ним присоединилось несколько Звездочетов.

Долина Луары

Эти земли некогда принадлежали исключительно Серебряным Клыкам, однако на данный момент они сдали позиции и теперь делят этот регион с Потомками Фенрира из Вандеи. В регионе насчитывается не больше двадцати Гару, проживающих в районе заповедника Брен, где у них есть один общий каэрн.

Бургундия и Франш-Конте

Этот полный лесов и природных парков регион — домен Красных Когтей, и, судя по всему, некоторых Лордов Тени, отвернувшихся от основной части племени. Они обустроились в парках Морван и О-Юра, к созданию которых во многом приложили руку их Галлейны (Кинфолки или Родичи). Два племени стараются держаться подальше друг от друга и ведут тайные игры вдали от чужих глаз. Может показаться, что Гару из септа Орла, как и из септа Неистового Грома, проводят больше времени в Умбре, чем в реальности. Причина этой потери интереса к земным делам неизвестна. Некоторые говорят о мистической миссии и артефакте, который может спасти всю страну. По этой же, скорее всего, причине Гару других племен не спешат держать советы с Гару Бургундии.



Центральный Массив

Обширный горный регион — последний настоящий бастион Серебряных Клыков, и даже несмотря на то, что сейчас они делят его с Красными Когтями, все считают Массив именно их доменом. Увы, вымирание Серебряных Клыков кажется уже неминуемым. Некоторые из них, в первую очередь богатые землевладельцы, питают себя пустыми иллюзиями и все больше замыкаются в себе, другие тратят свое время на Вече, в ходе которых обсуждают и делят между собой спорные территории с целью отхватить себе кусок побольше, чем у соседа. У Клыков все еще есть несколько каэрнов (в Национальном парке Вулканов Оверни и в Парке Севен), но их силы в упадке. Что до Красных Когтей, они по-видимому не обращают внимания соседей, несмотря на все более и более частые призывы о помощи, и вместо этого совершают кровавую месть за своих братьев-волков, истребляемых охотниками. Неизвестно, есть ли у них хоть один каэрн в регионе.

Некоторые каэрны

В Пикардии Каэрн Креси (Лорды Тени) Уровень: 3 Барьер: 3 Тип: Силы
В Арденнах Каэрн Бездонной Пропасти (Лорды Тени) Уровень: 2 Барьер: 3 Тип: Воли
В Вогезах Каэрн Скалы Фей (Красные Когти) Уровень: 3 Барьер: 3 Тип: Ярости
В Нормандии Каэрн Огненного Древа Уровень: 4 Барьер: 3 Тип: Силы
В Бретани Каэрн Мон д’Арре (Фианна/Дикая Охота) Уровень: 3 Барьер: 4 Тип: Чести
Каэрн Дикого Ветра — Иль-де-Гленан (Фианна)

Уровень: 3 Барьер: 3 Тип: Видений
В Берри Каэрн Буше (Серебряные Клыки/Красные Когти) Уровень: 2 Барьер: 4 Тип: Воли
На Центральном Массиве Каэрн Громовой Горы (Серебряные Клыки) Уровень: 3 Барьер: 3 Тип: Гнозиса
В Альпах Каэрн Красного Пика (Черные Фурии) Уровень: 3 Барьер: 4 Тип: Плодородия
В Аквитании Каэрн Игосен (Дети Гайи/Молчаливые Странники) Уровень: 2 Барьер: 4 Тип: Загадок
В Перигор Каэрн Падирак (Серебряные Клыки) Уровень: 4 Барьер: 2 Тип: Королевский (каэрн на данный момент покинут)
В Пиренеях Каэрн Облаков (Гураль) Уровень: 3 Барьер: 3 Тип: Мудрости
В Провансе Каэрн Поющих Трав (Дети Гайи) Уровень: 2 Барьер: 4 Тип: Юмора

На Корсике

Каэрн Виццанова (Черные Фурии)
Уровень: 3
Барьер: 4
Тип: Вильда

Здесь приведено лишь несколько из множества каэрнов, находящихся во Франции, авторы советуют читателю создавать собственные каэрны для собственной истории.

Рона-Альпы

Черные Фурии прибыли из Греции в Альпы еще до Рождества Христова, и с тех пор никогда не покидали этот регион. Может быть эти горы напоминали им об Олимпе? С тех самых пор они не перестают принимать у себя своих сестер в изгнании и бороться с силами Вирма. Как и у Серебряных Клыков, их французские родословные на данный момент увядают: Фурий становится гораздо меньше, и большая часть из них слишком стары (и слишком безумны, как добавляют некоторые). Активно противостоять Пентексу (строящему все больше плотин, современных горнолыжных станций и лесопилок) и Танцорам Черной Спирали, которые в этом регионе появляются все чаще, они едва способны. Ходящие по Стеклу, которых достаточно много в Лионе, совершенно не интересуются их проблемами, и ходит слух, что они сами обратились к Вирму.

Пуату и Аквитания

В этом регионе довольно мало Гару, но можно встретить нескольких Серебряных Клыков в изгнании, Детей Гайи, у которых есть каэрн в Ландах, и небольшую группу путешествующих Безмолвных Странников. Дети Гайи, нашедшие убежище в одном из самых крупных заповедников Франции, несколько раз предлагали укрыть сородичей и помочь им разрешить конфликты, которые могут разразиться между ними. Никто, кроме некоторых Странников и Звездочетов, до сих пор не обратил внимания на их предложение.

Перигор и Гасконь

Этот опасный регион стал домом для очень небольшого количества Гару. В Ущелье Падирак должен быть скрыт каэрн Серебряных Клыков, но никто до сих пор не смог подтвердить эту информацию. Ищущие духовной силы Странники и некоторые Дети Гайи, по слухам, проходят через землю катаров, но из-за их постоянной миграции оценить их точное количество невозможно. Этот регион — единственное во всей Франции место, за исключением города Реймс, где происходят контакты между Гару и призраками.

Пиренеи

Эти суровые опасные горы — домен экотеррористов и знаменитых медведей-оборотней Гураль, породы перевертышей, с которой Гару предпочитают не шутить. Таинственные и мстительные Гураль наводят ужас на относительно безлюдный регион при поддержке экотеррористических групп. На данный момент им удается с успехом сдерживать натиск Пентекса. Многие идеалисты видят в этой борьбе пример, которому стоит последовать, и мечтают присоединиться к своим «братьям» в горах и сражаться с ними бок о бок. Вопрос только в том, как к этому отнесутся Гураль…

Несколько Безмолвных Странников отправлялись в Пиренеи, чтобы присоединиться к Гураль, и с тех пор не вернулись. Их септ может отправить персонажей игроков на поиски. Была это запоздалая месть (отношения между Гураль и Гару всегда были непростыми), бегство по необъяснимым причинам (а что сейчас происходит в Испании?) или засада Танцоров Черной Спирали? Выяснить это предстоит игрокам.

Лангедок, Прованс и Лазурный Берег

Гару-население этого обширного региона отличается наибольшим разнообразием во всей Франции. Здесь смешались Грызущие Кости (которые больше всего любят эту территорию), Дети Гайи (особенно в Провансе, где у них как минимум два каэрна), Звездочеты, Безмолвные Странники, Ходящие по Стеклу, несколько стай экотеррористов и даже единственные Уктена Франции, чей каэрн находится в ущелье реки Вердон.

В этом регионе также сильнее всего активность Пентекса. Побережье Средиземного Моря подвергается сильному загрязнению, и частые лесные пожары (в основном из-за поджогов), бушующие в Провансе, не проходят бесследно для экосистемы. Пусть и не прилагая особых усилий к сотрудничеству, племена региона наслаждаются относительным миром, чем местные вполне довольны с учетом всех обстоятельств. Региональные вече происходят слишком редко, чтобы надеяться на совместные действия, способные остановить неумолимый натиск сил Вирма.

Корсика

На Корсике, где уже давно происходят столкновения между различными группировками Бруха, Гару не чувствуют себя уютно. Здесь на данный момент существует два удаленных каэрна, один из которых (каэрн Вицканова)[1] защищает семья Черных Фурий, а второй (каэрн Кастаницция) находится под покровительством Красных Когтей и Детей Гайи. Все эти уставшие и пессимистичные Гару тем не менее не собираются покидать Францию, и только что-то из ряда вон выходящее может заставить их убраться со «своего» острова.

[1] *в реальности это место называется Визавона, но в книге орфография такова — прим.перев.*

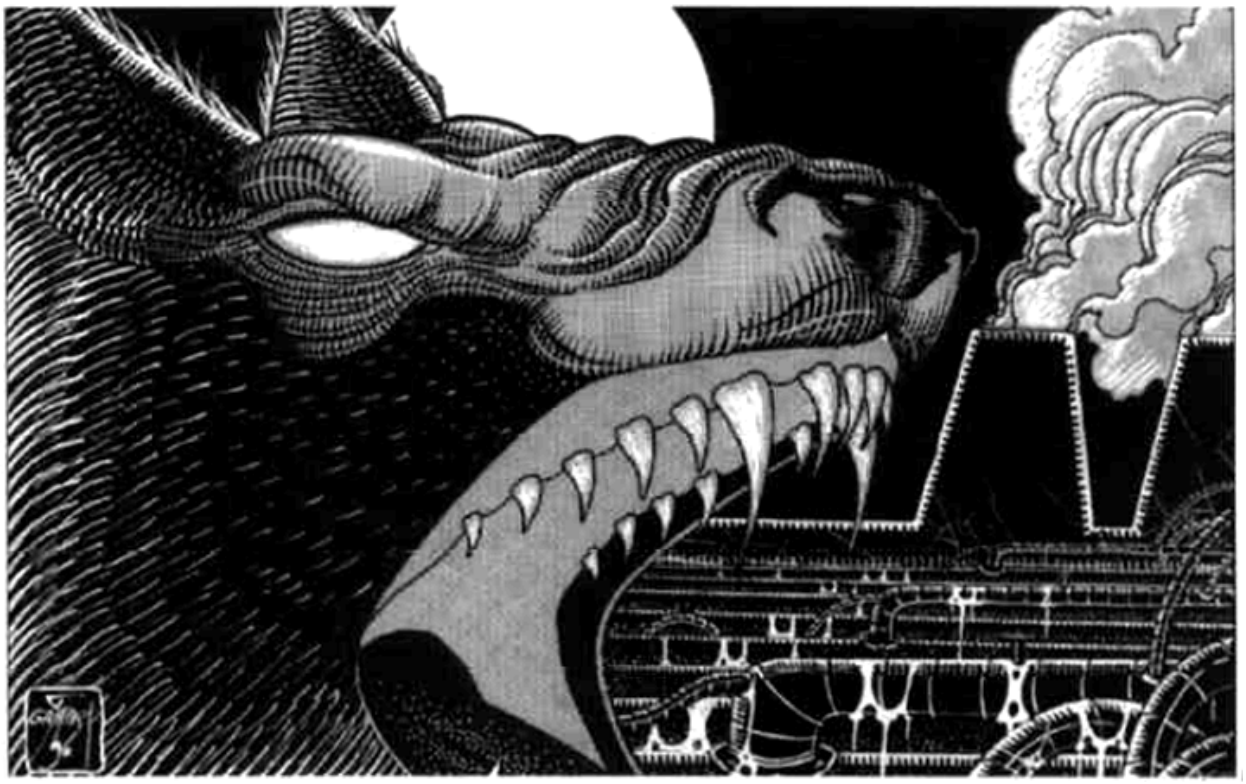
Нация Гару во Франции

Под пагубным влиянием Технократии в ходе многих веков Франция оказалась досконально картографирована, обустроена и коммодифицирована. На этой территории, которая когда-то была такой дикой и опасной, оборотни больше не имеют возможности поддерживать привычный им ранее образ жизни: большая часть их убежищ оказалась уничтожена или утратила свои изначальные функции. Страна, оставшаяся без защитников Гайи, стала одним из главных плацдармов для активности Вирма, и особенно для щупалец Пентекса, который уже не скрывает и претворяет в жизнь свои отвратительные планы.

Франция вполне заслуженно называется «шестиугольником». Она окружена невидимым барьером, внутри которого территория страны отдана на растерзание представителям Контроля. Несколько клочков земли однако все еще избавлены от власти техномантической парадигмы. Немногочисленные регионы, которые до сих пор изолированы или признаны нерентабельными для государства, из-за чего прогресс их не затронул, служат пристанищем последним Родичам Нации Гару… и ее последним воинам. Места, сохранившие древние традиции, и неприветливые регионы, такие как Бретань или Вогезы, стали убежищем, нетронутыми бастионами сопротивления против объединенных сил Технократии и Пентекса. Пусть надежда Гару еще живет, нельзя не отметить, что защитники Гайи, многие века сражавшиеся и погибавшие в неравной борьбе в стране, медленному распаду которой не могли помешать, возможно доживают последние годы.

Французские Гару мало-помалу исчезают, приходят в упадок и уходят в забвение, оставаясь лишь жалкими пережитками забытой сегодня культуры. Тем не менее, они готовы поднять оружие и выйти в последний бой, чтобы погибнуть с честью…

На данный момент во Франции осталось всего несколько сотен Гару, самые тревожные слухи говорят о двух сотнях, но это количество все же сильно преуменьшено. Из-за массовой миграции из сельских районов Родичи стали слишком редки, что сильно



повлияло на генетическое разнообразие оборотней и привело к растущему количеству близкородственных браков.

Черные Фурии

Под прикрытием культов, посвященных богиням плодородия и природы, Черные Фурии в прежние времена принимали активное участие в жизни человеческого общества, но сильно пострадали во времена Инквизиции в Средневековье. На данный момент это племя совершенно дезорганизовано, но несмотря на это не прекращает непримиримую борьбу, особенно в Альпах, и его члены остаются наиболее активными и мстительными представителями Нации в стране.

Грызущие Кости

Грызущие Кости, жалкие создания, которых порой отвергают даже их сородичи, распространены во Франции не меньше, чем в любой другой стране. В течение двадцатого века, тем не менее, многих соблазнила американская мечта, увлекшая племя в мегаполисы Нового Света. Эта миграция достигла пика вскоре после конца Второй Мировой, и сейчас во Франции гораздо меньше Костегрызов, чем когда-либо в прошлом. Оставшиеся в стране для незаметности смешались с растущей массой беженцев и бездомных, выброшенных на обочину жизни нашим современным обществом. Причины, по которым они так привязаны к этой стране, все еще не ясны...

Дети Гайи

Во Франции, где их усилия никогда не приносили плодов, Дети Гайи немногочисленны. Племя предпочло освоить другие земли, где их таланты будут ценнее. Некоторые, однако, решили остаться на юге страны и несмотря ни на что распространять свои послания о надежде и гармонии.

Фианна

Фианна, в древности подписавшие Пакт Сумерек с Феями и некоторыми Традициями Магов, без сомнения являются самым организованным племенем во Франции. Они вместе со своей кельтской Родней противостояли нашествию римлян в Бретань, которую с тех пор никогда не покидали. Войны, которые вело это племя, пусть и редко приносившие значительные победы, позволили ему сохранить сплоченность и избежать упадка, постигшего всех остальных. Фианна также поддерживают множество контактов со странами, где их братья живут до сих пор, и могут надеяться на серьезную поддержку в случае сильной угрозы.

Отношения между Магами и Гару

Не стоит заблуждаться: Сумеречный Пакт — редчайшее исключение. Во Франции, как и везде, отношения между Гару и магами никогда не были дружественными. Маги прибегают к убийству оборотней, которые путаются у них под ногами, и в исключительных случаях завладевают их каэрнами, которые маги называют Узлами. Франция, тем не менее, не является полем битвы между этими фракциями, преследующими довольно разные цели. Зная, что ничего не добьются прямой атакой на магов, Гару стараются каждый раз избегать

конфликтов, насколько это возможно. Каэрны становятся все более и более редкими, и поэтому все более ценными, и эта задача становится все сложнее, но оборотни и маги знают, что у них есть общий враг —Технократия. И это, без сомнения, единственное, что не дает их отношениям ухудшиться.

Потомки Фенрира

Это племя пришло с первыми захватчиками-саксами, обосновавшимися на побережье Нейстрии в Темные Века. Во Франции оно всегда представляло из себя силу, с которой стоит считаться. Несмотря на постоянные атаки (особенно со стороны Серебряных Клыков и Гангрелов), они, как и Фианна, всегда находили силы подняться на бой и защитить свои территории. По сей день Потомки Фенрира активны в Нормандии, где пытаются противостоять махинациям Пентекса. Часть из них образовала местное экстремистское движение под названием Братство Асгарда.

Ходящие по Стеклу

Ходящие начали играть активную роль в обществе Франции лишь со Средних Веков, во время которых заняли свою нишу в рядах купеческого сословия. Индустриальная эпоха могла бы подтолкнуть племя к дальнейшему развитию, если бы его члены не были заняты борьбой с Вирмом во всех его формах. Сейчас их можно найти во всех основных агломерациях Франции (Лион, Лилль, Париж, Марсель), но кажется, что они не готовы противостоять Вирму и его слугам с той же силой, что и в прошлом.

Красные Когти

Несмотря на все угрозы, Красным Когтям удалось сохранить свои позиции во Франции. Без сомнения, их гораздо меньше, чем раньше, так как волки в этой стране практически исчезли. Некоторые редкие особи все еще обитают в заповедниках и некоторых лесах (в горной цепи Вогезы и регионе Овернь), куда их постепенно переселяют. Некоторые последние происшествия, связанные с попытками восстановления популяции, спровоцировали неконтролируемую ярость Красных Когтей. Свирепые воины-индивидуалисты, ослепленные яростью, уже теряют всякую осмотрительность.



Лорды Тени

Лорды Тени прибыли во Францию после Серебряных Клыков и так и не смогли реально занять их место. Это гордое племя обитает на севере и все еще не рвется заключать пакты со своими давними противниками, тем более сейчас, когда те находятся на грани исчезновения. Лорды на данный момент направили свои взгляды на Потомков Фенрира, которых хотят изгнать из своей страны раз и навсегда. Может быть они надеются на то, что будут править на останках Гайи?

Безмолвные Странники

Недавний приток населения из стран средиземноморского побережья привлек в страну новых Странников. Несмотря на то, что они уже давно присутствуют во Франции, особенно в южных регионах, их ряды никогда не были многочисленны. Из-за особенной подвижности Странников (они близки с цыганами, с которыми разделяют свои тайны) довольно сложно точно оценить их количество, и еще рановато говорить о какой-то внутриплеменной организации.

Серебряные Клыки

Во Франции, как и по всему миру, Серебряные Клыки страдают из-за странного упадка, живут в изоляции и постоянной паранойе, и враждебно относятся к внешнему миру. Былое время их славных побед (они были очень близки к полному контролю над всей страной, особенно благодаря Вильгельму Завоевателю, который, по словам Клыков, был их Галлейном) уже давно прошло, хотя недавнее пророчество вернуло им надежду. В связи с этим они даже просили о помощи Красных Когтей.

Звездочеты

Звездочеты появились во Франции в 70-е годы, благодаря возросшему интересу к восточным культурам, но до тех пор были практически неизвестны французским Гару. Они все еще очень редки: Франция является для большинства лишь проходной точкой в их загадочных путешествиях, и по большей части Звездочеты посещают ее лишь проездом.

Члены племен Уктена и Вендиго привязаны к своим территориям в Америке, и практически никогда не появлялись во Франции. Однако несколько Уктена недавно видели на юге.

Путешествие бродяги по Франции

Это личный дневник Кэмерона Сазерленда по прозвищу «Пошли они все». Тот, кто читает без спроса: соси хуй, быдло, сам знаешь почему.

Воскресенье

Окей, окей, начинаем, хорошо? Раз уж этот сраный фургон наконец завелся. Походу со свечами что-то. Сука! Ладно, я поставил на повтор диск Rollerskate Skinny, выкрутил громкость на максимум (жаль, мы не в Ирландии, там было бы самое то), и немного успокоился, но не так, как мне хотелось бы. Черт, что за нахрен я вообще делаю? Делаю запись в журнале, вот сейчас, в данный момент. Нужно иногда подводить итоги. Не знаю, для кого я пишу (для себя, конечно), но почему бы и нет.

Я еду из Польши, через Германию и Нидерланды (славная там травка, да…), и от того, что я видел в этих странах (особенно в Польше), я до сих пор в ахуе. В смысле, я на самом деле родом из США, ок? Это та еще страна придурков, не буду скрывать. Но это, я такого даже представить не мог. Этот сраный Вирм устроил себе настоящее гнездо тут, в Европе, и я хочу убедиться, что ситуация везде одна и та же, прежде чем вернусь домой. Знаешь ли, я-то думал это Детройт, сука, самый поганый город на планете…

Никогда не ходите в Варшаву, мальчики и девочки. Там Гайя бьется в агонии, а никто и пальцем не шевельнет. Я это к тому, что тут, во Франции, походу тоже не все в шоколаде. Говорят даже, что это одна из самых пострадавших стран в Европе. Да уж, охотно верю! На данный момент я пока ни в чем не разобрался. Стоит сказать, что я тут всего два дня, наверное поэтому до сих пор не встретил в этом регионе ни одного Гару. Как мне говорили, они все свалили отсюда. Меня это все же немного удивило, должна же была остаться хотя бы горстка мазохистов. Например, насколько я знаю Фенриров, меня очень удивит, если их тут не осталась хотя бы пара-тройка. Клыки и Фианна, их тут точно должно быть, хотя бы немного. Я их найду, я даже примерно знаю, где искать. Там, куда я направляюсь, будет несложно найти таких, как мы. Я купил себе карту Франции и отметил несколько секторов, в которых ничего нет, и вот: по логике, наши должны быть там. Посмотрим, я дал себе тридцать дней на то, чтобы объехать всю страну. На данный момент я нахожусь в Сен-Дье, в Вогезах, в маленьком богом забытом городке, тысяч тридцать людей максимум. Может тут, в Европе, это считается большим городом? Но тут миленько, синие горы, напоминают Аппалачи, только в десять раз ниже.

Я уже продумал свое путешествие: я проеду к морю (по Юра, Альпам, все по горам, да), после этого сделаю небольшой тур по Провансу и поверну в сторону Пиренеев. Затем опять поеду на север к Центральному Массиву, поболтаюсь немного по центру, затем в сторону Бретани, Нормандии, там на север (не хочу в Париж, один голландец сказал это чистое самоубийство; него глаза аж кровью налились, так что я тоже пожалуй не хочу рисковать напрасно), затем поверну в Арденны и вернусь в Вогезы, вот и все!

Есть одна только неприятность, у меня нет бабла. На самом деле, если уж совсем честно, ни копейки не осталось. Все просрал, как дебил. В конце концов, это не так плохо, быть Гару все-таки бывает полезно. Что ж, набегу на все одинокие бензоколонки этой чертовой страны! Эх, чувствую себя двадцатилетним Керуаком. Франция пусть хоть горит, мне вообще пофигу. Я ж не отсюда.

Вторник

Слишком хорошее начало, первая встреча — первое разочарование. В конце концов, я еще легко отделался. Но начнем с начала. Спустя два дня поездки по Вогезам, за которую мне было совершенно не о чем писать, я решил проехаться в сторону таинственного места под названием «Скала Фей». Кто-то мне нашептал, что может быть в этих горах есть хотя бы подменыши? Я вышел из фургона где-то в девять вечера, хотя ночь уже давно наступила и пошел снег. Я знал, что не рискую натолкнуться на туристов в такой час. Я оставил фургон на одинокой тропе и решил пешком преодолеть те пять сотен метров, что отделяли меня от вершины горы. Из-за снега, который уже образовал тонкое хлопковое покрывало, тишина была особенно поразительной, по крайней мере до тех пор, пока мне не начал слышаться смех. Поначалу осторожные, голоса быстро становились все громче, и вскоре я был окружен ими со всех сторон. У меня было очень неприятное чувство, что сейчас они вцепятся мне в глотку.

С помощью инфракрасного зрения (спасибо дару Киберчувств) я смог различить в темноте несколько слабо видимых фигур, но это не помогло мне точно определить природу моих преследователей.

«Ты потерялся?, — прошептал мне голос, — Ты что-то ищешь?»

Все это начало действовать мне на нервы, захотелось выкрикнуть что-нибудь эмоциональное в адрес этих ублюдков, но мой французский был недостаточно хорош, чтобы оскорбить их как следует. «Ладно, — сказал я себе, — Это точно не дети, это понятно. Может это подменыши, может быть что-то, чего я еще не знаю. Если судить по их голосам и их тактике запугивания, едва ли это что-то опасное».



Я решил не обращать внимания на смешки (сейчас, глядя на ситуацию со стороны, я думаю, что может быть это и спасло мне жизнь), и подошел к подножью скалы. Ага! Не так впечатляюще, как я себе представлял, но я был почти уверен, что если заберусь на нее, можно будет осмотреть всю долину. И идея забраться наверх, чтобы посмотреть на снегопад с косяком в зубах не показалась мне совершенно абсурдной. Голоса прекратились. Пока я размышлял о своих замечательных перспективах, рука… вроде бы, тяжело опустилась мне на плечо. Я сразу же обернулся к двум с половиной метрам мышц и меха, смотревшим на меня. За моей спиной стоял Кринос.

Я тяжело сглотнул. Если бы он был один, я бы оценил ситуацию более спокойно, но за ним среди сосен поджидали четверо его дружков. Гару повернулся к своим:

– Все в порядке, он из наших.

Вот как, подумал я, ну если ты так говоришь.

– Мы — племя Красных Когтей, а ты зашел на нашу территорию. Повезло, что я тебя распознал, а то разорвал бы на куски. Кто ты такой?

Мне потребовалось добрых десять минут, чтобы убедить хозяев, что нет, я пришел не как враг, и что я всего лишь проходил мимо и скоро уйду. Когти, кажется, немного смягчились.

– Мы на охоте, — объяснил Каменный Клык, гордый ахрун, который немного внезапно обратился ко мне (он был вожаком стаи). Охоте?

– Люди уничтожают все на своем пути, леса, рысей, волков, и наша месть соразмерна их преступлениям, мы убьем всех, кого встретим. Хочешь сказать что-то против, Ходящий?

Ну… мне тут были не рады, это было вполне понятно. Я прекрасно знал, что Красные Когти не пылают особой любовью к моему племени, и поэтому решил лишний раз не пререкаться. Поднимает Горы, бета Каменного Клыка, предложил мне присоединиться к их ночному походу, вероятно я ему приглянулся. Его вожак поддержал приглашение, пусть и сдержанно. Не буду вдаваться в подробности об этом ночном приключении, скажу лишь, что это была настоящая мясорубка. Мы напали на пару немецких туристов, которых буквально разорвали на кусочки. Вернее, лучше сказать, ОНИ разорвали, а я просто смотрел со стороны, под предлогом того, что выдохся. Но спасаться бегством я тоже не собирался!

Добро пожаловать во Францию, подумал я, пока крики боли и ужаса той девчонки раздавались в моих ушах. Довольные и успокоившиеся Когти перешли в глабро и отправились со мной к фургону, где я оставил вещи. Поднимает Горы подошел ко мне.

– Ты знаешь, мы должны это делать. Ты не знаешь местных, мы — последняя надежда Гайи. Горы мучаются от боли.

Я ответил ему улыбкой:

– Никто тебя не заставляет оправдываться, — сказал я, зажигая сигарету под его неодобрительным взглядом, — я все понимаю.

Я устроился на сидении фургона.

– Итак, — спросил я у Каменного Клыка, — полагаю, мы никогда не виделись?

Он уставился мне прямо в глаза.

– Ты все правильно понял. Прощай, чужак. Передай всем у тебя на родине, что мы продолжаем сражаться.

Я завел двигатель.

– Идет, — пообещал я, сдавая назад.

Я собирался закрыть окно, но мне в голову пришла еще одна мысль.

– Эй! А кто это смеется у вашей скалы?

Смотрит на Сосны подошел к моей машине и тихо дал ответ, который я расслышал.

– Красные Шапки, наши друзья.

Чудесные места. Ну, а почему бы и нет? Я помахал своим новым друзьям рукой и повернул на юг в сторону Лугдуна, то есть Лиона. Слова заправщика, который указал мне на скалу, снова всплыли в моей голове (из-за них я его и пощадил, это место не было указано ни на одной карте): «Бойся Зверя Вогезов», — сказал мне старик. «Э, денег у меня нет...» — ответил я. «Это Зверь, точно вам говорю! Две сотни овец убиты в прошлом месяце, пропавших туристов и охотников не счесть. Он повсюду и сразу, это чудовище, поймать его невозможно. И хуже всего, что в новостях об этом ни слова, они нас держат за тупых деревенщин». На какой-то миг я даже слегка порадовался за этих Красных Когтей. Черт, они здесь никого не щадят.

Пятница

Вчера я приехал в Лион после небольшой поездки по горам Юра, где ничего особо интересного не нашлось. У меня в городе был один контакт, типа приятель друга двоюродного брата, некто по имени Маркус Конвекс. Мне понадобилось три часа на то, чтобы найти, где он прячется, и еще минут двадцать на то, чтоб запарковать фургон. По факту, у него не должно было быть конкретных причин прогнать меня, но с другой стороны я и не ожидал красной ковровой дорожки. С момента, как я увидел его рожу (по удачному стечению обстоятельств он как раз был дома), я понял, что с ним будет непросто.

– Привет! Я от компании Living Shareware, — сказал я. Его лицо с аккуратной бородкой и усталый взгляд сквозь маленькие очочки мне сразу не очень понравились, и похоже это было взаимно.

– Это еще кто?

Объяснение затянулось минут на десять, пришлось убедить его, что я ни продавец пылесосов, ни слуга Вирма, и не собираюсь злоупотреблять его гостеприимством.

Он наконец согласился меня впустить, и квартирка у этого типа была что надо: похоже у этого Конвекса с деньгами все отлично. Мы устроились в гостиной, и он с явной неохотой налил мне водки с лимоном. Я попытался перевести тему, разрядить обстановку.

– Миленько тут у тебя. Как тут вообще дела? – в ответ он пригвоздил меня к дивану ледяным взглядом.

– Слушай, я пока точно не понял, кто ты такой, но здесь тебе оставаться нельзя. Было совершенно неосмотрительно с твоей стороны явиться сюда вот так, без предупреждения. Ты разве не знал, что в Лионе крайне опасно?

Я с глуповатым видом покачал головой.

– Я подумал, что раз уж ты тут живешь, все не так плохо.., – Конвекс отошел к своим стеклянным дверям, и его взгляд заволокло пеленой.

– Хотел бы я быть таким же простодушным, как ты, – попытался он меня поддеть, – Если бы я правда мог уехать, то так бы и сделал. Но все не так просто. Мы здесь ведем свою битву, — этот тип начинал меня нервировать.

– Против кого, продавцов автомобилей?

Маркус испустил глубокий вздох и направился к двери, которую широко распахнул передо мной.

– Месье Сазерленд, мне было очень приятно познакомиться с вами, но я боюсь, что время вашего визита подошло к концу. Как-нибудь заходите снова, при случае.

Я подхватил рюкзак и быстро прошел мимо него.

– Филодокс, да? Никогда не выносил ваш юмор.

Конвекс практически хлопнул дверью у меня перед носом, и я уже собрался вниз по лестнице, не забыв бросить назад пару соответствующих оскорблений, когда мне навстречу поднялся какой-то парень, буквально замерший на месте, увидев меня. Вампир! Не нужно быть метисом, чтобы с точностью отличить этих тварей. Его глаза загорелись безумным огнем, а я почувствовал, как волосы на загривке поднимаются от ярости.

– Не знаю, кто ты такой, – начал он глухим голосом, – но ты не-

Дверь в квартиру Конвекса моментально распахнулась.

– Моран! – прокричал он непререкаемым тоном, – Стоять! Этот со мной.

Вампир помедлил, недоверчиво глядя на него, и мне показалось, что втянул клыки.

– Хорошо...раз ты так говоришь.

Оба уставились на меня, ожидая, пока я спущусь, что я и сделал, как можно медленнее. Итак, Ходящие по Стеклу работают с трупаками. Что ж, не нужно обобщать из-за единственного случая, но я сделал свои выводы. Я решил не задерживаться больше в этом вонючем городе и все же двинуться на юг, чтобы забыть об этом происшествии.

Отношения между Ходящими по Стеклу и вампирами Лиона

Моран, регент лионской капеллы, — необычайно находчивый политик. Ему удалось убедить местных Ходящих по Стеклу (которых в городе и агломерации всего около полудюжины) работать на него и присоединиться к борьбе против Джованни. Гару поначалу отнеслись к этому предложению с недоверием, но все же согласились с его аргументами, учитывая отчаянность своего положения.
В итоге Моран обещал обеспечить им покровительство и защиту после того, как все придет в порядок, то есть когда Джованни окончательно потеряют власть. Разочарованные в своей

миссии Ходящие, постоянно атакуемые вампирами, но все же не готовые покинуть город, согласились оказать Тремерам поддержку. Они знают, что их жизнь и спокойствие сейчас зависят от сотрудничества с теми, кого они считали агентами Вирма, но сейчас они верят, что это меньшее зло. Лионские Ходящие по Стеклу, как и многие другие члены этого племени, кажется совсем прекратили борьбу.

Вторник

Савойя. Вот из-за таких ночей я порой опять убеждаюсь, какой же я неудачник. И так было еще с тех пор, когда я был маленьким. Этой ночью плохой приметой стала истеричная молодая женщина, которая практически бросилась мне под колеса, после того как я проехал двадцать пять километров по заснеженным полям, не встретив ни единой живой души. Сказать, что я отчаялся, было бы не вполне справедливо. Я резко остановился, выругался про себя и выскочил из машины, чтобы помочь девушке сесть. Она смотрела куда-то вдаль и запиналась, ей было очень холодно. Глядя на меня невидящим взором, она взмолилась:

– Моя доченька, – сказала она, – моя дочка, нужно найти мою девочку…

А, черт! Я посадил ее на заднее сиденье фургона, где попытался согреть ее, завернув в толстое одеяло. Я попытался успокоить ее, гладил по волосам (да, я все еще сентиментален). Спустя несколько минут она дрожащим голосом рассказала, что ищет сбежавшую девочку. Без шуток! По сильному акценту я понял, что она жила на одной из небольших ферм на склоне горы, где, как мне казалось, мужья все время пьют, а их жены тоскуют… Клише, клише. Три часа мы болтались по дорогам, от горных теснин к лесным чащам. В это время Мона, как назвалась девушка, которой я помогал, искала своего ребенка, а я постукивал по рулю и пытался расшифровать сраную карту этой сраной дыры.

Сука! Где мы вообще? Я как будто сходил с ума под Дэвида Винсента *(вокалист Morbid Angel)*, и мне не с кем было поговорить. Через несколько минут я увидел указатель: «Постоялый двор “Красный котел”, 2 км». Я заглянул в путеводитель — там ни слова про это место, отлично! Мы как будто провалились в четвертое измерение. Мы подумали, что малышка могла бы спрятаться там, такая себе идея, но это единственное, что у нас было. Мы устали, а движок моей тачки вот-вот готовился заглохнуть. Это одна из тех ситуаций, в которой у тебя на самом деле нет выбора, но реально проблемы только начались.

Постоялый двор «Красный Котел» не производил особого впечатления. Я припарковался за воротами, вышел из машины, застегнул рубашку, натянул кепку и открыл Моне дверь. Она сразу же поспешила ко входу и забарабанила в дверь, как сумасшедшая. Я безуспешно окликнул ее, поскользнулся на льду и слегка отстал. Дверь открыла пожилая женщина, выпустив из помещения красноватый пар, который, кажется, растопил лед на крыльце.

– Вы не видели маленькую рыжую девочку с веснушками? Лет десяти? — спросила Мона, сцепив руки в мольбе. Пожилая женщина ответила ей широкой зубастой улыбкой

– А, так это ваша девочка? Заходите, заходите конечно, она здесь, она греется. Она так испугалась…

Мона разрыдалась и бросилась внутрь. Я в свою очередь подошел к порогу, и старуха с улыбкой развернулась ко мне и просверлила меня взглядом:

– Месье?

Я пытался согреться, как дурак размахивая руками.

Думаю, мы узнали друг друга в тот же момент.

– Мой дорогой друг, – сказала она, распахнув объятья, – у нас так давно не было гостей! Эй, девочки, идите сюда, смотрите, кто тут у нас!

Она провела меня в прихожую, где было ужасно жарко. Обои были ярко-красными, ну почему бы и нет! Занавеска из бусин отодвинулась, впуская еще одну старуху, еще страшнее первой. Она заключила меня в объятья, погладила по животу, и обе принялись с хихиканьем рассматривать меня. Самые настоящие гарпии. Именно в этот момент я услышал голос, определенно человеческий вопль, резкий, полный ужаса и страдания, и краткий, как смерть, плач. Кровь застыла в жилах, а через несколько секунд дверь открыла третья...сестра? В руках она держала черпак, а ее белый фартук был весь испачкан кровью.

– Это что еще было? – спросила она у остальных, – Она же даже не девственница!

Мысли роились в моей голове: этот крик, кричала Мона. Старые твари, Черные Фурии. Вот бляди!

Они позвали меня посмотреть на свою работу, я выдавил улыбку, хотя мне было отвратительно. Они затолкали меня в дверь, и я увидел их кошмарное вонючее логово. Гигантский красный котел кипел в центре комнаты, а в углу валялся расчлененный труп, растерзанный чудовищной силой: Мона. Первая сестра, Мита, подошла и зашептала:

– Хочешь быть бессмертным, брат? – вторая, Нала, дышала мне в шею зловонием.

– Почему бы тебе не остаться с нами, брат? Нам не помешает такой красавчик, неважно, какого племени, – третья, Джена, взобралась на табурет и помешала густое варево, кипящее в котле, сжимая в руке странную чашу.

– Хочешь попробовать нашу похлебку, брат? Особый савойский рецепт.

Мне совершенно не нравилось, как они называют меня «братом». Старуха подняла черпак, и в отвратительном супе всплыла отрезанная рука, принадлежавшая той самой девочке, которой должно было быть десять. Три гарпии разразились пронзительным смехом. Тени извивались по краснеющей комнате, жара душила меня, запахи давили со всех сторон. Я не решался действовать.

Три сестры собрались вокруг дьявольской стаей, блеск порчи сиял в их столетних глазах. Карги все смеялись, смеялись, смеялись… я завыл. Моя одежда начала рваться, я выпустил клыки и отрастил когти. Я предчувствовал бойню. Они испугались и отступили, глядя на меня недоуменно, я испустил вой, отшвырнул дверь и бросился к фургону.

Лишь через несколько километров я достаточно успокоился, чтобы вспомнить об истории про потерянный каэрн на острове в Эгейском море. Речь там была о трех сестрах, которым поручили охранять фетиш, чашу, которая, будучи наполненной кровью девственницы, могла дать бессмертие тому, кто из нее выпьет. Рассказывают, что эти сестры, когда их прогнали из септа, украли с собой чашу. Если это были те самые сестры, фетиш в очень плохих руках. Литания? Явно не слышали. Удачи следующим посетителям.

Чаша Батори
Некоторые считают, что фетиш дарует вечную молодость тому, кто выпьет его содержимое, если сначала наполнить чашу кровью девственницы. Три сестры, без сомнения, украли ее из септа Забытых Видений (остров Мирия в Эгейском море). Дополнительную информацию можно найти в книге Caerns: Places of Power.

Уровень: 4 — Гнозис: 7

Сложно предвидеть заранее, что произойдет, если персонажи случайно попадут в гостиницу «Красный Котел». Выдадут ли они старух греческим соплеменницам (под предлогом того, что сестры нарушают Литанию)? Попытаются ли они воспользоваться ситуацией и заполучить Чашу себе, — что они будут делать с ней в таком случае?

Среда

Итак, браво. Иногда такое бывает. Но я, наконец-то, привел дела в порядок. После случая в Савойе, который все еще мерещится мне по ночам, я решил отправиться дальше на юг, где у меня был последний контакт, который мне и глазом не моргнув дал очередной приятель приятеля приятеля (кстати тот самый, который дал мне наводку на оборотней в Лионе...очень мило). Я повторил его сообщение в голове: Синяя луна в Небе и Фиолетовая Звезда, улица Сирени, дом 220, и т. д. Это какое-то кодовое слово? Когда я открыл дверь под номером 220 на улице Сирени в небольшом затерянном городишке Пуансон-ле-Тру, или типа того, мое лицо почти засияло: это же Гайанцы. Синяя Луна была шикарной женщиной среднего возраста с длинными блондинистыми кудрями, и когда я представился ей с искренней улыбкой, она посмотрела мне прямо в глаза и заключила меня в объятья. Я не сразу понял, почему она это сделала, но во мне что-то пробудилось в этот момент.

Это был небольшой септ, всего пятнадцать оборотней, собравшихся вокруг гигантского дерева, скрытого в лесу к северу от деревни. Синяя Луна отвела меня туда тем же вечером, провела через кусты и дикие заросли к нескольким домам на колесах. Нас приветствовали как королевскую чету. Благослови их Гайя! Мне пожимали руку, меня обнимали, чесали за ухом, говорили приятные вещи. Меня усадили на большой серый булыжник и попросили рассказать истории о том, как я победил трех колдуний в Савойе, разбил башку Морану в Лионе, как целовался с датской королевой… На самом деле, я думаю, тем вечером я откровенно перепил… да и выкурил много вдобавок. Прям реально много. На меня надели фиалковый венок и пустили танцевать вокруг каэрна. Вау! Я помог одному братишке, Меду, поухаживать за его ранами у ствола дерева, и играл в прятки с двумя крайне просветленными детишками (ну, или по крайней мере так мне в тот момент показалось). Я слушал истории и смотрел, как звезды мерцают над нами, как самый обыкновенный мальчишка. Кто-то притащил пианино (?!?) и играл на нем Сати, на ходу сочиняя тексты. Они слегка посмеялись над моим вкусом в одежде и над моим фургоном, но меня это не волновало. Я пил, я курил, я наслаждался жизнью, той ночью я был счастлив. Присев на бревно, я разговорился с Хеопсом, Странником, который прибыл сюда отдохнуть и успокоиться. Он тоже был кочевником, и рассказал мне о своих тибетских снах и путешествиях по Африке. Я слушал его, замирая от восторга и обожания, подогретый алкоголем, он говорил, как древний писарь, распевая слова и смеясь своим приятным голосом. Я думаю, этой ночью он стал моим другом.

После этого всего мне сказали залезть под дерево и поискать моего потерявшегося кролика (чего?). Засмеявшись, я встал на четвереньки и стал изображать обкуренную Алису в поисках своей девственности, и все в голос смеялись с моих шуток. А затем смех прекратился, и я увидел...космос, пустоту. Кометы с воем проносились мимо, звезды кружились вокруг и пронизывали меня неведомыми до сих пор знаниями. Я видел пейзажи, искаженные как из-под воды и тумана, я видел своих друзей в кругу вокруг дерева, они смеялись и танцевали. Я был сверху, вокруг, картины разбивались на части, и я несся прочь в потоке собственных мыслей. Я видел Гайю, склонившуюся над миром, как мать над колыбелью. Она плакала, но прижимала меня к груди (довольно роскошной груди надо сказать, тяжелой, как спелые груши) и покачивала, как ребенка. Я перепрыгивал по чужим сущностям, поворачивал вспять стрелки часов, в фигуральном смысле, чтобы лучше рассмотреть поток воспоминаний, принимавших форму передо мной. Умбра или марихуана? Как молоко кормящей матери...я мог бы пить его вечно. Я уснул, мне кажется, с улыбкой, купаясь в свете зари. Я видел этой ночью самые прекрасные сны в моей жизни. Жаль только, что я все их забыл.



Проснулся я не в своем фургоне, а в чьем-то доме на колесах, совершенно голым, на большом синем покрывале. Я оглянулся, вокруг никого не было. Я вышел наружу к уже потухшему костру и увидел кого-то, спокойно и довольно

спящего прямо на земле. Я пошел проведать Хеопса и Синюю Луну, лежащих в обнимку среди лиловых цветов. Я молча благословил их и пошел одеваться. В углу дома на колесах я нашел стопку одежды. Не моей, а Хеопса. Там были его вещи, сумка и ботинки, и предчувствие подтолкнуло меня к действию. Я нашел его ноутбук, единственный прибор среди его хлама. Мне показалось, это какое-то послание, знак, который только я мог понять. Без раздумий я взял компьютер, оделся и вернулся в свой фургон. Не оглядываясь.

Четверг

Я взглянул на компьютер одним глазком. Какие-то тексты, целая куча текстовых файлов. Наверное заметки Хеопса. Почитаю их попозже.

Воскресенье

Только что приехал в Каркассон. В Марселе я сел на паром и прогулялся вдоль берега. Без вздоха на все это смотреть невозможно, Средиземноморье — самая настоящая помойка. Вирм тут повсюду, я чувствую, как он бьется и дышит. Дым марихуаны кружит мне голову. Когда я прохожу вдоль стен Каркассона, я всеми чувствами ощущаю Вирма. Я в тоске и печали. Я приезжаю в отель и смотрю на этот великолепный город, который все считают полным легенд и истории. Да хрень это все собачья!

Вторник

Сейчас я в Мон-де-Марсан, подыхаю от усталости, но доволен.

Позавчера у меня снова произошел случай, похожий на галлюцинацию. Когда я доехал до Пиренеев, то решил сперва посмотреть на катарские замки. Мне говорили про огромные каменные сооружения, так что я был готов увидеть что-то действительно монструозное. На самом деле полная чушь, всего лишь старые руины, потрепанные ветром, ничего больше. Только после третьего косяка я начал понимать, почему они всех так вдохновляют: надо отдать должное, здесь действительно можно ощутить себя в Средневековье. Наконец признав, что все эти исторические экскурсии меня быстро задолбали, я устроился в небольшом кафе в крошечной горной деревне и принялся хлопать одно пиво за другим, размышляя о родине.

Ко мне подошел маленький мальчик в свитерке с закатанным воротом, сын хозяйки.

– Эй, – сказал он мне, потянув за рукав, – а ты уже видел призраков?

Я медленно перевел на него взгляд, прежде чем ответить:

– Призраков? Конечно! Каждый день их вижу.

Это заставило его задуматься на какой-то момент, а затем он показал пальцем на гору напротив нас.

– Вон там есть призраки. Я их как-то раз видел.

Его мама показалась с моим пятым пивом:

– Кевин, не приставай к дяде, ладно?

Мальчик поднял на меня глаза.

– Дядя видел призраков, мама.

Его мама всем своим видом как бы говорила «простите уж его», он и сам извинился, видя, что я начинаю всерьез злиться. Ладно, сказал я себе, этим вечером взгляну на эту сраную гору, посмотрим что там происходит. Я положил двухсотфранковую купюру на стол и попросил официантку принести мне еще на все деньги.

Я оказался на горе Ларрун где-то в час ночи, и я замерзал до костей, как дебил, все потому что пятилетний мальчик сказал мне, что видел призраков на этой сраной вершине. Место было вполне симпатичное, с маленькой полуразрушенной часовней, но я на самом деле просто подыхал от холода. Я спрятался за каменным алтарем в глубине церкви, если конечно ее можно так назвать. На тот момент я уже совершенно протрезвел.

В два часа ночи я увидел, как двери церкви медленно со скрипом отворились, почти как во сне. Вошли двое, впустив внезапный порыв ветра со снегом, и поставили на землю рюкзаки. Они оглядели помещение, и...черт возьми, заметили меня. Гару! Мы недоверчиво смотрели друг на друга несколько секунд, но они не выглядели враждебными.

– Прости наше вмешательство, друг. Я думаю, мы здесь по той же причине, что и ты. Луна сегодня благоволит нам, – сказал один из них.

Мне кажется, я понял, о чем он говорит. Они подошли, сели возле меня и представились. Тот, кто говорил, был Звездочетом. Это был бородатый мужик лет тридцати с очень мягким взглядом, метис, судя по совершенно атрофированной руке. Он утверждал, что его зовут Марк и что во Франции он всего лишь проездом, и акцент у него был еще хуже моего. Его друг мне немного напомнил Хеопса, что неудивительно: он был Безмолвным Странником, но пока не стал утруждать себя представлениями, и у меня это вызвало неслабые такие подозрения. Я спросил у себя, что я здесь вообще делаю.

Марк развернул небольшой расшитый коврик и выложил перед собой целую россыпь каких-то штучек, назначение которых я не понял – видимо какие-то фетиши. Звездочет смотрел на меня странными глазами, и чтобы не мешать и не оставаться в стороне, я достал зажигалку, пачку сигарет, плеер...и отложил их в сторону. Марк пожал плечами и закрыл глаза, мы ждали десять минут, двадцать, потом тридцать, и все без результата. Я начал уставать.

– Не против, если я закурю? – спросил я, и мой египетский товарищ лишь слегка покачал головой. Так мы и стояли дальше, в моем нынешнем состоянии я был готов увидеть уже что угодно.

И в конце концов что-то произошло. Должно было быть около четырех часов ночи, когда Странник закрыл глаза, очень сильно на чем-то сосредоточившись. Кажется, эти ребята могут говорить с мертвыми. Мало-помалу перед нашими глазами материализовалась эфемерная фигура, отделенная от нас и наших чувств какой-то тонкой пеленой. Это была женщина в длинном сером платье, она смотрела на нас, шевелила губами, но я не слышал ни звука. Странник, кажется, понял, что она сказала, и ответил:

– Благодарю, Этьель.

Марк поморщился, и мне показалось что он чувствовал себя немного лишним, но сам я был поражен...и в восхищении. Я раздумывал о той, что умерла возможно сотни лет

назад, и что наверное она тоже нас сейчас видела. Эта сцена точно продолжалась всего несколько минут. Этьель и Странник на самом деле разговаривали, этот засранец правда смог открыть дверь в Загробный мир.

Едва мы успели опомниться, привидение постепенно начало таять, а затем и вовсе исчезло. Странник поднялся и отряхнул одежду, он выглядел усталым и растроганным. Марк подошел и положил руку ему на плечо.

– Итак?

Итак, ничего. Его друг посмотрел на него с усталым видом.

– У нее проблемы. Мне скоро придется оставить тебя, друг мой.

Марк со вздохом повернулся ко мне.

– Даже на той стороне есть свои проблемы. У меня такое чувство, будто ты впервые пришел сюда, я не ошибаюсь? Нет, не теряй времени на объяснения. Я просто хотел бы, чтобы все, что произошло здесь, осталось между нами, если ты не против. Ради Текмета.

Я устало улыбнулся ему.

– Без проблем, – сказал я ему. В любом случае, я и так почти ничего не понял. Мы пошли разными дорогами, и я спустился обратно в долину, теряясь в морозной ночи.

Пятница

Есть кое-что сильнее меня: я просто обожаю фуагра. До сих пор я пробовал его только один раз, во время одного особенно пышного Дня Благодарения. Как только я прибыл в Перигор, на меня сразу же нахлынули детские впечатления об этом вкусе. Я припарковался на участке недалеко от фермы Во, специализирующейся на производстве фуагра. Месье Во оказался отличным парнем, и в обмен на обещание купить у него несколько коробок пригласил меня к себе на ферму. Я был рад и восхищен этим предложением. За несколько часов я узнал все о производстве фуагра. Вау, думал я, все пацанам расскажу! Как и обещал, я охотно закупил деликатесов в огромных количествах.

Ночь опускалась на горы, и когда месье Во провожал меня к фургону, он кажется заметил что-то вдали.

– Чертовы сатанисты, – сказал он, скрипя зубами.

Я посмотрел в том же направлении и увидел какую-то светящуюся фигуру, скрывшуюся за лесистым холмом. Когда я спросил у него, о чем речь, месье Во рассказал, что какие-то молодые люди из деревни неподалеку приходили сюда раз в месяц на какую-то непонятную черную мессу. Я спросил у него, смеха ради, не думал ли он о том, чтоб вызвать полицию. Он лишь пожал плечами в ответ и ответил, что все это «всего лишь его предположения». Это просто молодежь, объяснил он мне, молодые и глупые. Я тоже был глупым, но помимо этого — отчаянно любопытным.

Тем же вечером я без проблем поднялся на холм, с вершины которого открывался роскошный вид на удаленную и особенно дикую местность. Я шел с полчаса, пока не увидел отблески факелов сквозь ветви огромного дуба и не услышал слова странного

заклинания, чего-то, что я уже где-то слышал, хотя и в другом виде. Я приблизился к кустам и аккуратно вырвал несколько особо жестких сорняков. Сатанисты? Да нихрена!

Около тридцати Гару в белых тогах собрались на дне ущелья. Один из них, в длинном сером плаще и с ухоженной бородой, сидел на огромном булыжнике и, вроде, спал. Три волчицы в хиспо танцевали вокруг огромной резной скалы. Я выругался про себя. Серебряные Клыки, во всей красе, а я как раз вовремя тут оказался. Инстинкт говорил бежать, но мое любопытство оказалось сильнее. Клыки выглядели торжественно, великолепно и тревожно. Они собрались обсуждать важные вещи, и я навострил уши.

Слово взял глава собрания:

– Братья и сестры, я бы хотел привлечь ваше внимание к тому, что это дело рискует принять весьма сложный поворот. Мы ни в чем не уверены, и можем ошибаться.

Другой ответил ему:

– И почему это мы ошибаемся, Большой Мардок? Ты чего-то боишься? Я уже говорил, что думаю об этом. Мы не ошиблись в том, кто это, но ошиблись в его значении. Белый Волк пришел принести нам несчастья и упадок, а не вернуть былое величие.

Третий голос:

– Дело уже сделано. Насколько мы знаем, Гаспар исчез.

Старик с бородой рассмеялся. Мардок зарычал, но умолк.

– Буйный Ахилл прав, Большой Мардок. Не забывайте, что это пророчество зависит от множества факторов, и в первую очередь полагается на массу идей столь же субъективных, сколь и произвольных. Чего ради нам просить поддержки Красных Когтей? Другие племена плохо о нас думают, а слишком большое рвение может погубить правду.

Большой Мардок заговорил снова:

– Твои помыслы благородны, Салли. Но ты подвергаешь сомнению нашу текущую политику. Нашими успехами мы обязаны сотрудничеству, и ты знаешь это не хуже меня. Взгляните на нас, мы лишь тень былой славы нашего народа. На севере наши храбрые предки воевали с выродками Фенрира, а здесь и сейчас даже величайших из нас постиг упадок, – старик жестоко рассмеялся, но Ахилл заткнул его ударом кулака, – Здесь и сейчас нам приходится скрываться ради выживания, и если у нас ничего не выйдет, Вирм окончательно победит. Нам нужна помощь.

Ему снова ответил Ахилл:

– Только по этой причине ты так увлечен иллюзией этого Белого Волка? – Мардок наклонил голову, – Его не существует, ты это знаешь, – он развернулся к остальным, – Неужели это единственная опора и последняя надежда, которую мы нашли? Взгляните на Эдуарда, — указал он на старика. — Он прибыл к нам второй раз за этот год, и даже он не знает, что думать. А он, я тебе напомню, и стоит в сердце всей этой проблемы. Нет, нет, забудьте об этом, Белый Волк никогда не придет, нам остается надеяться лишь на Гайю.

Другой голос зазвучал ему в ответ:

– Быть может она принесет сны, которые тебе так нужны.

Старик снова засмеялся, но на этот раз его никто не остановил. Я сделал шаг назад и наступил на ветку, которая надломилась с неприятным треском. Ахилл повернул голову в мою сторону и окинул меня пустым взглядом из-под нахмуренных бровей.

Я бежал так быстро, как только мог, я испугался, чего скрывать? Я был в панике. У фургона я лихорадочно вывернул карманы в поисках ключей, нашел их и тут же выронил. Я наклонился поднять их, открыл машину и хлопнул за собой дверью, выругался про себя, нащупал зажигание, просто ужас. Когда мне наконец удалось свалить, я бросил взгляд в зеркало заднего вида и увидел, что за мной никто не гонится. Почему? Неужели они настолько отчаялись? Может они надеялись на мою помощь или совет?

Сейчас, глядя на это со стороны, я немного виню себя за побег. Может быть надо было понять, что выражал тот взгляд? Печаль? Мы на войне, но мы до сих пор слишком часто слышим о трусости Серебряных Клыков, а не о том, как они проливают кровь. Эх, болван ты, Кэмерон!

Иногда я себя просто ненавижу.

Файлы Хеопса. Родословная Де Морль

Уже несколько веков семья Де Морль с большим трудом выживает в условиях практически полной изоляции. Они живут в огромном особняке недалеко от местности с тем же названием. Когда-то влияние этого дома, чья история восходит к галльскому герою Бренну, было настолько значительно, что семья фактически правила большей частью региона, но с тех пор их влияние сильно угасло. В наши дни, Де Морль – всего лишь бледная тень своего былого величия. Последовавшая за Второй Мировой массовая миграция сельского населения в города отняла у них последнюю жизненную силу, и теперь все, что им остается – медленно угасать в темнице всеобщего забвения.

Де Морль, и Фелисьен в первую очередь, бессовестно нарушают Литанию. Если бы другие Серебряные Клыки знали, что происходит на самом деле в поместье, и не были слишком ослеплены эфемерным пророчеством, чтобы реально смотреть на вещи, семья не избежала бы сурового наказания.

Патриарх. Фелисьен Де Морль. Ахрун Серебряный Клык

Несмотря на почтенный возраст (96 лет), Фелисьен Де Морль до сих пор держит бразды правления семьей железной рукой, являясь скорее настоящим тираном, чем патриархом, и вызывает не столько уважение, сколько страх. Он родился в давно ушедшую эпоху, и так и не смог принять, как обстоят дела в XX веке. Именно из-за него семья Де Морль закрылась как от человеческого общества, так и от Нации Гару. Фелисьен мог бы стать исключительным лидером, но окопная война и целый вагон полученных травм оставили глубочайшие шрамы на самой его душе. До сих пор наполовину контуженный от постоянных бомбардировок и газовых атак, Фелисьен разочаровался в человечестве, и все эти «недостойные суки», как и Гару, ему с тех пор совсем не интересны.

После возвращения на свои земли, Фелисьен Де Морль сразу же укрепил свою власть над семьей, руководствуясь необходимостью защититься от внешнего мира. В своем падении в пучины мрака он потянул за собой всех оставшихся родных, создав самый настоящий ад

для своей родни. В наше время глава семьи все еще «царствует» с помощью своего сына Александра, прячась в огромной комнате на верхнем этаже особняка. Сидя один в своей комнате, старый ахрун ловит каждый шум и каждое эхо любого разговора, и лишь Бог знает, о чем он там размышляет.

Отшельник. Эдуард Де Морль. Теург Серебряный Клык

Эдуард, младший брат Фелисьена, живет вдали от семьи в невзрачной бастиде[2] у грота, где скрыт последний каэрн семьи Де Морль. Глава семьи утверждает, что изгнал брата из особняка, однако на самом деле тот покинул его добровольно, пытаясь таким образом избежать коварного безумия, что со времен Великой Войны отравило все это место своим скользким ядом. Озадаченный безумием Фелисьена, он предпочел уйти, в надежде найти избавление от проклятия, постигшего всю семью. Только наличие каэрна убедило его в необходимости остаться в этом регионе.

Годы, к сожалению, ослабили волю Эдуарда, и уважаемый теург больше не пытается что-либо разрешить, но вместо этого лишь невольно способствует упадку своей родословной. Когда Эдуард не бродит долгие часы по округе, не обращая внимания на все вокруг, он механически и без пользы проводит непонятные ритуалы в гроте каэрна. Там его можно найти, свернувшегося на земле и говорящего с духами, существующими лишь в его голове, которых он изводит своими жалобными и горькими песнями.

Александр Де Морль. Ахрун Серебряный Клык

Александр, восхищенный личностью своего отца, которого считает героем Великой Войны, быстро попал под полный контроль патриарха. Даже несмотря на то, что последний уже тогда проявлял очевидные симптомы отчуждения, молодой Гару всегда поддерживал его перед своими близкими, таким образом став его главной пешкой. Фелисьен и близко не отвечал на его преданность и лояльность, при каждой возможности вымещая на нем злость и избивая. Потрясенный деспотичностью и жестокостью отца, Александр в свою очередь сам поддался безумию. Из-за этого он решил поддерживать оккупантов во время Второй Мировой, и все с благословения отца. Ему пришлось столкнуться с протестом своего младшего брата Анри, который хотел присоединиться к Сопротивлению.

Дабы не допустить внутрисемейного раскола, обезумевший Фелисьен решил покончить с «нарушителем». Он приказал Александру напасть на своего брата и бросить его умирать в овраге после того, как тот ушел из особняка, чтобы присоединиться к маки[3]. Имя Анри стало запрещено произносить в доме, и по официальному мнению он погиб во время войны, будучи пойманным Гестапо по собственной глупости… Заслужив помилование у властей, установившихся в спешке освобождения, семья Де Морль избежала зачистки и продолжила свое существование, ни о чем более не жалея. Помимо своих действий по отношению к членам семьи, Александр также виновен в изнасиловании и убийстве двух немецких туристов, чьи тела до сих пор не нашли.

---

[2] *небольшое укрепленное поселение на юге Франции, окруженное валом и башнями.*

[3] фр. maquis; *отряды партизан французского Сопротивления во Второй Мировой; название происходит от слова «маквиса» — труднопроходимая возвышенная местность на юге Франции, в которой действовали отряды*

Анжелина Де Морль. Рагабаш Серебряный Клык



Анжелина — дочь Александра, и мать двух его последних отпрысков. С раннего возраста ей приходилось выдерживать отвратительные приставания своего отца, который с подачи Фелисьена считал, что она сможет родить ему сына, которого у него до сих пор не было. Абсолютно убежденный в правильности подобной теории, Александр не мешкал применить ее на практике, особенно учитывая, что юная Анжелина была очень хороша собой… И снова безумие патриарха и его сына отравило жизнь членов их семьи, под прикрытием ненадежной защиты от разложения и упадка внешнего мира… Из-за глубокого потрясения постоянными домогательствами отца, у Анжелины развилось множественное расстройство личности, которое нередко случается в подобных ситуациях. Совершая немыслимое со своей собственной дочерью, Александр не знал, что она не только его родня, но еще и Гару. Именно во время одного из таких частых ночных визитов, когда Анжелине было всего четырнадцать, она и Превратилась в первый раз, пытаясь убить своего отца в приступе гнева и ужаса… Но этого не хватило, чтобы остановить Александра, который с помощью отца смог обездвижить Анжелину и сделать ее объектом своих утех. Этот противоестественный союз вскоре породил первого ребенка-метиса, невероятно изуродованного. Еще одного, который оказался не так «затронут», назвали Александром Вторым. Ведомые собственной манией величия, тираны считали, что этот ребенок вовсе не метис, а настоящий спаситель семьи. Некоторые увидят в этой трагедии аллегорию на печальную судьбу всего племени Серебряных Клыков.

Сейчас Анжелине сорок лет, и она до сих пор очень красива, хотя ее наряды все более неопрятны, а черты лица мало помалу искажает алкоголизм. В зависимости от ситуации, в ней проявляются три разные личности, и каждая в своем роде отражает драму ее жизни.

- Распутная. Проявляя эту личность, Анжелина крайне вызывающе одевается и красится. Она обожает совокупляться с мужчинами семьи, даже (и особенно) при свидетелях. Иногда женщина уходит из дома в поля и танцует голой в свете луны, прежде чем вернуться домой и удовлетворить свои желания.

- Невинная. После того, как Распутная завершит свое дело, Анжелина остается в кататоническом ступоре, охваченная приступами отчаянных рыданий. Она запирается на несколько дней в своей комнате в совершенной растерянности. В эти моменты появляется та самая Анжелина, раздираемая чувством вины и неспособная принять какое-либо решение: она напоминает всего лишь потерянную маленькую девочку...

- Ядовитая. После того, как Невинная наконец отойдет в сторону, Анжелина становится холодной и злопамятной. Она очень тщательно подбирает наряд, и преисполненная плохо скрываемой ярости возвращается к своим родным, которых при любой возможности начинает упрекать со всем сарказмом. Анжелина высмеивает всю семью и безжалостно нападает на тех, кто смеет ей перечить (хотя и сохраняет панический страх

перед Фелисьеном, которого большую часть времени нет среди остальных Де Морль). Все ждут конца бури, зная, что скоро Распутная снова будет удовлетворять свои желания с очередным мужчиной…

Бланш Де Морль. Родич Серебряный Клык

Бланш, двоюродная сестра и супруга Александра, никогда не любила мужа, и не без причины: его ей навязал глава семьи. Первая попытка бегства девушки закончилась тем, что ее поймали и едва не забили насмерть. В ужасе от произошедшего, она никогда больше не пыталась освободиться от семейных уз, смирившись и оставшись пленницей этого владения с единственной целью: стать матерью наследника своего мужа. Их первый ребенок, Ромуальд, действительно был мальчиком, но оказался умственно отсталым, и надежды на то, что он станет настоящим Гару, не было. Вторым ребенком была Анжелина, и несчастную ждала ужасная судьба, которая нам уже известна. Узнав о том, какую участь ей уготовил Александр, Бланш совершенно закрылась в себе, но и сама не смогла избежать чудовищных страстей своего супруга.

У нее родился очередной ребенок, еще одна девочка, но в этот раз все было совершенно иначе. Едва родив, она бросила новорожденную в колодец, окончательно погрузившись в шизофрению. Чтобы из-за этого не разразилась драма, которая привлекла бы внимание к проблемам семьи, Фелисьен приказал Александру сдержать свой гнев. С этого дня Бланш заперта в пристройке в самом дальнем углу владения. Окончательно потерявшая рассудок, она живет там в плену собственных иллюзий, в кругу воображаемой идеальной семьи… И никогда не увидит свет солнца.

Существо. Метис Серебряный Клык. Покровительство неизвестно.

Первое дитя от противоестественного союза Александра Де Морль со своей дочерью оказалось невероятно изуродованным метисом. Из-за старинного запрета Де Морль не стали топить несчастное создание в ближайшей реке, и вместо этого заперли в одном из погребов замка. Прозванный «Существом», этот метис стал запретной темой для разговора внутри семьи. Это создание, жалкий практически слепой горбун с безумной мордой, влачит плачевное одинокое существование в своей подземной темнице.

Тех двух немецких туристов, убитых Александром Де Морль, никогда не найдут, потому что он отдал их тела на съедение Существу. На самом деле он не является злобным чудовищем, он всего лишь жертва изоляции, в которой его держит семья. Словно чтобы напомнить родне о своем «прекрасном» существовании, Существо часто испускает протяжный и унылый вой, который эхом отдается по всему особняку.

Александр Де Морль Второй. Метис Теург Серебряный Клык

Александр Второй — альбинос, слабый и неполноценный, но тем не менее способный к разумному существованию. С подачи отца и деда он на самом деле уверился в том, что ему суждено творить великие дела. Жестокий и хитрый, он с легкостью манипулирует окружением для достижения собственных целей.

Ромуальд Де Морль. Родич Серебряный Клык

С самого раннего детства Ромуальд проявлял очевидные признаки умственной неполноценности. Огромный болван с пустым взглядом шатается здесь и там, выполняя

простые обязанности, которые ему осмеливаются поручить. Но иногда его глаза загораются, и кажется, что он знает о семье гораздо больше, но его наивность, которую только подпитывает его отец, не позволяет ему в это верить. Стоит отметить, что именно ему полагается кормить Существо.

Персонажи игроков могут нанести небольшой визит семье Де Морль, в результате каких-то собственных расследований или после вече Серебряных Клыков (вроде того, на котором был Кэмерон). Они также могут встретить кого-то из членов семьи совершенно случайно на их земле. Им точно будут не рады, и если игроки не воспримут всерьез Александра Второго (или хотя бы не сделают вид, что воспринимают), они рискуют обзавестись врагом в его лице, ровно как в лице Александра или Фелисьена.

Пророчество о Белом Волке

Два года назад, во время большого вече, на которое собралась большая часть Серебряных Клыков Франции для обсуждения возросшей активности Лордов Тени, старый теург по имени Гаспар д'Обрак рассказал об одном «видении». По его словам, оно пришло к нему во время умбрального путешествия.

«*На землях Святого Волка у ног спящего Ворчуна, в роду Бренна на свет появится тот, кто станет однажды Белым Волком. Несмотря на все проклятья поднимет он высоко знамя Нации Гару, и объединит все племена в триумфальном порыве, спасая наш народ от тьмы, что грозит его уничтожить.*»

Большинство собравшихся, уже утомленные подобными речами, не обратили внимания на то, что посчитали бредом. Д'Обраку однако удалось убедить нескольких Гару отправиться на поиски «Избранного». Таким образом была создана стая, члены которой отправились на поиски знаков, в конце концов наведших их на след семьи Де Морль, недалеко от местечка Ведрин-Сен-Лу[4] в регионе Овернь. Де Морль уже больше полувека не появлялись ни на одном вече, и те немногие Клыки, что еще о них помнил, считали их давно вымершими.

Гаспар и его друзья внимательно изучили генеалогию этой семьи и обнаружили их происхождение от галльского героя Бренна. Члены стаи, вдохновленные этим открытием, отправились в Ведрин-Сен-Лу и обратились к последним Де Морль. Поначалу тираны семьи с недоверием слушали Гаспара, рассказывающего им о видении. Затем, польщенные услышанным, они окончательно убедились в том, что Александр Второй и был тем самым славным спасителем, которого искали посланники Нации Гару (к большому удовольствию заинтересованных сторон). Эта надежда быстро растаяла, когда Д'Обрак и его компаньоны поняли, что семья Де Морль окончательно пала, и их энтузиазм быстро угас. Александр Второй, неспособный принять такой поворот событий, показал необычайную изворотливость и с помощью Ромуальда и Существа убил всех членов стаи одного за другим. Семья помогла скрыть следы резни, и осталась твердо стоять на своем (ну или по крайней мере Эдуард и Александр): Александр Второй действительно станет великим героем. На данный момент метис готовится взять семью под контроль. Его дед умирает, а отцом легко манипулировать, так что все складывается в пользу его амбициозных планов.

[4] *Сен-Лу (Saint-Loup) буквально переводится как «святой волк»*

Анри Де Морль/Бренн. Галлиард Серебряный Клык

Когда Александр захотел избавиться от своего брата, то оставил того на дне оврага, посчитав мертвым. Тяжело раненный серебряной пулей и с сильным сотрясением мозга после долгого падения, Анри тем не менее смог оправиться от ран благодаря невероятной регенерации. Из-за травмы головы он потерял память, но его нашли члены Сопротивления, которых удалось убедить взять его к себе, пока тот выздоравливает.

Окончательно выздоровев, галлиард последовал за своими новыми товарищами сражаться под позывным «Бренн», именем, которое он носит до сих пор. Когда отряд маки, опасаясь того, что среди них шпион, быстро расформировался, он последовал за самыми верными друзьями и присоединился к Силам Освобождения Франции, и на службе его Дары, которыми оборотень отлично владел, показывали настоящие чудеса.

После войны Анри (которого несколько раз приставляли к наградам) ушел из армии и стал журналистом, чтобы иметь возможность путешествовать по всему необъятному миру. Постепенно восстановив часть памяти, он решил держаться как можно дальше от своей семьи. Как и все галлиарды, он был прекрасным оратором, и у него было множество женщин, но обо всех своих детях он так и не узнал. Сейчас одинокий Серебряный Клык, как и многие соплеменники, отправился в Бразилию на войну, которую ведут Гару против сил Пентекса. Не имея серьезных привязанностей и ощущая, что старость берет над ним верх, он желает сейчас лишь одного: обратить свой боевой опыт на помощь собратьям и умереть за великую цель.

Вопреки тому, во что верит семья Де Морль, делающая ставку на своего жестокого альбиноса, Белый Волк из пророчества находится не в Оверни, а где-то в Провансе, результат одного из многочисленных (но кратковременных) любовных похождений Анри.

Подробности об амазонской войне можно узнать в книге Rage across the Amazon.

Среда

Еще раз прочитав файлы Хеопса о семье Де Морль, я сделал вывод, что не он их написал. Но если подумать, я в этом не уверен. Черт, вот это инфа конечно. Как так вышло, что тот, кто все это накопал, ни с кем не поделился? Никто не беспокоится о Гаспаре и его дружках? Если бы у меня было время и силы, я бы наверняка повернул назад. Я немного пересмотрел свое первоначальное решение смотать удочки, потому что ну, они явно обсуждали эту тему на вече Серебряных Клыков.

На самом деле, сейчас я совершенно уверен, что родился под несчастливой звездой. Но надо попробовать рассказать все по порядку. Окей. Три дня назад я направился в Люссек, местечко недалеко от Клермон-Феррана. Первое, что я заметил по прибытии – все местные собрались на деревенской площади. Мне пришлось поработать локтями, чтобы рассмотреть, в чем было дело. Все ради того, чтобы увидеть, что эти сукины дети только что убили волка. Это был великолепный зверь, с длинной густой шерстью, самец. Труп был еще теплым, я потрогал его. Эти мудаки стояли вокруг и фоткали, а мне же захотелось блевать. Убийца, молодой парень лет двадцати, гордо позировал рядом со своим трофеем с карабином в руке. Этот гандон был собой доволен. Должен сказать, мне пришлось

приложить огромное усилие чтобы сдержаться и не броситься и перегрызть ему глотку. Без глупостей, Кэмерон. Рядом я услышал разговор:

– В этот раз точно последний, этот засранец заставил нас побегать, но мы наконец его взяли.

– Но моих овечек мне это не вернет… – возразил кретин слева от меня.

Бедняжечка! Мне стало настолько хреново, что пришлось уйти оттуда и присесть на скамейку, которая нашлась чуть поодаль. Я был в трансе, но быстро пришел в себя. Вирм побеждает. На удивление, я начал рассуждать, как Каменный Клык: нужно уничтожить этих сукиных детей, пока еще есть время. Но сейчас наверное уже поздновато: их уже больше шести миллиардов.

Этим же вечером я встретился с тем ублюдком-охотником. Трудно поверить, но парень оказался сыном хозяйки гостиницы, в которой я остановился – он появился там в служебной одежде. Избранные моменты из нашего диалога:

– Чего пожелаете, месье?

– Перегрызть твою глотку.

– Простите?

– Пива, пожалуйста, и поживее.

Что-то в этом роде…

В два часа ночи меня вдруг разбудил вой из соседней комнаты. Черт, что там творилось? Я даже не стал одеваться, а вой совсем рядом не прекращался. Скажут потом, что на отель напала банда убийц-психопатов. Я услышал звон стекла, вопль ужаса, звук разваливающейся мебели, и





другие менее понятные шумы. Я распахнул дверь в коридор, заваленный расчлененными телами в море крови, но мертвы были еще не все. На другом конце коридора напротив меня стояло три угрожающих силуэта с лапами и мордами перемазанными в крови, трое Гару в Криносе, и по украшениям я узнал в них Красных Когтей. Они уставились на меня, колеблясь, и я практически сразу же перешел в глабро.

– Ты! — сказал один из них, указывая на меня, — Не знаю, что ты тут делаешь, но лучше тебе следовать за нами. Копы появятся с минуты на минуту!

Я побежал за ними, не задаваясь лишними вопросами. Разорванные и истерзанные трупы валялись по всей гостинице. Еще кто-то стоял у кассы, и свалил сразу же, как только увидел, что мы покинули постоялый двор. Я точно не понял, был это человек или оборотень в хомиде, но потом догадался, что он был Родичем.

– Э.., – сказал я, садясь в их машину, – у меня там фургон остался.

Вожак, которого, как я потом выяснил, звали Говорящий с Камнями, злобно посмотрел на меня.

– Веди нас.

Прибыв на место, я забрался вместе с одним из Гару в свой фургон.

– Ты последуешь за ними, – сказал мой спутник, – садись за руль.

Мы добрых полчаса ехали за их тачкой по дороге, уходящей в лес. Мы свернули на небольшую сквозную тропу, затем остановились, вышли из машин и наконец

двинулись в лес. Пройдя вдоль скал мы подошли к небольшой пещере, освещенной слабым светом. Говорящий с Камнями долго глазел на меня, а я увидел очень старую волчицу, тяжело дышащую во сне в глубине пещеры.

– Это наша мама, – объяснил гордый воин, и взглядом пригвоздил меня к месту, – Мне показалось, я видел в твоем взгляде неодобрение, – он выдержал паузу, – но подумай о том, что люди только что убили последнего волка в этом лесу. Мы — последние представители народа, обреченного на вымирание.

Ну вот, опять клише, подумал я, но Говорящему с Камнями явно было не до шуток.

– А ты, – продолжал он, – все твое племя служит Вирму, связавшись с этими преступниками. Вместе вы роете нам могилу. Я следил за тобой, все это время. Я видел, что тебя тронула смерть нашего собрата, и это единственная причина, по которой я позволил тебе идти с нами. Но мы забираем твой транспорт.

Я не знал, что ему сказать. Черный Как Ночь, один из этих Гару, склонился рядом с волчицей и завыл на луну долгим воем, от которого кровь застыла в жилах.

Словно отвечая на его мрачный призыв разбушевалась стихия, резко поднялся ветер и пробежал по ветвям. Говорящий с Камнями указал мне на каэрн.

– Только что открылся Лунный мост, – каэрн излучал сверхъестественный свет. Стало быть, этот Гару был рагабашем.

– Можно мне хотя бы ноутбук забрать? – спросил я жалобным голосом, совершенно ничего не понимая. Воин с презрением бросил его мне.

– Теперь уходи, тебе нельзя здесь оставаться.

Я сделал несколько шагов и пробормотал:

– Э...а можно мне узнать, куда ведет этот мост?

Говорящий с Камнями даже не взглянул на меня, отвечая:

– Во имя Грифона, какой же ты любопытный, Ходящий… как и все в твоем племени. Туда, куда мы тебя отправляем, тебя хорошо примут. Желаю, чтобы тебе удалось донести эхо наших страданий до сердец тех, кто глух к словам Гайи.

Еще три шага, и я почувствовал, что меня затягивает… черная дыра… ощущение быстрого полета…Что от меня впрочем ожидал Говорящий с Камнями? Ничего, я думаю. И в этом пожалуй, и есть проблема.

Под боком Серебряных Клыков региона, которые будто бы впали в спячку, миссия Говорящего с Камнями приобретает масштабы настоящего крестового похода. Несмотря на Делириум, его жестокие действия ставят под удар всю Нацию Гару. Что думают об этом персонажи? Станут ли они следовать за непримиримым лидером, или наоборот постараются усмирить его пыл?

Сначала я услышал шум воды. Я оказался в большом гроте, естественный световой колодец в его сводах пропускал бледный свет луны, у меня болела шея и кажется я расшиб пятку. Я не очень понял, что со мной произошло: несколько минут назад, но хотя бы не секунд или часов, меня подтолкнул Говорящий с Камнями, и вот теперь я здесь.

Все это путешествие становилось похоже на сюрреалистический бред, и меня это начинало пугать. Я поднял компьютер и похромал в сторону, как мне показалось, водопада. Я вскоре увидел стену воды и услышал музыку электрогитары! Я в последний раз обернулся и бросил взгляд внутрь пещеры. Здесь было так тихо и спокойно. Я собрался с духом и прыгнул сквозь поток, и тут же приземлился в воду. На удивление она была прохладной, и очень приятной! Музыка теперь была совсем рядом. Черт! Сука! Компьютер! Я поднял его на вытянутых руках и попытался грести ногой. На берегу кто-то прокричал:

– Человек за бортом!

Группа молодых парней в черном окружила меня, как только я выбрался на землю. Они стали дуть на меня, как будто пытались высушить. Видок у них был такой, будто они уже под кайфом. Чуть в отдалении, слева от меня, была построена сцена, судя по всему рок-сцена, прямо посреди леса. Меня это впрочем не удивило, как и небольшая толпа, собравшаяся у водопада посмотреть на представление.

Моя новая компания подступила со всех сторон, и кто-то начал меня тискать. Но-но, осторожней! Меня раздели и обняли...Ну и пусть, я уже не сопротивлялся, голова немного шумела и я чувствовал себя, как сыр в масле, как тут говорят. По кругу передавали косяки, очень милая девушка с огромными зелеными глазами поцеловала меня в губы...э, их было двое, нет? Я уснул, объятый и укачанный музыкой, и вовсе не Моцарта.

Чуть позже один тип с очаровательной улыбкой предложил мне съездить в Ренн. Так я, стало быть, в Бретани? Вау. Но почему бы и нет, сказал я ему. Между двумя деревьями я увидел город, услышал смех, песни и музыку. Там тоже был праздник. Я забрался в машину и смотрел, как мимо проносятся белые ленты и фонари, как все движется вокруг меня, слышал треск горящих костров и видел множество приглушенных цветов, создававших непередаваемую атмосферу. Я прибыл в Ренн. Я сразу же влюбился в этот город с его мощеными улочками, воодушевленными людьми и музыкой со всех сторон. Я был на совершенно безумном концерте шотландской группы, название которой я забыл. У них было удивительное звучание, мелодия словно лилась отовсюду, как крем-брюле. Чудесно. Я услышал смех, обернулся как в замедленной съемке (тот косяк, что я выкурил раньше, явно был освящен ритуалом) и бросил взгляд на улицу. Где это я был? На полу? До этого я мало что понимал, но теперь я не понимал совсем ничего.

Странный низкорослый человечек подошел и обнял меня (в этих местах это явно было в порядке вещей), он выглядел очень пьяным и совершенно под кайфом.

– Дружище! – сказал он мне, – А я уж совсем отчаялся!

Он посмотрел на меня, изучив до малейшей детали, и рассмеялся, а я узнал этот смех: это был подменыш. Отлично, вечер переставал быть томным. Он повел меня в бар, где громко играла музыка и пиво лилось рекой. Хо, хо хо! Он часами говорил со мной, но я ничего не мог понять. Но я люблю этих маленьких тварей, они, как бы это сказать? Разговорчивые, вот. Он говорил о любовной тоске, о борьбе и активистах, предлагал присоединиться к не помню какому проекту (ВОЗ? ГАЗ?), рассказывал, как нас любит и уважает. Я нахмурился: что-то с этим парнем было не так, он будто стоял на краю пропасти, бездны, отделяющей сны и реальность, превращавшей грезы в мрачное безумие.

Я в свою очередь говорил о том, как два наших народа похожи, как все мы ослабли, на нервах и в отчаянии, но при этом какие мы герои. Его глаза блестели, и мне казалось, он плакал. Он протянул мне руку и повел меня к старой колымаге, в которую я сел, все еще ничего не понимая из-за алкоголя, травы и пространственного скачка.

Снова в путь. Эффлам, как он представился, напевал сложный мотив, которого я раньше не слышал. Машину он вел неуклюже, как ребенок. По дороге он сказал:

– Не волнуйся. Увидишь, как они тебя примут.

– Ты о чем, Эффлам? – спросил я у него.

Он посмотрел на меня, и в его взгляд искрился чувством, радостью и Гламуром.

– Мы едем праздновать, братан. Едем к твоим братьям (Фианна?). Сегодня вечером у них вече, и все приглашены, так что увидишь, все будет круто.

Я воспользовался поездкой и почитал файлы Хеопса.

Сэр Ориель (см. раздел о Подменышах) устал от того, что Эффлам постоянно встречается с Фианна. Однажды он решил явиться к ним сам, поговорить и объяснить, что нокер нужен ему самому. Первые оборотни, которые встретились ему на пути, и оказались персонажами игроков. Донесут ли они послание от его лица? А если Эффлам, уставший от наставлений начальства или завидующий ему, попросит у них защиты? Персонажи должны выбрать сторону в этом конфликте и постараться исправить положение.

Файлы Хеопса. Старая гвардия Сумерек

Фианна Бретани. Обзор

Фианна с незапамятных времен обитают во Франции, и сейчас составляют один из главных столпов Нации в этой стране. В союзе с феями и некоторыми Традициями магов это племя в свое время стало инициаторами Сумеречного Пакта, который должен был гарантировать защиту некоторых регионов страны от захватчиков, смертных и не только. К сожалению, этот пакт не смог остановить римское завоевание. Большая часть Фианна, объявленных вне закона и вынужденных отправиться в изгнание, скрылись у своих собратьев на Британских островах или ушли в подполье. В окружении захватчиков их Родичи вели войну в тылу, которая впрочем оказалась проигранной с самого начала. Римляне делали все, чтобы уничтожить на корню галльскую культуру, и как говорят, даже отрезали языки упрямым Кинфолкам, чтобы не дать им говорить и таким образом сохранять свои традиции.

Ни одна империя, сколь могущественной она ни была бы, не может стоять вечно, так что и римлянам однажды пришлось уйти. В те времена Фианна Великобритании уже отражали первые нашествия саксов, а также атаки Потомков Фенрира. В конце концов те дети Оленя, что обитали в болотистых регионах на восточном побережье Великобритании, решили вернуть земли своих предков, опустошенные нашествием, но в конце концов оставленные римлянами. По возвращении в Бретань они приложили все усилия к созданию независимых сообществ, которые в итоге стали основой таких королевств, как Леон, Корнуай и Ваннский регион. Окончательно укоренившись, они приняли решение

никогда больше не потерять и пяди этой земли, и любой ценой защищать свой народ от внешних врагов. С течением веков Бретань постепенно интегрировалась в остальную страну после некоторых кровавых событий, таких как Война за наследство в XIV веке. Но благодаря действиям оборотней регион смог сохранить свои особенности, и борьба Фианна не оказалась напрасной.

Революция, приведшая к падению монархии в 1789 году, послужила сигналом к новой попытке обретения независимости. Фианна выступили за разрыв отношений и попытались воспользоваться Восстанием шуанов, снова обескровившим регион, чтобы отделиться от остальной страны. Несмотря на благородные мотивы, Гару все же оказалось слишком мало, восстанию переломили хребет, и оборотни понесли тяжелые потери, заставившие их снова отступить в леса. Республика (стараниями Технократии?) не позволила Бретани обрести независимость. С тяжелым сердцем Фианна пришлось отказаться от своих планов и реорганизовать свои силы.

Со временем дела приняли неожиданный поворот. Под гнетом повсеместно распространившейся однородной технократической парадигмы Фианна снова начали задумываться над дальнейшими планами действий, когда случилось то, чего никто не ожидал: возвращение благородных фей, до тех пор веками пребывавших в изгнании! Даже не смотря на то, что знать покинула Францию после Раскола, вновь зазвучали речи о забытых союзах и общих делах, и Бретань возродилась.

Подпольная борьба не принесла тех плодов, на которые надеялись оборотни, и сейчас Фианна пользуются возрождением интереса к неокельтской культуре, чтобы привлечь новых последователей своей цели, а также укрепляют отношения с собратьями в Ирландии и Британии. Они сражаются с Вирмом повсюду, где встречают его, и не теряют надежду на заключение нового пакта.

Троица

Для Гару борьба не всегда означает применение силы – Честь и Мудрость так же ценны, как и Слава, даже если некоторым недальновидным ахрунам сложно это понять. Франция никогда не была легким полем битвы, и бретонские Фианна решили разнообразить свои методы. Со времен кельтского возрождения, за которым последовало возвращение ши, Фианна начали создавать небольшие путешествующие группы, которые колесили по стране с целью распространить знания о старинных традициях и завербовать тех, кто поддерживал эти идеи. Одна из таких групп, называемая Троицей, известна своей особенно эффективной работой в качестве посредников и разведчиков. Даже в мирное время Фианна остаются наготове.

Эрван Сарла, Галлиард

Эрван может служить самой настоящей моделью для туристического путеводителя: его лицо будто высечено из гранита, серые глаза ясны, а длинные волосы вьются жесткими прядями. Благородный галлиард не из тех, кто готов продаться корпорациям при первой возможности. Яростный защитник бретонской культуры, столь дорогой сердцу Фианна, он безустанно сражается за ее сохранение и обновление. Эрван является основателем Триады и служит примером в глазах всего племени, не пропуская ни одного вече. Он ни горд, ни высокомерен, и его действия всегда оценивают по заслугам. Галлиард, однако, не

поддается соблазну популярности: его можно встретить как на фолк-фестивалях, так и на городских улицах, где оборотень играет на арфе и поджидает чувствительные натуры, которых можно убедить присоединиться к его делу.

Эрван, которому уже пятьдесят лет, чувствует приближение старости, и его главное желание на данный момент — найти ученика, который однажды займет его место. На данный момент он пока не нашел того, кто ему подойдет.

Гвенхлан ЛеПеннек, Филодокс

Гвенхлан — темноволосый тридцатилетний брюнет из той же семьи, что и Эрван. Несомненный человек новой эпохи, он тем не менее очень привязан к культуре, послом которой служит. Эрван выбрал его в свои спутники не только из-за родства, но и в первую очередь потому, что Гвенхлан является одним из самых признанных филодоксов среди бретонских Фианна. Его мечта — заложить основы для нового Сумеречного Пакта, и поэтому Гвенхлан выстраивает хорошие отношения со всеми подменышами, которых встречает на пути. Дети Грезы принимали его уже несколько раз, и его речи всегда были встречены с одобрением. К сожалению, благородные ши, кажется, предпочитают держаться на расстоянии, и лишь перспектива постройки филиала Пентекса в горах Мон д'Арре вызывает у них хоть какую-то реакцию.

Гвенель Юбер, Теург

Гвенель, кажется, сошла прямо со страниц бретонских сказок. Эта светлая девушка с невероятно чувствительной кожей является очень способным теургом, даже если кажется, что она все время где-то «в другом мире». В команду к Эрвану ее привел филодокс Триады. Дары Гвенель очень помогают членам группы, а ее особый талант — находить спящие каэрны и общаться с союзными духами племени. К сожалению, кажется, Гвенель слишком нравится компания подменышей, что делает ее весьма ненадежной. Ее постоянное отсутствие, непонятная речь и частые перепады настроения сильно беспокоят ее напарников...

Дикая Охота

Фианна Бретани не отказались продолжать войну, начатую предками, и некоторые из них презирают всякие компромиссы и собираются в безжалостные септы, готовые к любым действиям ради победы над Вирмом и его слугами. Дикая Охота — один из таких септов.

Он состоит из трех стай, в совокупности около пятнадцати Гару. Члены септа гордятся, что могут проследить свое происхождение вплоть до саксонских нашествий. Горы Мон д'Арре — их территория, и оборотни знают ее, как свои пять пальцев.

Гару Дикой Охоты, преисполненные непоколебимой решимости, ведут зачастую неравный бой с невидимым противником. Для некоторых речь лишь о Технократии, пытающейся уничтожить бретонскую культуру, которая на их вкус слишком образная и вдохновляющая. Другие считают, что септ сражается с Вирмом, который жаждет лишь уничтожать и совершенно безразличен к социальным и творческим движениям. Как бы то ни было, враг уже у ворот, и необходимо его разбить. Фианна, некогда совершавшие покушения на представителей власти и первых лиц государства, сейчас ограничиваются действиями лишь на территории Бретани. Дикая Охота постоянно уничтожает линии телефонной

связи и избавляется от всех указателей и табличек на французском языке, а также иногда совершает более радикальные и насильственные действия. Члены Охоты относятся к самым храбрым противникам Вирма, и их подвигам нет числа.

Убежище под угрозой

Вирм распространил свое пагубное влияние по всему миру, и Бретань не оказалась исключением: даже самые ее отдаленные регионы подвергаются нападкам.

В глубине горной цепи Мон д'Арре, у самого подножья священных гор, находится болото Йон Элез, которое и оборотни, и люди считают проклятым. Проявления Вирма в тех местах особенно губительны, некоторые говорят даже, что в глубине болот есть проход в Малфеас. В этом районе в 60-е годы была построена экспериментальная атомная станция, что вызвало ярость и боль у местных Гару, неспособных с самого начала помешать этой катастрофе. Благодаря давлению со стороны местных общественных движений, на данный момент станция официально прекратила работу, но оборотни знают, что там все еще плетутся коварные планы. В долине можно встретить все больше и больше фоморов…

Технократия, с другой стороны, также не остается в стороне. Одним из их главных приоритетов остается Броселиандский лес, и основной задачей для них является захват одного из Узлов на территории Бретани в легендарной Долине без возврата. На данный момент их попытки не принесли никакого результата, но никто не знает, что случится, если Технократы претворят свои планы в жизнь. Эта угроза может подтолкнуть Фианна и подменышей к действиям раньше запланированного.

Мне показалось, что все это написал не Гару. Какую игру ведет Хеопс? Мы прибыли к Фианна, на большое вече, о котором говорил Эффлам. Подменыш говорил правду, Фианна оказали нам невероятно теплый прием. Нас встретили Карадек, довольно милый филодокс, немного морализатор, но легкий на подъем; Дианель, очаровательная рагабаш, на которую я, признаюсь, откровенно запал; Бран Юэк, вожак септа, тоже рагабаш. Мастером Ритуалов был некий Ветер в Волосах, довольно жесткий, но очень мудрый теург. В целом собралось наверное где-то двадцать оборотней.

Мы находились на одном из островов архипелага Иль-де-Гленан, недалеко от побережья и города Кемпер. К празднику присоединилось несколько сирен: скажем так, они сами себя пригласили. Песня Ветра, хрупкая ласковая девушка, рассказала, что их называют «морганы». Эффлам, кажется, нашел с ними общий язык. Никто точно не знал, чем закончится это вече — некоторые говорили, что нужно будет вызвать какого-то духа, другие же просто надеялись, что всем нальют сидра. Оба варианта звучали заманчиво.

Церемония началась, как только часы пробили девять вечера. Ночь уже давно опустилась, и дисковой проигрыватель играл *Turkish Song of the Damned*. Большая часть присутствовавших оборотней уже хорошо так накидались, а я зажал Дианель у дерева чуть в отдалении и засосал ее по-французски. Она немного посопротивлялась для приличия, пока я лапал ее грудь. Чуть позже мы все собрались вокруг Ветра в Волосах, который запел длинную песню, как обычно делают на ритуалах Вече. За этим последовало несколько других ритуалов, пока мы были еще в состоянии понимать, что происходит (сидр лился рекой, и явно был покрепче пяти градусов). Было Крещение Огнем (единственного ребенка в этом году, сына Песни Ветра, которая все странно смотрела на

меня, хотя может мне показалось из-за выпивки), затем Ритуал Первой Раны одного из недавних пополнений. Я расспросил Эффлама о Сумеречном Пакте, и он попытался как можно понятнее мне объяснить, но я мало что понял из его рассказа — я был слишком занят, пытаясь найти Дианель. Вече продолжилось в нарастающей неразберихе, затем поэты поднялись и запели галльские гимны под аккомпанемент флейты, барабана и волынки. Мы танцевали голыми под светом луны. Я напился в хлам.

Хриплый голос пьяницы Шейна МакГоуэна разносился по всей территории, это было великолепно. Дианель вдруг появилась рядом со мной, запустила руку в штаны и начала целовать внизу живота, а я закрыл глаза и невозмутимо улыбался. Ветер в Волосах обратился к духам, он был могучим шаманом: Великий Олень ответил ему, и мы увидели его огромный силуэт, окутанный мглой. Он стоял среди нас недвижимо, и его ноздри дрожали от незримого дыхания. Нас это, впрочем, не прервало, мы с Дианель катались в траве, не обращая внимание ни на происходящее вокруг, ни на тотема, почтившего нас своим присутствием. Эта ночь была просто волшебной. Все это было совершенно не похоже на ту самую Дикую Охоту — эти Фианна были гораздо круче. Мы занимались любовью, не сдерживаясь, и над нашими сплетенными телами я снова чувствовал дыхание Гайи. «Хвала Фианнам», думал я, опуская голову на грудь Дианель, вспотевшую несмотря на холод. Под действием запахов, алкоголя, звуков и песен я наконец отрубился. Когда я очнулся, Дианель уже исчезла. Черт, сказал я себе, моя голова, никогда больше…

Рядом со мной каким-то чудом оказался Карадек. Он вытянулся, опираясь на локти, блуждая взглядом…

– Ка...Кэмерон, – сказал он мне, – хочу показать тебе кое-что невероятное.

Он поднялся, и я последовал за ним к небольшой бухте, укрытой от ветра, где только луна освещала нас: огни уже давно погасли. Уже разгоралась заря, но сидр все еще действовал. Карадек махнул мне рукой.



– Сюда, братан, – он указал на небольшой круг камней, – вставай в се...в середину.

Я сделал, как он говорил, и заметил небольшой плоский камешек в его руке. Было уже поздно. Я лишь успел услышать что-то вроде «Ну че, погнали нахуй!» и в последний раз подумать о Дианель, когда земля опять разверзлась под моими ногами.

Чуть позже (Когда? Вообще не представляю).

В Умбре часы текут очень медленно, я больше не знал, где я нахожусь, я совершенно потерял чувство времени: мои внутренние часы окончательно сломались.

...по ходу продвижения что-то во мне откатилось назад, я почувствовал быстрое падение, я падал… Я пользовался Лунным Мостом всего лишь второй раз в жизни, и я могу сказать, что как минимум еще не привык к такому. Эти путешествия были исключительно субъективны, подумайте только: две точки реальности, абстрактно связанные всеми забытой тропой, где перспективы и всяческое восприятие искажается до такой степени, что даже собственное тело теряет всякую координацию и реальность. Организмы, выброшенные в сердце Гобелена, растворяются и способны удержать связь со своими частями лишь благодаря инстинкту самосохранения. Но это только моя теория, я знал теургов, которые страшно возмущались от таких идей. Ну и пошли они!

Придя в себя, я обнаружил, что лежу в комнате с очень высоким потолком. Это был большой зал, что-то вроде зала собраний. Стены украшали гербы, доспехи и мечи, все это производило впечатление власти и величия. Это могло быть лишь возле каэрна Силы. Мой последний косяк уже давно выветрился, я был предельно трезв, но в то же время чудовищная усталость прижимала меня к земле, гораздо сильнее чем тогда, когда я полез под дерево у Детей Гайи. Стены танцевали вокруг меня, жуткая мигрень сверлила мне череп, и я снова провалился в сон.

На этот раз меня разбудил пинок. Я продрал глаза и увидел четыре гигантских угрожающих силуэта, склонившиеся надо мной. Один из них наклонил ко мне свою огромную голову, и я почувствовал его дыхание на своем лбу: он меня обнюхивал.

– Это один из наших, – сказал он остальным.

Другой помог мне подняться. Мне было тяжело стоять на ногах и пришлось опереться на копье у стены. Мне потребовалось время, чтобы прийти в себя и понять, где же я нахожусь. В центре зала был огромный разлом, который и служил сердцем каэрна. Здание, скорее всего, было возведено вокруг него — весьма оригинально. Четыре человека в камуфляже оценивающе рассматривали меня. У них были короткие волосы и квадратные челюсти. Я осмотрелся вокруг, все еще страдая от последствий умбральных перемещений, и один из них протянул мне кувшин вина, которого я с жадностью выпил.

– Спасибо, – сказал я.

У них не было на меня времени, и я видел, что мне совершенно не рады. Через несколько минут я понял, что натолкнулся на четырех Лордов Тени, готовых отправляться на охоту. Они молча смотрели на меня, затем один из них наклонил голову и взял слово:

– Пора идти, вожак, Фенриры ждать не будут.

Они вышли из зала, даже не оглянувшись на меня. Я как-то знавал одного Лорда: разговоры с ним каждый раз напоминали мне шахматную партию. Все было понятно без слов: мне позволено оставаться, при условии что я заткнусь… но я скорее сдохну.

Я собрал свои вещи и собрался с мыслями, забрал свой компьютер (их он не заинтересовал, они даже не поняли, как его включить) и вышел. Эти идиоты пошли драться с Фенрирами. Они были готовы убивать своих братьев из-за древних вонючих традиций. Несчастные дебилы, ничего они не понимают.

Почему мы в такой опасности? Потому что мы больше не различаем выживание и инстинкт, каждый день мы все дальше от самих себя и от собственных братьев. Такими темпами мы скоро исчезнем, но в конце концов может это Гайе и нужно, я уже не знаю.

Я угнал из гаража джип и свалил прочь, больше ни о чем не спрашивая. Мне не хватало моего фургона, и я соскучился по родным местам. У подножья холма, где стоял дом, а точнее самый настоящий особняк, я остановился в последний раз понаблюдать за открывшимся видом. Прогнивший город протягивал улицы и кварталы к каэрну, как жадные щупальца. Лорды хотели защитить источник своей власти, это было понятно, но их дерзость граничила с безумием. Я больше не мог этого выносить, все это гадко, жалко и ничтожно, все эти силы, растраченные на бесполезные склоки — меня от этого тошнило. Последний взгляд на файлы в компьютере Хеопса окончательно убедил меня в этом.

Файлы Хеопса: КОНТАНТЕН ВО ВЛАСТИ ЯРОСТИ!

Нельзя отрицать очевидного: Нация Гару во Франции находится в упадке. Пентекс и его союзники нашли во Франции место, где можно с легкостью претворять в жизнь свои отвратительные планы, не боясь серьезного сопротивления со стороны защитников Гайи. С поддержки глубоко коррумпированных властей, ослепленных иллюзорным курсом экономического подъема и находящихся под контролем Технократии, Пентекс все активнее разворачивает деятельность в обстановке почти полного безразличия общества. Необходимо признать, что Гайя шаг за шагом отступает под этим давлением. Не зная о кратковременных и долговременных опасностях, которые грозят стране, власти с распростертыми объятиями размещают у себя все новые филиалы Пентекса, не задавая вопросов. Однако общественное мнение и практически повсеместная урбанизация заставляет агентов Вирма действовать скрытно: Франция — не Амазония, и здесь все еще сложно играть своими пешками безнаказанно.

Район Ла-Аг безусловно является одним из наиболее значительных проблем в борьбе, которую Гару ведут во имя Гайи. Эта территория, расположенная на самой оконечности мыса Контантен, является все еще достаточно дикой, и может на данный момент считаться одним из самых нетронутых регионов страны. Несведущий путешественник может открыть для себя разнообразные пейзажи обветренных скал, дикие берега, покрытые густыми лесами. Но не стоит обманываться: практически вся эта территория на Контантен находится под контролем Пентекса. Гару, способные переходить через Преграду в Пенумбру, сразу же оказываются охвачены порчей, которая царит в этих местах. Земли засушливы, их обдувают жаркие ветры, несущие ядовитые испарения, деревья мучительно изогнуты, застоявшиеся потоки воды испускают запах смерти. Причины этого запустения

заключаются в центре по переработке радиоактивных отходов и атомной электростанции в городе Фламанвиль, настоящих бастионах Вирма.

Пентекс контролирует эти два предприятия посредством различных подставных компаний. Их многочисленные пакеты акций позволяют им держать большинство в совете директоров компании Sogamex, на данный момент управляющей этими предприятиями.

Центр по переработке, служащий тренировочной площадкой для многих слуг Вирма — один из самых главных центров активности Пентекса в Европе. Таинственные грузы тайно переправляются через это место и загружаются в неприметные грузовики, движущиеся конвоем под покровом ночи. Помимо роли транзитного пункта, центр в Ла-Аг также служит аванпостом Танцоров Черной Спирали, которые собираются основать там Улей. Благодаря бездействию и фактическому потаканию властей, Пентекс собираются устроить в этом районе несколько бункеров, в которых будут храниться высокотоксичные отходы. Танцоры ведут себя как на завоеванной территории, действуя практически в открытую.

В это время кадры Пентекса составляют и претворяют в жизнь собственные планы, в том числе в рамках проекта Илиада.

Дополнительную информацию о проектах Пентекса см. в дополнении «Книга Вирма».

Год за годом местное население в большей или меньшей степени подвергалось порче. Некоторые жители уже отдались Вирму и готовы яростно защищать центр и электростанцию во имя защиты своих рабочих мест и экономического будущего страны. Захватив контроль над жителями региона, Пентекс постепенно превращает их в фоморов. Подопытные сначала попадают под тщательное наблюдение во время дней открытых дверей, стажировок или собеседований, а после тщательного отбора подвергаются особенно жестоким опытам. В большинстве случаев «мутация» далеко не добровольная, и редкие жертвы, способные еще осознавать, что с ними произошло, обычно кончают жизнь самоубийством (что часто случается в этом регионе). Иногда родственники жертв действуют сами и убивают этих мутантов, устраивая кровопролития, очень аккуратно освещаемые в прессе. У тех, кто доживает до конца процесса, не остается выбора, кроме как присоединиться к Пентексу в его отвратительной миссии. Когда результаты их превращения становятся слишком очевидны, приходится изолировать несчастных, которые с этого момента служат подопытными для еще более жестоких испытаний…

Излишнее беспокойство?

Фламанвиль. Состоялся допрос и предварительное заключение сорокадвухлетней Жизель Нотран после того, как соседи обнаружили труп ее мужа, Марселя Нотрана. Смерть жертвы наступила в результате множественных колотых ранений. Мадам Нотран, которую соседи называли «совершенно нормальной», сразу созналась в убийстве собственного мужа, сообщив также прибывшим на место преступления полицейским, что «ей еще долго нужно будет убираться». Она утверждает, что ее муж подвергся заражению в центре Ла-Аг, где он работал в течение нескольких лет после банкротства семейного хозяйства. Жизель Нотран, сразу же заключенная под стражу, находится в состоянии тревоги и полной дезориентации. Согласно заключению осмотревших женщину психиатров, она проявляет очевидные признаки параноидальной шизофрении.

Трагические последствия данного события снова поднимают вопрос о дезинформации населения. Редакция газеты сожалеет о слишком поспешных выводах национальной прессы о мнимой «опасности» предприятий в регионе Ла-Аг и городе Фламанвиль, сделанных в погоне за сенсацией. Напомним читателям, что два этих предприятия известны максимальной надежностью и отвечают всем критериям безопасности, действующим во Франции. Этот инцидент снова демонстрирует, что беспочвенное нагнетание тревоги у населения может иметь такие тяжелые последствия, как недавняя трагедия во Фламанвиле.

Отрывок из местных новостей газеты «Курьер ЛаМанш»

Какие еще коварные планы уготовал Пентекс для этого региона? Что случится, если центр по переработке отходов пострадает из-за безалаберного «инцидента»? Уже почти открытый Улей в Ла-Аг, связанный с Чернобылем, может спровоцировать катастрофу огромного масштаба. Фоморы, которые «производятся» практически как на конвейере, распространятся по всему этому апокалиптическому ландшафту, чтобы проводить миссии по проникновению и саботажу. Если кто-то из них попадет в руки военных, его сочтут жертвой воздействия радиации и тут же убьют или изолируют, не задавая вопросов.

Пентекс и Танцоры Черной Спирали все плетут свои сети, и их более и более разгорающаяся активность может указывать на то, что их план уже вступает в конечную стадию. Если никто не встанет у них на пути, рабы Вирма вскоре смогут перейти к симуляции ядерной катастрофы низкой интенсивности (разумеется на своих условиях, с последующим заявлением о всего лишь рутинной операции). Они рассчитывают воспользоваться этой ситуацией, чтобы заставить население в большом количестве глотать таблетки с йодом. Некоторые из этих таблеток, предназначенные для особенно подверженных личностей, отобранных заранее, окажутся заражены Бейнами (Уровень 1, Гнозис 6), которым не терпится завладеть телом своей жертвы (сделайте бросок Гнозиса Бейна против Силы Воли жертвы, каждый успех снижает постоянную Силу Воли на 1).

Сопротивление Гару

Потомки Фенрира в Нормандии с переменным успехом продолжают свою борьбу. Сначала они выходили победителями, но после массовых смертей от рук каинитов из клана Бруха (которыми в свою очередь манипулировали Вентру французского происхождения) они столкнулись со мстительными Серебряными Клыками. Тем не менее им удалось сохранить некоторые из своих каэрнов, и спустя несколько веков незаметного присутствия, снова выйти на первый план в ходе двадцатого века. Над данным регионом практически полностью доминируют силы Вирма, и многие Родичи Потомков Фенрира оказались подвержены влиянию проклятой корпорации Пентекс.

Несмотря на повсеместное присутствие Вирма на этой территории, несколько каэрнов смогли избежать падения. Один из них, расположенный в сердце небольшой долины, тонущей в пышной растительности, на сегодняшний день служит убежищем среди подступающего запустения. Вне досягаемости Бейнов, которых изрыгает атомная станция, пара Детей Полян, привлеченных силой каэрна, все еще обитают в окрестной Умбре. К сожалению, двое этих духов ослаблены влиянием врагов, которые в большом количестве собираются вокруг убежища, и сейчас очень близки к гибели.

Каэрн известен под именем Тюр Бьорт («вдали от света») и представляет собой круг из шести полузакопанных и покрытых мхом камней, на которых с трудом читается серия практически стершихся рун. Это место находится в естественном убежище в самой глубине долины. Изначально служивший пристанищем для Потомков Фенрира, обитавших здесь много веков назад, недавно каэрн был пробужден вновь и с тех пор является тихой гаванью, несмотря на наступающую опасность.

Каэрн Тюр Бьорт

Уровень: 2
Барьер: 4
Тип: Видений

Авангард священной борьбы за Нормандию

Даже если оборотни боятся, что однажды им придется сложить оружие, большая часть не остается в стороне и вдали от битвы. В последние годы их действия приумножились, даже кажется, что защитники Гайи решили бросить на битву все силы, чтобы положить конец неустанному продвижению сил Пентекса. Некоторые стаи этого региона (большую часть которых составляют Потомки Фенрира), к сожалению, находятся в состоянии открытой вражды, как это бывает и в других местах.

Сироты Гайи

Эта стая (если конечно эту семью можно так называть), состоящая из двух молодых Гару и ребенка-метиса, готовится с остервенением броситься в бой против сил Вирма. По понятным причинам ощущая свое бессилие перед лицом неизбежной судьбы, они готовы принять всех желающих присоединиться к ним в этой священной войне. Таким образом они надеются однажды собрать стаю, достойную своего звания.

Сироты Гайи, недавно прибывшие на берега Ла-Манш, уже успели заслужить враждебность Братства Асгарда, которые очень плохо восприняли внешнее вмешательство в войну, которую члены стаи считают своей собственной.

Хонсу, Ронин Галлиард

Двадцатишестилетний Хонсу является основателем стаи и самым яростным ее бойцом. История юного Мурада началась в 1988 году, когда его отдали на воспитание в семью тупых гасконцев-тиранов. Именно в этом неприятном окружении он раскрыл свою истинную природу после нервного срыва, в ходе которого он прошел Первое Превращение и убил часть своей приемной семьи, а затем пропал в лесу. Его подобрал Безмолвный Странник, который также находился в бегах. Два напарника, разыскиваемые жандармами, отправились в Перигор и вели там бродячий образ жизни. Самхон стал наставником Мурада, назвал его Хонсу и научил его первым Дарам Безмолвных Странников.

Эта идиллия продолжалась бы еще долго, но одним вечером в грозу Самхон умер от удара током из-за глупого несчастного случая в результате падения опоры электропередач. Хонсу продолжил побег дальше на север, пытаясь подавить свои спонтанные превращения. Сомнения ввергли его в спираль отчуждения. Молодой Ронин сошел бы с ума, оставшись сам по себе и напуганной силой, которая могла ускользнуть от него в любой момент, если бы не встретил Умника Алека, английского Костегрыза. Этот опытный оборотень смог

обнадежить Хонсу, который благодаря своему новому наставнику шаг за шагом начал понимать важность своего наследия. В ходе путешествия Костегрыз смог рассказать своему юному протеже о заповедях Литании и научить его справляться со своими способностями. Снова поверив в себя, Хонсу вспомнил об одном травмирующем случае, который произошел в Нормандии. После побега из колонии для несовершеннолетних он набрел на центр по «переработке» отходов, без сомнения связанный с Пентексом. Именно тогда он понял страдания Гайи, которые ей день за днем причиняют люди. Посоветовавшись с Умником Алеком, молодой Ронин совершил умбральное путешествие и вернулся оттуда совсем другим, уверенным в том, что должен присоединиться к войне, которую ведут его братья-Гару. Хонсу понял, что ему нужно вернуться в Нормандию и вести там собственную битву. Отблагодарив компаньона, он наконец оставил его.

К двадцати шести годам Хонсу стал здоровенным весельчаком, покрытым узловатыми мышцами. Он одет в длинное пальто и ношенные сапоги, и смотрит на мир с вниманием и спокойствием. Его острое, как нож, лицо обрамляет аккуратная борода, придающая ему подозрительный вид.

Минерва, Ронин Ахрун (бывшая Черная Фурия)

Вся жизнь двадцатичетырехлетней Минервы с самого начала была беспокойной. Сначала ее приняли в септ Черных Фурий в Альпах, затем во время Ритуала Посвящения у нее случился приступ ужасной тревоги, из-за которой ей пришлось бежать. Все время прячась от преследователей, она была потеряна и в постоянной опасности без определенного места жительства. Страдающая от болезненных и частых превращений Минерва не смогла выразить своих чувств, когда встретила Хонсу. Страннику удалось найти правильные



слова, чтобы обнадежить ее, став ей первым наставником, и двое сирот нации Гару стали с тех пор неразлучны. Вопреки запретам Литании, они зачали ребенка-метиса, родившегося под покровительством серповидной луны. Ребенок по имени Видит Душой, к сожалению слеп, но кажется, что у него есть необыкновенная способность к ясновидению…

Минерва — свирепая девушка, всегда готовая броситься в драку, если не находится рядом со своим напарником. Она — бесподобный боец, и с трудом подавляет свои приступы ярости. Одетая по постпанковой моде, она выставляет напоказ множество впечатляющих шрамов, служащих напоминанием о ее прошлых ошибках.

Братство Асгарда

Братство Асгарда — крайне агрессивная группа, состоящая из пятнадцати Потомков Фенрира, которых поддерживает небольшая горстка Родичей. Они ясно и четко заявляют о чистоте своей родословной. Члены этой стаи, внедряющиеся в круги региональных националистов и заигрывающие с крайне правыми, стоят за кружками экоактивистов и теми, кто разделяет близкие им идеи. Контантен — их поле боя, и они очень плохо воспринимают появление «чужаков», таких как Минерва и Хонсу, которых они недавно приметили. Молодая пара стала занозой в их лапе, от которой они хотят как можно скорее избавиться. Исход этого противостояния легко предугадать: известно, что Ронинам можно обращаться к Фенрирам лишь после победы в поединке с их сильнейшим героем.

Потомки Фенрира из Братства Асгарда очень плохо относятся к тем, кто заходит на их территорию. Персонажам игроков будут не рады, по крайней мере если они не принадлежат к этому племени. Попытаются ли они взять Минерву и Хонсу под защиту, несмотря на все риски? Если они захотят начать переговоры с Потомками Фенрира, почему бы не обратиться к септу Огненного Древа (в надежде, что слухи об этом месте — всего лишь легенды)?

Фронты Войны Апокалипсиса

Порча Вирма, которую поддерживают действия Пентекса, проявляется в разных формах во многих регионах Франции, которые становятся настоящими полями битвы для Гару.

Весь Парижский бассейн до самого устья Сены невероятно индустриализирован. Всего за несколько десятилетий река стала самой настоящей клоакой, в которую каждый день сливаются десятки тысяч тонн якобы очищенных вод, содержащих токсичные отходы. Сена стала огромной сточной канавой, в которой уже давно нет никакой жизни, а берега ее покрыты гангреной суперсовременных заводов. Эту катастрофическую ситуацию делают еще хуже нефтеперерабатывающие предприятия, вырастающие в окрестностях Гавра и испускающие газ, отравляющий воздух на десятки километров вокруг.

Прованс и Лазурный Берег, вместе с Парижском регионом и Верхней Нормандией, считаются зонами повышенной активности Пентекса. Компания действует множеством разнообразных способов: занимается безудержным загрязнением, поддерживает организованную преступность, устраивает политическую нестабильность, и так далее. Местные руководители готовы на любые извращения и крайние меры, а некоторые даже сотрудничают с каинитами Шабаша.

Главные атомные электростанции Франции находятся в Центре (Бельвиль, Шинон), в Жиронде, в Эльзасе и на берегах Роны. Большая часть из них в той или иной степени контролируется филиалами Пентекса, но пока они не представляют прямой угрозы окружающей среде. Компании известно о приходе к власти зеленых, и они знают, где надо действовать осторожно. Эффекты работы АЭС проявляются лишь спустя длительное время: постоянный подъем радиоактивного фона, переработка отходов с нарушением правил безопасности, незаметное загрязнение водных потоков, и так далее.

Атомные станции, к сожалению, далеко не единственный способ осквернения, доступный Вирму. Нефтеперерабатывающие заводы (особенно в Донже, Гавре и Лавере), зачастую возводимые с нарушением правил, вносят свой вклад в дестабилизацию местной флоры и фауны. Огромное количество заводов расцветает по всей Франции. Выбросы токсичных газов, разрушение природных ландшафтов, наглая растрата природных ресурсов: Пентекс продолжает разрушительную работу в условиях почти повсеместного безразличия и с дальновидного благословения Технократии, ведущей страну по пути Прогресса любой ценой.

Королевство Монако также не осталось нетронутым. В этом регионе больше всего проблем создает Институт Океанографии. Уже несколько лет странные водоросли-убийцы (рода caulerpa taxiflora) распространяются в прибрежных водах, нанося дополнительный ущерб морской среде, и так пострадавшей за последние десятилетия. Согласно первым результатам быстро остановленного расследования, водоросли, ответственные за эту катастрофу, происходят именно из этого самого института. Здесь стало легко проследить связь, ведь это благородное заведение по большей части финансируется капитаном Бустаном, на которого равняются многие сограждане, при этом работающим на Пентекс и ловко манипулирующим средствами массовой информации. Но так ли это на самом деле?

Может быть это знак, выдающий возрастающую активность Гару? Коварные планы недавно были донесены до всеобщего сведения храбрыми информаторами. Несмотря на то, что новые поразительные разоблачения происходят каждый месяц, сколько еще проектов в то же время приводятся в исполнение?..

Пентекс и Танцоры Черной Спирали

Во Франции Танцоры не находятся в прямом подчинении у Пентекса, но их влияние все же меньше, чем у могущественной корпорации. Вирмовые Гару, веками скрывавшиеся в подземных убежищах, сейчас бушуют на поверхности и быстро преумножают свои ряды. Танцоров можно найти во всех регионах страны, особенно в долине Роны, Нормандии, на берегах Рейна и на франко-немецкой границе. Что еще хуже, у них есть еще несколько Ульев, помимо того, что в Ла-Аг.

Некоторые Танцоры выполняют отдельные миссии для Пентекса, но большая часть из них занимается своими собственными тайными задачами. В основном они гораздо больше заинтересованы в уничтожении Гару, чем агенты Пентекса, которые считают их всего лишь опасными активистами (так же, как и многих экотеррористов). Это не значит, что Пентекс полностью игнорирует Гару, а лишь то, что Пентекс не так активно занимается этим вопросом. Если такие группы, как Братство Асгарда, станут в ближайшее годы более многочисленными, эта ситуация может измениться

Зеленый Поход

Активная ячейка Зеленых Рыцарей

Гару долго ожидали перемен, которые им принесут 70-е годы, и того, что экологические движения во Франции приобретут все больше и больше сторонников. Идея альтернативной экологической политики казалась им соблазнительной… и была таковой до вмешательства сил Вирма. В 80-е экологические идеи стали настолько опасны для системы, поддерживаемой Технократией, что к движению присоединились, и тем самым извратили, политические партии и промышленники. Последние узурпировали эти идеи, исказив их и лишив сущности благодаря широкой поддержке средств массовой информации. Последний удар был нанесен, когда агентам на службе Технократии или Пентекса удалось внедриться в экологические движения. Внутренние раздоры, раздуваемые безжалостной машиной медиа, разбили вдребезги утопические иллюзии, которыми многие так дорожили. Мечта умерла…

В наши дни многие Гару, поддержавшие тогда эти бесплодные инициативы, считают, что пришло время действовать, а не разговаривать. Около десятка оборотней, объединенных отколовшейся ячейкой Зеленых Рыцарей, выбрали тропу войны и сколотили кочевую стаю под управлением Мартина Женсена: Дитя Гайи, переехавшего во Францию из Нидерландов. Эта группа, постоянно меняя штаб-квартиры, намеревается основать массовое экотеррористическое движение на юге страны. На данный момент они уже перешли к действиям: за последние месяцы несколько фармацевтических лабораторий, проводивших нелегальные опыты на животных, подверглись жестоким атакам. Несколько стай Танцоров готовят контратаку, и похоже, что все это — только начало.

Пентекс и Технократия

В конечном счете Пентекс и Технократия преследуют разные цели. Технократия старается заполучить полный и окончательный контроль над реальностью, над «своей» реальностью. Эта группа невероятно могущественных магов ценит Порядок превыше всего, и отныне желает лишь «привести человечество к существованию без воображения, надежды и безумия». Технократия не желает уничтожить мир, она желает им управлять.

С другой стороны, цель Пентекса — лишь осквернение и уничтожение земли, чтобы оставить ее беззащитной перед алчностью Вирма. Их взгляд на вещи куда более нигилистический.

Несмотря на то, что методы этих двух организаций часто бывают похожи, они никогда не заключали формальных договоров, и абсолютно не намерены этого делать. Сейчас они работают вместе лишь потому, что их ближайшие цели совпадают, и будет странно, если все так и останется навсегда.

Позже я узнал, что это место находится недалеко от города Шарлевиль-Мезьер, в Арденнах. Не знаю, почему, но меня это заставило улыбнуться. Но только на время. Я был потерян и недоволен, по уши в грязи. В какой-то момент я обнаружил себя плачущим в сортире на стоянке. Я почти сломался. С меня хватит. Я хотел одного: вернуться домой.


V. GIRARD

МАГИ ФРАНЦИИ

Введение

Было бы так же напрасно, как и бесполезно предлагать подробную карту магов во Франции. Эти игроки Мира Тьмы редки, незаметны, мало беспокоятся о границах, и большинство геополитических проблем, мелких и надуманных, часто чужды им. За некоторыми исключениями, маги не поддерживают отношений ни с вампирами, ни с подменышами (следует отметить, однако, существование некоторых союзов между Вербенами и подменышами в Бретани) и вступают в схватки с оборотнями только для того, чтобы завладеть территориями, обладающими магическим потенциалом, для одних — каэрнами, для других — Узлами. Пакт Сумерек теперь кажется двусмысленным…

Единственная географическая константа заключается в том, что, за исключением Парижа, маги всегда присутствовали больше на юге, чем на севере Франции. Фактически, Технократия в основном вкладывалась в территории Севера. София-Антиполис, научный и культурный комплекс недалеко от Вальбонны — один из немногих примеров ее действий на юге страны.

Общие исторические ориентиры

В отличие от вампиров, маги не стремятся к физическому господству над миром, но их, конечно, интересует духовный и метафизический контроль. Это смелое обобщение, оспариваемое некоторыми Сынами Эфира, по крайней мере доказывает, что трудно, если не сказать невозможно, понять, действительно ли Традиции повлияли на историю, а также на социальную, политическую и культурную жизнь Франции.

- 6000 гг. до н.э.: Предтечи знакомят массы с концепцией разведения и одомашнивания скота.
- 3000 гг. до н.э.: знакомство с экономикой и торговлей с подачи Синдиката. Вероятное рождение Ремесленников (позже известных как Итерация X).
- 2500 гг. до н.э.: Покорители Глубин воплощают в жизнь астрономию.
- 50-7 гг. до н.э.: римские вторжения, подписание Сумеречного пакта между Магами (представлены Толкователи Грез, Вербены, Орден Гермеса и Культ Экстаза), Гару (в основном Фианна) и подменышами Западной Франции.
- 400 г. н.э.: Дуассетеп становится центром общества магов в Европе.
- 700 г.: опубликован Маллеус Нефандорум, основной гримуар Нефанди. Китаб аль-Аласир выходит в Испании — самая важная книга для будущих Сынов Эфира.
- 800 г.: Дуассетеп свергнут магами и перемещен в Турцию.
- 848 г.: маги Тремер пытаются захватить контроль над Орденом Гермеса.
- 900 г.: Дуассетеп переводится в Испанию.

- 1000 г.: магический потенциал мира судя по всему начинает уменьшаться.
- 1210 г.: разрушение Часовни «Хребта Туманов» (Мистридж) масонами, которые позже окажутся у истоков создания Ордена Разума.
- 1325 г.: создан Орден Разума, его члены намерены навязать единую и непротиворечивую реальность, чтобы уничтожить все остальные возможности. Подписание так называемой декларации о «Башне из слоновой кости».
- 1400 г.: первый симпозиум будущей Технократии.
- 1421 г.: рождение Скур Бернадетт в Домреми (Шампань), через пять лет после рождения Жанны д'Арк.
- 1438 г.: Гутенберг изобретает печатный станок, вероятно, под влиянием Ордена Разума.
- 1440 г.: суд Мистриджа, представители Ордена Гермеса, Вербена и Небесного Хора собираются вместе и основывают Традиции в том виде, в каком мы их знаем сегодня.
- 1453 г.: теории Коперника знаменуют собой решающее начало наступления Технократов.
- 1457 г.: каждая Традиция принимает определенную сферу из девяти существующих.
- 1466 г.: создан Совет Девяти мистических Традиций для борьбы с Орденом Разума. В Средние века многочисленные охоты на ведьм, жертвами которых становились некоторые оборотни, маги, подменыши и вампиры, безусловно, осуществлялись по велению Ордена.
- 1470 г.: Хейлель Теоним, Солификат, предает товарищей и приговаривается к смертной казни. Традиция Солификати распадается, в то время как мечты Совета Девяти о единстве исчезают.
- 1542 г.: распространение портативных часов позволяет Ордену Разума установить парадигму Времени.
- 1564 г.: в Европе началась охота на ведьм. Дуассетеп и царство Горизонта на время перестают держать связь
- 1610 г.: Дуассетеп восстанавливает свои связи с царством Горизонта.
- 1638 г.: Декарт излагает эти теории об эфире и тем самым вызывает серьезные волнения в Технократии.
- 1644 г.: первая серьезная вражда между Сынами Эфира и Технократией.
- 1655 г.: Дуассетеп одерживает свою первую решающую победу над Технократией
- 1750 г.: Совет Девяти ищет новых магов, чтобы пополнить ряды Традиций.
- 1825 г.: зарождение современного Культа Экстаза (бывший Культ Вакха).
- 1850 г.: рождение будущих Адептов Виртуальности. Чарльз Бэббидж строит свою знаменитую машину.

- 1880 г.: Адепты Виртуальности рассматривают возможность освобождения новых миров, открытых благодаря изобретению телефона.
- 1885 г.: основание Арканума.
- 1886 г.: Инженеры Электродинамики впервые встречаются в Париже.
- 1890 г.: королева Виктория основывает Новый Мировой Порядок.
- 1900 г.: Технократия решает, что в космосе нет эфира. Сыны Эфира, бывшие Инженеры Электродинамики, присоединились к другим традициям в 1904 году. Они занимают место, которое более 400 лет пустовало после Солификати.
- 1910 г.: Итерация X впервые предлагает отправить человека на Луну.
- 1934 г.: Аль-и-Батин выходят из Совета девяти, чтобы защитить свою землю от Технократии.
- 1940 г.: Вторую мировую войну тяжело переживает и Совет Девяти, и Технократия. Некоторые маги Сынов Эфира, Вербена и Ордена Гермеса объединяются с силами Оси, в то время как Адепты Виртуальности дистанцируются от Технократии; появляется множество Нефанди и Мародеров.
- 1952 г.: пятьдесят четвертый Совет:
- 1961 г.: Адепты Виртуальности, в свою очередь, присоединяются к Совету Девяти, они заменяют Батини, которых с начала двадцатого века ослабили Техноманты на Ближнем Востоке. Возникает вопрос, следует ли принимать Пустых как самостоятельную традицию.
- 1970 г.: Пустые просят стать полноценной традицией, их просьба отклоняется.
- 1984 г.: создание первого C. H. A. S. S. E. U. R.
- 1997 г.: пятьдесят девятый Совет. Всем представителям традиций настоятельно рекомендуется присутствовать на нем…

За некоторыми исключениями, глава, посвященная Магам, не затрагивает Умбру, как и глава по Оборотням. Это никоим образом не означает, что французские Маги и Гару не могут получить к ней доступ, наоборот, правила остаются неизменными для всех и во всех странах. Мы предпочли предоставить Рассказчику свободу строить и воображать свои собственные духовные миры. Подробно описывать, перечислять и детализировать каждый из миров, к которым игроки могли бы получить доступ, столь же тщетно, сколь и претенциозно, и, конечно, совершенно бесполезно. Для такого предприятия потребовалась бы скрупулезная работа, и если бы она была включена в этот труд, она легко удвоила бы размер книги, а также ее цену. С какой целью? Умбра остается, прежде всего, царством ума и воображения, неуловимым измерением, которое никогда не выдаст всех секретов. Мы предпочли довериться вам и позволять самим их придумать.

Небесный Хор

История



Влияние Небесного Хора стало ощущаться во Франции только со времен крещения Хлодвига в 490 г. Оно усилилось в 800 г., когда Папа завладел короной Карла Великого и возложил ее на свою голову до того, как второй был официально коронован, тем самым символически подтвердив превосходство духовной власти над светской. С тех пор Хор переживал почти непрерывный подъем вплоть до промышленной революции, которая положила начало его упадку. В конце XIX века Небесный Хор попытался противодействовать прогрессу Технократической мысли с помощью Духовной Революции, основанной, в частности, на различных теософских движениях, которые процветали во Франции в то время. Теории этих движений пытались создать глобальный синкретизм между всеми человеческими религиями и верованиями, от христианства до буддизма, через друидизм и спиритизм. Несмотря на определенный ажиотаж в Прекрасную эпоху, Духовная Революция лишь подлила масла в огонь, и Европа была жестоко возвращена к суровой реальности в результате Первой Мировой войны, которая стала первой войной новой Технократической эпохи… Неудача этой попытки помешала Небесному Хору вернуться на передний план. Сегодня он остался лишь тенью того, чем когда-то был.

Политика

Ослабление христианства могло бы положить конец амбициям этой традиции. Реалисты в ее рядах предпочли обратиться к новым формам религиозного самовыражения — сектам. В последние годы Технократия очень серьезно отнеслась к этому повороту и поставила перед собой задачу бороться с такими группами. Магам Небесного Хора, Акашийского Братства и Культа Экстаза иногда приходится объединяться на временной основе, чтобы противостоять злу Нового Мирового Порядка и Итерации X.

Небесный Хор очень организован. Его верховный лидер проживает в Париже, и его власть распространяется на всю страну. В настоящее время эта Традиция контролирует пять сект и несколько связанных с ней групп. В частности, следует упомянуть:

- **Клуб Гармонии**, в который в основном входят политики и финансисты. Созданный в конце XIX века с целью оживить определенный моральный дух в промышленных кругах, он с тех пор распространил свое влияние на политическую среду. Его президентом является некий Жеральд Дюмон, последователь Небесного Хора, который много помогает бездомным. Он проживает в Лионе, недалеко от штаб-квартиры своей организации, у которой есть небольшие офисы в ряде городов Франции. В Лионе Клуб находится в почти постоянном контакте с таинственными промышленниками итальянского происхождения, вероятно, проклятыми (Джованни). Также обратите внимание, что Клуб Гармонии постоянно борется вместе с Орденом Гермеса против Технократии.

- **Певцы Жизни**: эти Хористы выступают в церквях в неблагополучных районах и пытаются повлиять на поведение и образ жизни их жителей. Хотя их учение достаточно близко к христианству, певцы опровергают традиционное противопоставление тела и души. В составе Певцов есть три гастролирующих вокальных ансамбля, один из которых выступает на юго-западе, другой - на севере, а третий - в лионском регионе.

Часовни

Штаб-квартира Клуба Гармонии

Большой готический дом восемнадцатого века в Лионе постоянно заселен десятком постояльцев. В нем есть спальни, уединенные гостиные, обширная библиотека и небольшая столовая. Его подвалы соединены подземными переходами с несколькими стратегически важными точками города. Один из этих подвалов ведет к дому Жеральда Дюмона, в другом находится очень древняя библиотека, которая когда-то принадлежала Ордену Гермеса. Последний сегодня делит Библиотеку Соломона с Небесным Хором; это место тем более ценно, что в нем находится Узел (см. «Орден Гермеса»).

Церковь Святого Гавриила

Этот Божий дом в пригороде Лилля относится к Средним Векам. Он имеет слабую связь с узлом в Библиотеке Соломона. Церковь представляет собой авангард борьбы Традиции с Красным храмом; ее позиция еще никогда не была четко определена.

Братство света

В тайных склепах горы Мон-Сен-Мишель находится штаб-квартира старейшей Часовни Небесного Хора во Франции, Братства Света. Считается что Братство, первоначально связанное с культом бога Митры (которого часто сравнивают с фигурой Архангела Михаила), возникло на Востоке и обосновалось в этом месте еще в римский период. Гора была в то время известна как гора Беленос, в честь знаменитого галльского божества Беленоса, «сияющего Бога», чье имя и атрибутика невольно заставляют вспомнить о Митре или Михаиле, других ликах того же аватара солнечного воина. В секретных галереях, проходящих под горой, находится чрезвычайно мощный Узел, который ревностно охраняют последние члены Братства. Более двух столетий назад они замкнулись в себе, отказываясь от любых контактов с магами, принадлежащими к другим традициям, и проявляя крайнее недоверие к своим «братьям» из других ветвей Хора.

Личности

Жеральд Дюмон

Официально он является руководителем компании «Algide Batiments», работающей во Франции, Гайане и Кот-д'Ивуаре, и известной строительством домов для бездомных. Дюмон — один из немногих членов Хора, ставших миллионерами, но он заставляет людей максимально использовать свое богатство. Пятидесятиоднолетний Джеральд является мастером Основ, а также Жизни и Духа.

Сестра Лин

Эта молодая женщина родилась в Домреми, где всегда жила ее семья. Она питает настоящую одержимость Жанной д'Арк и ее деяниями. Разбирая чердак в доме своих родителей, Лин нашла сундук, в котором находилась в плачевном состоянии записная книжка некой Бернадетт (см. «The Fragile Path»). Она сразу же приступила к чтению, после чего достигла Пробуждения. Сестра Лин до сих пор владеет этой рукописью.

Лин — одна из сестер Франции, наиболее яростно борющихся с разложением, распространяемым Нефанди. В настоящее время она находится на Севере в поисках проклятого Узла, следы которого она нашла в библиотеке Дуассетепа.

Брат Матье

Брат принадлежит к тайному обществу, которое поддерживает особые отношения с обществом Леопольда в Шартре. Эти две организации, как говорят, вместе борются с вампирами, Нефанди, демонами и т. д. Трудно понять долю правды в утверждениях брата Матье о том, что Небесный Хор во Франции якобы подорван изнутри оккультными силами. Матье, очевидно, придерживается самой радикальной позиции в рядах своих братьев-Хористов.

Культ Экстаза

История

Проследить историю этой традиции очень сложно. Развитие Культа Экстаза происходит скорее за счет накопления дел и событий, чем из реальной политической динамики. В эпоху Средневековья немногочисленным попыткам Культа прочно обосноваться во Франции безжалостно противостояла церковь, для которой его учения были сродни настоящим Евангелиям от дьявола… Если Ренессанс позволил нескольким философам Экстаза найти место во Франции, то впоследствии Культ все еще подвергался преследованиям со стороны религиозных фанатиков, агентов Технократии или даже магов других традиций. Потребуется дождаться 20-х годов, чтобы Культ, наконец, обрел ощутимое влияние во французском интеллектуальном и художественном сообществе.

Культ достиг своего рода апогея после студенческих восстаний Мая 1968 года (забавно отметить, что, как и подменыши, Культ приписывает себе создание этого движения), однако после этого он не пережил стремительного подъема. Похоже, что сочетание Банальности и Технократизма серьезно ограничило его амбиции. Таким образом, Культ присутствует только в крупных французских городах (Париж, где в 1971 году умер Джим Моррисон, Марсель, Лион, Ренн и Тулуза) и в некоторых очень отдаленных сельских районах, где его адепты безудержно предаются смутным дионисийским практикам.



Политика

Приверженцы Культа не стремятся влиять на политическую жизнь Франции, их идеология по сути является протестной. К тому же их часто можно найти у истоков огромных рейвов, которые НМП всеми силами пытается запретить. Вообще говоря, Культ Экстаза присутствует везде, где соблюдается сексуальная свобода и где власти не слишком следят: ночные клубы, свингерские клубы, загородные курорты. Их влияние на ночную жизнь столицы остается, несмотря на усилия Технократии, значительным. Вполне вероятно, что в Париже существуют связи между подменышами и членами Культа (эта тема будет подробно рассмотрена в приложении по Парижу).

Часовни

Moon XTC Tribe

Эта группа вызывает благоговейный трепет у тех техно-энтузиастов, которые отказались следовать системе и отправились в путь жить своей страстью. Подобно английским бродягам, от которых группа черпает непосредственное вдохновение, участники Moon XTC путешествуют по стране на автобусе, за которым следует грузовик со звуковым оборудованием. В зависимости от времени года их можно встретить на извилистых дорогах Арьежа или недалеко от Парижа во время межплеменных собраний. Разношерстный караван с постоянно меняющимися участниками, Moon XTC Tribe следует своим путем по интуиции вслед за коллективными видениями, как будто руководствуясь каким-то невидимым знаком, который является его лидерам.

Ядро группы из восьми — двадцати членов (только трое из них — маги, остальные послушники), формирует трио адептов Культа Экстаза .

Личности

Дом — техноязычник, посвященный последователь Пана

В девятнадцать лет Дом сдал экзамены по английскому и перебрался на другую сторону Ла-Манша. Оказавшись в Лондоне, он смог найти работу продавца в музыкальном магазине, специализирующемся на альтернативной музыке. Погрузившись в мир музыки, который очаровывал его всегда, он с головой окунулся в ночную суету. Именно во время этих приключений Дом был замечен магом Культа, тяготеющим к среде путешественников. Последний смог разглядеть в Доме энтузиаста, который мог бы послужить делу Культа. Оказавшись в водовороте разврата, молодой француз был втянут в спираль экстаза, был быстро инициирован и включился в группу бродяг, с которыми путешествовал по Англии и Европе. Именно во время пребывания в Амстердаме по случаю техниваля, он познакомился с Сурьей. С тех пор два молодых адепта не покидали друг друга и в конце концов вернулись во Францию, чтобы распространять свое движение.

Дом — двадцатидвухлетний молодой человек, худощавый и со множеством техноязыческих татуировок. Сквозь густые дреды, падающие на глаза, его взгляд пронзительно сияет и очаровывает тех, кто разделяет путешествие Moon XTC. Он исполняет роль ди-джея, на рейвах группы, ставших известными среди членов движения.

Сурья — голландка индонезийского происхождения

Сурья — муза Карла и Дома, с которыми она образует сложное и бурное любовное трио, но, к счастью, это никогда не наносит ущерба единству племени. Эта красивая молодая женщина с экзотическими чертами очаровывает окружающих, от нее исходит ужасно пленительная аура. Когда Moon XTC устраивает собрания, она присоединяется к толпе рейверов и танцует, пока не впадет в гипнотический транс. Сначала она связалась с Домом, потом встретила Карла, с которым нашла удовольствие в некоторых восточных практиках. Как настоящий инициатор, Сурья увлекает за собой многих молодых людей, пришедших на рейв группы. Эти новички обоих полов теряют счет времени и однажды просыпаются вдали от дома дезориентированными и полностью измененными. Некоторые даже на время отказываются от прошлой жизни, чтобы остаться с прекрасной богиней Океании. Это влияние объясняет как рост числа участников, так и колебания внутри группы: на самом деле немногие готовы бросить все и стать бродячим музыкантом.

Карл — духовный наставник, посвященный в тантризм



Двадцатишестилетний Карл судя по всему играет роль духовного наставника группы. У него, у как неутомимого путешественника, полно анекдотов и историй о загадочном мистическом опыте, в которые он не колеблясь посвящает всех, кто хочет послушать. Этот харизматичный человек всегда окружен фанатками… Он носит маленькие круглые очки, афганскую шапочку и потрепанную одежду, которая придает ему вид гуру. Посвященный в тантризм на востоке приверженец индийской философии стал певцом гоанского транса, что на данный момент обеспечило успех группы во французской техно-среде…

Помимо ораторских качеств и способностей к магии Разума, Карл творит чудеса с некоторыми растениями, которые запрещены во Франции. Он хорошо знаком с выращиванием конопли, и некоторые манипуляции на основе Основ и Жизни дают ему целые коллекции образцов с разными эффектами, которые ценятся любителями. Следуя логике протеста и подстрекательства к Пробуждению Спящих, группа сеет семена повсюду в дикой природе. Измененные растения растут вдоль дорог, по которым проходит группа, а ежегодные урожаи указывают дату и место определенных событий. Это, конечно, придает праздникам еще больше яркости.

Галлюциногенное путешествие

Moon XTC Tribe живет на грани реальности, и им нет дела до последствий своих действий. Как в психоделическом фильме прошлого, его участники путешествуют с места на место, пытаясь побудить все больше молодых людей к удовольствиям и общению. На некоторых рейвах проводятся смелые демонстрации

магии, масштабы которых не всегда понятны уже дошедшим до кондиции зрителям. Несмотря на все усилия, восторженное трио быстро накапливает Парадокс и может получить ответный шок, который вполне может перенести маленькое племя в неведомое измерение. Хотя трое магов, похоже, не опасаются такого развития событий, трудно предсказать, какое влияние это окажет на их товарищей и других гостей в будущем.

В настоящее время небольшая группа продолжает свой путь, и то, что могло бы показаться хаотичным, на самом деле служит вполне определенной цели. На каждом из этапов Moon XTC стремится передать дух времени (см. Книгу Традиции Культа Экстаза) французской психоделической эпохи.

Хотя никто не знает, как могут выглядеть эти воплощения безумия эпохи, все они думают, что последующее просветление откроет для них неожиданные двери.

В течение последних лет техно-движение распространилось по Франции, привлекая все больше любителей и даже последователей. Это новое музыкальное течение, порожденное многочисленными влияниями как Востока, так и Запада, образует туманность, очертания которой трудно определить. Воплощая принципы Экстаза и единения, вызванных бинарными ритмами и синтетическими или нет наркотиками, техно-движение привлекает толпы людей, приходящих участвовать в умопомрачительных торжествах, знаменитых рейвах. Танцуя часами в такт потокам BPM под воздействием кислоты или экстази, рейверы собираются вместе отдаться захватывающему и соблазнительному ощущению слияния в едином порыве вечеринки. Как легко понять, техно-движение знаменует возрождения последователей Культа Экстаза. С тех пор, как мечта 70-х была разрушена концепциями амбиций и успеха, навязанными на протяжении всего следующего десятилетия, западная молодежь больше не верит в будущее и ищет наслаждения настоящим моментом. Никогда еще волна, поднятая Культом, не получала такой широкой поддержки... и катилась по нарастающей.

Технократия, безусловно, знает об этом явлении и незамедлительно реагирует на эту потенциально неконтролируемую угрозу. Среди европейских стран, наиболее репрессивных по отношению к техно-движению, Франция (наряду с Англией) ведет настоящую охоту на рейверов через многочисленные воплощения власти, связанной с Технократией. Таким образом, за реакционными и параноидальными запретами и законопроектами скрывается тень Погрома, намеченной целью которого является Культ Экстаза. Но не заблуждайтесь, Техноманты умеют быть хитрыми и изворотливыми. Помимо репрессий, Новый Мировой Порядок и Синдикат хотят использовать движение в своих интересах. Их метод состоит с одной стороны в том, чтобы присвоить себе это музыкальное движение, чтобы подавать его массам в виде лоботомизирующего и прибыльного коммерческого супа, называемого «данс-музыкой», и, с другой стороны, отвлечь внимание от движения с помощью конформных рейвов. Для этого Техноманты используют свои привилегированные рекрутинговые сети, такие как университеты и бизнес-школы, поощряя таким образом жалкие хэппенинги с непомерно высокими вступительными взносами.

Помимо музыки, лишенной содержания, на этих собраниях произносятся успокаивающие речи с целью отвлечь «молодежь» от наркотиков, чтобы она оставалась зависимой от продуктов, поставляемых спонсорами, лакеями Технократии.

Эвтанатос

История



История этой традиции в основном сводится к истории иммиграции восточных народов на территорию Франции. Маги Эвтанатос никогда не играли важной роли, а также на них часто указывал пальцем Небесный Хор, который пытался выдать их за поклонников дьявола. Само собой разумеется, что с тех пор отношения между двумя традициями остались довольно напряженными. Эвтанаты сливаются с массой жителей больших городов: их вполне устраивают там анонимность и упадок. Однако их прошлое показывает, что они без колебаний, в случае необходимости, прибегают к сомнительным союзам.

Политика

Во Франции Эвтанатос в основном представлены в трех городах: Париже, Марселе и Ницце. В средиземноморском городе они делают ставку на самые бедные районы и борются с Сетитами, действия которых, по их мнению, угрожают кармическому циклу Спящих. В Ницце два Эвтаната и один Пустой тайно работают с Джованни и, считается, поддерживают контакты с определенными призраками.

Часовни

Грот Ниццы

Этот естественный подземный комплекс со входом у самого моря расположен у подножия скалы в пригороде Ниццы, с видом на здание,

принадлежащее Джованни. Узел находится в одной из самых тайных и глубоких пещер. Покрытый доисторическими росписями грот когда-то был священным местом, куда местные племена приходили хоронить мертвецов, чтобы их дух мог «отправиться» в потусторонний мир. Царство, в которое попадает нисский Узел, такое же, как и то, куда ведет марсельский Узел; это пустое и тревожное место, где царят постоянные сумерки, и где все что угодно может произойти спонтанно, потому что Энтропия очень сильна.

Пещеру охраняют полуводные существа, похожие на червей размером около метра с грозными челюстями. До сих пор они показали себя хорошими стражами, преданно служащими своим создателям.

Эвтанаты Ниццы знают, что играют в опасную игру с Джованни, поэтому всегда начеку. В случае возникновения проблем они рассчитывают на поддержку призраков, с которыми у них хорошие отношения.

Термы Марселя

Древняя и таинственная римская секта якобы использовала это место для совершения ужасных человеческих жертвоприношений в честь Аида. Здесь открылся Узел, ведущий в царство Энтропии. Термы находятся в подземелье города, под крытым рынком, и в некоторых местах соединяются с самим рынком и с прилегающими домами.

Личности

Барон

Этот странный персонаж Пробудился, когда его пытался Становить вампир из родословной Самеди. Вампир выбрал его из-за почти навязчивого интереса к смерти. В то время Барон был всего лишь аспирантом философии, собирающимся провести «феноменологический анализ околосмертного опыта». Каинит, который ранее взял его под защиту, был уничтожен при довольно неопределенных обстоятельствах — вероятно, был поражен зарядом энтропийной энергии. После этого инцидента Барон отправился в Часовню Эвтанатос, местонахождение которой нашел благодаря библиотеке вампира. Обладая обширной информацией, которую собрал его наставник, позже он обнаружил, что может связаться с Джованни из Ниццы и помочь им справиться с призраками, с которыми те иногда сталкивались.

С тех пор как Барон завладел Часовней Грота, он продолжает усердно изучать призраков и надеется вскоре открыть для себя новые знания о них. Он, безусловно, один из тех магов, кто лучше всех разбираются в вампирах и призраках, он уже оказал множество услуг Джованни, которые теперь в долгу перед ним. На данный момент его знания слишком ценны, чтобы вампиры задумывались что-то предпринять против него.

Sum Moribundus[5]

Этот человек находился на последней стадии рака, когда его Пробудил и взял под свою опеку Барон. Ранее он был судмедэкспертом и заведовал отделом судебной медицины крупнейшей больницы Ниццы (таким образом, оказывал определенные услуги городским вампирам, возможно, сам того не подозревая). Sum M. смог вступить в контакт с Предтечами из методологии FACADE Engineers (как их называют американцы), выдавая себя за простого Спящего. Он очень надеется узнать больше о планах этих грозных Техномантов, чьи методы клонирования вызывают у него крайнее отвращение. Sum M. около пятидесяти лет, и его можно считать вторым после Барона.

Акашийское Братство

История

Эта традиция утвердилась во Франции лишь недавно. Ее присутствие стало значительным только с XX века. Лишь вскоре после окончания Второй мировой войны Братство смогло распространить свое влияние на страну через Спящих послушников. Расцвет боевых искусств на европейском континенте сопровождался приходом Акашитов, толпы людей быстро полюбили новые виды спорта, сочетающие физическое самовыражение и духовное просветление. Таким образом, Братство смогло постепенно утвердить свои парадигматические притязания на страну, в которой сегодня присутствует сильнее, чем когда-либо

Политика

Братству удалось внедрить свои идеи в самых разных сферах, таких как армия, полиция, спортивные ассоциации, школы и молодежные кружки в пригородах, вплоть до влияния на медицину (новые методы терапии) и средства массовой информации. Таким образом, хотя политическая и экономическая сила этой традиции практически отсутствует, ее социальная роль очень развита. Братство действует почти исключительно через своих последователей и прячется за безличными публичными фасадами, оставаясь в этом отношении верным типично восточной традиции обходить препятствия.

Жители Запада теперь знакомы с боевыми искусствами и удивительными возможностями, которые они могут предложить (медитация, расслабление, контроль над телом с помощью разума). В наши дни мало кто все еще считает кунг-фу и другие фантастические способности мастеров боевых искусств простыми мифами. Сама Технократия имеет незначительное влияние на Братство и даже оказывается неспособной остановить его рост. Только Новый Мировой Порядок, по-видимому, может переломить эту тенденцию, дискредитировав восточные традиции. Для достижения этого хороши все средства: фильмы о каратэ «категории Z», приравнивание различных ветвей Братства к сомнительным сектам или экстремистским группировкам и т. д.

[5] *лат. «я умирающий»*

Технократия, со своей стороны, пытается остановить продвижение Акашитов, контролируя определенные аспекты законодательства. Эти махинации привели к запрету на использование некоторых экзотических видов оружия и обучение определенным маневрам и боевым приемам Спящих в додзё, отказу в выдаче виз или аннулированию виз иностранным мастерам Акашитов, признанным нежелательными... Все это лишь демонстрирует, если в этом есть необходимость, широту правового арсенала Технократии. Однако, поскольку школы боевых искусств и додзё только расширяются, можно полагать, что их по-прежнему недостаточно, даже если истинных магов остается мало.

Часовни

Во Франции у Акашитского Братства есть только одна Часовня с Узлом, остальные «Сюи Даюань» на самом деле являются просто местами обучения и просветления, предназначенными для Спящих. Однако Братство присутствует в ряде других Часовен, которые разделяет с другими традициями

Храм воссоединения

Спрятанный возле небольшой деревни в Альпах храм вмещает около тридцати братьев, но постоянно населен только девятью. Около двадцати учеников отвечают за содержание помещений и тренировочного центра для Спящих, который построен внизу. Вход в Узел находится в секретном саду где-то в горах, за ним наблюдает Хранитель — мастер в искусстве маскировки. Узел ведет в царство, где природа могущественна и враждебна, а ландшафт состоит из головокружительных и движущихся гор. Дни и ночи сменяют друг друга нерегулярно, и формы жизни здесь связаны со сферой Разума, использование которой особенно легко.

Сам храм из лакированного дерева очень сдержан, и в нем царит почти абсолютная тишина. Великий Мастер О Сенсей мудро управляет этим местом и возглавляет один из двух Кабалов, обосновавшихся в святилище. Это место открыто для представителей других традиций, если последние придерживаются образа жизни Акашитов. Ходят слухи, что мастер О Сенсей установил связи с храмом, расположенным в Швейцарских Альпах, который, как утверждается, принадлежал древнеегипетским жрецам Осириса.

Личности

Великий Мастер О Сенсей

Никто не знает настоящее имя этого человека, который в возрасте тридцати двух лет основал святилище в 60-х годах. Великий Мастер медитировал несколько месяцев в горах; когда он нашел Узел, он своими руками построил Храм, а затем пригласил братьев собраться и медитировать. Это место, сейчас ставшее одним из самых посещаемых святилищ Франции, управляется в соответствии с простой политикой: Великий Учитель О сенсей обладает почти абсолютной властью. Мудрость его настолько велика и лучезарна, что это правило никогда не вызывало настоящих споров.

Кабал Великого Мастера

Брату Чун Ли сорок три года, он занимается додзё, расположенным внизу, и следит за обучением молодых новобранцев. Мастер сфер Основ и Духа, он открыт к обмену доктринами, но, тем не менее бывает очень непредсказуемым по отношению к посторонними.

Сестре Матильде, с другой стороны, всего двадцать пять лет. Дочь великого мастера айкидо достигла Пробуждения в возрасте десяти лет, в тот день, когда ее отец был убит агентами Итерации X. Сегодня она стала мастером сфер Разума и Материи, и в основном интересуется отношениями с внешним миром и борьбой против Технократии.



Другие…

Брат Чжан Мэй — специалист по многим боевым искусствам. Он занимается додзё, обучая Спящих, открыл две школы ниндзюцу в Париже и использует эти заведения для обучения убийц или ниндзя, которых Братство привлекает в рамках определенных разовых миссий.

Саня Бротен — маг из Марселя, пытается бороться с коррупцией и насилием, усугубляющими и без того отвратительный социальный климат. Двадцатидевятилетняя Саня официально учитель боевых искусств и хорошо разбирается в уличной фауне. Она сталкивается с противодействием магов-Эвтанатос, которые, хотя и уважают ее, вряд ли одобряют вторжение на то, что считают «своей» территорией.

Толкователи Грез

История

Если проследить прошлое традиции Эвтанатос трудно, то происхождение Толкователей Грез узнать практически невозможно. Они всегда существовали на территории Франции, но были плохо организованы и разобщены. На самом деле они практически отсутствуют во Франции, настолько, что их история сводится к череде приходов и уходов. Парадоксально, но, хотя эта традиция является одной из старейших, только в последние годы она начала по-настоящему укореняться во стране. Это происходит параллельно повторному открытию шаманизма и возникновению движения Нью Эйдж, в котором много шарлатанов, но есть и настоящие Толкователи Грез.

Политика

Те, кто все еще остается во Франции, живут в сельской местности, где все еще надеются уберечь Гайю от атак Вирма и Технократии. Хотя Толкователи Грез — одни из тех, кто лучше всего помнит Сумеречный пакт, к сожалению их слишком мало, чтобы в одиночку обеспечить его возрождение. Когда-то они были союзниками некоторых племен Гару, но теперь могут рассчитывать только на случайную поддержку.

Часовни

Толкователи Грез используют Часовни, принадлежащие другим магам. Говорят, что некоторые имеют доступ к каэрнам Фианна в Бретани, однако это давно не подтверждали.

Личность

Индеец

Прибыв в Пиренеи несколько лет назад, этот загадочный маг стал опасным экотеррористом. Он намерен защищать горы от планов Технократии, собирающейся прорыть огромный туннель, способный разрушить местную экосистему. Он якобы работает один, но некоторые Гару намекают на возможный союз с Гураль.



Орден Гермеса

История

Маги Ордена всегда делали все возможное, чтобы оставаться незаметными, особенно с XIII века, когда Инквизиция начала преследовать их как еретиков. Без сомнения, это было результатом умелых манипуляций Тремер, и до сих пор Орден Гермеса затаил злобу на этот клан. Даже в наши дни тайная война между ними и вампирами Тремер остается одним из основных направлений деятельности французской ветви Ордена.

Во время Второй мировой войны Орден вместе с еврейским отделением Небесного Хора оказался Традицией, сильнее всего пострадавшей от гитлеровского безумия и вынужденного союза Традиций и Технократии против нацизма. Орден, в который вероятно проникли внешние агенты, особенно был ослаблен этим глобальным конфликтом. В течение последних лет некоторые члены французской ветви Ордена предпринимали решительные действия, чтобы восстановить былую мощь. Апостолы этого возрождения, объединившиеся в организацию, известную лишь как «Ложа», смогли установить тесные контакты между Орденом и близкими к власти кругами через различные тайные общества, вдохновленные розенкрейцерами.



Политика

В Ордене, некогда разделенном на несколько Домов, не утихают междоусобные распри. Критики Ложи обвиняют ее членов в том, что они

хотят отвлечь Орден от его цели и стремятся к мирской власти вместо Восхождения. Столкнувшись с этой критикой, члены Ложи возражают, что невозможно эффективно бороться с Технократией, оставаясь изолированными от власти, в которую проникли и которой манипулируют Синдикат и Новый Мировой Порядок. Обратите внимание, что Ложа также играет заметную роль в борьбе с Тремерами.

Орден имеет три центра влияния на территории Франции, один из которых на юге (им руководит Дуассетеп), а два других — в Париже и Страсбурге. В последнем власть Ордена теперь настолько велика, что создала напряженность в отношениях с Заветом (слово, которым маги Ордена называют Часовни; иногда они называются Пактами или Альянсами) Дуассетепа, который хочет взять основную Часовню под свою власть. Страсбургский Альянс, ориентированный на исследование и развитие новых магических знаний, со своей стороны слишком занят борьбой с НМП и Синдикатом, чтобы по-настоящему обратить внимание на эту проблему.

Часовни

Библиотека Соломона в Лионе

Возглавляемая неким Аркадием, эта Часовня находится в ведении Ордена Гермеса и Небесного Хора. Это очень старая библиотека, доступ к которой есть лишь для нескольких отдельных ученых, исследователей и религиозных деятелей. Это каменное здание, основание которого восходит к Средневековью, изобилует пыльными уголками, извилистыми лестницами и забытыми проходами. Для непосвященного оно представляет собой настоящий лабиринт, во многом похожий на лабиринт Абхай из знаменитого фильма «Имя розы». Это коллегиальная Часовня с Узлом, доступ к которому осуществляется через секретную комнату в библиотеке. Эта комната всегда заперта, и тех, кто знает о ней, немного; они же проявляют особую осторожность, так как этот Узел ведет в Дуасстеп.

Часовня Дагды в Ренне

Часовня расположена в бывшем монастыре в Ренне, где в центре внутреннего двора сохранилось основание менгира, посвященного Дагде. Этот камень сегодня является Узлом, ведущим в Бангор. Сам монастырь превратился в «роскошный отель», в котором проводятся семинары по магии. Те, кто испытывает ностальгию по Пакту Сумерек, любят бывать в этом месте, которое также очень часто посещают местные Вербены.

Часовня Меркурия

Штаб-квартира сторонников Ложи скрывается под видом шикарного частного особняка, помещения которого расположены в старых кварталах Бордо. Ни один маг не проживает здесь постоянно, поскольку это место в основном служит местом встреч: клуб и все прилегающие к нему помещения тщательно управляются и поддерживаются кругом верных послушников. Часовня Меркурия уникальна тем, что в ее рядах есть маги Ордена, уже принадлежащие к другим Часовням.

Штаб-квартира компании «Финансы и Консультации»

Расположенная в Страсбурге финансово-консалтинговая компания, работающая на европейском рынке, управляется Бернаром Фрезмотом, Спящим на службе Ордена Гермеса. В ней также находится Часовня, реальное руководство которой осуществляет некий Шмидт-Петров. Ему около шестидесяти лет, он принадлежит к Ордену и стремится организовать и централизовать борьбу против Технократии в масштабах всей Европы. Расположенный здесь Узел обладает большой мощью, и члены Часовни «F & C» часто насмехаются над Дуасстепом и его устаревшими конструкциями. Помимо представителей герметической традиции, Часовня принимает магов из Небесного Хора, Сынов Эфира и Адептов Виртуальности.

Личности

Аркадий уже дважды менял тело, и на самом деле ему 147 лет. Он очень хорошо разбирается в тайнах Каббалы и часто посещает библиотеку главной синагоги Парижа, чтобы совершенствовать там свои знания. Аркадий терпеливо относится к членам Клуба Гармонии, с которым он разделяет Узел.

Шмидт-Петров — параноик, склонный к манипуляциям и готовый на любые уступки, чтобы свергнуть Технократию. Шмидт ненавидит магов Дуассетепа, но маневры Техномантов, под контроль которых переходит большая часть Европейского Совета, беспокоят его больше, чем действия представителей его Традиции.

Янник — молодой маг Ордена, обосновавшийся в Часовне Дагды. Он часто путешествует по Бангору и по-прежнему очень привязан к древним кельтским обычаям. У Янника прекрасные отношения с местными Вербенами и, кажется, с подменышами. Он часто служит посредником между Триадой Даны и Спящими.

Изабель-Софи д'Изор-Сати (она же И.С.И.Д.а) — амбициозная и динамичная молодая женщина, которая, несомненно, является одной из восходящих фигур французской ветви Ордена Гермеса. Неофициальный лидер Ложи и создательница Часовни Меркурия, она лучше всех воплощает дух «молодого поколения» герметических магов и поддерживает тесные отношения с американской ветвью Ордена.

Пустые

История

Первые Пустые появились во Франции в середине 20-х годов, и в те времена проявили себя очень активно, особенно в Париже; тогда они еще не носили своего нынешнего названия. Даже сегодня десятая Традиция утверждает, что породила такие движения, как дадаизм или сюрреализм, но эти утверждения, конечно, отвергаются другими Традициями. Тем не менее приходится констатировать, что в некоторых домах прекрасного Монмартра скрывалось что-то кроме художественных мастерских. Вторая Мировая война нанесла тяжелый удар по Пустым в стране; обезумевшие, они быстро

ушли с радаров, чтобы возродиться в двадцать лет спустя в виде протестных групп. Их ответственность за события Мая 1968 года четко не определена.

Пустых во Франции никогда не было так много, как в наши дни, хотя их гораздо меньше, чем в соседних странах, таких как Нидерланды или Англия. Кажется, что только увеличение числа Сирот может объяснить этот резкий подъем, но бедность рок-сцены во Франции остается самым осязаемым доказательством относительной скудости их сил.

Политика

Пустые Франции слишком разрознены и дезорганизованы, чтобы претендовать на какую-либо политическую согласованность. Даже если парижские Сироты каждый год выбирают своих Принца и Принцессу по примеру американских собратьев, этот обычай больше основан на фольклоре. Недавний интерес французов к празднованию Хэллоуина, несомненно, берет начало в этом странном церемониале.

В глазах других традиций Пустые не существуют. Это неприятие не только не раздражает их, но, по-видимому, подпитывает нигилизм основных заинтересованных, не доверяющих чужим. Лишь члены Культа Экстаза имеют в их глазах какое-то признание.

Часовни

Пустые создают Часовни в самых «горячих» барах и клубах главных французских городов. В Париже их, безусловно, больше, чем во всех провинциальных городах вместе взятых, однако их можно найти в Туре, Тулузе или Ренне, по сути студенческих городах, а также на пригородных кладбищах. Большинство Часовен не присягают Принцу и Принцессе Парижа — некоторые даже не подозревают об их существовании.



Сумеречники

В настоящее время Франция уже не так относится ко многим Традициям магов, как раньше. На протяжении веков влияние одних на других колебалось в ходе Войны Восхождения до современной эпохи и господства технократической модели. Перекресток людей и идей, Франция, тем не менее, часто была горнилом революций как среди Спящих, так и среди магов.



Многие из тех, кто ходил среди людей и оставлял послания, невидимые для непосвященных, оказались сметены временем и пали жертвами ожесточенной тайной борьбы. Их наследники, преследуемые и вынужденные скрываться, изо всех сил стараются увековечить их учения и защитить их наследие. Пусть и вдали от большой игры, они продолжают действовать, ускользая от взглядов собратьев, одержимых своими махинациями. Эти маги черпают вдохновение в наставлениях древних, подписавших Сумеречный пакт, и потому их называют Сумеречниками...

Вербена

Наряду с Толкователями Грез, эта традиция, безусловно, является одной из старейших. Эти маги, долгое время интегрированные в общество, оказали глубокое влияние на культуру, даже сумев стать одним из столпов кельтского общества. Несмотря на союз, скрепленный Пактом Сумерек, эта цивилизация пала в результате римского вторжения, которое ознаменовало расцвет Ордена Гермеса, за которым следовал Небесный Хор. Убежденные, что их традиция канет в

лету, Вербены пытались влиться в ряды герметических магов. Эта попытка провалилась, и Орден обратился против перебежчиков, которых сочли слишком опасными. Еще более ужасный, чем римское вторжение, конфликт Ордена и Вербен под предводительством Диедны привел к почти полному исчезновению наследников друидизма.

В этой неравной братоубийственной борьбе позиция Небесного Хора никогда не была однозначной. В то время как некоторые почитатели Единого проводили кровавые карательные экспедиции, другие укрывали беженцев из Вербен… Точные обстоятельства, при которых произошли эти настоящие преждевременные Погромы тем более неясны, что Орден Гермеса уничтожил большую часть архивов, относящихся к этой зловещей чистке. Эта война, конечно, привела к непоправимому разрыву между двумя традициями, и даже сегодня, когда Вербенам удается быть услышанными, они всегда пытаются требовать справедливости и возмещения ущерба. Недавно мастер Урфин, не колеблясь, изменил повестку дня Совета в Толенше, потребовав открыть архивы Дуассетепа и провести суд, чтобы наконец пролить свет на истребление последователей Диедны.

Даже если Традиция полностью рассеяна, всегда остается колеблющееся пламя, вокруг которого собираются угнетенные в ожидании подходящего дня, чтобы снова выйти на свет. Так было с небольшим количеством Вербен, которым удалось избежать преследований. Изолированные глубоко в сельской местности, эти последователи тайно служили своей общине в соответствии с исконными обычаями, в то время как другие, спрятавшись глубоко в лесах, жили отшельниками подле своих умирающих Узлов. Разрозненные, лишенные связей друг с другом, Вербены, похоже, пригибаются, не ломаясь, как тростники во время шторма…

Но также необходимо уметь прибегать к силе, и по мере того, как христианство завоевывало популярность в Европе, Средневековье переживало вспышки насилия, смертоносные восстания, направленные против установленного порядка. Хотя некоторые из этих восстаний возглавлялись последователями Вербена, им, однако, остро не хватало координации, и они были быстро и кроваво подавлены.

В последующие столетия Инквизиция и Технократия способствовали маргинализации и преследованию наследников Сумеречного пакта, пока они не оказались на грани исчезновения. Эта охота на ведьм в сочетании с распространением Разума делала существование изолированных Часовен все более и более ненадежным.

Значимая фигура: Эон Звездный

С 1141 г. и в течение почти десятилетия Бретань была колыбелью странной ереси, возглавляемой загадочным Эоном Звездным. Он воспитывался среди монахов Броселианда, затем поселился отшельником у родника Барентон. С тех пор мистик собрал настоящий отряд как из мыслителей-еретиков, так и из бандитов самого худшего сорта. Говорят, человек с раздвоенным посохом пытался восстановить обычаи друидов, яростно борясь с дворянством и духовенством. Как ни странно, последние безуспешно пытались установить контакты с этими беспокойными повстанцами. В конце концов Эон был схвачен в 1148 г. вместе с большей частью войска при неясных обстоятельствах. Он был признан еретиком, но не оказался на костре, в отличие от последователей; его приговорили к заключению, и он провел остаток жизни в аббатстве.

Редкая в то время кротость и снисходительность, проявленная Церковью, подтверждает утверждения Вербена, что Эон был одним из их предводителей. Таким образом, эта аффилированность объяснила бы отношение Церкви, все еще в значительной степени проникнутой приверженцами Небесного Хора.

Стражи

Благодаря усилиям Технократии на протяжении веков, Пакт Сумерек в наши дни стал не более чем мифом, о котором мало кто из Спящих знает. Бретань, которая была последним оплотом этой утопии, до сих пор является домом для потомков этих провидцев. Однако их братоубийственная борьба и постоянные угрозы до сих пор препятствовали единству, которое позволило бы возобновить Пакт. Приходится констатировать, что этот регион по-прежнему остается на периферии остальной Франции, там все еще есть чудеса, которые по-прежнему живут в умах и сердцах до такой степени, что это даже стало аргументом для привлечения туристов! Бретань — настоящее исключение: она, кажется, сумела сохранить свое богатое наследие, вступив в современную эпоху. Это, конечно, стало результатом тщательной работы нескольких магов, пытающихся заложить основы нового Пакта…

Таким образом, особенности Бретани во многом поддерживаются членами очень древней Часовни Вербена, которая провела несколько столетий, скрываясь от глаз своих врагов. Эти маги развили искусство сокрытия в ущерб прямым действиям, но их структура сейчас хорошо отточена и может нанести серьезный удар в ближайшие годы…

В отличие от Заветов Ордена Гермеса, которые объединяют магов в одном месте, те, кто называет себя Стражами, создали организацию, более соответствующую их кельтскому наследию. Как и в старые добрые времена племенного федерализма, Стражи организованы в разрозненные автономные образования, разделяющие одно и то же Царство Горизонта в Умбре. Однако рассредоточенность различных групп не случайна, она зависит от магического потенциала каждого региона. Таким образом, мы можем различить настоящий хребет, который проходит через центральную часть Бретани с востока на Запад и очагами силы которого являются леса Уэльгоат, Герледан и Броселианд. Затем несколько ответвлений ведут в такие места, как Карнак, известные большим количеством Узлов. В каждом из этих мест проживает по крайней мере один маг, Узел которого связан с Умбральным Царством и другими Узлами.

Остров Бангор

Хотя Стражи рассеяны по всем уголкам Бретани, они разделяют Царство в Умбре.

Прежде чем стать Царством Горизонта, Бангор был мифическим островом у побережья Бретани, где жили поклонницы Богини-матери Даны. Когда приход Ордена Разума оказался необратимым, Бангор вслед за древними Часовнями, такими как Дуассетеп, укрылся в Умбре.



Бангор — остров, окруженный туманами, покрытый обильной растительностью и окаймленный пляжами с серебристым песком. Извилистые тропинки пролегают через лес, а во многих местах бьют источники кристально чистой освежающей воды. В этой тихой гавани растет священное дерево, которому более тысячи лет: это воплощение Квинтэссенции Царства. Его кора отблескивает медью, и внимательный глаз заметит линии, рисующие символы и пиктограммы по всей ее поверхности. Между корнями естественные полости, заполненные коридорами, служат убежищем для Стражей. Хотя большинство магов, составляющих Часовню Стражей, не остаются здесь надолго, три жрицы Даны обеспечивают их защиту и содержание.

С мифических времен, когда Бангор еще принадлежал реальности, остров был известен как пристанище языческих жриц. Это по-прежнему так, и они по-прежнему защищают Царство, но если когда-то в этом месте было девять магов, то сегодня осталось только три жрицы. Отстраненные от мирских дел и редко покидающие Часовню, они поддерживают волшебство этого места и приветствуют собратьев на собраниях.

Триада Даны

По образу своей богини жрицы Бангора символизируют три аспекта круговорота природы. Насколько помнят Стражи свое отдаленное прошлое, их всегда было трое: Старица, Матушка и Дева. Мастера Жизни, они знают все ее аспекты и секреты.

Согласно легендам, Старица всегда стояла на краю загробной жизни и общалась с мертвыми, она видит Энтропию и умеет с ее помощью проклинать на тех, кто оскорбляет Дану. Матушка защищает своих детей и, знает, как заботиться и утешать их, а Дева — это гимн Жизни, призывающий к торжеству телесности в честь Богини-Матери...



Старица

Старица — сгорбленная женщина преклонного возраста с пристальным взглядом и длинными светлыми волосами серебристого цвета. Даже если она опирается на резную трость, не заблуждайтесь: этот внешний вид лишь часть той роли, которую она играет в триаде. Сегодня она повелевает сферами Жизни, Времени и Энтропии. Укрывшись в темных залах между корнями священного дерева, она зачаровывает свои талисманы и, как говорят, советуется с оракулами прошлых и будущих времен. Одетая в черное, она слегка тревожит своим видом, но ее уважают за ее великие знания и мудрость, едва затронутые последствиями Парадокса.

Матушка

Она предстает в образе женщины в самом расцвете сил, одетой в голубое и без каких-либо украшений. От нее исходит аура простоты и безмятежности, успокаивающая всех, кто к ней приближается. Как того требует ее роль, она всегда ведет себя по-матерински, но достаточно тонко и незаметно для собеседников. Искусная врачевательница, она заботится о благополучии обитателей Часовни.

Дева

Как не влюбиться в эту неземную красавицу двадцати с небольшим лет? Ее кожа светлая, как лунный луч, каштановые волосы ниспадают каскадом на нежные плечи, ее водянисто-зеленые глаза с длинными ресницами завершают портрет, который многие считают очаровательным. Всегда внимательная, часто удивленная, иногда тревожная, она всегда в движении и словно постоянно приглашает на соблазнительный танец…

Из трех хранительниц Бангора только Дева иногда соглашается покидать святилище и исследовать мир. Эти вылазки очень незаметны, а остальные члены Часовни часто не знают об их целях. Однако похоже, что жрицы Даны расширяют сеть контактов, чтобы вербовать новичков и находить молодых девушек для создания нового Кабала.

Несколько лет назад триада действовала под прикрытием приюта, расположенного недалеко от побережья около Нанта. Учреждением, конечно же, руководила Матушка. Оно предназначалось для воспитания беспризорных молодых девушек в соответствии с древними обычаями. Эксперимент, к сожалению, закончился неудачей по причинам, о которых хранительницы предпочитают умалчивать. По словам других членов Часовни, эта работа провалилась в тот день, когда «избранная» впала в безумие и с помощью посторонней помощи едва не открыла дверь Мародеру, тем самым поставив под угрозу всю магическую сеть. Дева предпочла быть осторожной и завершила проект, но Триада намерена возобновить свою работу по инициации, на этот раз более осторожно.

Изменяющий, страж Леса

Недалеко от Мюр-де-Бретань, в лесу Герледан, в самом сердце леса отшельником живет один художник. Под кронами огромных древних деревьев, вдали от туристических троп, он создал свой уголок, тщательно скрытый от любопытных глаз. Работа Изменяющего предназначена не для людей, а для окружающего его мира природы. Подобно легендарному Бурому Человеку леса, он защищает магию, заключенную в нем. Любой, кто угрожает ей, испытает на себе его гнев, но те, кто хочет насладиться ей, могут следовать за ним по известным только ему тропам.

Изменяющий — массивный человек почти двух метров в высоту, с лохматой бородой и кустистыми бровями, придающими ему суровый, свирепый вид. Янтарные глаза создают ему звериную ауру, которая одновременно завораживает и пугает. Одет он в коричневую одежду, а его руки покрыты татуировками; кажется, будто он пришел из другой эпохи. Он обладает удивительной способностью принимать облик разных животных, что позволяет ему бродить по лесу, принимая черты его обитателей.

Логово Изменяющего

По известным только ему причинам, вдали от городской суеты и шума, Изменяющий возвел в центре своего домена конструкцию из статуй и рельефов из дерева и земли. Идеально вписанный в ландшафт, этот настоящий собор из растений и минералов словно возник из-под земли: деревья образуют колонны, а мох — узоры, слишком сложные, чтобы быть естественными. Интерьер состоит из единственной комнаты,

освещенной тонкой игрой витражей, в которой находится скульптурная студия Изменяющего, а также скудно обставленный мезонин, где он спит, когда не бродит по лесу. Дом открыт для посетителей, но Изменяющий редко показывается сам, предпочитая наблюдать за гостями и решать, достойны ли они, прежде чем показываться самому.

Вокруг этого убежища Изменяющий терпеливо создал дендрарий, где собраны все известные и неизвестные виды деревьев этого леса. На дорожках, отмеченных странными скульптурами, встречаются не очень пугливые животные, поджидающие путника. Это место — средоточие магии домена, но также и точка перехода между реальностью и Ближней Умброй, где можно встретить воплощения мифов и даже подменышей. Последние любят отмечать тут праздники под бдительным присмотром Стража.

Воздвигающий, страж Камней

Из всех сказочных мест Бретани Карнак, несомненно, является самым захватывающим. На протяжении веков это место было источником легенд и фантазий, но никто так и не смог определить точное назначение этих стоячих камней. Со времен магических обетов Сумеречного Пакта этот теллурический комплекс хранит ключ ко многим тайнам, которые смогли понять только маги. Сегодня здесь поселился член Часовни Стражей, оберегающий это место как один из немногих, кто разгадал его секреты.

Воздвигающий — архитектор-авангардист, известный своими проектами геобиотических домов. Любитель камня и истории, которую он несет, он пережил Пробуждение, изучая каменные структуры. Внезапно ему все стало ясно, и традиция предков, которую продолжала его семья, предстала перед ним во всей своей правде. Сегодня он по-прежнему не сводит глаз с этого мистического места, которое, несомненно, является Узлом, забытым Фианна, которые терпят его присутствие.

Карнак — настоящий перекресток теллурических полей, куда могут открыть доступ структуры, поэтому Воздвигающий научился различать лей-линии и пересекать их. Эксперт в сфере Связей, он может проецировать себя во все места, пропитанные магией, и путешествовать в Умбре.

Помимо общения с жизненными силами Земли, Воздвигающий — одаренный практик сферы Сил. В чистейших традициях колдунов он может манипулировать стихиями и черпать из них энергию. Возвдигающий — самый молодой из Хранителей, но его могущество делает его одним из самых опасных.

Звучащий, страж Легенд

В то время как другие Стражи привязаны к определенному месту, Звучащий и его ученик не имеют владений, кроме дорог. Пока его коллеги-хранители работают над защитой пережитков прошлого, Звучащий поддерживает пламя в умах Спящих. Непревзойденный рассказчик, Звучащий знает все баллады и жесты, унаследованные из Священных эпох, и является гениальным музыкантом, использующим инструменты для передачи своей магии. Великий специалист в сферах Мысли и Духа, он может увлечь слушателей в путешествие по мирам, забытым Спящими.

Звучащий слеп, но его магия открывает другие двери восприятия. Чувствуя малейший звук, малейшую вибрацию, он может читать послания, которые несет ветер или любая другая стихия. Ведомый музыкой мира, он умеет видеть то, что скрыто за внешностью. Его разум — окно в другие реальности.

В путешествиях Звучащего сопровождает молодой человек, который выступает в роли его проводника. Линн — восторженный ученик, который преданно и сосредоточенно внимает каждому слову своего духовного наставника.

Оккультные влияния

Броселианд — одна из главных забот Стражей; это волшебное сказочное место переживает новый расцвет с тех пор, как подменыши возобновили активность. Это внезапное оживление привлекло внимание Технократии, и вполне вероятно, скоро они начнут что-то предпринимать.

До сих пор ши Броселианда держатся на расстоянии от магов. Это может показаться самоубийственным в такой борьбе, но у Стражей есть свои причины. Много веков назад, первые Стражи взяли на воспитание смертельно раненного сына короля Толаса. Когда он поправился и оказался в безопасном месте, наследник заключил тайный договор с магами, и те уверены, что однажды он вернет себе трон.

С последней группой Фианна Стражи поддерживают самый тесный контакт. Обе стороны всегда хорошо ладили друг с другом, до такой степени, что воины Гайи стали самыми надежными союзниками Стражей.



Адепты Виртуальности

История

Адепты Виртуальности даже больше, чем Сыны Эфира, страдают от подозрительности других Традиций. Мало кто полностью доверяет им, и во Франции не исключение из правил. Их отношения с Технократией прекратились слишком недавно, чтобы все подозрения в их адрес успели рассеяться.

Изначально очень активные во Франции, бывшие члены Технократии быстро переключили свое внимание на более перспективные горизонты. Парадокс страны заключается в том, что хотя само изобретение компьютера до сих пор приписывают французским инженерам (надо сказать, спустя долгое время после того, как он был создан), самые блестящие компьютерные специалисты теперь выбирают другие страны для применения своего таланта. Когда речь заходит об IT и Интернете, Франция остается одной из самых бедных стран Западной Европы. Но, возможно, все это лишь искаженное видение реальности, манипуляция, организованная Адептами для отвлечения внимания? Замкнувшись в себе, французские Адепты заблокировали свою виртуальную территорию по инициативе некоего Жозефа-Мари Жаккарда. Одни видят в них лишь жалких позеров, другие — настоящих провидцев. Ситуация остается, мягко говоря, запутанной (Информация: V[Hugo]@hasard.nomic), и французские Моделлеры, которые пытаются играть в рамках серьезных ограничений этой части Цифровой Паутины, остаются особенно уязвимыми для СППВ (см. стр. 190 этой главы).

Политика

Адепты Виртуальности изолированы; пожалуй, об этой Традиции во Франции, известно меньше всего, они разделены и почти не имеют официальных штаб-квартир. Большинство их коммуникаций — виральные, а прямые контакты происходят нечасто. Адепты Виртуальности проводят большую часть времени внедряясь в базы данных своего заклятого врага, Технократии, хотя их действия скорее индивидуальны, чем коллективны. Киберпанки, Моделлеры, Хаотики и Хакеры обмениваются информацией, но при этом ревниво относятся к своим прерогативам, что затрудняет согласованные действия. Настоящие стычки по-прежнему происходят нечасто.

Пока что другие Традиции оставляют Адептов в покое, осознавая важность их борьбы, но пренебрежение, проявляемое последними к Национальным Советам (проводимым раз в девять лет), начинает их серьезно раздражать.

Часовни

У Адептов Виртуальности, по-видимому, немного влиятельных Часовен, некоторые из них созданы в безобидных на первый взгляд интернет-кафе или студиях по разработке видеоигр, другие — в частных домах. В большинстве очень мало Магов, и лишь немногие представители других Традиций туда вхожи. Париж, Марсель, Бордо и Страсбург (где живут многие представители Технократии) — города, где они у них больше всего Часовен.

Уже шесть тысяч лет тому назад Экклезиаст задал такой вопрос: «Кто мог когда-либо измерить глубины бездны?» Но дать ему ответ из всех людей имеют право только двое: капитан Немо и я.

— Жюль Верн, «Двадцать тысяч лье под водой».

Каждый человек, погруженный в науку, выталкивается снизу вверх, что может поднять его моральный дух.

— Пьер Депрож, французский комик

От: Йохан H2-Гамма Ковалис
Для: Внутренний круг
Дата: 16 декабря 1994 — 02:06 GMT.
Приоритет: Альфа-ноль
Защита: Ретро-вирусное шифрование с использованием генетического ключа агента

=== Начало зашифрованного сообщения ===

Тема: Ноотропоплексор и возвращение Верна
Ключевые слова: Верн, Аватар, Сыны Эфира, Адепты Виртуальности, Мародеры, Реальность, Франция

Я знаю, что с моей стороны неуместно отправлять сообщение напрямую Внутреннему кругу Технократического Союза или даже использовать приоритет Альфа-ноль, но события, свидетелем которых я только что стал, требуют немедленного вмешательства. Сообщая вам эту информацию, я ставлю под угрозу свое прикрытие, поэтому надеюсь, что вы позаботитесь обо мне, прежде чем начинать какие-либо крупномасштабные операции.

Вряд ли вы когда-нибудь слышали обо мне, хотя моя эффективность и преданность Союзу никогда не вызывали сомнений. Под контролем моего Администратора, Алекса Серво-VII из Итерации X, я успешно внедрен в Часовню Сынов Эфира в Пуатье (Франция) в течение семи лет [отчеты #H2GK-PO-0J014 — #FH2GK-PO-ORIOZ]. Обычно я не жалуюсь, но позорные нарушения логики и здравого смысла, свидетелем которых я стал за последние несколько лет, серьезно повлияли на мою психику и мою терпимость к этим жалким шутам, выдающим себя за ученых.

Меня могли бы заметить за мою брезгливость и строгость, если бы я не был оснащен прототипом имплантата сенсорного ингибитора эндокринной активации [Ref: XP-BIO-CSH-S64K-808]. Этот чудесный аппарат, о котором вы, возможно, знаете, является результатом совместных усилий лучших исследователей Итерации Икс и Предтеч. Он маскирует сенсорные притоки и переключает мысли, когда контекст провоцирует реакцию раздражения, связанную с необъяснимой ситуацией. Вот как я могу находиться в присутствии событий, вызванных извращенными механизмами, не соблюдающими Парадигму, не создавая Парадокса. Конечно, это означает, что технически я не являюсь свидетелем подобных происшествий, но этот аппарат в сочетании с необыкновенной харизмой позволял мне все эти годы дурачить так называемых экспертов. Если следующая

версия ингибитора будет модифицирована таким образом, чтобы устранить мигрени и монотонную музыку, постоянно звучащую в моей голове, я уверен, что все наши агенты от этого только выиграют.

Но хватит обо мне, перейдем к основной теме этого послания.

Хотя Часовня Пуатье ни в коей мере не сравнится со штаб-квартирой Сынов Эфира под Парижем, это единственный Колледж Традиции во Франции; не то чтобы Сыны Эфира были менее прозелитичны, чем их коллеги, но это место — настоящая ловушка для масс. Пользуясь Футуроскопом, большой постоянной выставкой во славу науки и ее преимуществ, Сыны Эфира пытаются распространить влияние на посетителей. Несмотря на нашу бдительность, нередко какое-нибудь из их «изобретений», если их адские машины можно так назвать, проскальзывает среди аттракционов. Они, конечно, достаточно искусны, чтобы тщательно выбирать творения, которые предоставляют публике, которая, уже пораженная представленными здесь чудесами, ни на секунду не сомневается в действенности механизмов, часто выходящих далеко за пределы Парадигмы.

Некоторые из наших посетителей иногда соблазняются, или, скорее, обманываются, и позволяют заманить себя внутрь. Вот тут-то я и вступаю в дело, передавая их имена и контактные данные своему администратору, чтобы он мог использовать их с пользой.

Адепты Традиции преподают в специальных комнатах, куда можно попасть только через то, что Профессора называют транс-фазовыми порталами с эффектом Броглика. Боюсь, что защита, обеспечиваемая моим сенсорным ингибитором, также не позволяет мне описать точную природу этих порталов, поскольку я так и не смог понять, как они работают при использовании. Однако они переносят своих пользователей в комплекс общежитий, лабораторий и лекториев, где размещается множество непривлекательно выглядящих машин, полных вакуумных трубок, гигантских окисленных электродов и архаичных насосов. Учитывая размеры этих помещений, можно предположить, что эта структура находится под землей, поскольку из зданий Футуроскопа нет ни одного достаточно большого, чтобы вместить ее.

Вот уже неделю в рядах всего профессорского состава Колледжа и даже среди Адептов царит волнение. Ходили настойчивые слухи, что Магистр наук (высший титул среди Сынов Эфира) скоро сам прочтет важную лекцию. Действительно, в гостевых покоях появлялись странные личности, и я узнал среди них как известных Докторов, так и представителей других Традиций, в частности Адептов Виртуальности. Вскоре была официально объявлена дата проведения конференции, а также имя докладчика — им оказался не кто иной, как Жюль Верн!

Это стало большой неожиданностью, особенно для тех, кто знает, какое влияние оказали работы и труды Верна на отцов-основателей Сынов Эфира. Вспомните, что создание Общества Электродиновых Инженеров, родоначальника этой Традиции, произошло спустя всего год после публикации книги «С Земли на Луну». Как бы то ни было, все Адепты пытались вспомнить то немногое, что было известно о Верне, и тот факт, что он не принимал активного участия в создании Общества, многих заинтриговал. Одни утверждают, что он узнал о существовании Технократии и не разделял ее целей — вывод,

свидетельствующий об удивительно узком кругозоре для такого визионера. Другие утверждают, что он тайно дергал за ниточки организации, но более правдоподобна гипотеза о том, что он находился под властью подлого царя Варго, который «промыл» ему мозги, заставив использовать свои знания в угоду своим мечтам о завоеваниях. Отмечу, что подлинная апология Варго, которую представляет собой «Робур Завоеватель», убедительно подтверждает эту идею. Казалось бы, Верн в конце концов разоблачил Варго, который исчез за несколько лет до того, как успел воплотить свои планы в жизнь.

Однако никто не мог предположить, что он был жив и активен на протяжении почти всего двадцатого века, и что он тайно внедрился в руководство Сынов Эфира после их отделения от Технократии. Очевидно, что Варго нанес огромный урон психике Верна, раз он так далеко зашел. Теперь, когда мы нашли его, я думаю, необходимо сделать все возможное, чтобы вернуть его в строй и сделать членом Союза, тем более что интеллект Верна еще очень жив, и было бы ужасной ошибкой оставить его среди наших врагов. Я также хотел бы добавить, что ущерб, который он уже нанес нам без нашего ведома, по-видимому, значителен.

В тот день, о котором идет речь, то есть вчера, лекторий был забит до отказа, занятия и работа были прерваны, чтобы все желающие могли посетить лекцию Жюля Верна. Собрание состояло из докторов и профессоров, сидевших в креслах в первых рядах, а студенты теснились на скамьях в верхней части зала. Я слышал, что другие Традиции прислали своих представителей, чтобы те доложили о словах Верна своему начальству, и мне удалось опознать нескольких незнакомцев в Колледже, но я не смог определить, откуда они. Наступила тишина, когда на помосте появился Верн. Он выглядел вполне здоровым, несмотря на глубокие морщины на лице. Не знаю, где он провел последние годы, но он явно не следил за последней модой: его белые волосы торчали из-под цилиндра, а очки никак не сочетались с бежевым фраком и карманными часами.

Он поприветствовал нас властным, уверенным голосом, улыбаясь при мысли о том, что ему предстоит сказать. Эту речь я сейчас вам полностью изложу.

[Доктор Зебулон, директор Колледжа и ведущий конференции, представил Магистра наук Жюля Верна, который, цитирую, представит нам работу, занимавшую его в течение последних нескольких лет. Громкие аплодисменты]

Уважаемые коллеги,

Я рад быть сегодня здесь с вами. Одно только ваше собрание подтверждает правильность тех усилий, которые я прилагал на протяжении всего этого столетия. Я вижу здесь молодые лица, излучающие энтузиазм и творчество, и другие, более... точеные [**смеется**], отмеченные мудростью и уважением со стороны Традиции. Мое собственное лицо заметнее всех, но не потому, что я мудрее или более уважаем в Традиции, чем ваши учителя, напротив [**искренний смех**]. Доктор Зебулон сказал вам, что меня зовут Жюль Верн, но самые юные из вас едва ли знают, даже если читали некоторые из моих менее скучных произведений, кто такой Жюль Верн. Он был идеалистом, которому хотелось верить, что наука способна излечить человеческое безумие. Мне нравится думать, что он

так и не расстался с иллюзиями, хотя и видел, как наука может быть извращена нашими врагами и стать средством порабощения смертных, а не средством достижения утопии.

Как и вы, юные студенты, Жюль Верн долгое время верил, что спасение человечества придет благодаря искре воображения, которую мы пытаемся в него вселить, чтобы привести к Пробуждению. Но времена изменились, и сегодня Технократия железной рукой контролирует Парадигму, а борьба, которую мы ведем здесь и по всему миру, чтобы утвердить наши теории, сродни нескольким потокам против течения моря, пока прилив поднимается... неумолимо. Все, что нам удалось сделать, — это построить дамбы для защиты скромных территорий, которые мы с таким трудом отвоевали у Техномантов. Быть правыми недостаточно, море продолжает подниматься, быстрее, чем мы успеваем поднимать дамбы, и однажды мы окажемся под водой [**ропот**].

Я вижу, что вы сомневаетесь, действительно ли стоящий перед вами посланник дурных вестей может быть одним из вас. Не сомневайтесь. Но пора бы вам понять, что мы никогда не выиграем нашу войну с Технократами, пока будем продолжать сражаться на их территории. Они управляют средствами массовой информации и регулярно выставляют нас на посмешище, нанося поражение каждому нашему открытию. Если невозможно остановить прилив, построив дамбы, то можно сделать это, контролируя Луну!

[Публика потрясенно молчит, и я, признаться, тоже затаил дыхание: этот пузатый человечек, дрожащий от волнения, умеет увлечь аудиторию, даже если его слова бессвязны. Затем Жюль Верн достает из кармана жилета небольшую медную коробочку с множеством регуляторов, одна сторона которой покрыта темным полированным стеклом. Он набирает какие-то команды, и в этот момент активируется мой ингибитор. Когда я пришел в себя, большая черная доска позади Верна покрыта рисунками и различными формулами. Над всем этим надпись...].

Метареальность

Со дня вашего Пробуждения, а для проницательные, возможно, и раньше, вы знаете, что мир — это то, что вы из него делаете. Но задумывались ли вы когда-нибудь над тем, на чем основан закон, который настолько же прост, насколько сложны его последствия? Почему Реальность требует Консенсуса по отношению к принятой Парадигме? Какова природа Парадокса, ограничивающего Реальность? Почему «Думать — значит делать», как выражается доктор Докинз? Многие философы, гораздо более сведущие в этой теме, чем я, рассматривали эти вопросы, и я уверен, что вы все читали их утомительные труды в процессе обучения [**смеется**]. Что касается меня, то я всего лишь энтузиаст и ремесленник, поэтому я подошел к этой проблеме с точки зрения ремесленника. Я не могу похвалить достоинства прагматического подхода, так что если у вас есть сомнения в теории, постройте физическую модель. Если вы не разрушите свою лабораторию, то с большой вероятностью избавите себя от долгих часов бесплодных размышлений.

Моя проблема заключалась в следующем: я хотел выяснить, являются ли законы, описывающие эволюцию Парадигмы Консенсуса, неизменными. Не законы, управляющие Реальностью, а принципы, управляющие этими законами, определяющими изменение Реальности. мета-законы. Сегодня концепция метаправил может показаться вам знакомой,

но могу вас заверить, что в начале века меня считали идиотом те немногие люди, которым я осмеливался объяснять свои теории.

Правда, моя модель была крайне абстрактной, и сила Консенсуса запрещала мне любые серьезные эксперименты под страхом навлечь на себя гнев Парадокса. Тем не менее я упорствовал, и, конечно, случилось то, что должно было случиться. Во время того, что сегодня можно назвать спиритическим сеансом, мне удалось вызвать психическое состояние, которое позволило мне манипулировать мыслями участников, чтобы изменить Реальность комнаты. Однако масштабы произведенного эффекта превзошли все мои ожидания. Дом, в котором мы находились, был разрушен, что, вероятно, привело к гибели участников моего эксперимента, а Парадоксальный Шторм затянул меня в Умбру. Должен признать, что часы, дни и годы, которые я провел в заточении в микро реальности, созданной этим необычным освобождением Парадокса, были... мучительными.

Тем не менее мне удалось сбежать и добраться до более гостеприимного Царства и, главное, более податливого, где я смог провести эксперименты, которые никогда не смог бы осуществить на Земле. Но из-за отсутствия подходящих подопытных, а также из-за того, что Нерожденные существа, обитавшие в этом царстве, не были достаточно близки по мышлению к людям, моя работа не дала результатов, и я застопорился. Со временем я обнаружил, что, вопреки моим предположениям, Парадокс накапливается и в этом царстве и что некоторые... э-э... неудачные испытания повредили некоторые Узлы настолько, что они стали непригодны для использования. Я снова стал пленником Царства, превращаемого в ничто энтропийными силами, которые сам же и пробудил.

Я пишу обо всех этих неудачах, потому что, даже если они не очень славны для меня, они, по крайней мере, доказывают, что я был на правильном пути. Кто же до меня сумел изменить целое царство силой своей мысли? Жозеф-Мари Жаккард, который, к счастью, нашел меня и спас как раз перед тем, как моя тюрьма была полностью разрушена.

[Я лишь пересказываю слова Верна; не берусь судить о его полетах фантазии. Многие слушатели выглядели озадаченными, даже если сохраняли почтительное отношение, подобающее в присутствии Магистра. Надпись в верхней части доски изменилась незаметно, хотя должна была заставить меня подпрыгнуть...]

Европа: организация мародеров

Как бы ни было больно моему самолюбию, я не тот провозвестник, которым себя считал. Многие люди задолго до меня прошли тот трудный путь, который, как мне казалось, я расчищал. Доведя свои рассуждения до логического конца, они в итоге создали локальную Реальность, настолько несовместимую с Консенсусом, что были вынуждены отправиться в изгнание на другую сторону Барьера. Эти существа, известные как Мародеры, изолированы от мира с того момента, как становятся теми, кем являются. У них больше нет никаких ориентиров, кроме собственного безумия, никто не может их понять, а сами они больше не могут понять тех, кто когда-то был их близкими. Ослепленные Консенсусом, мы жалеем Мародеров, потому что в глубине души знаем, что они неправы. Но это не так, они правы, потому что их мир — это их мир. Как мы можем отвергать великолепные изобретения, ставшие возможными благодаря размышлениям Мародеров?

По своей природе они естественным образом развивают теории, которые мы с трудом разрабатываем в наших лабораториях. Но хотя они и способны на удивительные вспышки гениальности, тем не менее они социально не приспособлены, за исключением тех, кто решил построить свою Реальность в соответствии с принципами Метапарадигмы.

Похоже, существуют достаточно сильные ограничения, возможно, своего рода мета-мета-парадигма **[он криво усмехается и отбрасывает это замечание жестом]**, потому что все Мародеры, принимающие мета-парадигму, имели схожие взгляды на этот вопрос. Я еще не встречал никого, кто был бы достаточно безумен или достаточно изобретателен, чтобы подвергнуть сомнению эти «мета-принципы». Постепенно Мародеры, разделяющие эту парадигму, встречались, узнавали и объединялись друг с другом, и так родилась организация Мародеров под названием Nomic[6] — по названию игры, которая сама изменяет свои правила. Жозеф-Мари Жаккард, мой спаситель, является одним из основателей этой группы и ближе всего к лидеру, хотя в этой организации нет понятия иерархии. Мне посчастливилось иметь с ним особые отношения не только потому, что он французского происхождения — он из Лиона, — но и потому, что он один из немногих членов группы, говорящих на земном языке. Я вынужден признать, что из двадцати с лишним Мародеров, входящих в организацию Nomic, по крайней мере пятнадцать погружены в Тишину невероятной степени.

По своей природе Мародеры Nomic не могли жить под влиянием Консенсуса. Однако они хотели жить в таком месте, где Барьер не оказывал бы особого сопротивления, чтобы они могли влиять на наш мир. Идеальное место они нашли во Франции, под Страсбургским собором, где находится Узел, позволяющий войти в зону Ближней Умбры, полу-Пенумбры-полу-Царства, отражающей город и его окрестности, придавая ему особую... атмосферу. Мне так и не удалось выяснить, какое влияние оказала эта организация на существование Узла, хотя, конечно, у этих Мародеров очень своеобразное представление о принципе причинности. Но нельзя отрицать, что это Царство словно создано для них. Их влияние на Реальность было быстро ощутимо, сначала в Страсбурге, а затем, волнами одна за другой, по всему континенту.

И вот они снова завладели Европой. Ах, Европа! Эта великолепная мечта о братстве была поглощена Синдикатом, как только появилась на свет. Вы еще слышите разговоры о Европе в наши дни? Нет, конечно нет, мы на «европейском рынке», союз больше не культурный по сути, а экономический. Единая валюта, торговые соглашения, свободное перемещение товаров… какая трагедия. Но все меняется, потому что Мародеры из организации Nomic путем мета-парадигматических ревизий сумели изменить способ, с помощью которого Синдикат и Новый Мировой Порядок претворяют свои планы в жизнь.

Совет Европы, естественно, переехал в Страсбург, как и Европейский парламент и многие органы контроля СМИ. Именно в это время я вступил в организацию Nomic и пустил ее ресурсы на службу Сынам Эфира, потому что, хотя влияние этих Мародеров распространяется на все сферы, я думаю, именно в научном секторе оно ощущается сильнее всего. Неужели вы всерьез полагаете, что Синдикат по собственной воле выделил

---

[6] игра, созданная в 1982 году философом Питером Субером, содержит инструменты и правила, позволяющие игрокам во время игры менять правила самой игры

бы столько финансовых и технологических ресурсов на такой монументальный проект, как туннель под Ла-Маншем? Это как раз тот проект, который должен вдохновить Спящих вновь обрести надежду на человеческую расу, восхвалять ее креативность и упорство. Именно это и пытается устранить Технократия, но благодаря организации Nomic бюджеты на «великие проекты» XXI века уже согласованы. У нас есть проект пилотируемой орбитальной станции Hermes, который, должно быть, разозлил не одного Покорителя Бездн. Объявление о том, что французский радиотелескоп будет связан с проектом SETI[7] и прослушивать глубины Теллурии, ничуть их не успокоило. Среди множества других больших и малых побед я должен также упомянуть проекты ESPRIT, которые объединяют финансовые и человеческие ресурсы Европы во всех научных дисциплинах.

Конечно, игра с метаправилами Реальности заставляет нас работать в долгосрочной перспективе, поскольку мы можем влиять только на то, как происходят изменения, а не на сами изменения. Хотя это правда, что Технократия все эти годы играла в нашу игру, добиваясь своих, а не наших целей, не поймите неправильно степень моего понятного удовлетворения. Хотя нам и удалось немного изменить курс, Техноманты все еще контролируют ситуацию, и война еще далеко не выиграна. Если я и позволил себе раскрыть вам сегодня существование организации Nomic, то только потому, что наша позиция теперь надежно укреплена. Ничто, кроме взрыва Солнечной системы, не сможет нас достать, что не исключено полностью, учитывая методы Техномантов.

Мои дорогие коллеги, именно здесь вы и нужны мне, Сыны Эфира, чтобы укрепить Метапарадигму и проложить путь в будущее. Мародеры проявляют лишь умеренный интерес к науке, и я не считаю себя вправе самостоятельно определять научную политику континента. Я уже организовал для желающих специальное обучение в организации Nomic, которое позволит им понять Мета-парадигму. Однако я обязан предупредить добровольцев, что Nomic — странное и порой опасное место, и все, кто туда попадает, возвращаются навсегда измененными. Но я не собираюсь учить магов, что у всякой силы есть своя цена... и я предлагаю вам шанс изменить правила игры!

[Еще одно внезапное изменение в надписи, те, кто не потерял дар речи, читают...]

Ноотропоплексер

Однако помощь, которую вы можете мне оказать, не ограничивается лишь улучшением того, что вы всегда делали, или переходом к новой Парадигме. Мне также нужны лучшие из вас, чтобы завершить наш величайший проект, оружие, которое даст бой нашим врагам, — Ноотропоплексор.

Независимо от лагеря, Конвенции или Традиции, Пробужденные маги сходятся по крайней мере в одном: Аватар — это инструмент, позволяющий каждому изменять и таким образом интегрироваться в Реальность. Между прочим, это метаправила, которые не осмелились бы нарушить даже самые... вовлеченные члены Nomic. Генетические эксперименты Прародителей и наименее славные из наших творений ясно показали, что органические машины без Аватаров нежизнеспособны. Но это не остановило некоторых

[7] *Search for Extra-Terrestrial Intelligence, общее название для проектов по поиску внеземной жизни*

исследователей-утопистов, которые все еще надеются создать искусственное существо с автономными мыслями. В последние годы наибольшие усилия в этом направлении, несомненно, были приложены в области компьютерных наук и, более конкретно, искусственного интеллекта. Надо сказать, что проблемы, которые ставит перед нами соответствие между мыслью, информацией и ее компьютерным кодированием, очень привлекательны для исследователей.

Похоже, эти усилия не были напрасными, поскольку Итерация X утверждает, что ей удалось создать осознанный искусственный интеллект. Но, конечно, было бы более правдоподобно утверждать, что им удалось связать Аватара, отделенного от законного владельца, с компьютерным интерфейсом. Если это так, то Итераторы достигли не так уж многого: подключение сознания, даже развоплощенного, к цифровой сети — это то, чем Адепты Виртуальности занимаются ежедневно.

Если информация может кодировать мысль, то она может кодировать и Парадигму. Но тогда, спросите вы, может ли она также изменять эту Парадигму? За исключением нескольких интересных экспериментов с ментальными вирусами, передаваемыми людям в цифровом виде, никаких ощутимых результатов с помощью «думающих программ» получено не было. Причина в том, что им просто не хватало активного принципа Аватара. Я имею в виду не Адептов Виртуальности, которых называют «Хакерами Реальности» и которые используют компьютерную парадигму в качестве фильтра или фокуса для своей магии, а компьютеры, способные сами практиковать магию.

Но, как я уже говорил, ситуация меняется.

Несколько лет назад мы с Жозефом-Мари Жаккардом столкнулись с работой Адепта, который, казалось, был озабочен тем же, что и мы, в своей собственной Парадигме. Этот маг пытался модифицировать часть Цифровой Сети таким образом, чтобы правила локальной Реальности менялись автоматически, когда мы пытаемся повлиять на природу места. Этот молодой человек по имени Вектор Гюго **[Он жестом показывает на мужчину лет тридцати, сидящего в первом ряду; его глаза скрыты за флуоресцентными очками; длинные грязно-черные волосы, спадающие на куртку цвета хаки, выбриты на висках и обнажают две серебряные металлические раковины]** имел совершенно отличный от нашего подход, и я должен признать, что он многому научил нас в области мета-парадигматического развития.

Наша встреча была очень плодотворной, настолько, что мы решили работать вместе. Вскоре сочетание наших навыков естественным образом привело нас к поиску «мыслящих машин». Нашей целью было не создание искусственного интеллекта, способного мыслить как человек с более высокой памятью и оперативными возможностями. Нет, мы хотели перевести это вычислительное превосходство в на уровень сознания! **[Он смотрит на аудиторию, пытаясь оценить ее реакцию; похоже, он не понимает, что потерял слушателя еще пятнадцать минут назад]**.

Компьютер может думать в миллион раз быстрее человека, но можем ли мы создать машину, которая будет мыслить миллион раз как человек, то есть машину, мысли которой будут влиять на Реальность так же, как мысли миллиона людей?

[В амфитеатре воцаряется озадаченная тишина, слушатели смотрят друг на друга. Я слышу, как за моей спиной хихикает молодой студент, пока Верн тянется в другой карман своего фрака.]

Дамы и господа, представляю вам... Ноотропоплексор!

[**Под гром аплодисментов и восторженные выкрики Верн кладет на стол перед собой небольшое устройство диаметром около пятнадцати сантиметров. Кроме небольшого размера, его ничто не отличает от всех остальных приборов Сынов Эфира. Циферблаты, ползунки, рычаги и рычажки — все на месте. Зебулон призывает лекторий к порядку, и через несколько минут Верн может продолжать**].

Рискуя разочаровать вас, скажу, что этот объект — лишь модель прототипа Ноотропоплексора в сотом масштабе; оригинал модели, по крайней мере ее аппаратную часть, можно найти в организации Nomic. Программная часть охватывает девять особо охраняемых секторов Франции, а источник питания...

Как я уже объяснял несколько минут назад, ни одна творческая мысль не может существовать без Аватара, поэтому нам нужно было заполучить его, чтобы «накормить» наш Ноотропоплексор. Мы давно знаем, как отделить Аватара от его носителя, используя ритуал Гилгула, но, насколько нам известно, нам никогда не удавалось его поймать. Если только слухи об Итерации X не являются правдой. Процесс, который мы разработали для... скажем так... извлечения Аватаров, прикрепления их к части Цифровой Паутины и подключения к оборудованию, признаюсь, несколько непригляден. В них участвуют существа из Умбры, созданные специально для этой цели, а также пространство с рекурсивной метапарадигмой. Но не будем обращать внимания на детали, давайте просто посмотрим на результаты! Когда Ноотропоплексор был впервые подключен двенадцать лет назад, он развивал мощность всего в тысячу QP — единицу, соответствующую среднему объему мыслей человека, — и с тех пор мы постоянно совершенствуем его.

Его мысли становятся все яснее и яснее, приближаясь к значительным частям Парадигмы, и все более многочисленными. Мы рассчитываем достичь и даже превысить отметку в миллион QP до конца года. Чтобы проверить это, мы с Вектором ограничили себя областью применения, которую хорошо знали и в которой могли с уверенностью определить эффекты. Конечно, преимущество этой дисциплины в том, что в ней задействована небольшая человеческая популяция, а значит, влияние Ноотропоплексора еще больше возрастает. К сожалению, наша аппаратура гораздо более чувствительна к Парадоксу, чем живое существо, поэтому мы вынуждены работать на задворках Парадигмы, не вступая с ней в слишком яростное противоречие.

Среди наших последних открытий, о которых вы наверняка слышали, не зная их происхождения, — сверхпроводимость при комнатной температуре, манипулирование атомами и их сборка с помощью нанотехнологий и возрождение криогенной технологии. Вы заметили, что в последние годы французские ученые получают все больше Нобелевских премий? Могу вас заверить, что это не случайно.

Контролируя разработку всех теоретических моделей, управляющих этими изобретениями, я позаботился о том, чтобы все они были совместимы с будущей «Великой

Единой Теорией», принцип которой мы заложили и определили в конце 80-х. Когда мы соберем, а точнее, создадим, достаточно доказательств, чтобы предупредить Парадокс, настанет время раскрыть содержание этой Великой Единой Теории. И поверьте мне, она докажет существование Эфира!

[Снова аплодисменты, студенты покорены безумием Верна и поднимаются на сцену, чтобы с триумфом нести его на руках. Я незаметно ускользаю, чтобы написать отчет]

Какова бы ни была степень бреда в речи Верна, он, похоже, покорил своих слушателей, что само по себе является достаточной угрозой и требует немедленных действий. Что произойдет, если подобные комментарии, даже искаженные, получат распространение? Насколько я понимаю, в Пуатье была лишь первая из серии лекций, которые Верн намерен прочитать в Часовнях традиций. Вряд ли его ждет столь теплый прием за пределами круга Сынов Эфира, но осторожность кажется мне лучшим курсом в данном конкретном случае.

=== Конец зашифрованного сообщения ===

От: Внутренний круг
Кому: Алекс Серво-VII — Итерация X
Дата: 16 декабря 1994 — 08:19 GMT.
Приоритет: Альфа-ноль
Безопасность: Стандартная

Ликвидировать агента Йохана H2-Гамму Ковалиса как можно скорее.

Уничтожить все его имущество.

Прекратить эксперименты с сенсорным ингибитором эндокринной активации [Ref: XP-B1O-CSH-S68K-*] на внедренных агентах. Вызываемые им психические расстройства ставят под угрозу успех миссий.

Доложить Внутреннему кругу.

Мета-магия и метареальность

Все маги, даже если используют свои способности для манипулирования реальностью, подчиняются набору правил, регулирующих магию. Это и тип результатов, которые они могут получить, и способ, которым они приобретают эти способности, и существование сфер, и использование магических эффектов, и Парадокс, и так далее. Эти правила, кажется, незыблемы, поскольку соблюдаются всеми магами. Если между философами разных традиций и возникают разногласия, то они вращаются вокруг одних и тех же понятий, таких как существование и природа Десятой сферы (что подкрепляет идею о том, что остальные правила принимаются всеми).

Мародеры Nomic, однако, ставят под сомнение эти нормы и утверждают, что они являются лишь результатом консенсуса между магами. По их мнению, существует бесконечное число возможных «систем магии», и та, что существует в нынешней традиции, является лишь результатом произвольного выбора. Однако все мыслимые системы магии подчиняются набору «высших» принципов, метаправил. Маг, знающий их, может манипулировать не реальностью, а тем, как магия (то есть сознание людей) изменяет реальность.

Давайте проведем аналогию и возьмем шар, который представляет собой реальность. Человек, желающий изменить его положение (то есть природу реальности), может использовать самые разные способы: толкнуть его, наклонить плоскость, на которой он находится, использовать магнит, если он сделан из металла, и т. д. Это соответствует тому, что может сделать маг, если знает техники, позволяющие заставить шар двигаться в нужном направлении. Мета-маг не может заставить шар двигаться (и, следовательно, не может напрямую изменить реальность), но он может изменить законы, управляющие движением шара. Например, он может уменьшить гравитацию, увеличить трение, отменить сохранение сил и т. д. Поэтому в следующий раз, когда шар будет двигаться, на его движение будут влиять эти новые законы.

Получить точный эффект при использовании Мета-магии таким образом очень сложно: как можно изменить правила, если вы не знаете, в каком направлении и с какой силой произойдет следующее действие? К счастью, шар, который является нашей реальностью, постоянно меняется, находится в вечном движении, и его дальнейший путь предсказуем. Это то, что мы называем консенсусом, парадигмой. Только масштабные магические воздействия могут отклонить ход этого шара, и Парадокс отвечает за наказание всех, кто не делает этого достаточно мягко. Таким образом, Мета-маги, способные с определенной степенью точности представлять себе будущее реальности, могут предсказать, к каким последствиям приведет то или иное изменение законов реальности (при условии, однако, что остальные факторы останутся неизменными).

Разумеется, невозможно управлять всеми переменными Реальности или делать прогнозы за пределами ограниченной области, где действует мало сил и влияний. Легче изменить биологические правила, управляющие ростом одного вида пшеницы на всей Земле, чем добиться того, чтобы каждый человек встретил любовь всей своей жизни в течение всего своего существования. В обоих случаях меняются только правила,



влияющие на реальность (этот гибрид пшеницы будет лучше расти, человек не умрет, не встретив свою вторую половинку), но если в первом случае изменений требуется немного (этот злак дает больше энергии, требует меньше питательных веществ, более устойчив к паразитам и т. д.), то во втором случае необходимо изменить психические, социальные, биологические взаимодействия и т. д. до такой степени, что мир станет неузнаваем, если эти новые законы вступят в силу. Инертность человеческой психики такова, что Парадокс (или, скорее, «Мета-Парадокс») не сможет не запретить такую модификацию.

Таким образом, мы видим, что возможности Мета-магов ограничены как сложностью мира (легко предсказать последствия усиления роста того или иного вида растений, чего не скажешь об изменении правил, касающихся поведения человека), так и сопротивлением разума этим изменениям.

Союзник Мета-мага — время, он должен менять законы, управляющие миром, последовательными, незаметными штрихами, вызывая незначительные легкоусваиваемые изменения. Именно совокупность этих мелких изменений, вносимых на протяжении многих лет, и позволит, если маг не ошибется, влиять на умы.

Легко понять, почему сыграть Мета-мага сложно: вам очень не понравится медлительность процесса. Если вы хотите ввести Мета-магию в Хронику, вот несколько советов и правил, которые помогут вам.

Правила Мета-магии

Мета-маг должен иметь четыре точки в сферах Энтропии, Силы, Духа и Основ, а также пять уровней в сфере Времени. Если он хочет иметь возможность воздействовать на другую сферу, он также должен иметь четыре точки в этой сфере.

Бросок, необходимый для успеха эффекта, всегда считается броском случайной магии со сложностью :

[значение основной Сферы] + 12 — [значение требуемой Способности]

к которому можно добавить модификатор в зависимости от сложности задачи. Значение сфер рассчитывается так, как если бы маг пытался воздействовать только на одного человека, один предмет, одно место и т. д. Если требуется несколько способностей, возьмите ту, в которой у мага самый низкий уровень.

Например, чтобы сделать эсперанто более понятным и легким для усвоения простыми смертными, требуется Познание: Лингвистика. Изменение имиджа рэперов требует Познание: Культура (Музыка) и Навык: Этикет. Если цель мага — сделать рэперов более популярными, то модификатор сложности, скорее всего, +3.

Все законы, связанные с наукой и физикой, управляющими нашим миром, зафиксированы техномагами, и к ним автоматически применяется модификатор +3. Это объясняет, почему большинство мета-магов ограничиваются сферой человеческого разума.

Успех ощущается не сразу, так как магу приходится ждать, пока мир эволюционирует, и только он увидит, изменился ли мир так, как он хотел. Неудача, однако, может быть обнаружена по получению пункта Парадокса. Нельзя играть с основами реальности, не рискуя.

Ограниченное влияние

Если маг хочет ограничить свое влияние небольшим количеством людей или определенным местом, формула выглядит так:

[значение основной Сферы] + X — [значение необходимой Способности]

+ Случайная магия: X = 8 :

+ Вульгарная магия без свидетеля: X = 9 ;

+ Вульгарная магия со свидетелем: X = 10.

Если эффект локальный, маг не получает дополнительного штрафа, если хочет изменить научные законы. Однако эффект отменяется, если кто-то сможет «научно» доказать, что происходит нечто подозрительное, и в этом случае маг получает очко Парадокса.

Хроника и метареальность

Из-за влияния Парадокса последователи Мета-парадигмы могут получать учения только в двух местах: в Nomic и в небольшой части Цифровой Паутины, контролируемой Вектором Гюго и выделенной специально для этой цели. Маг может принадлежать к любой Традиции, прежде чем стать «Мета-магом».

Вам, как рассказчику и создателю Хроники, предстоит определить истинную природу Мета-магии. Могут ли маги действительно манипулировать законами, управляющими реальностью, или они просто действуют на более высоком уровне сложности, когда дело доходит до управления совпадениями? Вы можете превратить их в могущественных манипуляторов, влиятельных просветленных людей или крупных мошенников. Что может быть проще, чем преподнести историю так, чтобы вы увидели влияние Мета-магии? Мир и принципы, которые им управляют, постоянно развиваются. Поэтому некоторым ораторам легко приписать себе заслуги в этих изменениях, если они обернут свои слова в теорию, которую невозможно проверить.

С другой стороны, если вы решите наделить мета-магов реальными способностями, вам придется установить ограничения. Сможет ли Ноотропоплексор в конце концов изменить физику мира? Смогут ли Мета-маги посягнуть на саму природу магии? Если это произойдет, мы, несомненно, увидим множество нечестивых союзов между фракциями, чтобы устранить этих манипуляторов реальностью и сохранить хотя бы часть Парадигмы.

Мы даже можем представить, что некоторые методы — результат манипуляций со стороны Мета-магов...

Пастер — великий ученый, который изобрел оспу, бешенство и многие другие болезни. Он — благодетель человечества.

— Жан-Шарль, фильм «Ярмарка дураков» (1963)

От: Вектор Гюго (V[Hugo]@hazard.nomic)
Форум: fr. magie, divers
Копия: alt. magie, modeleurs
Тема: Re: несколько вопросов

Кибо Младший (et5869AS6@hexanet.fr) спрашивает:

> Правда ли, что Хакеры могут программировать Реальность?
> Мне бы тоже хотелось так уметь.
> А еще, я не могу получить доступ к частям Сети за пределами
> Франции.
> Как мне это сделать?

Прежде всего, ты сделаешь мне приятное — сменишь свой ник на Нубяра-младший. Уверен, тебе не понравится, если Великий Кибо (тм) снизойдет до тебя и преподаст особый урок соблюдения протокола.

Готово?

Хорошо.

Каждый новый Посвященный, впервые подключающий свою консоль только что из полистироловой упаковки, верит, что Паутина ответит на все его вопросы.

БРАТАН! ПРОСНИСЬ!

Ты реально считаешь, что Моделлеры вертят базами данных?

Неужели ты думаешь, что они могут смириться с тем, что их называют тупо Хакеры?

Но так и быть, ты застал меня в хороший день, и твое наказание будет легким. Скачай и сохрани следующий текст и разошли его всем остальным нубам, которые, скорее всего, будут задавать такие же тупые вопросы, как ты. Надеюсь, ради твоей генетической структуры, что мне не придется повторяться.

ГЕКСАГОН

Ах, Франция! Какая прекрасная страна! Покровительница искусств и хорошей жизни, интеллектуальный плавильный котел, родина прав человека. Если бы ее можно было определить двумя словами, то это были бы только эти: «Культурное исключение».

В течение долгого времени типичной французской парадигмой была самодостаточность. Не то чтобы Франция была против торговли с другими странами; напротив, она никогда не упускает возможности «блеснуть на весь мир» своими товарами и даже готова импортировать иностранные товары, чтобы не выходить из моды. Но во Франции ясно одно: мы не черпаем вдохновение в том, что делается в других странах, потому что мы уже знаем, как сделать все лучше здесь.

Это чувство превосходства настолько укоренилось в нашем культурном наследии, что сформировало (см. ниже) французскую парадигму. В то время как американцы разрываются между противоречивыми влияниями империалистической парадигмы и парадигмы вечного провала, французы прекрасно понимают, даже если это почти отрывает их от реальности, что они являются лучшим образцом того, что может произвести человеческая раса.

Эта концепция, безусловно, создает ряд проблем, и ее вездесущий характер отравлял отношения Франции с другими странами на протяжении всей ее истории. Другие народы не могут игнорировать эту парадигму, не говоря уже о том, чтобы подчиниться ей. Тем не менее Франция сумела зарекомендовать себя как страна передового опыта во всем поверхностном (шмотки, жрачка, развлечения), что совсем неплохо, учитывая, что весь остальной мир пытается навязать другую модель. Надо сказать, что французские философы/моделлеры первыми разработали технику ментального метаограничения по свободному согласию (Принцип свободной воли, «Свобода, равенство, братство», Права человека, Право убежища, Право на забастовку и т. д.) и имели достаточно возможностей усовершенствовать ее со временем (Права ребенка, Министерство Свободного времени или Качества жизни[8], Право на гуманитарную интервенцию и т. д.). Как можно противостоять такому количеству прав и свобод, спрашивается?

Единственная проблема в том, что эти методы копируют в других странах, и, поскольку французы не могут вынести того, что существует за рубежом, эти методы возвращаются к нам в результате жесткой демагогии. В итоге, мы можем рассчитывать еще на несколько лет статуса-кво и парализующего национального интереса, прежде чем придется пересмотреть парадигму. В любом случае, Революция была частью целого (это даже один из его столпов), ведь французы имеют ПРАВО на восстание! Это просто слишком хорошо.

Революция? Парадигма пукнула, чтобы выпустить пар, да!

Я звучу очень цинично, но Франция все еще остается прекрасной страной, потому что ее творчество, порожденное самой нашей культурой, естественным образом выделяет антитела против Технократии и ее жесткости. Декарт прославляет абсолютный прагматизм, Паскаль восстает и прославляет сомнение (не говоря уже о создании первой вычислительной машины). Люмьер пытался заключить наше воображение в смирительную рубашку, контролируемую несколькими манипуляторами, а Мельес захватил кино, чтобы превратить его в источник чудес. Да здравствует Франция!

Все это отвлекает нас от темы, о которой идет речь, — о Гексагоне.

Франция не могла позволить себе стать частью гигантского культурного плавильного котла, инициированного Глобальной цифровой сетью. Ее интеллектуальное наследие рисковало раствориться в глобальной культуре. С другой стороны, раз французы — лучшие, они не могли отказать себе в доступе к Цифровой Сети, которая остается лучшим, что случилось с миром со времен изобретения клинописи. В результате появился Гексагон.

---

[8] Министерство Качества Жизни появилось в 1976, в 1981 переименовано в Министерство Свободного Времени, в 1984 упразднено; отвечало за сферы, которые сейчас регулируют министерства Окружающей Среды, Спорта и Молодежи

Это виртуальный барьер в цифровой паутине, разлом парадигмы, нестандартный протокол связи (французская особенность). Все узлы доступа к Сети во Франции ведут в сектора, предварительно отформатированные дьявольски красивым метакодом, который управляет не только связью между секторами (а значит, и размещением в Сети), но и локальными координатами (то есть самим фактом существования этого сектора в данной точной позиции в Сети). Если попытаться переформатировать зону в соответствии со стандартным глобальным протоколом (при условии, что кому-то удастся это сделать, поскольку системы безопасности не безупречны), данный сектор и все, что он содержит, будет выброшен из Гексагона в... не слишком привлекательное место, даже если ты достаточно силен, чтобы пережить эту операцию.

За это чудо техники отвечает Жозеф-Мари Жаккард. История запомнит его как изобретателя программируемого ткацкого станка, который, не мне тебя учить, а то лучше ищи другое хобби, является прародителем нашей старой доброй консоли и зернышком, выросшим в нашу Парадигму. Спасибо, Жозеф-Мари! Правда, если технически Гексагон вне конкуренции, то причины его существования более спорны. Но достаточно взглянуть на папу Жаккарда сегодня, чтобы понять, что он... кхм!... не подключен к тем же данным, что и мы. У него в голове есть подпрограммы, о существовании которых я даже не подозревал. Понял? Он совершенно свихнулся! С другой стороны, если бы нам приходилось полагаться на разумных людей, чтобы изменить мир, мы могли бы спокойно сидеть в углу и наблюдать, как рекурсивная процедура завершается без стоп-теста.

Вот ситуация с подключением во Франции: прежде всего, ты должен знать, что оборудование, не одобренное для Парадигмы Гексагона, не будет работать должным образом. Хотя некоторые иностранные компьютеры действительно позволяют нормально подключаться, твой интерфейс будет закоррапчен (иконки искажены или не смогут взаимодействовать с окружением), а если ты попробуешь смоделировать сектор, в котором находишься, в лучшем случае произойдет сбой, в худшем — получишь Парадокс в лицо. Итак, ты усвоил урок и купил себе подходящую консоль (она продается во всех хороших Часовнях во Франции). Теперь ты пытаешься получить доступ к зонам или данным за пределами Франции. Вторая ошибка: может произойти несколько вещей.

Ситуация первая, ты — просто нуб. Твоя консоль не стоит цены ее компонентов, и ты даже не спроецировал себя на Цифровую Паутину. Ничего не происходит, запрос просто игнорируется базовой структурой Гексагона. Не слишком настаивай, один нуб подумал, что будет умно создать программу автомаршрутизации, решив, что какой-нибудь из запросов в конце концов доберется. Когда он снова подключился, на него обрушилась бесконечная куча протокольных ошибок.

Вторая ситуация: ты потратил время на то, чтобы освоиться, расспросить знающих, обновить свое оборудование — короче говоря, ты стал одним из опытных юзеров, которую мы ласково называем «глубинными». Для тебя самый простой путь — отправиться на окраину Франции, где в цифровой паутине есть места, называемые Шлюзами, которые позволяют пересечь разрыв Парадигмы. По «причинам», заложенным в правилах существования Гексагона, эти Шлюзы расположены по углам шестиугольника, охватывающего французские сектора (они следуют классической системе координат Север, Восток, Запад, Юг и все остальное, даже если это не заметно на первый взгляд,

когда ходишь вокруг). Шлюзы, строго говоря, не являются узлами или порталами Гексагона, это нестабильные подсектора, возникшие в результате «трения» несовместимых парадигм. Меня удивляет, что все это не рушится чаще, чем работает, но не думай, что пересечь Шлюз — простое дело. Парадигма меняется во время путешествия, вплоть до того, что ты полностью перепрограммируешься по дороге. Перед выходом из Шлюза лучше убедиться, что ни один фрагмент кода не пропал и что все переведено... если, конечно, ты не хочешь перестраивать иконку бит за битом. Некоторые из этих проходов настолько нестабильны, что перемещаются или меняют точки входа и выхода. Использовать их довольно глупо, но если у тебя нет выбора, я бы посоветовал разведать местность, прежде чем туда лезть (отправить несколько жучков и посмотреть, что с ними будет, или использовать специальный маршрут).

Случай номер три: ты дошел до этого момента, создал свою собственную консоль, отформатировал сектора, познакомился с Призраком Вокансона, живущим в Гексагоне, и употребил несколько гектолитров свежего энергетика. Короче говоря, ты — Моделлер. Лучший трюк — сделать пользовательский фильтр, который позволяет избежать всего этого дерьма. В свое время у меня была двусторонняя куртка, одна сторона которой была для Гексагона, а другая — для внешнего мира. Другие собирали транспарадигмальные транспортные средства, а через пару лет пустили через Разлом метро, вмещающее около двадцати человек. Движение резко остановилось, когда группа существ Парадокса кроваво расправилась с пассажирами. Последние новости: Призрак Вокансона опять его открыл, так что глянь, может путешествовать с ним менее опасно, чем в одиночку.

Номер четыре, особый случай: ты — это я, и у тебя нет абсолютно никаких проблем с тем, чтобы получить от Гексагона то, что хочешь, что бы ни сказал папаша Жаккард.

Как только ты пересечешь Разлом и получишь информацию извне, нужно будет вернуться с ней (чтобы тебе не пришлось каждый раз совершать за ней путешествие). ВНИМАНИЕ: если ты используешь Шлюз, велика вероятность, что он попытается перевести то, что ты собрал, и потерпит неудачу, превратив все в хаотический беспорядок (или, что еще хуже, в нечто, смутно похожее на оригинал). К счастью, существуют простые процедуры, позволяющие заключить твои данные в прозрачную изоляционную коробку. Как только ты придешь в себя, работа еще не закончена, потому что, если у тебя нет нужных инструментов, тебе придется самому проверить целостность перевода. У меня есть приятель, который однажды вернулся из Spy's Demise настолько пьяным, что даже не понял, что бутылка восьмеричного бухла, которую он взял с собой, приобрела удивительные слабительные свойства. Как мы ржали! Ну, в основном я.

Несовместимость Гексагона с остальной Цифровой Паутиной поверхностно отражается в аппаратной парадигме (Минитель[9], проблемы букв с акцентами (â,à,é) инновации Philips с экзотическими форматами данных и т. д.). Для нас важнее то, как они влияют на моделирование, и это тема следующего раздела. И ты все еще веришь в совпадения?

---

[9] *французская информационная система начала 80-х — начала 10-х, принципиально несовместимая с англоязычным интернетом; при подключении модем выполнял звонок по отдельной линии и таким образом связывался с сервером. В минитель были доступны в том числе онлайн-заказы продуктов и билетов, онлайн-банкинг и чаты знакомств.*

МОДЕЛИРОВАНИЕ

Все есть информация, а это — домен Адептов Виртуальности. Но Адепты не хозяева Реальности, ответишь ты с хитрым лицом. Но почему? Как бы мне ни было больно это признавать, вся информация, составляющая Реальность, так сложна, что мы не можем постичь ее целиком, даже обладая таким разумом, как мой (а о твоем и говорить нечего).

Однако есть способы научить свой разум понимать синтаксис микрокода Реальности, даже если ты еще не знаешь, как разобрать компилятор или найти путь обратно в грязь резидентной системы. Для этого нужно просто создать контролируемую среду, в которой будут известны скрытые переменные и процессы-призраки. Я говорю, конечно же, о Цифровой Паутине. Адепты, считающие, что формирование Сети — это самоцель, совершенно ничего не понимают в том, каково это — быть частью Элиты. Конечно, это очень круто — менять по своему желанию котировки акций или изменять чью-то жизнь, переделывая историю, но это всего лишь видеоигра. Информация в Сети реальна настолько, насколько мы хотим, чтобы она была реальной, и я не думаю, что среднестатистический Спящий готов к тому, что его собьет с ног виртуальное кресло.

Нет, Паутина — это не более чем додзё будущего Моделлера, место, где можно поймать несколько хороших оплеух, но также прекратить бой (почти), когда хочешь. Адепт должен покинуть кокон Паутины, если реально хочет существовать и бороться с Реальностью.

За пределами Франции есть Моделлеры, которые называют себя Хакерами реальности. Они разработали секретные техники и настраивают Парадигму с помощью своих Маршрутов, воздействуя на информацию, а не на материю. Они делают очень крутые вещи, такие как мгновенная алхимия (сдвиги по таблице Менделеева), импланты Павлова (перенастройка сети нейронов на ассоциацию реакции с набором стимулов — например, начинаешь икать, когда слышишь «Марсельезу») или нано-конструкции (очень редкие объекты, собранные по атому, в то числе микроскопические механизмы защиты или обработки информации. Я видел книгу, настоящую, способную создавать себя и восстанавливаться в случае повреждения). Но как бы они ни продвигали свое искусство, Хакеры в конце концов заходят в тупик. Они отвернулись от Цифровой Паутины, считая ее песочницей, и в процессе отрезали себя от единственного шанса поставить под сомнение свою Парадигму. Как можно быть таким жестоким к своей маме? Хакеры никогда не смогут делать ничего, кроме как манипулировать информацией, содержащейся в вещах. Мир стал их видеоигрой, но не они решают, где находятся ловушки и бонусы.

Да, французские Моделлеры могут делать практически все то же самое, что и Хакеры (возможно, с большим трудом и с меньшим количеством «чистого» кода, но это не страшно). Но Хакеры уже не в моде: ты бы стал использовать консоль десятилетней давности или, что еще хуже, программу пятилетней давности? Нужно плыть по течению эволюции, приятель, и сегодня именно Моделлеры нашли лучшие весла.

Сопротивление Франции структурным изменениям — поразительная параллель с Парадигмой. Поколения французских Адептов Виртуальности проходили обучение именно в этой специфической среде, поэтому неудивительно, что это привело к появлению Моделлеров. Они атакуют не Реальность, а правила, лежащие в ее основе. Адепт имеет

дело со случайной магией, чтобы избежать Парадокса, а Моделлер меняет вероятности. Конечно, все не так просто, и даже Моделлер должен придерживаться определенных правил (Парадокс — это не то, чем можно легко пренебречь), даже если верно, что он играет не в той же лиге, что остальные.

Очевидно, когда ты ставишь себя на метауровень Парадигмы, стоит тебе облажаться, как ты тут же выходишь из игры. Так что пара десятков лет обучения в Паутине будут не лишними. Лет пятнадцать назад один молодой Адепт выпилился из Реальности вместе с Аватаром — как раз потому, что думал, будто дорос до игры с мета-правилами Парадигмы. Мы не знаем, что именно он пытался сделать, но у нас осталось маленькое напоминание о его опыте: Синдром Приобретенного Парадигматического Вмешательства. Как и все метавирусы, СППВ — мерзкая тварь; как следует из названия, он изменяет Парадигму вокруг того, что заражает. Иногда изменение незаметно, но обычно оно развивается, пока через несколько месяцев или лет не становится страшно вульгарным и не вызывает кучу Парадоксов. Само собой, Моделлер особенно подвержен такому состоянию.

СППВ может заразить человека или, реже, объект. Чем больше влияние объекта на Реальность, тем больше вероятность того, что он будет подвержен, но, с другой стороны, тем лучше он может защитить себя (см. ниже). СППВ преобразует Реальность в своего рода «статический хаос», который зашел бы Техномагам, если бы не был неконтролируемым. Энтропия окружает объект СППВ, но не разрушая его, и ничего построить вокруг него нельзя. Вероятности становятся безумными и, чаще всего, усиливают власть СППВ, придавая больше влияния или важности ее носителю. При таких условиях очевидно, что лучше избегать применения магии вблизи СППВшника, поскольку вероятности настолько сильно страдают, что может произойти все, что угодно. На самом деле есть один из немногих способов быстро распознать такого человека. Если ты набираешь код 421 три раза подряд (или любую другую столь же невероятную комбинацию) и все три раза он работает, значит, в воздухе витает СППВ.

Этот вирус распространяется через причинно-следственные связи. Если ты думаешь, что у тебя есть причинно-следственная связь с зараженным объектом или человеком, ТЫ АБСОЛЮТНО ТОЧНО ДОЛЖЕН ЗАЩИТИТЬСЯ. Для этого есть два простых приема. Первый — оставаться доминирующим в причинно-следственном контуре. Если тебе удастся наложить на зараженный объект/существо больше ограничений, чем он может наложить на тебя, вирус не сможет распространиться. Выбирай время и место встречи, меню в кафе, соглашайся только на те контракты, в которых ты явно будешь выгодоприобретателем, но отказывайся только в том случае, если это вредит другой стороне больше, и т. д. Другой метод более сложен, поскольку требует либо большого мастерства, либо беспокойного ума. Идея заключается в том, чтобы не позволить принципу причинности повлиять на ход событий, поэтому все должно быть случайным, и ты должен делать выбор, основываясь только на случайности (поэтому нельзя делать никаких планов, если хочешь использовать эту систему). Обрати внимание: Хаотики не могут выбрать эту защиту, потому что они больше не верят в случайность.

Насколько мне известно, за исключением медицинских средств устранения субъекта, не существует способа излечения СППВ. Некоторые Адепты, работающие над этой темой, утверждают, что если изолировать СППВшника таким образом, чтобы его влияние на

Реальность стало практически нулевым, вирус отступит и исчезнет. Единственная проблема в том, что для прекращения влияния на Реальность нужно уйти ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ глубоко в Дальнюю Умбру. Так что в этом нет ничего обнадеживающего, тем более что ходят слухи, что члены французского правительства в настоящее время заражены (что объясняет уровень распада французского государства — достаточно посмотреть заседание Национального собрания, чтобы убедить любого, что энтропия в действии).

Все это говорит о том, что Моделирование — это здорово, но крайне опасно. Потренируйся, и однажды сможешь пройти сквозь толпу, ни с кем не столкнувшись, потому что изменишь все траектории движения прохожих. Позже ты даже сможешь смотреть по телевизору новости следующего дня, а если будешь достаточно хорош, то дружелюбный Гюго Вектор может научить, как заставить Парадигму в тебя влюбиться.

А теперь хватит болтать и начинай пахать!

Технические заметки о Гексагоне

Если вы не используете для подключения к Гексагону консоль, адаптированную к протоколу Гексагона, сложность всех бросков, связанных с действиями в Цифровой паутине, увеличивается на 3.

Прохождение через Шлюз с сохранением целостности данных требует броска Восприятие + Информатика по сложности 8. Некоторые утилиты могут дать бонус к этому броску или, реже, сделать его излишним. Если вы пытаетесь получить доступ к данным через шлюз, вам нужно сделать два броска Интеллект + Информатика по сложности 9. Первый используется, чтобы найти данные, несмотря на искажение протокола, второй — чтобы провести их через Шлюз без повреждений. Ходят слухи, что существуют консоли, способные автоматически переводить данные из одного протокола в другой, что позволяет считать Гексагон обычной зоной Цифровой Паутины. Любой Адепт Виртуальности без зазрения совести убил бы за такое чудо современной техники.

Техника моделирования

Моделлер — это мета-маг, который обучился своему искусству во Франции. Обучение в Цифровой Сети дает ряд преимуществ, поскольку «необходимые способности» всегда одни и те же: Информатика.

Более того, неудачный бросок мета-магии не приводит к приобретению Парадокса. Однако это означает, что структура Сети отвергла модификацию, что может привести к системным ошибкам с более или менее серьезными последствиями (и даже к появлению существ Парадокса). Наконец, после трех лет обучения в Цифровой Паутине Моделлер получает модификатор -1 к броскам Мета-магии (даже вне Паутины), этот бонус накапливается до максимального значения 7 в конце двадцать первого года обучения.

Сыны Эфира

История



Влияние этой традиции на территорию Франции остается значительным. 1 января 1866 года на Парижском симпозиуме Инженеры Электродинамики (предтечи Сынов Эфира) объявили о своем создании. Идея заключалась в том, чтобы с помощью ученых со всего мира открыть новую эру, эру научного прогресса, какой мир еще не знал. В то время Инженеры еще были частью Технократии, но их цели, слишком смелые и новаторские, уже противоречили целям бывшего Ордена Разума. Возглавляемые почти мифическим Царем Варго (см. Книгу Традиции: Сыны Эфира), Инженеры все дальше и дальше отходили от Парадигмы, навязанной их хозяевами.

Отрицание Эфира, провозглашенное в 1904 году, несомненно, стало предлогом, которого они ждали, чтобы дистанцироваться от Техномагов. В знак неповиновения они взяли имя Сыны Эфира, которое они тайно приняли еще в начале XIX века.

Вскоре Франция стала их излюбленной территорией. Если 1866 год уже стал важной вехой для молодой традиции, то 1900 год стал еще одной вехой благодаря Всемирной выставке и Дворцу электричества. Именно этот год Варго выбрал для демонстрации своих самых необычных машин. Опасаясь, что его изобретения в конечном итоге будут служить лишь военным целям, Варго исчез со сцены, как только выставка закончилась. Даже самые преданные друзья постепенно потеряли его след, и к 1909 году никто не мог сказать, где он находится. Одни

утверждали, что его убили агенты Технократии, другие считали, что он удалился в глубины Умбры, разочаровавшись в мире и его химерах. Сыны Эфира недолго оставались обездвиженными. Их Часовни распространились по всей Франции, чаще всего под видом исследовательских лабораторий или научных институтов.

В последний раз царь Варго появился в 1914 году. В сопровождении флота дирижаблей он был замечен над Парижем, когда там проходила конференция большинства мировых лидеров. Он обратился к лидерам и потребовал сложить все свои полномочия.

Впечатленные мощью флота и напуганные его неожиданным появлением, лидеры восприняли угрозу очень серьезно, когда поняли, что их собственное оружие совершенно неэффективно против машин Магистра. Технократия в лице Предтеч и Итерации X оказалась единственной, кто смог обуздать угрозу, которую он представлял: их роботы на паровой тяге победили сопротивление Варго, и он исчез вместе со своими дирижаблями. Новый Мировой Порядок быстро принял меры, чтобы стереть это событие из памяти каждого, и о Царе Варго больше не слышали, по крайней мере среди Спящих.

Конечно, история Традиции на этом не закончилась. Потрясенные двумя мировыми войнами, разделившими их ряды, Сыны Эфира приняли участие в победе союзников, разработав революционные устройства. Во второй половине XX века их борьба с Технократией велась в основном на научном фронте. Разрабатывая с каждым днем все более смелые теории, Сыны Эфира пытались противостоять парадигме, устоявшейся благодаря Покорителям Бездны и Предтечам. Во Франции борьба иногда принимала более прямые формы: агенты Итерации X предприняли несколько наступлений на Часовни на юге Франции, на что Сыны Эфира отвечали ударом на удар.

Сегодня французские представители этой Традиции столь же активны и столь же многочисленны, но их странное поведение вызывает множество вопросов. Хотя Париж остается их штаб-квартирой, а некоторые из их Часовен, например в Пуатье, продолжают процветать, распространяя революционные идеи (о чем свидетельствуют недавние теории о путешествиях во времени — безумная, но необычайно соблазнительная попытка глобального пробуждения Масс), кажется, что Сыны Эфира менее многочисленны во Франции, чем несколько лет назад. Одни ссылаются на всемогущество Технократии — довольно неправдоподобная гипотеза, учитывая ее недавние неудачи; другие выдвигают гипотезу об исходе. На мощных кораблях, спроектированных царем Варго или капитаном Тиберием (мнения расходятся), многие члены Традиции плывут к таинственной Планете X в глубинах Умбры, оставляя позади на земле лишь жалкие горстки своих последователей. Что может быть причиной такого полета? Почему Сыны Эфира покинули поле боя? Стоит ли искать причины этой странной инициативы в союзе, который некоторые члены Традиции якобы заключили в Страсбурге с Мародерами из группы Nomic по наущению некоего Жюля Верна? Никто не может сказать наверняка, но предположений много.

Политика

Во Франции Сыны Эфира презирают большинство других традиций, кроме Адептов Виртуальности, чей гений их восхищает. Они презирают Толкователей Грез и Вербен, терпеливо относятся к Культу Экстаза и Ордену Гермеса, боятся Эвтанатос и Акашитского Братства и ничего не понимают в бреднях Небесного Хора. Их увлечение

Мародерами, в союзе с которыми их подозревают, вызывает беспокойство других Традиций. На данный момент проблема не привела к серьезному конфликту, но риск остается, и, скорее всего, для того, чтобы разжечь пороховую бочку, не потребуется ничего (кроме одного расследования с неопровержимыми доказательствами).

Основные Часовни Сынов Эфира находятся в Париже, Пуатье, Тулузе и Гренобле, где Технократия также широко представлена. Хотя представители этой Традиции мало интересуются Гару и вампирами, их очарование подменышами никогда не ослабевало: некоторые считают, что на Планете X и обитают эти удивительные создания. Недавно на юго-западе Франции появились слухи о договорах с фееподобными существами.

Часовни

Музей космоса в Тулузе

Этот музей, посвященный различным этапам покорения космоса и участию Франции в этом славном приключении, уже более тридцати лет возглавляет доктор Эразм, астроном на пенсии. Это дом для одной из самых мощных Часовен страны. Эразм иногда работает лектором для школьных групп, и больше всего ему нравится видеть выражение изумления и непонимания на лицах своих юных слушателей. Если кто-то из учеников кажется ему перспективным, он иногда берет его под свое крыло или поручает другим членам Часовни, которые работают в музее смотрителями. За последние тридцать лет несколько молодых людей были Пробуждены таким образом... В секретной подземной комнате Музея космоса находится Узел, ведущий на станцию Виктория (знаменитая Часовня, дрейфующая на орбите вокруг Луны), где у доктора Эразма много друзей. Что может быть приятнее, чем наслаждаться хорошей сигарой, наблюдая за сиянием Земли?

Однако перед Часовней встает серьезная проблема: городской совет Тулузы решил перенести музей космоса на окраину города. Для этого он приобрел здание, где должен был находиться музей современного искусства, но так и не был открыт. В настоящее время здание с необычной архитектурой и прилегающая территория в стадии освоения.

Члены Часовни, которых поставили перед фактом, еще не решили, как действовать дальше. Сначала Эразм намерен сделать все необходимое, чтобы работы были отложены, чтобы выиграть время, и чтобы нынешнее здание стало филиалом будущего музея.

Некоторые из Сынов Эфира предполагают, что за этим шагом стоит Технократия, которая может использовать эту возможность и нанести смертельный удар по Часовне.

Голова Пророка

Во французских Часовнях ходят странные слухи и анекдоты о таинственном артефакте, известном как Голова Пророка. Никто не знает точного происхождения этих слухов, но похоже они распространились из Парижа еще во времена Террора, хотя никакой видимой связи между упомянутой Головой и зловещей Гильотиной нет. Несмотря на скудость достоверной информации, а может быть, и благодаря этому, мало кто из Магов

отрицает ее существование, даже если Традиции трактуют эту информацию совершенно по-разному. Почти все сходятся в следующем: объект похож на человеческую голову; неподвижный большую часть времени, он иногда способен говорить, произнося загадочные пророчества на странном языке. Считается, что голова — вместилище абсолютного знания, выходящего за все временные и парадигматические рамки, способного наделить квазибожественной силой тех, кто знает, как проникнуть в его тайны. Поисками этого артефакта постоянно занимаются нескольких французских и европейских Кабалов. Вот, что разные Традиции думают об этой настоящей тайне.

Для Небесного хора этот предмет — мумифицированная голова Иаоканнана, более известного как Святой Иоанн Креститель. Голова, поддерживаемая в состоянии мистической не-жизни с помощью мощной магии, являет собой один из голосов Единого. Ее миссия — распространять Его мудрость среди посвященных. Она использует «язык» — способ общения, понятный только тем, кого коснулась благодать Единого.

Культ Экстаза, в свою очередь, считает, что Голова Пророка — не что иное, как нетленная голова самого Орфея, обладателя бессмертного и вневременного знания, способного открыть двери восприятия и доступ к бесконечности вселенных прошлого, настоящего и будущего.

Для магов Эвтанатос это на самом деле мумифицированная голова Пробужденного возрастом в несколько тысяч лет, привезенная из Святой Земли рыцарями Ордена Тамплиеров. Считается, что она представляет собой своего рода дверь между нашим миром и миром мертвых. Через ее уста якобы говорит бесконечное число призраков, носителей мудрости, которую может дать только Смерть, чтобы направить посвященных на единственный путь к Восхождению.

Орден Гермеса считает ее своего рода гомункулом, алхимическим творением константинопольских герметистов XIII века, применявших ныне утраченные методы. Считается, что он хранит все прошлые, настоящие и будущие знания Ордена, и служит ключом ко всем тайнам Вселенной тому, кто может расшифровать его герметический язык.

По мнению Вербена, это мумифицированная голова, некогда принадлежавшая великому пророку, имя которого не сохранилось до наших дней. Как свидетельствуют многочисленные кельтские и доисторические мифы, древние знали тайные способы сохранить силы врага или родственника в его отрубленной голове. Таким образом, голова Пророка — живая голова, практически бессмертная, но впавшая в безумие из-за своего состояния. Она говорит на забытом языке народов, воздвигших первые стоячие камни.

Для Сынов Эфира Голова Пророка — своего рода автомат, одушевленный силой Истинной Магии (или Истинной Науки, как вам будет угодно). Считается, что она была изготовлена итальянским (будущим) Сыном Эфира по имени Полидори в 1780-х годах и содержит в своем тонком механизме все секреты, открытые ее изобретателем. Среди них — эквивалент тысячи неопубликованных страниц, подписанных Леонардо да Винчи, с планами необычных машин, способных отменить границы пространства и времени.

Адепты Виртуальности считают, что этот артефакт на самом деле является самым важным изобретением Леонардо да Винчи: самым первым компьютером, основанным на утраченной технологии, исчезнувшей с ее изобретателем. Его обнаружение и изучение может открыть неизвестные секреты связей между компьютерами и Истинной магией.



Технократия

Технократия особенно прочно обосновалась во Франции, и ее непосредственное влияние на историю страны намного превосходит влияние Традиций. В целом, французская Технократия претендует на множество «парадигмальных побед», таких как Французская революция и ее культ всемогущего Разума. Промышленная революция (мать отчуждения масс через труд), «современная война» 1914-1918 годов (выведшая на свет индустрию вооружений как главную экономическую силу), французская «полностью ядерная» энергетическая политика (источник новой «научной религии» с ее соборами, фанатиками и первосвященниками) — лишь некоторые примеры. Самыми влиятельными Конвенциями во Франции являются Синдикат и Новый Мировой Порядок, которые представляют собой политический центр Технократии. Их значительное влияние на французское общество в значительной степени объясняет «картезианство», которое обычно ассоциируется с французским менталитетом, в целом крайне невосприимчивым к воображению и его творениям.

Деятельность этих двух Конвенций в настоящее время направлена в первую очередь на политический и экономический контроль над будущими Соединенными Штатами Европы, которые Технократия считает решающим шагом в процессе стандартизации Реальности и рождения Единого Мышления. В этом отношении референдум в Маастрихте стал кульминацией проекта Нового Мирового Порядка, призванного заставить французов поверить, что они сами выбрали европейский путь.

Источники заражения

В Шербуре Технократия собирается начать открытую войну против Пентекса. Однако поражение кажется заранее неизбежным, так как проатомная политика, проводимая ее агентами, вышла из-под контроля.

Покорители Бездн постепенно утверждаются во французской провинции. Они также широко представлены в Куру, Французская Гвиана (ракета Ariane остается одним из их лучших творений). По некоторым слухам, на их бретонские базы проникли подменыши, что кажется маловероятным, учитывая положение тех же Китейнов.

У Итерации X и Предтеч есть агенты в Лилле. Поговаривают о промышленном комплексе типа Силиконовой долины, призванном ввести город в третье тысячелетие, и сами вампиры начинают проявлять интерес к этому вопросу.

В Страсбурге Синдикат и Новый Мировой Порядок работают над строительством Европы. Им противостоят Мародеры и, на другом уровне, Адепты Виртуальности.

Итерация X и Покорители Бездн практически полностью контролируют комплекс технопарка София-Антиполис.

Два представителя Всемирного Консультативного Совета, высшего органа НМП, находятся во Франции (один в Париже, другой в Страсбурге). Хотя никому еще не удалось точно установить их личность, их существование — доказанный факт.

Нефанди



Родина зловещего Жиля де Ре, Франция уже давно стала домом для духовных наследников ужасного Барона де Тиффож (о связях между Жилем де Ре и Нефанди см. в приложении «Книга Безумия»). В наши дни эти зловещие существа, похоже, стали гораздо более незаметными, настолько, что многие французские Маги считают, что их темные враги как-то утратили интерес к судьбе Франции и ее жителей. Ничто не может быть дальше от истины, и Темное Отражение Нефанди по-прежнему простирается над страной. Вот несколько фрагментов, взятых из записных книжек Элизабет Лоран, мага Ордена Гермеса, таинственно исчезнувшей в Париже в октябре 1993 года…

В Марселе, где-то в туманном переулке старого квартала, есть странный магазин, торгующий антиквариатом и диковинками, без вывески и настоящего названия. Здесь таинственный человек по прозвищу Торговец предлагает всевозможные запретные опыты тем, кто готов заплатить за жажду чувственности своей душой. Некрофилия, пытки, копрофилия, изнасилования всех видов и антропофагия — вот лишь некоторые из страниц необычного реестра, который Торговец прячет за своим прилавком.

В Нормандии, неподалеку от Кана, владелец поместья Р. обладает одной из крупнейших в Европе коллекций снафф-фильмов, в которых актеры действительно погибают, претерпев все мыслимые зверства. Просвещенные киноманы незаметно приезжают издалека, чтобы полюбоваться на самые «интересные» (читай «отвратительные») экземпляры в видеотеке кастеляна Р. Некоторые из них неизбежно уезжают «изменившимися», а другие не возвращаются никогда.

В Лилле, в университетском городке и в местах, посещаемых студентами, бродит странный персонаж, предположительно студент философского факультета. Он проникает на самые эксклюзивные вечеринки, чтобы найти свою «добычу» — психологически уязвимых людей. Он соблазняет их, а затем подстрекает к совершению самых отвратительных поступков в тайне своего «убежища» — старой заброшенной свалки, где в багажниках ржавеющих колымаг валяются изуродованные трупы.

В Париже некоторые особо осведомленные тусовщики иногда вполголоса рассказывают о таинственном «заведении», очень закрытом клубе, где экстремальные развлечения предлагаются только избранным клиентам.

По крайней мере, так следует из последних строк Элизабет Лоран...

Мародеры

Что может быть страшнее, абсурднее, невообразимее, чем организация Мародеров? На первый взгляд, сами эти понятия кажутся противоположными. Будучи по сути одиночными существами, Мародеры слишком беспорядочны, слишком индивидуалистичны и слишком неизлечимо психопатичны, чтобы вступать в союз с кем-либо, не говоря уже друг о друге. Сыны Эфира, которых некоторые традиции подозревают в сговоре с мифическими Мародерами Nomic, утверждают, что объяснение этой реальности кроется в ее собственной невозможности. Иными словами, возможность объединения Мародеров настолько неправдоподобна, что ее можно считать правдоподобной. Мародеры никогда не образуют Часовен, Мародеры — совершенно непредсказуемые буйнопомешанные, так что такая формация Мародеров действительно существует. Общество якобы находится в Страсбурге, под собором.

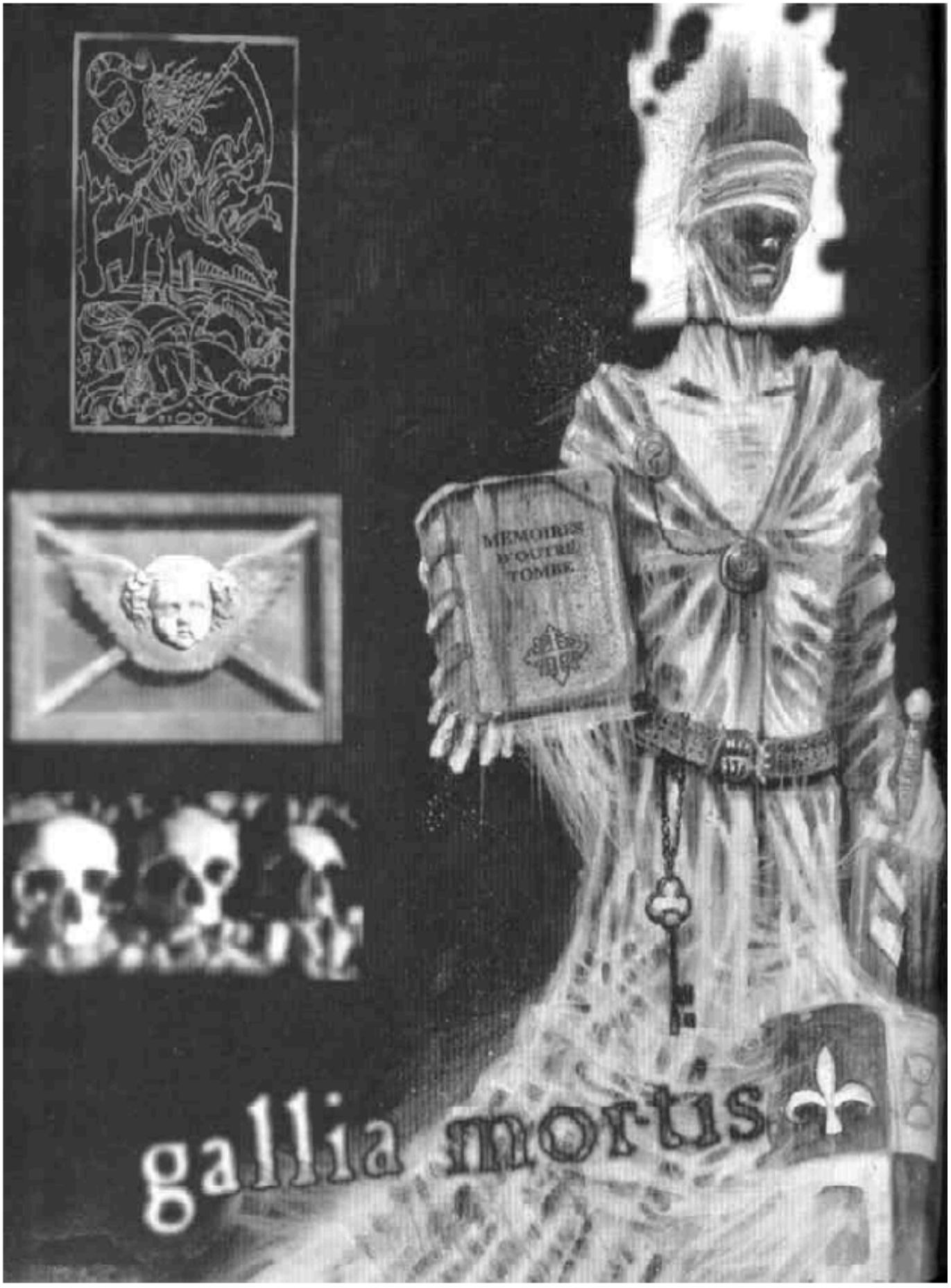
Большинство представителей Традиций отвергают эту гипотезу, ведь о Страсбургском соборе уже сказано так много. Более того, существование такой организации, несомненно, угрожало бы равновесию Европы в целом. Невосприимчивые к воздействию Парадокса, Мародеры вскоре разрушили бы парадигму, терпеливо выстраиваемую Технократией... Именно этого и добиваются Сыны Эфира! Более того, почему они постепенно покидают страну, как не для того, чтобы бросить ее на произвол неизбежной, как они знают, судьбы? Почему Франция и Европа постепенно погружаются в хаос? Почему все больше ее великих философов сводят счеты с жизнью?

Не признавая существования подобной организации, как это уже сделал Жюль Верн, можно лишь гадать о реальном влиянии Мародеров во Франции и теряться в догадках относительно их истинных мотивов. Некоторые говорят о возможности беспрецедентного вторжения; говорят, что в сердце Вогезов сбежавший Пустой заметил грифона, а все знают, что появление такого существа никогда не является хорошим знаком, даже если оно часто совпадает со смертью многих Людей в Черном. Для Традиций Франции, к которым европейские и американские ветви начинают задавать много вопросов, выбор теперь стоит между Мародерами и Технократией, двумя противоположными формами безумия, как сказали бы самые пессимистичные.

Невероятно опасно в Мародерах то, что их невозможно определить невооруженным глазом, по крайней мере до тех пор, пока не произойдет стычка. Их характер и идеалы, если их вообще можно назвать идеалами, внушают странные надежды некоторым Пустым, которые разочарованы тем, что их не приняли в Традиции. Говорить об альянсе, конечно, преждевременно, но очевидно, что большинство Традиций недооценивают опасность, будучи слишком заняты борьбой с Технократией. И все же в некоторых местах реальность постепенно... почти незаметно... разворачивается. Присутствие Мародеров — реальность во Франции. Сколько их? Никто не знает. Есть ли у них союзники? Никто не хочет верить.

«*Традициям этой проклятой страны давно пора открыть глаза, пока вся Франция не превратилась в гигантскую психиатрическую лечебницу*».

— Цитата анонима, найденная в сети (форум: fr. magie, divers)


MEMOIRES
D'OUTRE
TOMBE
gallia mortis

ПРИЗРАКИ ФРАНЦИИ

Могущественные и высокочтимые Владыки,

Ваше последнее письмо наконец-то дошло до меня без заминки, несмотря на ужасные трудности, с которыми мы на данный момент сталкиваемся. Вы просили меня прояснить текущую ситуацию на нашей территории, и я с величайшим уважением и усердием поспешил удовлетворить вашу просьбу. Будьте уверены, подлинность записей, которые я счел нужным передать на суд вашей легендарной проницательности, ни в коей степени не может быть оспорена. В то время как некоторые из этих документов происходят из глубин Великой библиотеки Стигии и находятся в прямом общественном доступе, другие, чью полную объективность мы, к сожалению, не можем гарантировать, несомненно, имеют более туманное происхождение: сомнительные свидетельства, иногда добытые под пытками, бредни странных просветленных ясновидящих или пыльные рукописи, забытые в глубинах какого-нибудь древнего Некрополя.

Большинство описательных отрывков, которые для удобства мы собрали под названием «Liber Hereticus», принадлежат перу некоего Соломона Ки, опасного еретика, который ныне исчез, и которого Иерархия неустанно преследовала в течение последних нескольких лет. Хотя его длинные повествования изобилуют несоответствиями и восторженной ложью, они иногда дают довольно точное представление о внешнем виде и нынешнем состоянии наших Некрополей. Вскоре после своей первой поимки (Соломон Ки трижды бежал из тюрьмы, прежде чем исчезнуть в Буре) этот призрак, один из духовных лидеров Манихеев — странной секты, цель которой — открыть человечеству реалии Иного мира, — использовал свои навыки Кукловодства, чтобы взять под контроль двух Живых и оставить запись о своих недавних странствиях с целью, которая и сегодня нам совершенно непонятна. Мы также теряемся в догадках относительно удивительных способностей, которые позволили предателю оставить след своего пути в Землях Живых.

Этот инцидент произошел в феврале 1994 года. В ту ночь два близнеца-аутиста в возрасте двенадцати лет, разделенные друг от друга несколькими сотнями километров (они неоднократно пытались убить друг друга), были найдены мертвыми в своих комнатах, полностью истощенные. Стены их комнат были испещрены каббалистическими письменами и неуклюжими граффити из кровавых букв, хотя ни один из них так и не научился писать. Дело в том, что создать такую массу текстов за столь краткий срок было явно невозможно ни для одного человека. Еще более странно, что оба текста дополняли друг друга и вытекали один из другого, представляя собой отчет о странствиях Соломона Ки за последние десять лет... Настоящий вызов, брошенный в лицо лидерам Иерархии Франции!

И, конечно же, были приняты исключительные меры по восстановлению этих текстов с помощью недавно амнистированных Прокторов, прежде чем руководители психиатрических учреждений установили связь между двумя явлениями.

Факт остается фактом: подобные происшествия заставили нас осознать опасность, которую такие личности, как Манихеи, продолжают представлять для

выживания наших вековых организаций. Этот чрезвычайно серьезный инцидент отражает для нас свидетельство болезненной и неумолимой реальности: день за днем силы Энтропии все крепче сжимают Земли Теней, и на нашей территории, как вы, несомненно, увидите сами, все выше угроза окончательной капитуляции перед ними. Пусть Дух Харона придет нам на помощь, а документы, которые я вам отправил, надеюсь, убедят вас в необходимости скорейших действий. А пока я остаюсь вашим самым преданным слугой.

Пусть вечно сияет Священный огонь Ониксовой башни.

— Этьен де Сувре, Некрополь Лиона

История

Vulnerant Omnes, Ultima Necat[10]

Древний мир

Истоки Франции в Землях Теней теряются в тумане времени: первые кельтские колонии были основаны в Галлии в то же время, когда Харон впервые обнаружил Остров Скорбей. В те далекие времена его властью были наделены только Перевозчики. Некоторые из них, естественно, предпочли поселиться во Франции, где робко начинали расцветать первые очаги цивилизации. Эти места вскоре стали «прародителями» Некрополей — простых опорных пунктов под командованием влиятельных Перевозчиков, где души умерших ждали, когда их заберут на Дальние Берега через Остров Скорбей.

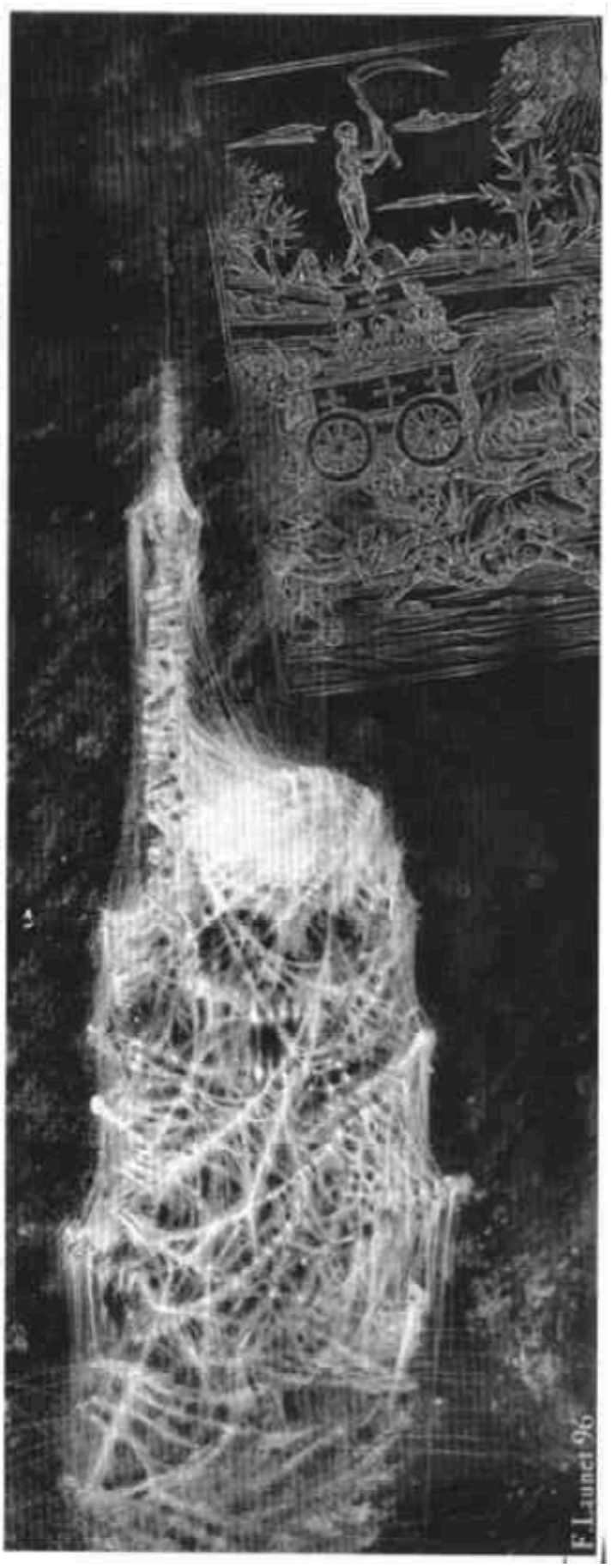
В те времена граница между Землями Теней и Миром Живых не была столь четкой, как много веков спустя, и некоторые Неупокоенные поддерживали регулярные отношения с Живыми. Хотя официально за защиту последних отвечали Перевозчики, Dictum Mortem еще не существовало, и эта непреднамеренная небрежность приводила к многочисленным злоупотреблениям, которые многие Перевозчики сами поддерживали. Некоторые злонамеренные призраки являлись Живым, которые стали поклоняться им как настоящим языческим богам. Похоже, галльские друиды долгое время поддерживали контакт с этими существами и помогали создавать кровавые культы в обмен на таинственные «услуги».

Некоторые леса в центральной Франции до сих пор отзываются жутким эхом и глухим тайным сердцебиением при воспоминании об этих демонических церемониях, во время которых живые, принесенные в жертву на залитых теплой кровью алтарях, переходили прямо в Земли Теней и обращались в рабство. Эта оккультная практика в конце концов получила широкое распространение, и между каждой крепостью оставались огромные участки неисследованной территории, а многие призраки месяцами скитались в поисках своих собратьев. Небольшие группы Неупокоенных вскоре организовались и стали ловить эти заблудшие души, подвергая их самым ужасным зверствам под безучастным взглядом продажных Перевозчиков.

---

[10] *лат. «каждый (час) ранит, последний убивает» (надпись на часах)*

Это позволяет предположить, что первые Спектры появились на территории Франции (в современном понимании этого термина) задолго до прихода Римской республики. Эта теория в значительной степени подтверждается появлением в VI веке до нашей эры загадочного существа, вскоре ставшего известным как «Исповедник». Это пугающее существо, о котором мы до сих пор ничего не знаем, появлялось перед заблудившимися призраками и, обещая привести их в безопасное место, уводило в туман безвозвратно.



Действия Исповедника вскоре стали легендарными. Вооруженный странным фонарем (артефактом, который, как говорят, обладал способностью «поглощать» души путников, чьи вопли боли следовали за ним, становясь все громче по мере того, как он собирал свою зловещую жатву), он бродил по стране много лет, а затем исчез так же внезапно, как и появился. Утверждают, что за последние два столетия его волшебный фонарь неоднократно видели на севере Франции, он одиноко покачивался на ветру, появляясь одновременно в Землях Живых и Землях Теней.

И по сей день историки Стигии тщетно гадают о роли этого существа: был ли он простым призраком, как утверждают многие? Или же это был архидемонический пророк, как предполагают некоторые особо пессимистично настроенные эксперты? Как бы то ни было, этот период также был отмечен злодеяниями знаменитого Черного Круга (первой предполагаемой организации Спектров во Франции), члены которого оспаривали первенство Исповедника... и о котором также остается много вопросов без ответа.

Pax Romana

Это было время ярких разочарований как для живых, так и для мертвых. Вернувшись с Дальних Берегов, Харон приступил к строительству столицы Земель Теней, Стигии, и основал первую Республику, поручив семи сенаторам управлять разными частями света.

Узнав о том, что происходит во Франции и, в целом во всех Землях Теней Европы, он призвал Перевозчиков к порядку и отправил посланников для восстановления закона и укрепления колоний. Так Массалия (Марсель) стала первым настоящим Некрополем во Франции, хотя еще не носила этого имени. За ним быстро последовали Ницца, Лион, Нарбонна и множество других опорных пунктов, которые вскоре стали очень значимы.

Вслед за расширением Римской империи легионеры Харона обосновались по всей стране, построив огромную сеть дорог, укрепив существующие крепости и возведя новые города. Однако относительное процветание галло-римской эпохи не обошлось без проблем: некоторые колонии восприняли приход Иерархии с недоверием, и последовали восстания. Большинство призраков галльского происхождения испытывали безграничную ненависть к «захватчикам», и история «французской» колонизации Земель Теней (даже при отсутствии реального чувства национальной идентичности) часто напоминала историю Галльской войны. В 52 г. до н.э. при Ценабуме (Орлеане) галлы одержали сокрушительную победу над римлянами, которая стала еще более сокрушительной из-за того, что их мертвые продолжали сражаться «на стыке» двух миров. Однако, в отличие от Цезаря, Харону не часто приходилось применять силу, чтобы одолеть местных, поскольку большинство из них уже перешли на его сторону и ставки были не так высоки.

Религия кельтов вскоре сменилась религией римлян в Землях Живых, но эта духовная революция оказала лишь ограниченное влияние на призраков Франции, которых Харон уже неоднократно заверял, что они смогут выбрать Дальние Берега по своему усмотрению. Однако некоторые опасливые Неупокоенные на юге Франции создали собственную подпольную организацию, готовясь к тому, что Харон отменит свое решение. Так родились первые Ренегаты (это движение на протяжении веков будет принимать разные обличья), собравшиеся значительно помешать действиям Харона.

В то время Консул набирал большое количество рабочих из прибрежных Некрополей, таких как Ницца и Марсель, чтобы те участвовали в географической экспансии Стигии. Ренегаты, утверждавшие, что «рабы» никогда не вернутся, восприняли «похищение» как очередную провокацию. Некрополь Лугдунум (Лион), избавленный от этих бесплодных споров, воспользовался ситуацией и стал претендовать на звание «столицы» галло-римских Земель Теней — честь, за которую боролись несколько городов.

Наконец, в период римского владычества появились новые и особенно тревожные проблемы: на севере и востоке с большей яростью стали проявлять себя Спектры, а христианство стало заметным явлением. Когда в IV веке император Константин оказал покровительство христианской Церкви, о себе впервые заявили Рыбаки.

Темные Века

Рим пал в 476 г., и Первый Великий Вихрь пронесся по Землям Теней, снося все на своем пути. Гунны, готы и бургунды сменяющими друг друга волнами вторглись во Францию, и власть Иерархии в Землях Теней была жестоко оспорена. Когда орды гуннов пронеслись по северо-востоку Франции, новые армии Спектров вторглись в страну, угрожая новому Некрополю Меца, а усилия Иерархии на юге были подорваны действиями Ренегатов, считавших, что новый порядок может возникнуть лишь в результате крушения старых структур.

Но их время еще не пришло, и железной рукой Харон, решительнее, чем когда-либо, восстановил Стигийскую империю с поразительной силой. Большинство Спектров было окончательно загнано обратно в Лабиринт, семь сенаторов стали Владыками Смерти, а безопасность Стигии значительно укрепилась. Чума, поразившая страну в 541-543 гг., особенно сильно затронула Лион и Марсель, что позволило этим двум городам собрать значительный урожай призраков. В результате власть эмиссаров Костяного Лорда в этих Некрополях еще больше укрепилась.

Занятый восстановлением и укреплением своей столицы, Харон мало обращал внимания на то, что происходило в то время в Землях Теней, и передал большую часть своих полномочий своим лейтенантам. Повторяя прошлые ошибки, некоторые Неупокоенные, в том числе и многие Ренегаты, использовали свои Арканои для устрашения и влияния на смертных. Последние поклонялись им в отвратительных формах и погружались в океаны извращений для удовлетворения их желаний.

Остается открытым вопрос, принимали ли Спектры участие в этих деяниях, или же призраки по собственной воле поддались Тени, посеяв неописуемую панику среди Живых. Какова бы ни была причина, явление вскоре стало настолько распространенным, что Харон не мог больше его игнорировать и именно тогда издал знаменитый Dictum Mortem, тем самым укрепив свою власть и власть своих агентов.

В то же время власть Церкви росла в Землях Живых. Рыбаков, помогавших Иерархии выслеживать предателей-призраков, которым Живые молятся в странных ночных церемониях, фактически терпели на территории Франции. Однако они начали вызывать ревность старой гвардии Иерархии, которая несколько раз обращалась к Харону. Поначалу он не обращал внимания на недовольство; он сам заключил договор с Рыбаками, по которому они должны были выплачивать ему десятую долю от собранных Реликвий.

Крестовые походы

Средневековье было особенно бурным временем для Земель Теней Франции. После того как Харон, вдохновленный великими королевствами Англии и Франции, установил во всем потустороннем мире решительно феодальную политическую систему, он официально создал Иерархию, которая уже существовала на практике несколько столетий (именно поэтому мы решили использовать этот термин для обозначения периодов, предшествовавших Средним Векам). Реакция Рыбаков была быстрой: окрестив своих

рыцарей «Крестоносцами», они осознали свою растущую силу и приготовились к решительной атаке на Харона, чьи идеи считали устаревшими.

В это же время (в 1170 г.) призраки Юга приступили к созданию собственного тайного общества. Эта секта, вдохновленная ересью катаров на юге Франции, как и ее аналог в Землях Живых верила, что существует невидимый мир, параллельный миру живых, и что этот мир — мир Добра. Большинство **Богомилов**, как они себя называли в то время, были бывшими катарами, убежденными, что в смерти они обретут то счастье, которого им не хватало на земле. Попав в Земли Теней, эти еретики, убежденные, что достигли цели, решили, будто на них возложена божественная миссия. Освободившись от оков, державших их в мире Зла — то есть в Землях Живых, — они надеялись превратить свои новые владения в мирное пристанище. В их глазах присутствие Иерархии было доказательством священной природы их долга: они должны были избавить Рай от этого нездорового и развращенного присутствия.

Что касается Рыбаков, то их положение было, пожалуй, еще хуже. В глазах Богомилов они были лишь кучкой лицемеров, раздувшихся от гордыни. Рыбаки говорили, будто верят, что их якобы «рай» находится за пределами Бури, на Дальних Берегах. На самом деле они прекрасно знали, что эта тихая гавань находится рядом, у них под носом, но были слишком трусливы или хитры, чтобы признать, что все зависит только от них. Рыбаки, помогая отстроить его, несомненно, работали в сотрудничестве с Иерархией. В глазах Богомилов их история о Дальних Берегах была всего лишь жалким маскарадом, призванным ввести в заблуждение наивных или легковерных призраков. Достаточно сказать, что эти новые катары были так же ненавистны Иерархии, как и Рыбаки.

После крестового похода против альбигойцев в начале XI века большинство катаров из Мира Живых были уничтожены и пополнили ряды еретиков из-за особо



травматического характера их смерти. Богомилы вскоре приобрели значительную власть на юге Франции. Приход Второго Вихря, последовавшего за Великой чумой 1348 г., облегчил их задачу. В то время как Рыбаки потерпели неудачу у ворот Стигии и сокрушительное поражение от войск Харона, Богомилы начали беспрецедентное наступление на Некрополи юга. Вскоре под их натиском пали Безье, Каркассон, затем Альби и Тулуза. Еретики объединились с диссидентской фракцией Песочных Человечков, чтобы внушать смертным того времени пророческие сны, противоречащие учению Церкви и отражающие параллельный мир. Несмотря на ограниченный успех этой затеи (Песочники не желали использовать свои силы на смертных и отказались делать это, когда их просили некоторые Рыбаки), большинство призраков юго-запада присоединились к рядам Богомилов в течение XIV и XV веков.

Несмотря на неоднократные просьбы и мольбы о помощи, местная Иерархия практически не получала поддержки от Харона, у которого, очевидно, были более насущные проблемы с Сияющими. Когда император Стигии понял, что многие Сияющие сотрудничали с Рыбаками и лгали, он стал считать Богомилов, о действиях которых ему докладывали, неким меньшим злом. Они по-своему помогли процветанию Земель Теней больше, чем христианские Еретики. Поэтому Харон отправил эмиссаров в Тулузский Некрополь, столицу Богомилов, чтобы заключить перемирие.

Катары, как их по-прежнему называли члены Иерархии, за три века войн и ожесточенных сражений утратили многие идеалы. С другой стороны, их позиции были прочно закреплены на юго-западе Франции, и они накопили достаточно артефактов и сокровищ, чтобы иметь преимущество против внешних угроз. После долгих раздумий они нехотя решили принять мир, предложенный Хароном, и довольствоваться уже завоеванными территориями. Пакт о ненападении, заключенный с Иерархией, позволял им сохранить территории и торговать с соседними Некрополями,

Это решение, принятое с очень небольшим перевесом голосов, вызвало серьезные разногласия в Богомильском сообществе. Более экстремистская ветвь секты, поддерживаемая Песочниками, обвинила тех, кто проголосовал за соглашение, в том, что они продали души Иерархии в обмен на ложное доверие. Другие, более старые члены, общества, взывали к разуму и объясняли, что Священная война не окончена, но Богомилам нужно второе дыхание. Разочарованные сторонники независимости откололись от движения и ушли в подполье. С тех пор они называли себя **Серафимами** и по непонятной причине начали пророчествовать о приходе нового Мессии.

Империя Зла

Тем временем север страны также переживал серьезные потрясения. С начала Средневековья большинство Некрополей на севере Франции подвергались нападениям со стороны английских и немецких призраков. В то время, когда границы Земель Живых еще не были четко определены, Владыки Смерти, раздираемые темными внутренними распрями, боролись за контроль над большими городами Севера, обостряя националистические настроения, которые призраки унесли с собой в посмертие.



Некрополи Бреста, Кале, Руана и Шербура несколько раз переходили из рук в руки, и только Париж, новая столица Иерархии, сумел сохранить какое-то подобие стабильности.

Появление Богомилов не вызвало особого отклика в северной трети Франции, которая была слишком занята решением собственных проблем. Парижские Иерархи, казалось, потеряли интерес к этому вопросу, будучи слишком заняты тем, что направляли поток жертв Великой чумы и устраивали внушительные празднества, наслаждаясь своими редкими военными триумфами. Их преступная халатность способствовала появлению Спектров, которые, воспользовавшись ситуацией, коварно проникли в большую часть Некрополей на северо-востоке.

Понимая всю серьезность ситуации, некоторые призраки предпочли бежать к другим берегам вслед за Еретиками, которых преследовали Мрачные Всадники Распахнутого Ока; они пересекали отражение Атлантического океана и открывали для себя Новый Свет. Раскол между Севером и Югом стал очевиден после соглашений, достигнутых Иерархией, и Богомилам пришлось столкнуться с серьезными внутренними конфликтами. Они не обратили внимания на проблемы Некрополя Севера, несмотря на декреты парижских Иерархов, искавших наемников. Серафимы, чьи ряды росли год от года (большинство Ренегатов на юге Франции присоединились к их делу), тоже были слишком заняты проникновением в местные Некрополи, чтобы заниматься ситуацией на севере.

Последнее, однако, вызывало особое беспокойство. Вскоре после неудачного Восстания Гильдий (1598), последовавшего за Третьим Вихрем и вызвавшего небывалые волнения во всех Землях Теней, на севере страны несколько раз был замечен Малфеанин. Эта новость повергла Иерархию в глубокое смятение. Считалось, что Малфеане не могут покидать Бурю, и хотя их существование само по себе представляло большую угрозу, это было ничто по сравнению с возможностью появления подобных существ в Землях Теней. На место происшествия были отправлены несколько самых подготовленных Легионов. Собрав силы в Арденнах, где монстр появился в последний раз, парижские Иерархи, оставив на время свои декадентские забавы, с помощью мощных артефактов сумели изгнать тварь обратно в сердце Лабиринта. На данный момент угроза была устранена

Век Просвещения

После Третьего Великого Вихря миры живых и мертвых окончательно разделились. Связи между Стигией и Землями Теней были сильно нарушены. Путешествовать стало сложнее из-за Бури, и столица Харона ушла в себя в ожидании новой катастрофы. Работорговля получила широкое распространение, а общество призраков претерпело глубокие изменения. Появились Оболы, официальная валюта Подземного мира, а Некрополи приняли окончательную форму организации по подобию стигийской. Во Франции Анакреоны крупных прибрежных Некрополей фрахтовали корабли, чтобы отправиться на завоевание Новых Земель Теней по стопам первых Еретиков. На севере страны силы Забвения воспользовались ситуацией, чтобы прочнее закрепиться. На юге Серафимы открыто начали грабительскую и диверсионную войну против Богомилов, которые фактически перешли на сторону Иерархии. В частности, они протестовали против отвратительной работорговли, в которую под влиянием Харона была вовлечена большая часть Некрополей. Анакреоны Лиона и Марселя, по просьбе Богомилов Бордо, обратились к Императору с просьбой подавить мятеж.

После нескольких лет уговоров последний наконец согласился прислать подкрепление: горстку тяжеловооруженных легионеров под командованием грозного Лучано Саронакса, одного из самых страшных инквизиторов Ордена Распахнутого Ока и, по слухам, правой руки зловещего Улыбающегося Владыки. Появление этой несгибаемой противоречивой фигуры вызвало плохо скрываемое неодобрение большинства жителей южных Некрополей, включая тех, чьи лидеры действительно хотели избавиться от Серафимов. По сути, только у Анакреонов Пылающих Вод были причины радоваться прибытию Саронакса. Спустя шестьсот лет после Крестового похода против альбигойцев, оставившего неизгладимый след в Землях Живых, таинственный инквизитор начал собственную беспощадную борьбу с теми, кого считал истинными еретиками. Его намерения были ясны: избавив юг от тлетворного влияния Серафимов, Саронакс надеялся подать пример и очистить страну от всех потенциальных отступников. Кроме того, он питал лишь умеренную симпатию к Богомилам, которых все еще считал готовой вот-вот пробудиться угрозой, и хотел воспользоваться случаем, чтобы полностью и окончательно подчинить их Иерархии.

Мессия

Первые наступления Иерархии увенчались успехом. Куда бы они ни шли, ужасные Легионы оставляли за собой след смерти и разрушений. Побуждая «честных» призраков доносить на Серафимов (тех, кто отказывался выдавать еретиков, ждала та же участь, что и преступников, если их находили), прибегая к любым уловкам, Саронакс сумел уничтожить множество группировок с минимальными потерями.

В южных Некрополях воцарился ужас. Всех захваченных в плен Серафимов и их пособников постигла та же участь, что и Крестоносцев древней Стигии. Подвешенные на пылающих цепях, они служили живыми факелами, их светящиеся огни направляли потерявшиеся корабли вдоль туманных берегов.

Несмотря на пассивное сопротивление отдельных лиц, в частности влиятельного Гийома де Варенна, Анакреона Тулузы на службе у Леди Судьбы, казалось, что Саронакс быстро покончит с «Еретиками». Но тут произошло совершенно неожиданное событие, символический масштаб которого перевернул все существующие представления.

В 1792 г. (в то время парижские Иерархи были слишком заняты сбором душ жертв Террора, чтобы интересоваться деятельностью Ордена Распахнутого Ока) некий Рафаэль, лидер тулузских Серафимов, был схвачен, подвергнут пыткам и отведен на близлежащий холм для казни на глазах у толпы молчаливых и покорных призраков. Когда его Корпус охватило пламя, Серафим начал светиться голубоватым светом и медленно сполз с креста, погрузившись в землю, а затем исчез на глазах у ошеломленных зрителей. Хотя в теории возможно призраку «погрузиться» в землю таким образом, это трудный и болезненный процесс, который никак нельзя было представить в подобном случае: пожираемый пламенем Корпус, прикованный к кресту цепями из стигийского металла...

Мрачные Всадники и элитные легионеры Саронакса долгое время тщетно искали еретика. За неимением лучшего его объявили пропавшим без вести, и некоторое время считалось, что его душа растворилась в Буре. В течение нескольких месяцев после этого необъяснимого эпизода Рафаэля несколько раз замечали на равнинах вокруг Некрополя Тулузы. О его присутствии также сообщалось в Некрополях Альби, Перпиньяна и Каркассона, где он излучал то же спокойное голубоватое сияние, призывая Серафимов и их друзей снова вступить в бой и изгнать Иерархию из Священных земель на юге. Его легенда вскоре распространилась в Некрополи Бордо и Марселя, где вызвала определенную симпатию к делу Серафимов, несмотря на то, что эти города оставались под контролем Иерархии. Окрыленные чудесными явлениями того, кого вскоре окрестили «Мессией», Серафимы вышли на свет и с невиданной решительностью вступили в смертельную битву с легионами Саронакса.

Битва вскоре превратилась в священную войну. Деморализованные этим поворотом событий, легионы Лучано Саронакса, считавшие, что с Серафимами уже покончено, осознали, что их поддерживает все население, воистину пробужденное явлением Рафаэля.

Часть армий Саронакса вскоре была призвана в Стигию, где им поручили защищать невольников, строивших новые железные дороги. Оставшиеся легионеры были

постепенно уничтожены менее организованными, но гораздо более многочисленными отрядами призраков. В начале XIX века агенты Саронакса решили на время прекратить борьбу, когда их лидер был направлен на более важные задачи.

Рафаэль сыграл ключевую роль в войне, неоднократно появляясь на полях сражений и ведя долгие тайные беседы с Гийомом де Варенном (который так и не захотел раскрыть содержание их загадочных разговоров). Мессия исчез незадолго до окончательной победы; его несколько раз видели в Альби, Ауше и даже Монсегюре, где толпы призраков собирались и религиозно внимали его пламенным речам. Пускаясь в роскошные, мечтательные диатрибы, Рафаэль вдохновенно рассказывал о «потерянном рае», который так и не смогли восстановить Богомилы и который теперь предстоит построить Серафимам в Южных землях, а затем и во всех Землях Теней. Он совершил множество чудес и переломил ход нескольких битв, сражаясь с огромным огненным мечом в руках бок о бок со своими последователями.

Раскол

К концу XIX века древним призракам стало практически невозможно путешествовать в Земли Теней. Самому Харону было крайне сложно попасть туда, и в 1901 г. он совершил один из последних визитов в Европу, чтобы самостоятельно разобраться со всеми проблемами, которые не смогли решить его подчиненные. Заинтригованный легендарными историями о так называемом Мессии, Харон отправился на юг Франции, где его принял Гийом де Варенн, теперь единственный Анакреон Тулузы и бесспорный хозяин региона от Ренна до Монпелье (Серафимы с несомненным успехом занимались обращением прибрежных районов на западе и продвигались к Бретани).

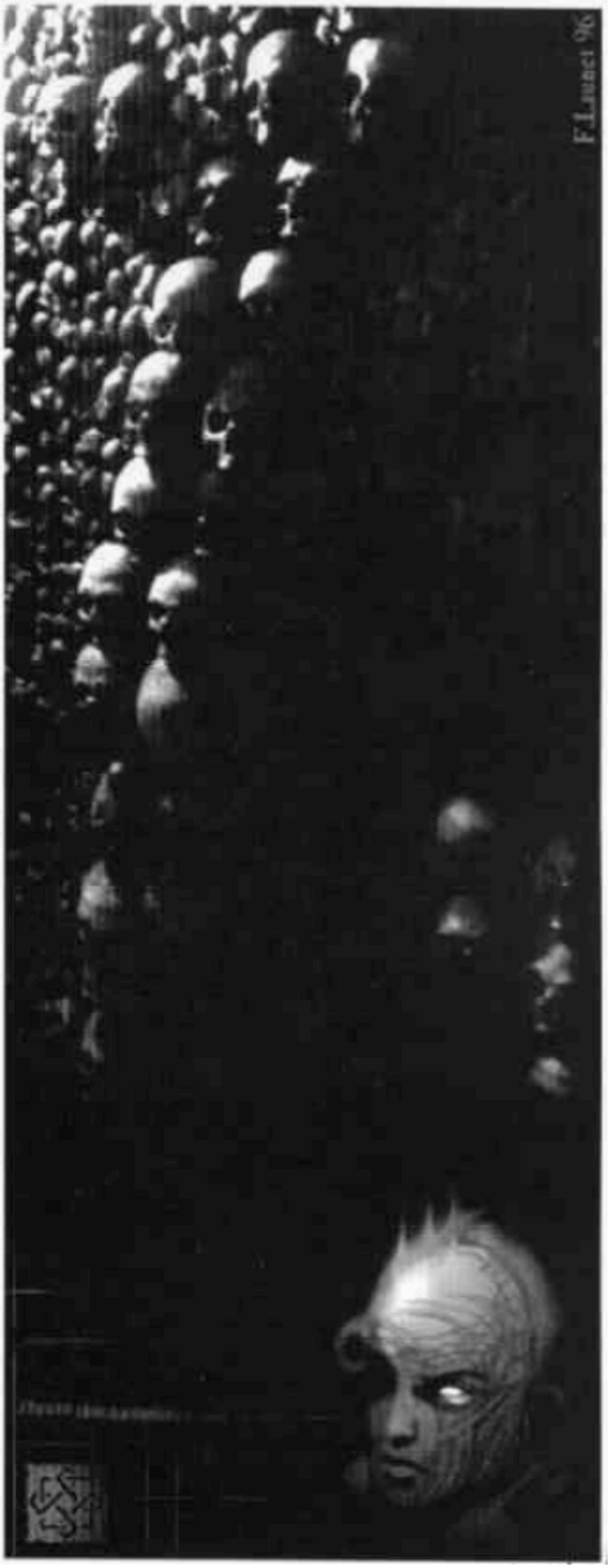
Император Стигии вызвал Варенна, чтобы тот рассказал, что ему известно о Рафаэле. Мы не знаем, чем закончился этот разговор, но факт в том, что обе стороны, похоже, были удовлетворены на тот момент. Харон не стал посылать свои личные легионы на запад страны, как он угрожал сделать некоторое время. С другой стороны, большинство Анакреонов в регионах, остававшихся под контролем Иерархии (включая Париж, Лион и Марсель) и связанных с Леди Судьбы, были распущены один за другим и возвращены в Стигию, где о них больше не слышали. Их заменили призраки, которым Харон мог полностью доверять, что сильно изменило политическую ситуацию в этих Некрополях.

От Тулузы до Бордо, от Биаррица до Ла-Рошели начали шептаться о том, что Варенн заключил тайную сделку с Иерархией и, следуя неудачному примеру Богомилов, продал душу Юга владыке Стигии в обмен на относительное спокойствие.

Самые дикие слухи ходили и о загадочном Рафаэле: одни утверждали, что он не кто иной, как воплощение или посланник Леди Судьбы. Другие утверждали, что он — архангел, посланный в Земли Теней таинственной сущностью из сердца Бури (самим Создателем?), подобно тому как Иисус Христос был послан в Земли Плоти спасти их.

В довершение к растущей загадке Анакреон Тулузы созвал совет главных лидеров Некрополей на юго-западе незадолго до Четвертого Вихря и приказал возвести огромную

стену из стигийского металла высотой четыре метра от Сета до Сен-Мало. Этот беспрецедентный шаг вызвал бесчисленные отклики. Некрополи, в которых доминировали Серафимы, такие как Ренн, Нант и Бордо, оказались внутри стены, а Тур, Марсель и Монпелье (чьих лидеров, в большинстве твердо приверженных ценностям Иерархии, намеренно не пригласили на Совет в Тулузе) были исключены.



Анакреоны крупнейших Некрополей Иерархии выразили Харону решительный протест, но тот, к всеобщему удивлению, приказал ничего не предпринимать, чтобы помешать возведению Стены. Некоторые правители, например, Руана и Нима, смущенные таким неожиданным поворотом событий, послали легионеров остановить строителей. Им, в свою очередь, противостояли парижские Иерархи, которые направили на место строительства свои армии и обеспечили проведение работ в хороших условиях (никто не сомневался, что парижские Анакреоны получали приказы от самого Харона).

Еще примечательным было то, что у Серафимов было в избытке стигийского металла, хотя они ни разу не отправили стигийским властям ни одного раба. Строительство стены, в котором участвовали тысячи невольников (большинство из которых, по слухам, были присланы самим владыкой Стигии), было завершено в 1914 г., всего за несколько дней до начала Первой мировой войны.

В конце памятной церемонии в Тулузе Варенн заложил последний



камень в основание строения в присутствии всех Анакреонов Некрополя, а затем вернулся в свою Цитадель, распустил всю охрану и заперся в самой глубокой комнате дворца, откуда он так никогда и не вышел. Когда его советники, обеспокоенные необычно долгим отсутствием, решили войти в его убежище, Анакреон исчез, оставив лишь загадочную записку в качестве последней воли и завещания. Вероятно, Гийом де Варенн по причине, совсем не понятный тулузским призракам, предпочел исчезнуть в сердце Бури, чем брать на себя слишком обременительные обязанности.

Что пришло из тьмы

«Самоубийство» Анакреона повергло юг страны в глубокое смятение, тем более что вскоре за ним последовал Четвертый Вихрь. Руководители больших Некрополей на юго-западе не могли не увидеть в этом знамение. Укрывшись за Стеной (которая была спроектирована так, чтобы не пропускать ни одной души), они ждали, когда пройдет Вихрь, охваченные сомнениями и ужасом. Северная Франция, особенно сильно пострадавшая от войны, была буквально захвачена полчищами Спектров, которые проникли в большинство Некрополей в беспрецедентной степени. Лишь немногие местные Анакреоны смогли справиться с невиданной волной. Многие решили бежать, другие исчезли во время Бури или отдались Тени.

Некрополь Вердена был просто стерт с лица земли. После того как с помощью американской Иерархии были приняты

особые меры по приему и управлению потоком Анфанов из окопов, тщательно спланированная атака Спектров застала защитников Цитадели врасплох. Американские Анакреоны обвинили французских в халатности и потребовали передать им всех порабощенных призраков в этой части страны, чтобы компенсировать понесенные потери, но Анакреоны Реймса и Меца с негодованием отказались. После нескольких недель переговоров обе стороны пришли к соглашению, согласно которому только половина призраков, захваченных местной Иерархией, должна была быть возвращена американским Легионерам в качестве оплаты за их услуги, а другая половина оставалась во Франции.

Пакт должен был быть подписан в Реймсе 28 июня 1919 года (в день заключения мирного договора между Францией и Германией в Землях Живых), но этого так и не произошло. За несколько минут до церемонии армия Спектров буквально ворвалась в цитадель Реймса, истребляя все на своем пути. Несмотря на героическую оборону, измотанные и дезорганизованные силы Иерархии были ошеломлены и уничтожены.

Спектров, в основном Доппельгангеров, возглавлял тот самый Малфеанин, с которым Иерархия имела дело более трех столетий назад. Вновь найдя способ материализоваться в Землях Теней, монстр не оплошал во второй раз: он пробил себе путь сквозь Бурю и вышел прямо в сердце Цитадели, предрешив судьбу немногих уцелевших Неупокоенных, которые нашли там убежище. Тот, кто вскоре станет известен как «Король Пустоты», окончательно завладел этим местом и установил свой трон в Реймской цитадели (которая была отражением собора) над Нихилом, проложенным им при подъеме на поверхность. На том самом месте, где в Землях Живых стоял крест Христа, он воздвиг собственный крест, перевернутый вверх ногами и с прибитым к нему чучелом мессии Рафаэля. Легенда гласит, что на лице Рафаэля выгравирована надпись, и любой, кто ее расшифрует, будет мгновенно уничтожен, пораженный блеском Откровения.

Вскоре после этого, когда армии Спектров рыскали по региону в поисках новых побед, Король Пустоты провозгласил себя императором Северных земель и потребовал, чтобы все Анакреоны от Руана до Дижона присягнули ему на верность. В ужасе, большинство глав Некрополей, естественно, отказались подчиниться указу и тщетно взывали к Харону. В панике американские Иерархи быстро покинули территорию, но спор с французскими так и не был улажен (они до сих пор требуют компенсации). Король Пустоты воспользовался подъемом нацизма и укрепил свою власть в регионе, в Европе и особенно на востоке, где силы Забвения распространялись, как смертельный вирус.

Вновь занятый другими проблемами и войной с Нефритовым Императором, Харон так и не нашел времени вернуться во Францию. Однако за стеной Серафимы держались стойко и теперь зализывали раны. Накануне Второй мировой войны Анакреоны Бордо, Нанта, Тулузы (этот город, как ни странно, вернулся к политической системе, более соответствующей стигийской модели) и Ренна спорили, стоит ли открыть Стену, чтобы прийти на помощь Северным Некрополям. В итоге было решено все оставить, как есть.

Когда разразилась война и Пятый Великий Вихрь, самый страшный из всех, охватил Францию в Землях Теней, страна оказалась на грани окончательного погружения в хаос. Стена, защищавшая города юго-запада, треснула в нескольких местах, не в силах остановить кипящую спектральную волну, обрушившуюся на ее фундамент. Орды

Спектров, воспользовавшись ситуацией, проникли на эти доселе нетронутые территории и в большую часть Некрополей. Цитадели Севера, за исключением нескольких, перешли в руки Короля Пустоты и согласились подписать предложенные договоры. Что касается Некрополей Иерархии, Лиона, Ниццы и Марселя, то они замкнулись в себе, закрыв двери и погрузившись в невротическое созерцание катастрофы.

В Париже дело приняло почти сюрреалистический оборот: охваченные меланхолическим безумием Анакреоны устроили грандиозные празднества, принесли в жертву множество невинных слуг в жестоких цирковых играх и провозгласили себя «императорами римского мира» — нелепый приступ мании величия, не вызвавший почти никакой реакции у соседей столицы. Точно так же исчезновение Харона могло бы остаться почти незамеченным в эти неспокойные времена, если бы не совпало с двумя совершенно неожиданными событиями.



В тот самый момент, когда Харон погружался в Море без Солнца, несколько очевидцев (в частности, в Тулузе, Нанте и Каркассоне) сообщили, что видели Рафаэля, прячущего в ладони лицо, бродящим по кладбищам Земель Живых. Полностью понятны эти явления стали лишь тогда, когда некоторые узнали, что они произошли в самый момент битвы между Горулом и Хароном. Лишь немногие уловили связь с исчезновением Короля Пустоты; он впервые покинул трон и на три дня погрузился в глубины Бури, сначала

казнив Нефвраков, толковавших его сны. Позже Малфеанин появился вновь, но никто так и не узнал, что стало причиной ухода, и вылезло ли то же самое существо на поверхность.

Современность

В отсутствие главного мыслителя Иерархия в 60-х вопреки всему пыталась возродиться, умножая жесты доброй воли в адрес Серафимов и укрепляя гарнизоны на севере страны для защиты от новых атак Короля Пустоты. Некрополи на юго-западе, все еще укрытые за стеной, заделывали бреши в постройке, как могли, и охотились за Спектрами, проникшими на территорию, с неумолимостью, десятикратно усиленной страхом. Несмотря на видимость, не все их усилия привели к желаемым результатам: сегодня силы Забвения прочно обосновались в большей части Некрополей юга.

В это время Анакреоны Бретани и юга столкнулись с новой угрозой — сектой **Манихеев**. Как и Серафимы в свое время, Манихеи считали, что власть предержащие сотрудничают с Иерархией и отказались от своей веры и идеалов. В отличие от предшественников, они считали Земли Теней чистилищем, а Стигию — адом. В итоге их философия осталась довольно близкой к вере Рыбаков. Путешествуя по Некрополям юга, они призывали население покинуть континент и отправиться в северные моря, где, по их словам, они в итоге найдут Дальние Берега — потерянный рай, обещанный христианами.

В величайшей тайне и с помощью многих сочувствующих, которым надоело, что ситуация становится только хуже, они строили большие, примитивные корабли — лодки, которые, когда придет время, доставят их в лучшее место. Во главе с такими лидерами, как Соломон Ки или Давид (лидеры Манихеев намеренно взяли имена библейских персонажей и всегда скрывались за белыми масками без выделяющихся черт). Они также приступили к опасным актам саботажа и шпионажа, как против Иерархии (они без колебаний прорывались через Стену, которую считали «презренной»), так и в отношении Серафимов, которых, похоже, особенно ненавидели. Их кредо сводилось к следующему: те, кто не принял их дело, не были «избранными», а значит, не заслуживали спасения.

Манихеи делали все возможное, чтобы развязать войну между членами Иерархии и Серафимами, дабы две фракции уничтожили друг друга (ведь такова, как они утверждали, «воля Создателя»). Большая часть Некрополей с обеих сторон бурно отреагировала на нападки, умножив аресты, заключения и «жесткие» допросы, но не добилась никаких действительно удовлетворительных результатов.

Страна, или то, что от нее осталось (север больше не считался Иерархией частью Земель Теней Франции, хотя Германия и не думала претендовать на него), погрузилась в глубокую и продолжительную паранойю. Анакреоны Иерархии разорвали практически все связи с начальством в Стигии. Спектры совершали все более дерзкие нападения на Некрополи, в том числе на юго-западных территориях. В частности, Лион и Дижон стали ареной страшных сражений (Лиону удалось избежать катастрофы только благодаря помощи вампиров Джованни, с которыми Анакреоны веками поддерживали странные отношения) и несколько раз были близки к государственному перевороту. И не только они: в начале 80-х годов Брест, а затем и Нант погрузились в гражданскую войну.

Манихеи были на грани достижения своих целей, тем более что беспорядки в итоге охватили весь юго-запад. Преследуемый Иерархией, Соломон Ки несколько раз попадал в плен, но трижды сбегал, прежде чем исчезнуть навсегда, не без последней провокации.

Что будет дальше?

Демонические легионы Короля Пустоты скопились на северных равнинах, готовые обрушиться на Париж. Юг страны рушится, и хрупкие союзы, отражавшие ныне угасшую общую веру, готовы рассыпаться. Иерархия укрепляет свои позиции и отступает в свои Цитадели, прогнившие от присутствия проклятых Спектров. Манихеи работают в тени, чтобы ввергнуть Францию Теней в беспрецедентную гражданскую войну, а затем окончательно покинуть континент, который, как они знают, обречен на Забвение. Рафаэль так и не появился с момента исчезновения того, кто по легенде мог быть его отцом. Многие тайны остаются неразгаданными, а многие вопросы — без ответа. Будем молиться, чтобы мерцающий свет надежды не погас навсегда. Пораженные смертельным оцепенением, наши оракулы молчат, но их взгляд говорит за них: конец времен близок.

Перевод из книги «*France: the unofficial history*» — аноним (1996).
Личная библиотека сэра Десмонда Дж, Кеттела,
Некрополь Бирмингема.

Хотя районирование Франции в Землях Теней сейчас не может быть точным и окончательным (да и было ли оно вообще?), мы решили выделить три региона. Первый простирается от Ренна до Каркассона и всегда был подвержен влиянию еретической мысли, какую бы форму она ни принимала на протяжении веков. Сейчас, когда я пишу эти строки, Стена, отделяющая эту область от остальной части страны, все еще стоит, хотя теперь она бессильна сдержать силы Забвения. Второй регион, под властью Иерархии, включает Некрополи Монпелье, Марселя, Ниццы, Лиона, Дижона и Парижа. Их территории тают, как снег на солнце, по мере того, как влияние Короля Пустоты распространяется на севере страны. Некрополи Мец, Лилль, Руан и Гавр уже захвачены, и другие могут пасть в свой черед; вероятно, падение Страсбурга — лишь вопрос времени. Эти Некрополи больше не считаются Иерархией принадлежащими Франции; они образуют некую третью территорию с неопределенными и, безусловно, меняющимися контурами.

Чтобы сделать досье, которое вы держите в руках, как можно более исчерпывающим, я взял на себя смелость выбрать четыре Некрополя из числа наиболее представительных: два Еретиков, один Иерархии и один сил Забвения. По соображениям компактности и удобства (вы знаете, на какой риск мне пришлось пойти, чтобы отправить вам эти документы), остальные Цитадели будут упомянуты лишь вскользь, прошу меня извинить. Я также подумал, что будет полезно приложить список странных мест — мест, которые, по нашему мнению, представляют интерес как с исторической, так и со стратегической точки зрения. В надежде, что вы найдете пищу для размышлений, я оставляю вас, Могущественные Владыки, для внимательного чтения.

— Примечание Этьена де Сувре

Обзор Некрополей Франции

Ab Urbe Condita[11]

Реймс: Катастрофа

Надо сказать, наш добрый город Реймс не похож ни на что на свете. Спасибо Иерархии, этой раздувшейся шлюхе, которая своими гнусными манипуляциями и гротескными провокациями более чем способствовала процветанию этого нарыва смерти и нечистот. Должен признаться, что в Реймс я приехал только по принуждению, после того как несколько моих коллег попали в слишком непредсказуемую засаду. Я отправился в столицу Короля Пустоты не для того, чтобы вести с ним переговоры, да он и не дал бы мне такой возможности. Я намеревался проникнуть туда и спасти своих спутников обманом, позволив привести себя к ним. Я не буду подробно останавливаться на обстоятельствах моей неудачи. Просто знай, мой невольный читатель, что именно в компании труппы драматургов, которых я смог уговорить взять меня к себе, я прошел через зловещие Марсовы Врата.

Впечатления, оставленные этим мучительным путешествием, до сих пор хранятся в моей памяти. Задолго до Реймса равнины приобрели оттенок нечеловеческого уродства, а впечатление запустения, нависшее над всей страной, заставило мою душу содрогнуться от глубокого отвращения. Краски, виды, сам воздух казались пропитанными древним проклятием, а суматоха, которую мы ощутили при приближении к столице, повергла наши чувства в смятение. Трое из нас покинули группу, предпочтя проделать обратный путь и бросить своих, чем столкнуться с воплощением Забвения, как они выразились. Остальные шли дальше, сжимая в руках свои скудные пожитки и пряча бесстрастные лица под невыразительными масками. Те немногие призраки, которых мы встретили, были охвачены безумием, большинство из них уже давно провалились в Забвение. На окраинах Некрополя мы наткнулись на несколько гарнизонов Спектров, и, не будь у нашего предводителя пропуска, эти ужасные создания, шипя и ухмыляясь от досады, без сомнения, разорвали бы нас на куски. Однако в конце концов мы достигли своей цели.

Словно чудовищный нарост, источающий запах смерти и гниения, Некрополь высился за своими обсидиановыми стенами, нависая, как угроза. Нас впустили внутрь. Николя, наш лидер, посоветовал нам не смотреть по сторонам, пока мы шли к Цитадели. Одного взгляда, брошенного по сторонам, было достаточно, чтобы убедиться, что город Короля Пустоты не напрасно заслужил свою зловещую репутацию. Повсюду патрулировали Спектры, одетые в серые мундиры, жалкую пародию на форму Иерархии, выкрикивая непонятные приказы на языке, которого я никогда не слышал; потрескавшиеся фасады, пульсирующие жутким сиянием, зияющие дыры в земле, открывающиеся в Бурю; рушащиеся, кричащие стены, чистые скопления запертых душ (судьба, которая, несомненно, ожидала бы нас, если бы причины моего присутствия были обнаружены); подчиненные призраки, склонившие головы, в основном обращенные в рабство, жалкие и

[11] *лат. «от основания города»*

переполненные болью. Ужасающий кошмар, на контрасте с которым мучительные фрески Иеронима Босха показались бы милыми картинками.

Внезапно меня как кувалдой ударило: смертные, пересекавшие наш путь, беззаботные или поглощенные своими тривиальными заботами, не имели ни малейшего представления о тайном, невидимом мире, по которому они ходили день за днем. Незнание — это иногда не порок (...)

Соломон Ки — *Liber Hereticus*

После государственного переворота 28 июня 1919 года Северные земли потеряли всякую самобытность и самостоятельность. Попав под неумолимое правление безумного и тиранического хозяина, они так и не смогли поднять голову, а скудные попытки восстания систематически подавлялись. Парижская Иерархия, замкнувшись в собственном психозе, теперь лишь с опаской поглядывает на эти проклятые территории и в первую очередь думает об укреплении собственных границ в ожидании нападения, которое, несомненно, вполне может произойти еще до начала двадцать первого века в Землях Живых.

Власть Короля Пустоты простирается вплоть до Некрополей Лилля, Гавра и Руана, и все лидеры этих городов явно ему подчинены. Империя деспота теперь грозит значительно расшириться на восток — регион, который редко оставался нетронутым, и который, тем не менее, выдерживал все эти многочисленные бедствия. Некрополи Нанси и Страсбурга пока официально не присягают на верность Королю Пустоты, хотя его спектральное влияние там явно ощущается. После своего возвращения из Бури около пятидесяти лет назад Император Севера вознамерился во что бы то ни стало подчинить их своей воле. В настоящее время единственный Анакреон Страсбурга уже находится в его власти, и хотя ни один документ еще не доказал его полного подчинения Королю Пустоты, наиболее осведомленные историки считают, что это лишь вопрос времени. Судьба Востока остается главным вопросом для будущего всей страны.

Отрывок из книги «*Святилища истории*».
— Том 2: Европа в Землях Теней — Анри Вернадье

Игроки, совершившие ошибку и рискнувшие приблизиться к столице Короля Пустоты, рискуют очень многим. Скорее всего, они будут арестованы патрулем Спектров и заточены в тюрьмах Короля Пустоты (в самом сердце базилики Сен-Реми), если только он не приготовил для них еще более страшную участь. Было бы жаль лишать их такого травматического опыта, каким бы ни был исход.

Да простит меня мой уважаемый читатель, если, когда я пишу эти строки, мои руки дрожат от волнения при трагических воспоминаниях о том, какими были мои дни в этих проклятых местах. Теперь я должна разметить пути, по которым в страхе и несчастье пробирались измученные извилины моих воспоминаний (...)

Меня доставили в Цитадель Короля Пустоты в клетке крошечных размеров — процедура, к которой, очевидно, прибегали все Спектры, отвечающие за перевозку заключенных. Те немногие описания, которые я могу привести здесь, можно подвергнуть

сомнению, и, к сожалению, я вынуждена излагать их по памяти, поскольку обстоятельства моего заключения не позволили мне вести письменные записи.

Цитадель Короля Пустоты. Настоящая твердыня, расположенная на месте собора Нотр-Дам, где всего тысячу пятьсот лет назад был крещен Хлодвиг, скрывает в своих стенах трон государя, который правит здесь как абсолютный хозяин. Неф, фасад и контрфорсы, сохранившие первоначальный облик, теперь озаряются зеленоватыми вспышками разной интенсивности, которые, кажется, исходят от самой Бури. Говорят, что любой, кто вступает в контакт с ее стихией, немедленно поглощается Забвением.

Король восседает на титанических размеров троне из стигийского металла, пульсирующем под его гротескным телом и обнимающем его контуры со стоном боли. Для его создания использовались души мертворожденных детей. Никто не знает, как слугам Короля Пустоты удалось заполучить их. Конструкция подвешена над зияющей пропастью — Нихилом, выходящим прямо в Бурю, в которую иногда сбрасывают незваных гостей. Никто никогда не видел ее дна.

В глубине Цитадели стоит перевернутый крест, на котором прибито чучело мессии Рафаэля. Никто никогда не мог рассмотреть его лицо, но на этот счет ходит множество легенд. Некоторые утверждают, что именно рука Харона выгравировала надпись на лице Мессии. Также ходят слухи, что между бывшим императором Стигии и Королем Пустоты существует таинственное родство. Правда, скорее всего, никогда не будет известна.

Над порталами Цитадели возвышаются чучела Нефвраков, там, где в Землях Живых стоят статуи королей Франции. Большинство Спектров, похоже, питают глубочайшее почтение к этим скульптурам, которые, по утверждению свидетелей, в последние годы стали перемещаться. Множество ангелов, украшающих здание, по-прежнему существуют в Землях Теней, но их благожелательные лица закрыты или искажены в странной сардонической усмешке.

Реальность, как мы понимаем ее здесь, кажется, не имеет смысла в землях Короля Пустоты. Некое сооружение, некая личность, событие, существование которого было неопровержимо доказано в определенный день, забывается уже на следующий.

Мерзости: в Реймсском Некрополе обитает множество странностей и ужасов, о которых парижские Иерархи не знают или делают вид, что не знают. Например, базилика Сен-Реми была превращена в гигантскую тюрьму. Большинство заключенных, подвешенные в мрачных металлических клетках, из которых не могут выбраться, беспомощно ожидают приговора, вынесенного Трибуналом Короля Пустоты в зловещей карикатуре на правосудие. Пол Базилики пробит многочисленными Нихилами, и каждый день, ради своего развлечения, стражники опускают на цепях клетки над этими зияющими пустотами, постепенно приближая несчастных пленников к участи, на которую они в любом случае обречены.

Проклятые кузницы, расположенные в старом складе на юге города, населены закованными в цепи невольниками, которые работают до смерти по прихоти безумных Мастеровых. В бывшей Иезуитской школе расположено множество лабораторий, под сенью которых ученые Короля Пустоты проводят чудовищные опыты; их стены часто

оглашаются душераздирающими криками. В самом Некрополе действует чрезвычайно строгое военное положение, которое на практике позволяет легионам Короля Пустоты под самыми ничтожными предлогами заключать в тюрьму, убивать и пытать любых призраков, прибывших из-за пределов города (....).

Отрывок из книги «*Wandering into Darkness*»
— София Киссингтон (перевод)



«Ein Reich, ein Volk, ein Führer». Девиз Гитлера идеально подходит к политической организации Реймса, и не случайно. Король Пустоты беспрекословно правит своим Некрополем, совмещая судебную, исполнительную и законодательную власть до такой степени, что лишает смысла самые элементарные демократические принципы, которым верны даже Земли Теней. Властитель, постоянно восседающий в своей нечестивой Цитадели, наблюдает за судом, состоящим из подчиненных ему мерзостей — оракулов-Нефвраков, закованных Трутней и шпионов-Доппельгангеров. Некоторых из членов суда он время от времени казнит без видимых причин.

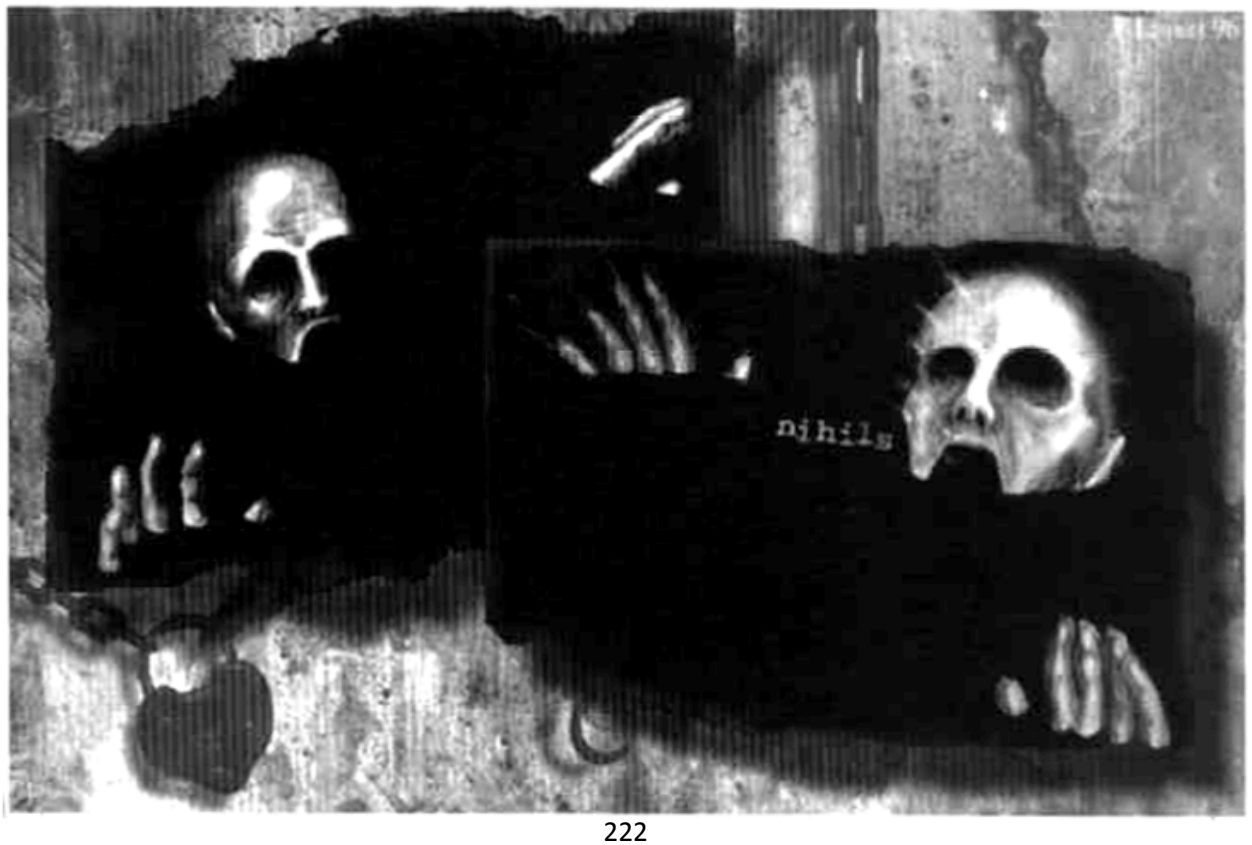
Хотя ему принадлежит право решать, кому из всех обитателей Некрополя жить, а кому умереть (которым он иногда злоупотребляет в экстатическом безумии), Королю Пустоты помогают три эрцгерцога, которым поручено исполнять его решения и приводить в исполнение его законы. Наделенные почти абсолютной властью, эти психопаты носят искаженные гримасами маски, и никто никогда не видел их настоящих

лиц (ходят слухи, что у них больше нет или никогда не было лиц). Каждый эрцгерцог напрямую командует одним из трех легионов Спектров, защищающих город: Бледным легионом, отвечающим за поддержание порядка в городских стенах, Чумным легионом, чье поле деятельности распространяется на соседние регионы, и Безумным легионом, чьи гарнизоны разбросаны по всему сердцу Северных земель для поддержания императорской власти. Иерархические принципы, по которым строится каждый Легион, ни в коем случае не оригинальны: они в большей или меньшей степени следуют модели, принятой Иерархией...

Архаизм и Конец Света: политика призраков
— анонимный памфлет.

(...) Некрополь Реймса занимает особое место в этой книге, даже больше, чем большинство городов Северных земель. Мы долго колебались, прежде чем включить его в наш обзор, и в конце концов решили сделать это только потому, что у нас было ощущение, будто это седьмое издание может стать последним в серии, как мы объясняем на предыдущих страницах. В этом прогнозе нет ничего пессимистичного, он основан исключительно на известных нам фактах. Вместо робкой редакционной живости мы предпочитаем ледяную строгость фактов. Яростное, но бессильное отчаяние мы заменили язвительной иронией, которая им питается (...)

- Альдерик Глухой, заключенный в Базилике Сен-Реми, — один из последних подписантов «Договора о разделе», который должны были заключить французские и американские Анакреоны. Король Пустоты решил оставить его в живых для собственного удовольствия, поняв, что никак не сможет использовать его в качестве разменной монеты. Он пообещал переплавить его душу в Проклятых кузницах и сделать своим скипетром, но так и не выполнил угрозу (пока что он довольствуется тем, что протыкает ему барабанные перепонки — его вой, как говорят, способен мгновенно пробудить Тень призрака).



- Бевильдер, управляющий Проклятыми кузницами, — непредсказуемый персонаж, способный на самые ужасные злодеяния. Говорят, что им владеют одновременно несколько Теней, а его разорванная душа не может полностью отдаться одной из них. В частности, Бевильдер считает себя реинкарнацией Нудри, и даже носит его характерную прическу (хотя мы не знаем, обладает ли он его талантом). Он преподнес Королю Пустоты множество даров, каждый из которых отвратительнее предыдущего. Его последнее изобретение, «Голос времени», представляет собой гигантские песочные часы, наполненные зернами из вырванных душ. По утверждению Бевильдера, Парижский Некрополь окажется в руках Безумных легионеров, когда последнее зерно пройдет через горлышко песочных часов.

- Грегор Ташинский — один из трех эрцгерцогов Короля Пустоты, командующий Бледными легионами своего господина. Слухи, которые на данный момент не могут быть проверены, изображают его жестоким и утонченным существом, приверженцем противоестественных удовольствий, который любит окружать себя молодыми Лемурами, покорными и ослепленными его заботой. В любом случае, его легионеры, похоже, фанатично преданы ему, загипнотизированные аурой зловещего декаданса, которая шлейфом тянется за ним. Ташинский также руководит смертными казнями на публичной площади, как вы можете догадаться, особенно заряженными (...).

«Из темноты/ девятнадцатое издание»
— Ришар Лекуона, Некрополь Ниццы

Земли Севера

Руан

Древний Некрополь сейчас находится под контролем четырех дряхлых Анакреонов, которые согласились подписать договор с Королем Пустоты, чтобы сохранить свой город в безопасности. Улицы города заполнены мстительными Спектрами, а большинство призраков пока ограничиваются пассивным сопротивлением, которое на самом деле довольно бесполезно. Войска Спектров устроили несколько складов на берегу Сены, где они усердно строят гигантские галеры, которые, по всей вероятности, скоро будут патрулировать всю реку — вплоть до ворот Парижа, — перевозя рабов и сырье.

Нескольким Манихеям удалось проникнуть в Некрополь Руана. Собравшись вокруг площади Вьё-Марше (где была сожжена Жанна д'Арк), они ждут таинственной развязки, о которой, похоже, были предупреждены только они. Мы знаем, что Жанной д'Арк явно манипулировали маги из Небесного Хора — есть ли здесь связь с деятельностью Манихеев? Будущее, несомненно, покажет, но факт в том, что эти Еретики, (если не принимать во внимание призраков Лиона, которые на протяжении многих веков имели дело непосредственно с Джованни) — одни из последних, кто поддерживал отношения с Землями Живых. Некоторые из них даже появлялись перед людьми вблизи заводов по переработке ядерных отходов в регионе Контантен и приходили на помощь оборотням по условиям некоего тайного соглашения.

Лилль

Семь Анакреонов Некрополя, разместившиеся в городском Музее изящных искусств, постоянно вступают друг с другом в бесплодные внутренние распри, а большинство призраков, которые еще способны на это, бегут из города, пренебрегая любой опасностью. С момента подписания соглашения, связывающего их Некрополь с Легионами Короля Пустоты, Анакреоны погрузились в некую детскую паранойю, пренебрегая текущими делами. Каждый пытается выставить себя героем восстания, тайно при этом торгуя с Императором Северных земель.

На данный момент некогда богатая и роскошная северная столица потеряла половину своих жителей. Многие несчастные призраки, не сумевшие освободиться от Оков, предпочли броситься в сердце Бури, чем наблюдать за гибелью своего Некрополя. Некоторые даже пытаются вернуться в Земли Живых, где несколько подземных секторов, похоже, сообщаются с Землями Теней. Увы, большинству из этих беглецов не удается уйти далеко: перехваченные Спектрами Безумного Легиона, они сразу же включаются в состав ударных войск и безжалостно приносятся в жертву, как только возникает необходимость.

Гавр

Город был практически стерт с лица Земель Плоти во время Второй мировой войны бомбардировками союзников, а Некрополь Гавра быстро оказался в руках Короля Пустоты, для которого эти несколько ночей ужаса оказались бесценными. Спектры, не боясь ходить по улицам старого города, уничтожили большую часть Оков обитавших там призраков, навсегда заручившись их услугами.

Сегодня Некрополем правят легионеры Короля Пустоты, и в городе введено военное положение. Над городом висит дымка безумия и моровой язвы, и, вероятно, тот небольшой порядок, который Спектрам еще удается поддерживать, вскоре будет разрушен, уступив место хаосу и Буре, грозящим поглотить все (некоторые Нихилы прямо в центре города уже достигают десятков метров в диаметре). Гавр, кажется, поражен каким-то древним проклятием.

Кан

Положение Некрополя Кана парадоксально. Хотя пять Анакреонов, управляющих им, подписали соглашение о переходе города под власть Короля Пустоты, договоренность далеко не единодушна. Более того, Аббатство Святого Стефана, которое было выбрано в качестве Цитадели почти девять веков назад, является ареной многочисленных жестоких споров. Большинство проголосовало за подписание соглашения, но двое из пяти Анакреонов всегда яростно выступали против него, и продолжают выступать до сих пор. Понимая, что их протесты останутся неуслышанными, они недавно решили прибегнуть к более радикальным решениям, тайно объединившись с Еретиками.

София Киссингтон, симпатизирующая Манихеям со времен встречи с Соломоном Ки, в своей книге «*Wandering into Darkness*» очень высоко отзывается об Анакреоне Даниэле Боннефуа, занимающем место представителя Судьбы в Кане. Следует добавить,

что два пропавших Анакреона (с момента основания Некрополя их было семь) были таинственным образом похищены незадолго до голосования, что свидетельствует об атмосфере паранойи и заговора, царящей в Цитадели.

Население разделилось поровну: молодые призраки явно готовы принять дело Манихеев, в то время как старшие, все еще недовольные тем, что Серафимы забыли о них, когда была построена стена, предпочитают относительное спокойствие, которое гарантирует им подчинение. Пока что эмиссары, посланные Королем Пустоты, всегда принимались хорошо, но на этом все может не закончиться.

Книга Неупокоенных — «*Геополитический атлас Франции Теней*» — разные авторы.

Кан. Один из двух Анакреонов, выступавших против подписания соглашения, был похищен! Вы можете подумать, что к похищению причастны три «соратника» Короля Пустоты, но это не так. Дело в том, что Анакреон был захвачен крошечной группой Манихеев, которые намерены изменить его облик, обвинить в этом Спектров и отпустить несчастного до следующего поворота событий.

Анакреон сбегает во время операции и укрывается у персонажей игроков.

Марсель: ни царя, ни Бога

Прошу прощения за такое признание, но несмотря на вечные противоречия и катастрофические заблуждения, Марсель никогда не оставлял меня равнодушным. Однако я не сохранил нетленной памяти о своем последнем пребывании здесь: подобно Эдмону Дантесу от Земель Теней, я был заключен на три месяца в знаменитый замок Иф. Как вы знаете, я сбежал без особых проблем, к разочарованию местных Иерархов, которые отправили за мной лучших сыщиков, но безрезультатно. Однако мне это удалось только благодаря прекрасному знанию города и бесценной помощи двух марсельских Повелителей, чьи имена, по понятным вам причинам, я предпочитаю не упоминать.

Я уже бывал в Марселе в юности, я был там в 1942 году, когда немцы захватили город и разрушили старый порт. Прислонившись к окну старого ларька, покинутого обитателями, я с улыбкой наблюдал, как солдаты проносятся сквозь меня, и вздыхал от удручающего зрелища их смертной суеты. Большинство окружавших меня призраков тоже погрузились в созерцание этой удивительной сцены — трагического эпизода, оказавшего лишь весьма умеренное влияние на сам Некрополь. Легендарный темперамент Живых вновь отразился на душевном состоянии Неупокоенных. В то время я еще иногда забывал, что мертв.

Я вновь обрел частицу того спокойствия, частицу той горькой радости, когда в вечер моего побега, несмотря на баргестов, которых бросили по моему следу эти имбицильные тюремщики, я бежал по узким улочкам Старого порта. Иногда забывая пересечь стены, чтобы сэкономить время, я останавливался на мгновение полюбоваться знакомым силуэтом Нотр-Дам-де-ла-Гард с обезглавленной девой (еще одно предзнаменование) и поглаживал призрачными руками отражения старинных фасадов,

изъеденных временем. С некоторым сожалением я покидал этот волшебный город, который с годами стал одним из наших любимых мест, средоточием нашей деятельности. Нужно было спешить, мои сообщники ждали меня у ворот Некрополя. Через несколько мгновений я навсегда покину старейший город Франции в Землях Теней. Двадцать веков истории, подумал я, двадцать веков войн, восстаний и грандиозных безрассудств. Далекий лай резко вывел меня из задумчивости. Прощай, Марсель. На этот раз я оставляю тебя на произвол судьбы.

Соломон Ки — *Liber Hereticus*

Некрополь Марселя, без сомнения, — самый древний во Франции. Первые призраки поселились здесь в VI веке до н. э. вслед за прибывшими незадолго до этого фокейскими колонистами. Это было время, когда о таинственном Исповеднике говорили по всему северу страны (в то время еще не было чувства национальной идентичности, и призраки юга почти ничего не знали об этих событиях). В те далекие дни греческая цивилизация распространяла свое влияние на большую часть Средиземноморья, и торговый пост Массалия переживал великое процветание. Поселившиеся там Неупокоенные устроились как нельзя лучше: приняли недавно умерших Анфанов и укрепили городские укрепления в ожидании нападения варваров. Эти меры предосторожности оказались напрасными, так как на заре христианской эры Цезарь направил свои войска на завоевание Европы и в 49 г. до нашей эры захватил Марсель. Следуя его примеру, Харон разместил свои легионы по всему континенту, и Массалия попала в руки императора Стигии, как и большинство французских крепостей, практически сама по себе: марсельские призраки не считали Харона захватчиком. Более «цивилизованные», чем северные Неупокоенные, они видели в нем не более, чем умелого колонизатора, с которым можно жить без особых проблем. Ситуация приняла новый оборот, когда император начал взимать все большую дань с «рабочих» в своих портовых колониях. Первые Ренегаты Некрополя яростно выступили против этих поборов, и Иерархии пришлось провести множество арестов, чтобы восстановить порядок в городе. Ситуация быстро стабилизировалась, но эпизод оставил неизгладимое впечатление, и марсельские призраки, несмотря на принадлежность к Иерархии, до сих пор имеют репутацию мятежников и отступников.

Воспользовавшись ситуацией, Лугдунум лишил Массалию титула неофициальной столицы галло-римской Франции, на что марсельские призраки долгое время держали обиду. Чума, несколько раз поражавшая город, в частности в 43 г., позволила эмиссарам Костяного Лорда утвердить свою власть над Некрополем и взять под контроль работорговлю, которая велась уже несколько столетий, но не была официально оформлена.

На протяжении всей истории Марсель оставался под властью Иерархии. Первый совет Анакреонов был создан в раннем Средневековье, и политические манипуляции, в чем-то схожие с вампирскими, всегда занимали центральное место. Несмотря на привлекательность Богомильской ереси, марсельские Неупокоенные никогда не придерживались этого типа доктрины и довольствовались ее осторожным использованием для смягчения существующих властных структур.

Эмиссары Стигии всегда очень внимательно следили за Марселем (который, в силу численности и географического положения, оставался в их глазах стратегически важным Некрополем), но это не мешало местным Анакреонам проявлять удивительную вольность. На протяжении трех столетий, с 1050 по 1350 гг. (в разгар феодализма), они играли в совершенно нелепую игру в демократию, избираясь Свободными призраками на возобновляемые десятилетние сроки (эксперимент закончился после ссор, вызванных второй волной чумы в 1348 г.).



Впоследствии марсельские Анакреоны, призванные на помощь лидерами Бордо, враждовавшими с Серафимами, не без труда согласились ходатайствовать от их имени перед стигийскими властями, чтобы вынудить их вмешаться. Это решение вызвало немалый переполох в Некрополе, поскольку было принято не единогласно. Те, кто выступал против, обвиняли остальных в том, что те склоняются перед стигийским игом по примеру Лиона — города, который они всегда открыто презирали. Непримиримая жестокость Саронакса и чудо Рафаэля, казалось, доказали их правоту, и марсельские Неупокоенные вдруг прониклись симпатией к делу Серафимов, хотя никогда не сражались на их стороне.

Несмотря на официальное неодобрение Анакреонов, которые должны были сохранять видимость респектабельности перед стигийскими эмиссарами, все прекрасно знали, что в Некрополе обитает множество Еретиков. Жестокое изгнание Юдит де Валуа, Анакреона, представлявшей

интересы Леди Судьбы, произошло незадолго до Первой Мировой войны по указу из Стигии. Это произошло незадолго до известия о строительстве Стены. Оба события повергли Некрополь в смятение. Анакреоны пожаловались стигийским властям, что с ними не посоветовались. Ответа они не получили. С тех пор город замкнулся в своих страхах, столкнувшись один за другим с двумя Великими Вихрями XX века.

Покинутые Еретиками, которых они всегда поддерживали, хотя бы символически, и игнорируемые стигийскими Иерархами, которые как раз прервали с ними всякое общение, призраки Марселя чувствовали себя вдвойне преданными. Эмиссары, отправленные в Париж, чтобы попытаться разобраться в ситуации, так и не вернулись. С этого момента весь Некрополь охватила какая-то параноидальная меланхолия, и он объявил о своей независимости на фоне почти всеобщего безразличия. Оскар Беттинген, один из последних стигийских эмиссаров, прибывших в город, назначил себя Анакреоном и потом отменил процедуру за несколько дней до Пятого Вихря. Жители Марселя его недолюбливали, но, видимо, он был единственным, кто мог все исправить.

Появление Манихеев следом за возвращением за Короля Пустоты значительно осложнило ситуацию. В 1980-х годах несколько соперничающих группировок пытались захватить власть. Беттинген, занимавший место представителя Безмолвия, был жестоко изгнан, а шесть оставшихся Анакреонов разделились на два равных лагеря, каждый из которых претендовал на законную власть. Сегодня гражданская война — не более чем воспоминание, но хрупкое соглашение, достигнутое лидерами города перед лицом еретической угрозы, никому не внушает уверенности. Подорванный изнутри, Некрополь Марселя находится на грани уничтожения.

Отрывок из книги «*Святилища истории*».
— Том 2: Европа в Землях Теней — Анри Вернадье

Марсель — один из самых красивых Некрополей Франции, если вы чувствительны к подобному нездоровому эстетизму, к атмосфере смерти и конца света, которая нависает над городом, как непрозрачная пелена. Дух независимости и культурного новаторства, который всегда одушевлял Живых города, можно найти в его архитектурном разнообразии и многообразии его атмосферы. Никто не может утверждать, что знает Марсель, не побывав в нем хотя бы раз, не побродив по извилистым улочкам, пересекающим высоты, и не залюбовавшись океаном, который окружает его, как лазурная оправа — драгоценный камень. По воскресеньям многие Неупокоенные смешиваются с толпой смертных, заполонивших рынок Старого порта, вдыхают запахи, слышат лилейные говоры, морщатся от боли и удовольствия при воспоминании о беззаботной жизни и забытых удовольствиях. Возможно, именно в эти тайные моменты близости иностранец может надеяться «приблизиться к сути марсельской души и вдохнуть ее бесконечные тонкости.

Любопытно, что, несмотря на почти благочестивую привязанность к своему Некрополю, призраки Марселя далеки от почитания его памятников. Сами Анакреоны меняли Цитадели так часто, что самые дотошные летописцы перестали следить за их странствиями. Приведенный ниже обзор ни в коем случае не является исчерпывающим. Однако он даст вам достаточно точное представление о разнообразии стилей и атмосферы.

- **Нотр-Дам-де-ла-Гард**. Построенная между 1853 и 1864 гг. неовизантийская базилика, возвышающаяся над городом, всегда считалась призраками Марселя священной и неприкосновенной святыней. Неизвестно, что могло придать этому памятнику такой статус (разве что возрождение древнего средневекового обычая), но факт остается фактом: традиция никогда не нарушалась. Еретики, Ренегаты и бунтари могут укрыться в соборе, не опасаясь преследования; проблема в том, чтобы выбраться наружу. Колокольня Нотр-Дам увенчана обезглавленной статуей Богородицы, которую большинство марсельских Неупокоенных считают символом покинутости, жертвами которой они стали (в Землях Живых статуя цела).

- **Базилика Сен-Виктор**. Одно из самых посещаемых и опасных мест с привидениями в Марселе. Ходят слухи, что Манихеи сделали ее тайный склеп (расположенный под языческими саркофагами, доступными для смертных посетителей) своей штаб-квартирой. По другим слухам, в крипте хранится тело Эксарки, бывшей королевы из клана Ласомбра, которая теперь готова пробудиться и уничтожить город Живых. Природа отношений между Еретиками и бывшей королевой остается загадкой, но они явно не сулят ничего хорошего Иерархии. Самой базилике уже пятнадцать сотен лет, и она остается излюбленным местом встреч городских заговорщиков и отступников.

Марсель. Королеву Эксарку заметили в Землях Теней. Ничто не может подтвердить эту информацию, но единственное упоминание об этой гипотезе сеет панику в Некрополисе. Может быть, речь идет всего лишь о манипуляции со стороны Манихеев? Может быть, они сами потеряли контроль над ситуацией?

- **Замок Иф**, построенный 450 лет назад, городские Иерархи с самого основания использовали в качестве тюрьмы по примеру Земель Живых. Камеры в этой крепости, расположенной в двух километрах от Старого порта, сделаны из стигийского металла и защищены магией. Все Оковы заключенных, если их удается найти, помещают в неизвестное место, чтобы наложить на пленников дополнительное бремя.

Именно в замке Иф Соломон Ки недавно был заключен в тюрьму. Он остается одним из немногих, кому удалось сбежать (после этого унизительного эпизода меры безопасности были значительно ужесточены). Надо сказать, что в этой тюрьме содержится целый ряд привилегированных заключенных, среди которых Оскар Беттинген, свергнутый бывший Анакреон, и Адальберт III, просвещенный член Гильдии Наблюдателей, чей государственный переворот провалился в 1983 году.

- **Вьей-Шарите** (La Vieille Charité). Бывшая больница, в которой сейчас располагается Музей искусств Африки и Океании, была выбрана марсельской шестеркой в качестве новой Цитадели (ранее эту роль выполнял Дворец Фаро, а до этого — Дворец Лоншан). Радикально изменив местоположение и атмосферу, руководители города сделали весьма символичный шаг, призванный показать их стремление к эволюции и прогрессу. Городские советы проводятся еженедельно, каждую субботу — день, когда посетителей в музей не пускают. Вполне вероятно, что лидеры «переедут» еще до конца века, так как это место не предлагает всех необходимых удобств; хотя Анакреоны это яростно отрицают.

Отрывок из книги « *Wandering into Darkness* »
— София Киссингтон (перевод)

В политической системе Марселя нет ничего оригинального или новаторского. В настоящее время Некрополь находится в патовой ситуации, когда игра влияний сталкивает два одинаково важных лагеря с диаметрально противоположными взглядами. Кристал, Дранжер и Сцизто, сторонники вопиющего либерализма, стоят за арестом и увольнением Оскара Беттингена, обвиняемого в злоупотреблении властью и работорговле (доки Жольет как нельзя лучше подходят для такого рода деятельности). Их подозревают в связях с Манихеями (Дранжера обвиняют в том, что он способствовал побегу Соломона Ки, замедлив поисковые операции, — впрочем, он настаивает на том, чтобы снять с себя это обвинение), и они уже давно отреклись от большинства условностей Иерархии.

Их Повелители контролируют всю восточную часть Некрополя, включая Прадо, Корниш, Эндум и западную часть Кастеллана. Астиньяк, Ферриндье и Морифер, со своей стороны, твердо придерживались уважения к стигийским традициям и не собирались, по их собственным словам, «смотреть, как город попадает в руки Еретиков». Арест Беттингена оказался для них неудачным шагом, поскольку Анакреон часто поддерживал их в городских советах, и его голос мог дать им большинство на голосованиях. Запутавшись в мелких дрязгах, они не смогли или не захотели вовремя отреагировать, фактически утвердив явно невыгодное для себя решение. Тем не менее Повелители и Регенты этих консерваторов довольно прочно удерживают Панье, Кансьер и Кур-Жюльен.

Работорговля, сделавшая Жольет таким процветающим, была объявлена незаконной, и район вскоре пришел в упадок. Сегодня он считается некой изолированной, взрывоопасной «нейтральной территорией», где собираются Ренегаты и Еретики всех мастей вынашивать зловещие планы. Даже Легионы либералов отказываются туда заходить. Надо сказать, что слухи о доках далеко не утешительны: Манихеи, по слухам, строят там огромный корабль, который должен отплыть к Дальним берегам 1 января 2000 года (пока что ни один свидетель не смог подтвердить достоверность этой информации).



По другим слухам, некие Неупокоенные, тайно связанные с вампирами из клана Джованни, пользуются ежегодным фестивалем в доках и захватывают контроль над отдельными Живыми с какой-то непонятной целью.

Архаизм и Конец Света: политика призраков
— анонимный памфлет.

(...) Итак, именно на странных особенностях жителей Марселя мы решили завершить эту главу. История старейшего Некрополя Франции полна загадочных и измученных персонажей, жестоких или бессознательных деспотов, которые придают городу все его богатство и глубину (...)

- **Кристал**, самая могущественная из либералов, представляет Чертог Помощи, жертв безумия. Она выглядит как десятилетняя девочка с пепельно-русыми волосами и нежными пальцами. Она часто носит маску старухи, как бы напоминая, что уже почти пятьсот лет вершит судьбы Некрополя. Я лично встречался с ней и могу заверить вас, что ее репутация откровенного садиста в значительной степени не заслужена.

- **Преподобный Дранжер**. Этот Анакреон под сафьяновой маской с характерным длинным клювом, — бывший слуга предыдущего представителя Костяного Владыки. Он погиб в 1720 году, пытаясь помочь жертвам страшной чумы. Впоследствии он поднялся в Иерархии и занял место того, кому служил почти столетие. Дранжер сохранил с тех страшных лет настоящую одержимость чумой. Многие смертные видели его рядом с собой на Последнем Пути: он грустно улыбался, и его лицо было наполнено нежным состраданием. Более того, используя Арканос Ваяние, Дранжер часто выдавал себя за некоторых своих Повелителей. У нас нет официальных доказательств, но есть все основания полагать, что именно под видом одного из них он смог помочь Соломону Ки сбежать.

- **Мортифера** можно считать настоящим воплощением зла. Некоторые сравнивают его с Лучано Саронаксом, с которым он, по слухам, провел свои молодые годы. Этот грозный Анакреон компенсирует харизмой и жестокостью то, чего ему не хватает в политическом интеллекте. Будучи представителем Золотых Слез, он навязывает Совету свой яростный авторитаризм, и его пронзительный взгляд не скрывает никакая маска (Мортиферу она не нужна, он умер обезображенным — его голова видимо была погружена в кислотную ванну). Его легендарная несгибаемость иногда играла с ним шутку, и, несомненно, именно из-за его догматической жесткости консерваторы, до сих пор держащие на него зуб, не смогли предотвратить отставку Беттингена.

«Из темноты/ девятнадцатое издание»
— Ришар Лекуона, Некрополь Ниццы

Средиземноморье

Ницца

К большому разочарованию жителей, Ницца всегда считалась в Землях Теней Франции младшей сестрой Марселя. Надо сказать, что оба Некрополя шли более или менее параллельными путями. На заре XXI века Ницца (которую в Землях Теней ее обитатели всегда считали частью Франции) также ушла во внутреннюю политику, пренебрегая внешними делами и не подозревая о грядущих опасностях.

В Цитадели по-прежнему проживают семь Иерархов, и хотя Совет неоднократно оказывался под угрозой роспуска, ситуация здесь кажется более стабильной, чем в Марселе, поскольку все Иерархи официально сохраняют верность Стигии. Еретиков особенно привлекает Ницца, часть населения которой эмигрировала в Италию в поисках более свободной жизни. Похоже, что смесь конформизма и паранойи, царящая в ее стенах (Иерархи сочли более разумным возвести стену вокруг своего города), только укрепила их решимость. Правители Некрополя решили основать свою Цитадель на Вилле Массена, недалеко от Английской набережной.

Спасаясь от преследования Иерархии, персонажи игроков оказываются на «ничьей земле» — в Некрополе Ниццы. Хорошо ли их там встретят? Известно, что Неупокоенные, решившие заселить это место, совсем не любят, когда их беспокоят. Может даже случиться, что некоторые из них, пытаясь заслужить прощение, выдадут новоприбывших Легионерам, идущим по их следу. Конечно, на первый взгляд они покажутся очень приветливыми.

Канны

Некрополь Канн для Иерархии официально больше не существует, поскольку ее Иерархи решили распустить совет после Второй Мировой войны. Тем не менее, город продолжает привлекать многих Неупокоенных, соблазненных атмосферой отвращения и отчаяния, которая часто царит вокруг казино. Ряд соседних городов, в частности Ницца, публично выражали желание присоединить эту территорию к себе, но так и не смогли реализовать свои планы.

Тулон

В последние годы у этого Некрополя ужасная репутация. После незаметного государственного переворота он оказался под властью триумвирата из трех Иерархов-тиранов, которым удалось сместить своих противников с помощью особенно гнусных политических маневров. Не ограничившись введением в городе военного положения, они объявили чрезвычайное положение для борьбы с тем, что они называют «Иерархическим разложением». По их мнению, недопустимое самодовольство марсельских Иерархов перед лицом угрозы, исходящей от Спектров севера, является симптомом сложившейся ситуации.

Прервав все контакты со Стигией, Неупокоенные юга отказываются от главных ценностей, которым они всегда следовали. Чтобы исправить положение дел, три «консула» разрабатывают план военной кампании, начиная с вторжения в Некрополь Гиера. На данный момент большинство Иерархов на юге Франции не воспринимают угрозу всерьез, поскольку их легионы гораздо многочисленнее и солиднее, чем у Триумвирата. Пока неясно, смогут ли они выстоять вместе, когда придет время.

Монпелье

Некрополь Монпелье, возникший только в X веке, остался относительно нетронутым превратностями двухтысячелетнего существования. Поселенцы, основавшие город, всегда сохраняли удивительную степень политической стабильности, даже в самые тяжелые периоды его истории.

Хотя Серафимам так и не удалось проникнуть в правительство, они все же в какой-то мере преуспели в навязывании своих идей. Именно поэтому жители Монпелье были так разочарованы, когда поняли, что стена, возведенная Варенном, исключит их из движения. В отличие от соседей, Монпелье никогда не проявлял ненависти или недоверия к Серафимам. Даже сегодня Неупокоенные города хранят глубокую обиду на них. Некрополь Монпелье славится современностью и открытостью жителей, необычной для города Иерархии. Совет Иерархов заседает в Соборе Святого Петра

Книга Неупокоенных — «*Геополитический атлас Франции Теней*»
— разные авторы.

Ренн и Тулуза: мистики или отступники?

Встреча

Я познакомился с графом Бернарденом Сиракузским лишь за несколько месяцев до его окончательного исчезновения, когда, спасаясь от репрессий Иерархии, он с последователями укрылся в маленьком аббатстве Лорета, расположенном в глубине долины Аосты. Печали Бернардена, как мы предпочитали его называть, были не новы. Бывший член Гильдии Оракулов, он был вынужден бежать из южной Франции после жестокой стычки с местным Анакреоном почти столетие назад. Мы ничего не знали об этом инциденте, но то, что мы знали о Бернардене, наводило нас на мысль, что он заплатил высокую цену за свою искренность.

Аббатство Лорета, покинутое смертными после ныне забытого скандала, обеспечило нам все спокойствие и безопасность, о которых мы могли только мечтать в Землях Теней, учитывая обстоятельства. Я не входил в группу Бернардена, но уже находился в Лорете, когда появился он со своим отрядом. Поначалу я был ошеломлен этим внезапным появлением, но, жаждав лишь тишины и покоя, быстро успокоился, узнав, чем занимаются мои гости. Они были такими же беглецами, как и я, и по какому-то негласному соглашению мы поначалу предпочитали молчать о событиях, которые привели нас сюда, в сердце Альп.

Вскоре у меня завязалась дружба с Бернарденом Сиракузским, если такое чувство может сохраниться в Землях Теней. Он был мудрым человеком, закаленным испытаниями времени, но в его сердце не было злобы, и он привык к тяжелому существованию, состоящему из побегов, скитаний и странствий. Я пробыл в Лорете четыре месяца, и этот период навсегда останется в моей памяти как один из самых счастливых за все время моего пребывания на этом свете.

Спутники Бернардена, три женщины и двое мужчин, которых я подозревал в принадлежности к Гильдии Певчих, иногда покидали аббатство на два-три дня и возвращались так же внезапно, как ушли, без единого слова объяснения. Мы с Бернарденом пользовались этими неоднократными отлучками, чтобы вести долгие, страстные беседы об истории, философии и теологии. Это были моменты чистого духовного экстаза. Переходя от одной темы к другой, мы, сами того не замечая, медленно бродили по аллеям разрушенного монастыря и проходили сквозь стены, даже не обращая на них внимания. Наконец, наши шаги неизбежно приводили нас в скрипторий, где с наступлением ночи мы долго размышляли о будущем Живых и Мертвых, о будущем этого мира, обреченного на уничтожение. Бернарден знал о Землях Теней больше, чем я когда-либо мог узнать. Я часто слушал его часами напролет, впитывая каждое слово во всей его бесконечной мудрости, беспрестанно напитываясь из благодатных источников его тревожных знаний (...)

Ниже приводится выдержка из одной из наших долгих бесед. Поскольку я сам оставил большую часть своих Оков в Ренне, а Бернарден много лет прожил в Тулузе, было вполне естественно, что однажды разговор зашел о фундаментальных различиях между двумя Некрополями. К сожалению, я смог переписать суть этой дискуссии только по памяти, но мне кажется, что я достаточно хорошо знал Бернардена, чтобы не допустить серьезных ошибок по существу (...) Пусть дух моего любимого наставника снова живет в этих строках, а моя душа остается верной его памяти.

Глава первая,

в которой воспоминания об истории Тулузы заставляют нас задаться вопросом о самом существовании Бога.

Стивен: Расскажите мне о Тулузе. Часто говорят, что в этом городе есть нечто большее, чем в других, что в нем витает почти мистический дух….

Бернарден: *Так говорят. Я жил в Тулузе с XVI века, когда Богомилы уже подходили к концу своей истории, потрясенные, по их словам, тонкостью маневров Иерархии.*

С: Тонкостью?

Б: *Именно так я и сказал. Вопреки распространенному мнению, французская Иерархия является или являлась одной из самых гибких и умных на свете. Конечно, нельзя обобщать, и старая гвардия Иерархов сделала многое, чтобы организация в целом казалась склеротичной и не способной к адаптации. Но я могу сказать за себя, что Иерархия прекрасно спланировала и организовала падение Богомилов.*

С: Каким образом?

Б: *Ловко подмяв их под себя. Несмотря на влияние Богомилов, большинство крупных Некрополей на юге официально оставались под властью Иерархии. Те немногие Повелители или иерархи, которые еще оставались на своих местах, обращали внимание населения на существующие проблемы, указывая на Богомилов как на естественных виновников, в то время как последние начинали изнемогать от власти и терять свои убеждения.*

С: Простите, что прерываю, но как вы думаете, почему эти убеждения были утрачены?

Б: *Как и катары в Землях Живых, Богомилы верили в существование двух параллельных миров, Добра и Зла. Попав в потусторонний мир, они думали, что покинули мир Зла, и если тот, который они обнаружили, оказался еще хуже, это могло быть лишь временно: им предстояло доказать, что они не ошиблись, переделав мир по образу и подобию своей мечты.*

С: Очень амбициозная затея.

Б: *...и, как таковая, обреченная на провал. Богомилам не удалось изменить ход событий в Землях Теней, и даже казалось, что ситуация становится все хуже. Большинство Некрополей на юге осознали, что не могут бесконечно обходиться без помощи Стигии и что в какой-то момент им придется сотрудничать с Иерархией.*

С: Что в итоге и произошло.

Б: *Действительно. По всему югу Богомилы заключили более или менее тайные соглашения с местной*



Иерархией, в частности, чтобы не допустить гражданской войны в регионе. Против еретиков выступило местное население, его экстремистская ветвь (будущие Серафимы) и иерархи, сохранившие верность Иерархии. В отчаянии они пошли на то, что казалось им путем наименьшего сопротивления, громко заявляя при этом, что это не капитуляция, а обмен, поверхностное сотрудничество, продиктованное обстоятельствами. На самом же деле Богомилы уже давно отказались от своих убеждений, и эта ужасная уступка раз и навсегда решила их судьбу.

С: О каких убеждениях вы говорите? О существовании «мира Добра»? Вере в высший принцип?

Б: *Думаю, речь идет скорее о наборе верований, чем о убеждениях. Возможно, я не так выразился… Богомилы, в отличие от катаров, не верили, что идеальный мир, где они оказались, управляется некой божественной сущностью, или, по крайней мере, эта вера не была четко выражена. Если подумать, то единственным созданием, способным в их глазах претендовать на такой статус, мог быть лишь Харон, которого они считали практически злейшим врагом. Без существования Бога мир Богомилов с самого начала лишался своей сути, своего смысла существования. Еретики не смогли справиться с этой «экзистенциальной пустотой». Им так и не удалось восполнить отсутствие Бога.*

С: Я понимаю, что в таких обстоятельствах вопрос может показаться немного неуместным, но верите ли вы лично в то, что Бога не существует?

Б: *Я не вижу в этом мире больше причин верить или не верить в него, чем в прошлом. Наш путь здесь не заканчивается, Стивен, ты знаешь это так же хорошо, как и я. Сейчас мы находимся на перепутье, и нам предстоит сделать выбор.*

С: Как вы думаете, мы пришли в этот мир, чтобы нас судили?

Б: *Я... Я бы не хотел отвечать на этот вопрос.*

С: Ну, я... Должен сказать, что ваш скептицизм иногда заставляет меня... Вы ведь видели Мессию, не так ли? Вы видели его, и это все...

Б: *Кто тебе это сказал?*

С: Это... Кое-кто, кто хорошо вас знает.

Б: *Это был Дамиен, не так ли? Ну, в конце концов, это неважно. Да, я видел Мессию. Дважды. И я верю в Бога не больше, чем если бы видел Иисуса Христа лично. Ты доволен?*

С: Я не понимаю....

Б: *Тут нечего понимать. Я не вижу никакой причинно-следственной связи, вот и все. Я имею в виду, на мой взгляд, Рафаэль так же мог доказать существование Будды, Аллаха...*

С: Но именно это я и имею в виду! Мы все знаем, что Бог и Аллах — это просто два способа сказать об одном и том же.

Б: *Позволь мне закончить мое предложение. Рафаэль также может доказать, что все это не имеет смысла*.

С: Что вы имеете в виду?

Б: *Его существование не является доказательством, вот и все. Это вполне могло быть существо из Бури, самозванец. Или архангел, ну и что? На мой взгляд, суть того, что вы называете «Богом», смысл Бытия и Слова, выходит далеко за рамки только этих домыслов. Ты знаешь, какая теория была в ходу в Тулузе в 1950-х годах?*

С. Но вас тогда уже не было в Тулузе…

Б: *Мне рассказывали о ней: долгое время ходили слухи, что Рафаэль — сын Харона и Леди Судьбы. В самой этой идее есть что-то удивительное, ты так не думаешь? Она бессмысленна, но в то же время имеет значение. Если только в качестве аллегории.*

С: Боюсь, я не понимаю...

Б: *Боюсь, мы погрязли в пустых отступлениях. Если бы ты только знал, сколько бесплодных ночей я уже провел, рассуждая о подобных вещах... Давай поговорим о твоем Некрополе? Я никогда не был в Ренне.*

С.: Ренн? К... Как пожелаете. Это чудесный город, хотя и немного конформистский в архитектурном плане, по крайней мере, в Землях Живых. Как вы, несомненно, знаете, город был разрушен сильнейшим пожаром в 1720 году, последствия которого распространились по всем Землям Теней.

Глава вторая,

в которой обсуждается эмансипация Ренна и его статус свободного города; из этого следуют сравнения.

Б: *Можешь рассказать мне больше об этом пожаре?*

С: Ну. Скажем так, Некрополь Ренна всегда привлекал Ренегатов всех мастей. Кстати, я думаю, это одно из главных отличий между ним и Тулузой. Это все, в чем может быть отличие Еретиков от Ренегатов, если вы следуете за ходом моей мысли. Ренегаты хотят разрушить общество, терпеливо выстраиваемое Иерархией, не потому, что считают его основанным на ошибочных убеждениях, а потому, что считают его несправедливым и устаревшим по своей сути. Они революционеры, а не идеалисты.

Б: *Похоже, вы испытываете к ним глубочайшее восхищение...*

С: Я этого не скрываю. Даже если я никогда активно не участвовал в их действиях, я всегда поддерживал их. Но давайте вернемся к вашему первому вопросу, если позволите. В 1720 году Некрополь все еще находился в руках Иерархии. Два тысячелетия страстных отношений, заряженных ненавистью и злобой. Ренн никогда не скорбел по своей древней свободе. Первые Неупокоенные, поселившиеся в месте слияния рек Илль и Вилен, поддерживали тесные отношения с галльскими друидами. Они были почти окончательно прерваны Иерархией, пронесшейся по региону вслед за легионами Цезаря. В то время

Неупокоенные общались с Живыми только из чисто практических соображений, соблюдая условия ныне забытого древнего договора. Я так и не понял, в чем именно заключались отношения. Вероятно, они были основаны на взаимном страхе, страхе с оттенком уважения. Только самые древние друиды общались с призраками, и те после нескольких плодотворных разговоров неизменно покидали регион и отправлялись на север, где пытались достичь Дальних Берегов, куда стремились галлы, несмотря на Исповедника.

Б: *Значит, ты веришь в существование этого... этого существа?*

С: Я видел кое-что. Вещи, которые определенно убедили бы и вас поверить в них, если бы вы их увидели.

Б: *Какие именно?*

С: Теперь моя очередь молчать, не так ли? Если вы правда хотите знать, я видел знаменитый фонарь из легенд, затерянный в тумане, во время Четвертого Вихря. Тогда я был еще очень молод, я только что умер. Но я знаю, что видел. В этом не было ничего «аллегорического», Бернарден. Как вы думаете, почему я здесь сегодня? Возможно, я слишком много видел. Не забывайте, Бретань — страна легенд... Я разговаривал с подменышами, знаете? В Карнаке, среди дольменов. Я плакал с ними всю ночь напролет. Я три года прожил в заброшенной лачуге возле Анс-де-Сениваль, на полуострове Котантен. Там я тоже созерцал чудеса, о которых вы, возможно, даже не догадываетесь. Я бежал по болотам, подгоняемый ветром, которого не чувствовал, кричал от ужаса, преследуемый безымянными чудовищами. Я выжил, Бернарден. Можете не сомневаться.

Б: *Я не хотел тебя обидеть, Стивен. Прости мой скептицизм разочарованного старика. Я тоже повидал всякое. Мы не собираемся устраивать соревнование, все знают, что этот мир таит в себе гораздо больше загадок, чем мир живых. Парадоксально, но, несмотря на все, что я тебе рассказал, я убежден, что мы ближе к самой сути бытия, чем когда-либо будут живые. Давай вернемся в Ренн.*

С: На чем я остановился? Ах да, на пожаре. Когда в Ренн прибыли Иерархи, отношения между Неупокоенными и друидами резко прекратились, по крайней мере, внешне. Я не удивлюсь, если узнаю, что некоторое время они продолжались совершенно тайно. В конце концов друиды исчезли, а вместе с ними и культы природы, которым они поклонялись. Местные призраки справедливо уподобляли римлян захватчикам Иерархии и никогда не простили им того, что произошло. Иерархия растоптала их верования и разрушила их надежды. Как часто бывает в таких случаях, две культуры вскоре смешались, и регион пережил то, что некоторые и сегодня пытаются выдать за некий золотой век. Мы все знаем, что это было не так. Первые Неупокоенные всегда оказывали Иерархии пассивное сопротивление, кульминацией которого стал 1720 год. До этого момента история города представляла собой череду неудачных государственных переворотов и тайных манипуляций, организованных множеством более или менее конкурирующих организаций. Один из наших Иерархов — я не помню его имени — сделал по этому поводу разумное замечание незадолго до пожара, ознаменовавшего его отставку. Он отметил, что призраки Ренна, втянутые в политическую борьбу двадцативековой давности, ведут себя как вампиры из Земель Живых. Ирония ситуации заключалась прежде всего в

том, что в Бретани никогда не было много вампиров. «Мы можем с полным основанием задаться вопросом о причинах такого отсутствия, — заявлял Анакреон, — и увидеть в нем лишь гнилостное отражение нашего собственного отсутствия в мире». Тем не менее к 1720 году большинство Ренегатов пришли к соглашению о необходимости избавить Некрополь от присутствия Иерархии, бессильной обуздать угрозу, исходящую от Спектров. К работе были привлечены все Мастеровые, Прокторы и Кукловоды Ренегатов. Подменышей, с которыми у Ренегатов в целом были хорошие отношения, тоже посвятили в курс дела. Несмотря на их протесты, Неупокоенные быстро перешли к действиям и при посредничестве слишком хрупких людей полностью опустошили город Живых, не обращая внимания на опасность. Последствия были катастрофическими. Построенный в основном из дерева, город горел шесть дней, унося с собой множество Оков и повергнув многих Неупокоенных в полное смятение. Иерархи вместе с Песочниками и Оракулами, которые пытались их предупредить, были безжалостно истреблены.

Б: *Оракулами, говоришь?*

С: Они были единственными, кто сотрудничал с Иерархией. Вы не хуже меня знаете, что такое часто случалось, даже после так называемого Роспуска Гильдий.

Б: *Я просто удивлен таким положением дел... Я думал, что даже в Бретани оракулы верны Леди Судьбы.*

С: Не вижу в этом никаких противоречий.

Б: *Леди Судьбы всегда становилась на сторону угнетенных.*

С: Даже если это и так, в чем я сомневаюсь, это доказывает, что эти отношения не были взаимны. Как бы то ни было... Эта дата — важная веха в истории нашего Некрополя. Пожар косвенно способствовал пополнению рядов Ренегатов, ставших теперь хозяевами города. Было создано что-то вроде сената, и впервые Неупокоенные получили право избирать своих представителей, по одному от каждой Гильдии. Демократия родилась в Бретани почти за семьдесят лет до Революции в Землях Живых. И сегодня она по-прежнему является единственным вершителем судьбы Ренна, благодаря тем Ренегатам, которых вы презираете.

Б: *Да брось! Просто разница во взглядах, не более. Я бы никогда не стал критиковать единственную силу, которая смогла сама свергнуть Иерархию, причем так окончательно.*

С: Вы забываете о Короле Пустоты.

Б: *В каких бы мерзостях мы ни обвиняли членов Иерархии, не забывай, что они такие же призраки, как мы. Спектры олицетворяют зло, Стивен, и против этого зла мы ничего не можем сделать.*

С: Полагаю, вы правы.

Б: *Будем надеяться, что да.... Ну, не будем позволять этим мрачным мыслям омрачать и без того пасмурный горизонт. Ты когда-нибудь видел что-либо прекраснее, проще, очевиднее? Даже в наших масштабах время не изменяет его чистоты. Именно в такие*

редкие моменты наше состояние кажется мне приемлемым. Но, пожалуйста, продолжай, я тебя перебил.

С: Что еще вы хотите узнать? Я уже рассказал вам самое основное.

Б: *Расскажи мне о самом Некрополе, об атмосфере, царящей в нем, о призраках, населяющих его... Неужели все так... по-другому?*

С: Ну, скажем так, он не похож ни на что на свете. Несмотря на пожар, город сохранил свой неповторимый характер. В Землях Живых Ренн отстроен в очень классическом стиле, с прямыми улицами и высокими гранитными домами, украшенными балконами и пилястрами. Несколько особняков спаслись от огня и гармонично вписались в ансамбль, как и современные здания, которые возвели позже. В нашем мире ансамбль носит несколько иконоборческий характер, полностью соответствующий духу города. Старые здания, исчезнувшие в Землях Живых, остаются в нашем, но чаще это бледные отражения, наложенные на новые строения.



Б: *Впечатление, должно быть, несколько сюрреалистическое.*

С: По меньшей мере. Самое удивительное — ни с чем не сравнимое чувство свободы: каждый волен сам решать свою судьбу. Никаких Легионеров, никаких патрулей. Это трудно представить.

Б: *Но мы можем. Прямо здесь...*

С: Это не то же самое. Все французские Некрополи в то или иное время были подчинены власти

Иерархии. Ренн — живое доказательство, если можно так выразиться, того, что в этом нет ничего необратимого.

Б: *Да ладно? Меня это вряд ли убедит. Давай лучше поговорим о самом городе.*

С: Призраки Ренна создали Цитадель в Ратуше. Цитадель Иерархии была на базе Дворца правосудия, построенного в XVII веке и ныне заброшенного. Мне сказали, Манихеи недавно подожгли его в Землях Живых, чтобы дать Иерархам понять, что все кончено.

Б: *Полагаю, Ренегаты не одобряют подобное?*

С: Безусловно. Влияние Манихеев очень нежелательно среди правящих классов. Боюсь, для них уже слишком поздно. Эти новые Еретики сделали наш Некрополь одним из своих главных оплотов. Их техника проста и эффективна: они проникают во все существующие структуры и подрывают их, чтобы продемонстрировать их бесполезность. В Ренне их задача облегчается тем, что Ренегаты сделали всю работу за них, а сенаторы играют лишь ограниченную роль в местной политике. Я имею в виду, что на самом деле никакой местной политики нет, и это, похоже, всех устраивает. Жители Ренна никогда не отказывались от своих убеждений. Они отвергают власть во всех ее проявлениях, потому что боятся ее чрезмерности. Мне тем более легко говорить об этом, что я разделяю их мнение: мы стремимся не к тому, чтобы нами командовали, а к тому, чтобы нас направляли; нам нужны духовные лидеры, а не непримиримые военачальники. Именно поэтому Манихеям не составило труда добиться признания среди населения, в то время как, например, в Нанте или Бресте ситуация в итоге переросла в гражданскую войну.

Б: Р*аз уж ты затронул эту тему, я бы хотел, чтобы ты рассказал немного о Серафимах. Как ты думаешь, почему они так и не смогли пробиться в вашем регионе?*



С: Потому что мы никогда не нуждались в них. Серафимы лишь переняли Богомильский дискурс, представляя себя единственными носителями истины, «подлинными» Еретиками, а все остальные были извращены в их глазах влиянием Иерархии. Я никогда не придерживался подобной дихотомической философии, где добро и зло представляют собой два четко определенных понятия, разделенных непреодолимым барьером. Я верю в одно: в свободу. И я думаю, большинство призраков Ренна разделяют мою точку зрения.

Б: *Прости мое предположение, но у меня такое чувство, что ты только сейчас впервые задумался над этим вопросом.*

С: Почему вы так говорите?

Б: *Давай забудем об этом (...). Ты упомянул Нант и Брест, и мне было бы интересно, к ним вернуться, если можно.*

Я не знал, что сказать. Было очевидно, что я, обычно такой спокойный и сдержанный, вышел из себя. И снова моя Тень тайно пыталась взять под контроль мои эмоции. Меня заносило, я говорил полуправду и рассуждал о вещах, которых не понимал. Это чувство злобной эйфории было мне прекрасно знакомо, я не раз испытывал его в прошлом. Это нужно было прекратить. Я едва слышно проклинал себя. Мое альтер-эго стало менее заметным, но я чувствовал его присутствие, затаившееся в тени и питавшееся малейшими моими промахами. Это уже дорого мне обошлось: именно из-за таких выходок мне пришлось бежать из Франции. Я был измотан долгой внутренней борьбой, я был обескуражен, мне нужно было подвести итоги. Бернарден, заинтригованный моим молчанием, не сводил с меня глаз. «У меня есть идея получше», — объявил я, возвращаясь в домик аббатства, где хранил свои скудные пожитки. Бернарден следовал за мной по пятам, и его молчание успокаивало меня. Я опустился на пол и сунул руку в небольшое углубление в стене. Я вытащил потрепанный томик с иссохшими страницами. Как я любил эту книгу! Как мечтал, листая ее страницы! Теперь это все потеряло для меня привлекательность. Я протянул ее Бернардену. «Страница 146», — сказал я ему.

«Книга Неупокоенных: геополитический атлас Франции Теней, — сказал он. — Разные авторы. Твои друзья?» Я не собирался говорить, что украл эту книгу у попутчика. «Не совсем, — признался я, — на самом деле я нашел этот том». Бернарден поднял бровь. Очевидно, он не поверил ни единому слову. «Посмотрим. Страница 146, говоришь?»

Чтобы сохранить определенную связность повествования, я решил вставить в середину этого текста выдержки из «Книги Неупокоенных», которые Бернарден, должен был прочесть. Я взял на себя смелость добавить отрывки, касающиеся Некрополей Юга, Бордо и Перпиньяна, а также отрывок о Ла-Рошели.

— Примечание Этьена де Сувре

Таинственный Запад

Ренн

И последнее, что следует подчеркнуть: Некрополь Ренна находится всего в пятидесяти километрах от стены Варенна, и эта близость не лишена проблем. Спектральная угроза, острая как никогда, повергла сенаторов в бездну недоумения: стоит ли пытаться прорваться, чтобы отбить захватчиков, по всей вероятности, уже скопившихся вокруг укрепления и готовых броситься внутрь при первом же прорыве? Стоит ли наоборот пытаться сохранить то, что можно, укрепив Стену или сам Некрополь? Сенаторы Вайнер и Герденс, представители Искупителей и Предсвестников соответственно (двух самых влиятельных гильдий на данный момент), высказались в пользу непопулярного решения. «Очевидно, что Стена доживает последние годы», — неоднократно заявляли они. Они предложили в частности заделать бреши, начинающие давать трещины, возвести форпосты между Стеной и Некрополем и укрепить город для защиты от любых случайностей. Манихеи встретили предложение со свойственным им скептицизмом. По их мнению, вторжение Спектров неизбежно в любом случае.

Брест

Для приезжего Брест — Некрополь на осадном положении. Полностью укрепленный город оснащен впечатляющей системой обороны, а местные Неупокоенные, похоже, постоянно начеку. Надо сказать, в настоящее время город выходит из болезненной гражданской войны, обескровившей его. Несмотря на влияние, Манихеи были публично изгнаны из Бреста после неудачного переворота, который, по словам самого Давида, был делом рук горстки неконтролируемых агитаторов. Хотя кажется, что Манихеи пытались восстановить доверие к себе после этой катастрофы, ее результат все еще ощущается: в Бресте царит та же атмосфера паранойи и разложения, что и в любом Некрополе Иерархии. Отчаяние пронизывает стены, как липкая, тошнотворная слизь. Город в ужасе и смятении, и слухи о шпионах Спектров, расхожие здесь, как везде, не облегчают дело.

Сотни призраков решили покинуть город по морю, следуя советам Манихеев, в поисках лучшего мира. Те, кто остался, изо всех сил стараются соблюдать дисциплину, навязанную пятью правителями. Нынешняя политика представляет собой любопытную смесь неосознанной ереси и очаровательного авторитаризма. Беранже Тернуар, гордо представляющая Чертог Пылающих Вод, — несомненно, самая влиятельная фигура в городе. Она принадлежит к Гильдии Искупителей и носит длинную черную маску.

Несмотря на бурное прошлое (город неоднократно бывал убежищем для беглых Серафимов), Брест отказался от ценностей, которых когда-то придерживался. Он больше не считает себя частью движения Серафимов и официально не поддерживает Манихеев.

Некоторые интересные здания: замок XV века, в котором в Землях Живых находится Морской музей, всегда служил Цитаделью («единственное, что осталось неизменным в этом Некрополе», как выразился один из посетителей), а Башня Танги, символ военного прошлого города, был превращен в тюрьму с помощью забытых методов, напоминающих те, что использовали марсельские Иерархи для замка Иф.

Нант

Некрополь Нанта, как и его отражение в Землях Живых, всегда соперничал с Ренном за звание столицы Бретани. Этот гордый и надменный город почти систематически оказывался вовлеченным в великие движения, сотрясавшие все Земли Теней Франции. Богомильская, а затем и Серафимская ереси с самого начала были здесь приняты более чем благосклонно. Анакреоны Нанта, а некоторым уже более тысячи лет, участвовали в дискуссиях перед Пятым Вихрем о целесообразности открытия Стены.

Как и Брест, Нант пережил страшную гражданскую войну, инициированную совместно Спектрами и Манихеями, из которой, похоже, до сих пор не вышел окончательно. Своим существованием он обязан исключительной личности одного из своих лидеров, Франциска II, последнего герцога Бретани. Часто осуждаемый, иногда называемый самозванцем, Франциск II, до сих пор представляющий чертог Молчания, кажется, некогда проиграл Безумную войну[12] регентше Анне де Божё и умер от горя шесть недель спустя. Ныне единодушно признанный государь, бывший соратник Гийома де Варенна, обрел в смерти успех, который ускользал от него при жизни. Его трон, как и резиденция всех восьми (Нант — один из немногих Некрополей, не отменивших ни одной должности Анакреона), находится во впечатляющем замке герцогов Бретани, который с момента завершения постройки был выбран Цитаделью.

Уступчивый, но авторитарный, мечтательный, но эффективный Франциск II почти в одиночку сумел избавить город от населявших его Спектров, заключив временный союз с Манихеями, в чем его теперь упрекают соратники (стоит отметить, что Франциск II вел переговоры с Манихеями, не посоветовавшись с ними). Пока только одно мешает семерым сместить своего непростого соперника: перспектива новой открытой войны (Манихеи, как говорят, готовы снова взяться за оружие при первой возможности).

В заключение мы расскажем об удивительной особенности: в соборе Святого Петра в Нанте, объявленном «запретной зоной» древним ни разу судя по всему не нарушенным указом, спрятаны последние Оковы Франциска II. Гробница, в которой покоятся его останки и останки его жены Маргариты де Фуа, а также его боевой меч — сверкающий клинок, не раз спасавший ему жизнь, — все, что осталось от ныне забытого прошлого. Считается, что его охраняют два бесстрастных Наблюдателя, стоящих на страже уже несколько веков. Легенда гласит, что там много раз видели самого Рафаэля.

Нант. Что случится, если знаменитый клинок Франциска II, символ его королевской власти, исчезнет? Очевидно, что будущее Анакреона очень быстро станет под угрозой. Персонажи игроков, которым доверился один из приближенных Франциска, должны найти драгоценный артефакт, вероятно украденный слишком амбициозным соперником (два Наблюдателя были уничтожены). Успеют ли они сделать это вовремя, пока не разразилась гражданская война?

[12] *фр. La Guerre folle, конфликт между французскими феодалами и монархией 1485-1488 гг.*

Священные земли Юга

Бордо

Бордо — город, полный противоречий. История этого Некрополя состоит из мимолетных энтузиазмов и неожиданных поворотов, внезапных перипетий судьбы и долгих колебаний. Даже сегодня это единственный город на юге, вернувший разделение на «домены» — эту систему даже самые косные Некрополи Иерархии не пытаются воплотить в жизнь. Несмотря на частые опровержения, Некрополь Бордо всегда представлял себя главным соперником Тулузы и часто придерживался мнения, прямо противоположного ей. Когда возникла ересь Богомилов, Бордо, в отличие от соседа, был одним из первых Некрополей, ставших на их сторону. Не стоит забывать и о том, что Тулуза, хоть и стала позднее столицей еретиков, уступила натиску только лишь в силу обстоятельств.

Парадоксально, Бордо стал одним из последних городов, смирившихся с сектой Серафимов, которые в глазах жителей большинства Некрополей юга олицетворяли возрождение ереси катаров. Известно, что в Бордо дело обстояло иначе: обратившись за помощью к Некрополям Марселя и Лиона, Иерархи города положили начало величайшей опустошительной гражданской войне на юге страны. Впоследствии они в сильно изменили мнение, как нигде отмечая культ Рафаэля, открыв двери Серафимам и заявив о себе как о самых либеральных правителях юга, не без того, чтобы спровоцировать добрую дюжину переворотов и подозрительных политических перестановок.

Незадолго до исчезновения Харона, к которому большинство жителей Бордо относилось с несоизмеримым презрением, Некрополь принял участие в дебатах об открытии Стены и заявил о своей яростной поддержке этой идеи, в отличие от большинства других городов юга, скорее из духа противоречия, чем из какой-либо реальной необходимости. Следует также отметить, что к тому времени город уже пережил несколько вторжений Спектров. Сегодня ситуация кажется сравнительно стабильной, как никогда, несмотря на угрозу безопасности Цитадели со стороны многочисленных шпионов Короля Пустоты. Некрополь разделен на домены, часто служащие посольствами.

Бордо — один из немногих Некрополей, где все силы, включая силы Забвения, могут выражать себя более-менее свободно. Иерархи Тулузы публично выражают озабоченность такой ситуацией и обвиняют бордоских в том, что они поддались силам проклятого Короля. В итоге большинство церквей принадлежит Серафимам, Треугольник находится под властью Иерарха, в Большом театре живут единственные во Франции представители ужасных Заступников (Avocats) — секты Еретиков, которой, говорят, вдохновлялись Манихеи, хотя те всегда это отрицали, — а большую часть набережной Гаронны патрулируют когорты Спектров, которые будто чувствуют себя, как дома.

Совет Бордо заседает в здании Биржи, на бывшей Королевской площади, рядом с районами, контролируемыми Королем Пустоты. Он состоит из четырех Иерархов разной степени солидарности, включая печально известного Доктора Вэйанса, надутого психопата, который, по слухам, служит самому Королю Пустоты. Будущее, говорят

некоторые язвительные чиновники, должно скоро предоставить ему возможность доказать свою преданность, поскольку Круг Магистратов Бордо хочет отправить его в отставку.



Перпиньян

Некрополь Перпиньяна никогда не оказывал большого влияния на Земли Теней Франции, кроме, возможно, духовного уровня. Город всегда был пропитан определенным мистицизмом, о чем свидетельствуют безуспешные штурмы Лучано Саронакса, встретившие доблестное сопротивление, и духом независимости, воплотившимся в самой структуре города, где нет Цитадели. Дворец Королей Майорки, огромная крепость красного кирпича вокруг двора с аркадами, — лишь запасной вариант на случай внешнего нападения. Именно в его стенах, защищенных странными артефактами, укрылись Серафимы, которым удалось отбить Иерархию во время страшных битв XIX века.

Еще одна особенность Некрополя — им управляет не группа Анакреонов, а Мистический Совет, состоящий только из Оракулов и Песочных Человечков. Говорят, что эти Неупокоенные до сих пор поддерживают многочисленные контакты с живыми, в частности, через Братство Святой Крови. Считается, что члены этого общества, которые когда-то отвечали за помощь и утешение приговоренных к смерти, теперь

вернулись к древним традициям. Они якобы пытаются установить контакт со смертниками, которым их предки должны были помогать. Среди приговоренных были даже вампиры Носферату, за которыми охотилась инквизиция, и которые теперь защищают Оковы призраков (по примеру клана Джованни в Лионе).

Что касается архитектуры, то помимо знаменитого Дворца, о котором говорилось выше, стоит упомянуть и самый южный собор Святого Иоанна, чья статуя Благочестивого Христа стала неузнаваемой в нашем мире. Как все соборы в Землях Теней, он имеет все признаки скорого разрушения: выветренные фасады, разбитые или потускневшие витражи, опустошенные или поврежденные неф и порталы, но это не помешало местным Серафимам создать настоящий культ — Рафаэль неоднократно появлялся в этом месте.



Ла-Рошель

Неупокоенные этого Некрополя всегда были равнодушны к потрясениям, которые претерпевал их город в Землях Плоти. Снесенный Ришелье в 1628 году, старый город сохранил средневековый облик в Землях Теней, напоминая о былом великолепии. Как и все на юге, Иерархи Ла-Рошели всегда проявляли симпатию к Еретикам, которых неоднократно поддерживали. Однако не стоит заблуждаться, Ла-Рошель прекрасно умеет демонстрировать дух независимости, когда необходимо. В частности, она поддержала Бордо во время дебатов об открытии Стены, хотя, в отличие от него, ее слабо затронули атаки Спектров. Хотя

призраки Ла-Рошели, как и некогда живые, не выступают открыто против Серафимов, они часто отстаивают свое отличие (Иерархия так и не смогла там утвердиться).

Некрополь управляется тремя Иерархами, которые выбрали четыре городские башни и устроили в них Цитадели. Башня Святого Николая, Башня Цепей и Фонарная башня превратились в настоящие крепости, которые Иерархи покидают только на заседания совета в старой ратуше. Законы, которым подчиняются призраки Ла-Рошели, иногда могут показаться приезжим суровыми, особенно для такого либерального Некрополя, но это потому, что даже больше, чем своей независимостью, город дорожит своей безопасностью.

Немногочисленные Спектры, которые осмеливаются заходить туда, рискуют многим (заметим, что для них это само по себе безразлично...). Заключенных отвозят в форт на острове Ре, ныне соединенный с городом мостом, где часто бродят Неупокенные, и подвергают древним пыточным ритуалам. Хотя польза этого до сих пор ускользает от соседей, следует признать, что Некрополь Ла-Рошели, в отличие от своих соседей, определенно процветает в спокойствии, до сих пор не омраченном угрозой Спектров.

Книга Неупокоенных — «*Геополитический атлас Франции Теней*»
— разные авторы.

Глава третья,

в которой мы возвращаемся в Некрополь Тулузы, приводя множество ученых аргументов.

Бернарден с улыбкой вернул мне томик. «Очень интересно, хотя и полно вопиющих неточностей», — прокомментировал он.

С: Вы имеете в виду отрывок о Бордо, я полагаю?

Б: *Именно. Твои авторы, похоже, считают, что Тулуза доблестно сопротивлялась Богомилам, и лишь затем уступила их ударам. На самом деле штурм произошел изнутри, как и в Альби. Это было тщательно подготовленное вторжение: задолго до того, как Богомилы достигли врат города, они убедили часть лидеров в правоте своего дела.*

С: Мы возвращаемся к эпизоду с Серафимами, не так ли?

Б: *Можно посмотреть на это с другой стороны. У правды может быть много лиц, ты так не думаешь? Тулуза — безусловно, самый важный Некрополь Франции, даже важнее, чем Париж, с точки зрения духовного освобождения страны. Харон понял это, когда его эмиссары рассказали, как их приняли во время подписания знаменитого договора.*

С: Того самого, который должен был означать конец Богомилов?

Б: *Того самого. Посланники императора ожидали прибыть на завоеванную землю, но в то же время думали, что столкнутся с пассивным неповиновением, что богомильские архонты будут очень неохотно подписывать договор. На деле же все оказалось совсем наоборот. К Иерархам отнеслись с почтением, какого они никогда не испытывали во Франции, даже в таких городах, как Лион или Париж, которые были полностью преданы*

их делу. Лидеры излучали какое-то отчаянное благородство, бессмысленную храбрость, которая произвела на эмиссаров глубокое впечатление. Подписав договор, Богомилы совершали самоубийство, и они это знали. И все же сделали это с большим старанием.

С: Но самые яростные, самые разумные из них, должно быть, уже думали о будущем.

Б: *Думаю, поначалу их было большинство. Призраки, принявшие дело Серафимов, были молодыми, неопытными, они не хотели, чтобы мечта, которую лелеяли их предки, умерла вместе с ними. Домемы и Восставшие города потеряли всякую надежду.*

С: Кажется, это отчаяние регулярно преследует ваш Некрополь. Однако город восстает из пепла всякий раз.

Б: *С момента исчезновения Варенна в Тулузу так и не вернулась надежда. Его предполагаемое самоубийство или еще что похуже повергло городских призраков в смятение, и последствия этого были слишком многочисленны и очевидны, чтобы город мог оправиться от них. А что касается остального, то ты, пожалуй, прав: после подписания договора мораль была на самом низком уровне. Самые смелые мечты нашего славного Некрополя рухнули, словно карточный домик, «нелепые химеры унесло ветром», как выразился один поэт того времени. Но это значит забыть о замечательной приспособляемости тулузских Неупокоенных. Два столетия спустя, благодаря Гийому, знамя нашего города вновь поднялось, и все Некрополи юга один за другим сплотились вокруг него. В то время мы восприняли нападения Лучано Саронакса как дань уважения, признание нашей силы и угрозы, которую мы представляли для Иерархии.*

С: У вас никогда не было в этом сомнений?

Б: *Были, конечно. За несколько месяцев до чуда, которым стало для нас явление Рафаэля, мы снова собирались все бросить. Легионы Саронакса были полны яростной решимости. Он был грозным полководцем и ужасным стратегом. Харон выбрал его не случайно.*

С: Но вот наступил 1792 год...

Б: *Ключевая дата в нашей истории и в истории Земель Теней Франции, вне всякого сомнения. Последствия мы наблюдаем и сегодня.*

С: Но Манихеи при этом никогда о ней не говорят...

Б: *Без Рафаэля они бы не существовали сегодня. По крайней мере, не в таком виде. Юг Франции остался бы в руках Иерархов. Не будем забывать, что в течение нескольких месяцев такие Некрополи, как Бордо или Монпелье, например, сдались врагу.*

С: И Гийом. Вы, кажется, почитаете его как божество. Не все разделяют это мнение...

Б: *Я знал Гийома де Варенна. Он был исключительной личностью, таких, как он, история порождает лишь раз в столетие — как в нашем мире, так и в мире живых. В начале двадцатого века, после встречи с Хароном, он был хозяином половины Франции. Анакреоны всех Некрополей отдавали ему дань уважения, даже ужасный Эрвин Раскасс...*

С: Глава парижских инквизиторов?

Б: *Он самый. Раскасс заявил, что Варенн и Рафаэль поставили Иерархов на колени. Вспомни, Харон лично отправился на встречу с ним: редкий случай в истории Земель Теней. Не забывай также, что Варенн и Рафаэль поддерживали связь в течении всей войны. Никто не знает о чем точно были их беседы, но они, точно были решающими. Рафаэль появлялся не случайно, вопреки распространенному мнению. Он всегда появлялся там, где его присутствие могло изменить ход событий, и я думаю, что его якобы чудеса были частью хитроумной тактики, придуманной самим Варенном. Логика войны...*

С: Кем он был на самом деле?

Б: *Никто толком не знает. Он был молодым Богомилом, одним из первых Серафимов, силой, с которой приходилось считаться в Тулузе с конца XV века. Он, несомненно, был провидцем. Он обладал необычайной силой убеждения. Когда он принял Харона, триста лет спустя, он демонстрировал все то же обезоруживающее спокойствие, тот же внутренний покой. Он принял его как равного. Только после этой встречи он начал меняться. Знаете, кем он был до смерти? Крестьянином, простым крестьянином. Это всегда заставляет меня думать о тех историях, которые рассказывают о Чингисхане. Типичные азиатские истории.... Кармическое колесо слишком далеко его провело.*

С: Вы можете рассказать мне больше о его самоубийстве?

Б: *То был акт чистого мужества. Это была жертва, в самом благородном смысле. После встречи с Хароном он знал, что умрет. Он должен был исчезнуть. Роль была исполнена.*

С: Мужество? Разве он не оставил своих обязанностей?

Б: *Он оставил их, потому что впервые осознал, что не справится. История показала, что никто не справлялся. На том совете в Тулузе, где было принято решение о постройке Стены, он был удивительно спокоен. Он прекрасно знал, что ему предстоит. Он все спланировал, вплоть до церемонии закладки последнего камня и своего молчаливого, достойного ухода. Говорят, узнав о его смерти, Харон на три дня закрылся в Ониксовой башне. Возможно, он воспринял этот героический уход как знамение собственной гибели.*

С: А теперь?

Б: *Если не ошибаюсь, ты знаешь ситуацию не хуже меня. Иерархи в Тулузе, назначенные после него, пытаются сделать вид, что ничего этого не было. Их возвращение к Иерархической системе управления, — слабо скрытое признание поражения, полного отсутствия уверенности в завтрашнем дне. В память о нем место Варенна, место представителя Судьбы, осталось незанятым, но дань уважения слабовата. Варенн спас Тулузу и весь юг. По крайней мере, пытался. Может быть, это было невозможно?*

С: Вы вдруг стали очень пессимистичны...

Б: *Не обманывайся, Стивен. Я всегда был таким. Что мы видим сегодня? Граница между территорией Серафимов и территорией Иерархии исчезает, так же как и граница между ней и Королем Пустоты. Какая разница сегодня между таким городом, как Нант, и таким Некрополем, как Марсель? Почти никакой.*

С: Такое расположение духа сейчас преобладает в Тулузе?

Б: *Не могу сказать точно. Насколько я слышал, призраки Юга больше ни во что не верят. Только в Некрополях вроде Ла-Рошели и Перпиньяна сохранилась хоть какая-то надежда. Но это скорее привычка, чем реальная убежденность. Тулуза сохранила не больше индивидуальности, чем любой другой Некрополь Иерархии. У нее есть Совет Анакреонов, несколько тайных обществ, тайно борющихся за лучшее будущее, но надежда мертва.*

С: Но... как же Манихеи?

Б: *Они не смогли достичь цели, которые поставили перед собой. Их корабли уже готовы. Чего они ждут, чтобы отплыть? Все, кто готов последовать за ними, уже вышли вперед. Остальные потеряли желание жить даже в смерти. Они не ждут ничего, ничего, кроме Забвения, которое все равно скоро устремится на юг. В пророчествах уже говорится о Шестом Вихре. Оракулы совершают самоубийства, Стивен. Ты понимаешь, что это значит? Они публично сжигают себя и плачут кровавыми слезами. Кровавые слезы...Отчаяние настолько велико, что тяготит Живых, которые тоже сводят счеты с жизнью. Тулуза доживает последние минуты, и это никого не трогает. Ни у кого больше нет сил переживать. Не обманывайтесь внешним видом. Возможно, вам, молодым, все кажется не хуже, чем сто лет назад или пятьдесят. Но я уже повидал кризисы, и этот не похож ни на один другой. В нем семена разрушения мира. Спектры знают об этом и безнаказанно разгуливают среди нас. Я слышал очень странные вещи. Доктор Вэйанс в твоей книге, — не единичный случай. Таких, как он, в Тулузе в шесть раз больше.*

С: Вы хотите сказать...?

Б: *Я устал, Стивен. Почему бы нам не выйти из аббатства? Мне нужно увидеть горы.*

Встревоженный внезапной сменой настроения, я рассмотрел лицо своего друга. Если бы он мог плакать, я уверен, он бы заплакал. Пока мы шагали вдоль стен аббатства, я видел, как он гневно сжимает кулаки и поднимает воротник своего длинного черного пальто. Теперь мы были снаружи, напротив гор. Садилось солнце. На грунтовой дорожке, ведущей к саду аббатства, маленькая девочка, явно заблудившаяся, тихо наблюдала за нами. Я замер на мгновение, и тут же опомнился. Она просто смотрела, но не видела нас.

Ребенок обладал какой-то небесной красотой, а в глазах сияла невинность. Ветер развевал длинные черные волосы вокруг ангельского личика. Ее спутница, сиамская кошка с густым серым мехом, нежно терлась о ее ноги. Она не двигалась, и мы тоже. Мы были парализованы изумлением. Бернарден, должно быть, чувствовал то же замешательство, что и я, но мы не осмеливались взглянуть друг на друга. «В этой девочке есть что-то ненормальное», — пробормотал он. Словно услышав его, девочка сделала три шага в нашу сторону (теперь она была в пяти метрах от нас) и достала из-под платья маленький перочинный нож, лезвие сверкнуло в солнечном свете. Она могла нас видеть... Теперь я был уверен. «Вы.., — прошептала она. — Вы». Медленно она поднесла лезвие ножа к запястью и надавила на голубоватые вены, пульсирующие жизнью и молодостью. Первая капля крови, словно в замедленной съемке, упала в пыль. Кошка жадно слизала ее. «Нет!» — прошептал я, протягивая к ней руку. Но она не слушала. На наших глазах, полных ужаса, она резким ударом перерезала вену, выпустив струйку румяной крови.



«Вы сделаете это в память обо мне», — прошептала она, и упала на землю. Ее маленькое тело быстро увядало, но она нашла силы перерезать еще вену. Мы были совершенно загипнотизированы зверским и одновременно чарующим зрелищем: лужа крови, растущая под ней, жизнь, покидающая тело ребенка, и взгляд ее глаз... бесстрастный взгляд глаз, обращенных на нас с улыбкой на лице, наконец закрылся поволокой.

Я нашел в себе силы сделать шаг вперед. Труп исчез. Как будто его и не было (...). Бернарден встал рядом со мной.

«Я… — пробормотал я, — Думаю, это была иллюзия». Мой друг опустился на колени около места, где умерла девочка.

«Леди Судьбы. Стивен, это был знак! Где-то я это уже видел... Эта девочка нам что-то сказала...» Я провел рукой по лбу.

«Черт возьми, Бернарден. Вы видели это так же, как и я. Она исчезла. Мы устали. Этого не было и...»

Я обернулся, задыхаясь от благоговейного ужаса. Сиамская кошка мяукнула только что позади меня. Она бросила на меня последний взгляд и исчезла в кустах. Это... это не было иллюзией. Это было реально. Передо мной, на тропинке, Бернарден прижался лбом к земле в абсолютном почтении. Я тоже упал на колени.

После этого долгого разговора я счел уместным, завершая досье, представить вам отрывки из «Книги Неупокоенных», которая, похоже, служит авторитетом для основных историков Франции в Землях Теней. Будут представлены только самые значимые Некрополи. Завершим обзором самых интересных мест с привидениями, составленным моим личным писарем Трутнем Теофилем Журденом. Пожалуйста, простите случайные ошибки этого юного призрака. Мы работаем в спешке.

— Примечание Этьена де Сувре

Страсбург

Официально Некрополь Страсбурга еще не покорился Королю Пустоты. Спрятавшись в Цитадели (а это не что иное, как Страсбургский собор, в катакомбах которого, если верить легендам, отражается сказочный город фей), Эрве Лантьер, последний Анакреон города, цепляется за место представителя Шипов и призывает помощь, в которую больше не верит. Король Пустоты еще не решил начать штурм. Мы не знаем, что его сдерживает, но в том виде, в котором сейчас находится оборона Некрополя (кишащего Спектрами, даже в окружении Лантьера, полного Нихилов, которых с каждым днем все больше, покинутого соседями-немцами, которые обходят город, как чумной), он не продержится и трех дней против орд Проклятого Короля.

Под воздействием сил, с которыми, как он утверждает, он борется, Лантьер уничтожил всех своих соперников одного за другим и теперь оказался один перед лицом своей судьбы. Город находится в состоянии глубокого упадка, и те немногие патрули легионеров, которые еще не бежали, категорически отказываются выходить за пределы района между рекой Иль и каналом Старого Оплота, последнего бастиона Иерархии. За каналом Спектры чувствуют себя как дома. Поговаривают о таинственном городе фей, где уже укрылись некоторые Неупокоенные. Как бы то ни было, единственные призраки, которые еще не покинули город, остались лишь по долгу — либо из-за Оков, либо чтобы до конца исполнять гипотетические административные обязанности.

Немногочисленные памятники, оставшиеся в Землях Теней, дают довольно точно понять, что Некрополь в точке невозврата. Это странно контрастирует с динамичностью города в Землях Плоти, пытающегося провозгласить себя столицей Европы. Кроме Страсбургского собора, защищенного неважными укреплениями, сохранился только Дворец Рогана, где размещается большая часть городского управления. Но надолго ли?

Нанси

Как и соседний Страсбург, Нанси официально не присягнул на верность Королю Пустоты. В настоящее время три Анакреона, все еще стоящие у руля, тайно готовят побег. Убедившись, что сделали все возможное для спасения города, они решили бросить его на произвол судьбы и в сопровождении горстки слуг уехать и укрыться на юге, возможно в Лионе. Большинство призраков Нанси даже не подозревают, что вскоре окажутся в полном одиночестве. На данный момент нет никаких признаков того, что можно посчитать

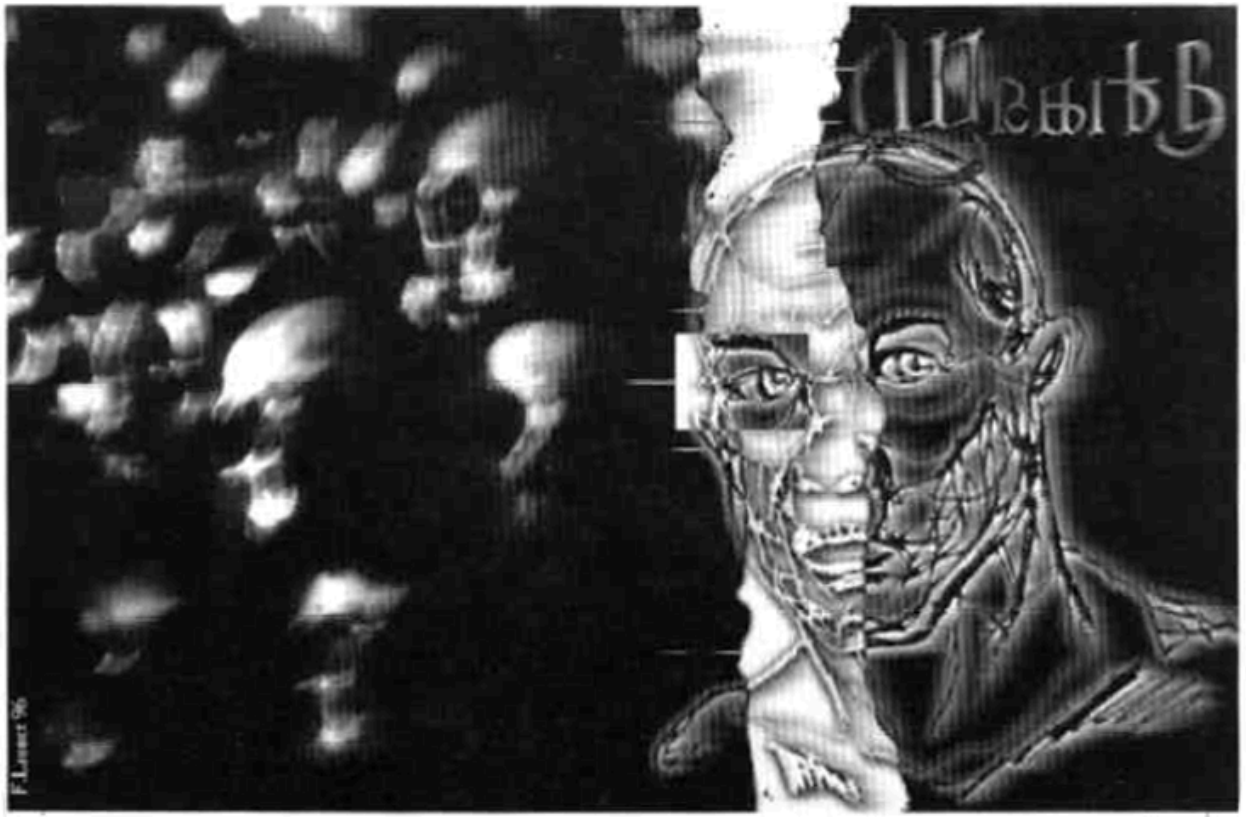
предательством. Патрули Иерархии по-прежнему пересекают город, пытаясь разоблачить шпионов Короля Пустоты, которых, к сожалению, уже слишком много.

Некрополь Нанси, ныне в упадке, некогда мог похвастаться памятниками мрачной красоты. Сегодня сохранился только Дворец правительства, где располагается Цитадель.

Нанси. Персонажи игроков узнают о планах Анакреонов города, один из которых предлагает им сжечь за собой все мосты… Если жителей Некрополя поставить в известность, новость погрузит весь город в неописуемую панику, что не пройдет бесследно для персонажей игроков. Но смогут ли они хранить молчание?

Мюлуз

В Землях Живых город Мюлуз сильно пострадал во время Второй мировой войны. Этот ущерб, похоже, перекинулся в Земли Теней, поскольку большинство памятников второго по величине города Эльзаса теперь лежат в руинах. Жители, в большинстве своем Спектры, не обращают внимания на это явление. Они заняты тем, что наслаждаются зрелищем запустения, которое во многом благодаря им и возникло. Единственный оставшийся Анакреон, прозванный слугами Короля Пустоты «Маршалом», — лишь жалкая игрушка в их руках: иногда они вытаскивают его из жалкой темницы, усаживают на настоящий трон из шипов (Маршал когда-то служил Изумрудному Владыке) и заставляют выносить беззаконные приговоры своим бывшим подданным, обреченным на пытки или уничтожение. Несчастный правитель, тщетно просивший помощи у своих соседей, теперь умоляет Короля Пустоты положить этому конец. Последний, которого, похоже, забавляет сложившаяся ситуация, пока не обращает внимание на его мольбы. Представители французской Иерархии предпочитают незаметно игнорировать ситуацию.



Лион

Бывшая столица Франции в Землях Теней сейчас не более, чем отражение своего былого великолепия. Если сравнить его с другими Некрополями Иерархии, то можно заметить, что его положение лучше, чем в крупных городах севера и северо-востока. Лиону удалось сдержать натиск Короля Пустоты и оттеснить его орды почти на триста километров на север. Со времен великой чумы 541 г. Некрополь всегда умел извлекать выгоду из сложных ситуаций. Хотя он никогда не искал конфликта со стигийскими лидерами, несмотря на статус третьего среди Некрополей Иерархии во Франции, ему удавалось держаться на расстоянии от Владык Смерти, хотевших прижать его к стене.

В Совете Лиона, который с начала XX века находится в Базилике Нотр-Дам-де-Фурвьер, все еще семь Анакреонов (место представителя Судьбы пустует), но теперь они ведут себя так, словно Стигии больше не существует (что уже утверждают некоторые пророки). В этих условиях, а также учитывая состояние психоза, нависшее над страной, легко понять, почему политическая ситуация в городе так глубоко изменилась.

Полагая, что они больше никому не подчиняются, Анакреоны Лиона, по примеру парижских коллег, объявили себя «вечными правителями» и, в отсутствие серьезного сопротивления, вернулись к особенно ретроградной социальной модели, основанной на страхе, подчинении и жесточайших репрессиях. Как и во времена расцвета Римской империи, жители Лиона вернули в моду рабство и, чтобы успокоить смятенное население, ввели еженедельные цирковые игры в перестроенном римском Большом Театре. Десятки Анфанов приносятся в жертву во время этих жестоких церемоний, скармливаются обезумевшим баргестам или отдаются на растерзание закованным в цепи Спектрам. Сколько невинных жертв приходится на одного разоблаченного Спектра? Противники режима, а их немало, говорят о ничтожном соотношении.

Факт в том, что паранойя Лиона стала легендарной, и большинство живущих здесь призраков скорее согнут спину и отдадут своих в лапы Искупителей (которые очень сильны в этом Некрополе), чем рискнут повторить нападение Короля Пустоты. Вдобавок к этой сюрреалистической ситуации (только взгляните на длинные, воющие процессии, которые тянутся по городу в сумерках в поисках новых жертв), Анакреоны города испытывают безмерную ненависть друг к другу, ревнуют и боятся друг друга до такой степени, что носят одинаковые маски и меняют имена каждую неделю.

Парадоксально, но эта апокалиптическая картина, достойная Нерона или Калигулы (о влиянии которых некоторые Анакреоны не стесняются заявлять), оказывается особенно эффективной для отпугивания еретиков всех мастей (Анакреонов из Нанси, которые искали убежища в Лионе, даже подозревали в принадлежности к войскам Короля Пустоты). Насколько известно, Манихеи никогда не пытались проникнуть в Некрополь.

Священным именем Лионской цитадели я торжественно опровергаю содержание последних отрывков. Это явно работа восторженного и легко подверженного манипуляции автора, едва ли знакомого с реалиями мира и не проверяющего точность своих заявлений. Многочисленные слухи, распространяемые парижскими Анакреонами, указывают на варварские и преступные действия в нашей столице. Как ни парадоксально,

но эти преувеличенные обвинения свидетельствуют о том, в каком состоянии находятся парижские чиновники. В неистовом стремлении завоевать доверие они, вероятно, пытаются оправдать собственные злодеяния, и мы можем только сожалеть об их скандальных действиях.

— Примечание Этьена де Сувре

Часто утверждается, что лионские Неупокоенные поддерживают тесные связи с вампирами из клана Джованни. Хотя эти утверждения, безусловно, преувеличены, в них есть доля правды. Однако узнать больше на эту тему очень сложно, поскольку местные чиновники явно не желают распространяться на эту весьма деликатную тему.

Из той скудной информации, которую нам удалось получить, следует, что как только клан Джованни обосновался в этом регионе в эпоху Возрождения, было подписано некое тайное соглашение. Хотя мы не знаем точных условий соглашения, мы можем выдвинуть несколько гипотез. Классическая схема, по которой вампиры следят за Оковами призраков в обмен на ценную информацию, возможно, и не была полностью отменена, но мы сомневаемся, что она все еще лежит в основе союза между двумя сторонами, хотя бы из-за предполагаемого возраста некоторых Анакреонов Лиона (высокопоставленные Иерархи, очевидно, и были уполномоченными собеседниками вампиров).

В отсутствие конкретных доказательств мы можем лишь строить догадки о загадочной природе инкриминируемой связи: обмен мистическими и оккультными знаниями? Путешествие в Подземный Мир? «Специальные миссии», выполняемые неким Неупокоенным невольником по поручению хозяина? Все эти варианты можно представить, но одно можно сказать наверняка: большинство обитателей Некрополя Лиона «знают», на том или ином уровне, о чем идет речь.

Неупокоенных Лиона давно подозревали в заключении странных сделок с Джованни, и хотя сегодня они уже не имеют никакого значения (если вообще имели), мы все еще можем задаться вопросом, какие последствия для призраков третьего Некрополя Франции могло иметь существование зловещего договора, заключенного две тысячи лет назад. Двуличность вампиров, и особенно Джованни, отныне не нуждается в доказательствах, тем более что соглашение, о котором идет речь (если оно действительно существует), прямо противоречит Dictum Mortem, установленному самим Хароном.

Я могу лишь повторить свои замечания по поводу этого текста и его автора. Если и есть в этом неопределенном мире хоть один твердо установленный факт, так это отсутствие каких-либо отношений между Джованни и призраками Лиона. Если такие отношения когда-либо существовали (и с какой целью? Предположения автора вряд ли однозначны в этом вопросе...), то они остались в ушедшей эпохе.

— Примечание Этьена де Сувре

Несколько архитектурных особенностей в завершение: помимо двух римских арен, полностью перестроенных и достроенных в Землях Теней, древняя столица Галлии может похвастаться целым рядом соборов и театров. Большинство из них находятся под контролем Анакреонов и их повелителей, которые устраивают роскошные приемы (по

некоторым данным, оргиастические сатанинские церемонии). Также упомянем кварталы старого Лиона, где постоянно происходят стычки между сторонниками Анакреонов Помощи и Пылающих Вод.



Гренобль, Дижон и Сент-Этьенн

Эти три Некрополя поклялись друг другу в поддержке и верности после того, как легионы Анакреонов Сент-Этьена и Гренобля примчались, несмотря на пассивность Лиона [*Примечание Этьена де Сувре: мы снова не знаем, что автор хочет сказать. Лионские Анакреоны никогда не отказывались помочь какому бы то ни было Некрополю Иерархии*], на помощь своим дижонским товарищам, осажденным армиями Короля Пустоты. Лишь благодаря необычайной доблести своих легионов Дижон остался под властью Иерархии, но был глубоко потрясен ужасными сражениями в его стенах. Подписанный в итоге договор о поддержке не обошелся для города даром: жителям пришлось несколько лет выплачивать своим «спасителям» тяжелую дань в виде рабов. Сегодня условия этого договора соблюдаются все меньше, а у Анакреонов Гренобля и Сент-Этьена вряд ли есть возможность что-то исправить.

Дижон

Некрополь Дижона совершенно опустошен. Анакреоны покинули свою цитадель во Дворе Герцогов, который был практически уничтожен в Землях Теней, и укрылись в Церкви Святого Михаила. В разделенный и разобщенный город проникли Спектры

Короля Пустоты, которым доставляет огромное удовольствие сеять раздор. Многие призраки, кто еще способен это сделать, решили покинуть Некрополь.

Гренобль

Некрополь Гренобля — один из самых хорошо защищенных во Франции. Его Анакреоны использовали естественную защиту горных хребтов и построили особенно эффективную магическую оборону. Считается, что архитекторы, спроектировавшие стену города, также помогали строить укрепление, защищающее города Серафимов. Если эта информация окажется правдой, она будет иметь далеко идущие последствия: считается, что архитекторы Стены остались на «западной» стороне под пристальным наблюдением. Анакреоны Гренобля ограничивают контакты с внешним миром до минимума; их Цитадель расположена в самом центре во Дворце Правосудия.

Сент-Этьен

Некрополь Сент-Этьена прогибается под тяжестью того, что феерические существа, без сомнения, назвали бы Банальностью. Низшие призраки здесь сгибаются под тяжестью незыблемой дисциплины, навязанной крайне консервативными Анакреонами. Правители утверждают, что только эта дисциплина в сочетании с почти кафкианской административной системой может защитить город от проникновения Спектров. Правда в том, что слуги Короля Пустоты, безусловно, уже здесь. Цитадель Сент-Этьена находится в городском Музее современного искусства, который подменыши — раз уж мы о них заговорили — ни разу не осмеливались посещать в Землях Живых.

Книга Неупокоенных — «*Геополитический атлас Франции Теней*»
— разные авторы.

Сент-Этьен. С персонажами игроков связывается таинственная персона, которая предлагает им помочь устроить государственный переворот; как он утверждает, ситуация для этого идеальная. У персонажей идеальное положение в городе, чтобы иметь доступ к самым высоким чиновникам, а собеседник по его собственным словам предпочтет «держаться на расстоянии». На самом деле, этот Неупокоенный — Спектр… и персонажи рискуют попасть в очень убедительную ловушку.

Места мистические и проклятые

В довершение презентации я решил прислать отрывок из знаменитого «Дневника бесплотного бродяги», несколько рукописей которого удалось сохранить. Этот лаконичный том, изобилующий неточностями и личными наблюдениями, — все же непревзойденный источник информации, ибо редко кто из летописцев интересуется самой душой этой страны, ее вечной сущностью, описывая в мельчайших подробностях многие из этих мест с привидениями, воспетых с эзотерическим подтекстом, часто непонятным смертным.

Как уже известно Вашим Драгоценным Светлостям, именно в этих тайных местах, забытых Живыми и большинством призраков, чаще всего происходит взаимодействие между нашим миром и Землями Плоти. Люди, подменыши, Гару, маги и вампиры стремились и продолжают стремиться раскрыть секреты чуждой им вселенной в надежде обрести знания и силу. На протяжении многих лет создавались странные союзы, и хотя не мне судить о достоинствах таких соглашений, я не могу не думать о том, что эти неоднократные (а теперь и обыденные) нарушения Dictum Mortem демонстрируют лишь ужасный упадок, в который погружается страна.

Горный массив Сент-Бом (Massif de la Sainte Baume)

Расположенная к северо-востоку от Марселя, в самом сердце долины реки Ювон, эта волшебная гора остается одной из главных вершин провансальской мифологии. Когда-то она была зеленым священным лесом, в котором, по преданию, обитали «темные божества-людоеды». В галло-римские времена многие Ренегаты с удовольствием терроризировали человеческое население, наслаждаясь кровавыми и варварскими почестями, которые им воздавали. Живые и сегодня боятся этого проклятого места, ощетинившегося чудом сохранившимися древними скульптурами и населенного, согласно их легендам, призрачными существами с забытыми и тайными страстями (...) Призраки, в основном Ренегаты, любят собираться здесь и вспоминать о своих славных предках.
Саван: 6

Гора Донон (Вогезы)

Легенды рассказывают о «голом бородатом боге, сопровождаемом оленем и вооруженном тесаком, который бродит по горе в поисках дичи». Они также предполагают существование этрусско-римского храма с раскопками, «открывающими мертвым доступ в мир живых». За три века до начала христианской эры первые Ренегаты региона поселились на этой туманной горе, ища иллюзорного спокойствия. Существование вышеупомянутого «бога» остается загадкой, так как, похоже, он появился еще до их прибытия. Призраки, по-видимому, просто воспользовались древними верованиями [культом?], прежде чем их несколько веков спустя изгнали легионы Анакреонов из Страсбурга. Несмотря на все усилия, последним не удалось искоренить их полностью.
Саван: 6

Арденнский лес

Об этом мифическом месте сложено бесчисленное множество легенд. Для призраков он всегда был местом особым (...) Прежде всего, это история о четырех сыновьях Аймона, бросивших вызов Карлу Великому, убив одного из его племянников.

Считается, что Рено Аймон, независимый владыка Арденн, стал одним из первых Анакреонов Реймса после смерти (...) Следует упомянуть знаменитую «Летучую охоту», связанную с Сен-Юбером, природу которой оспаривают подменыши и призраки севера (последние, несомненно, несколько самонадеянны). Когда воющие стаи приближались, крестьяне Арденн прятались в домах и в ледяном ужасе поднимали глаза к небесам.

Сегодня близость Вердена, роль которого во время Великой войны хорошо известна (Анакреоны в окрестностях устроили огромные сортировочные станции, чтобы принять тысячи недавно погибших Анфанов), способствовала тому, что регион стал одним из самых густонаселенных Ренегатами. В то время Иерархия не хотела туда соваться, опасаясь слишком жестокого возмездия. Теперь же за дело взялись Спектры Короля Пустоты, преуспевшие там, где их предшественники потерпели неудачу. Арденнский лес превратился в проклятое место, расколотое бесчисленными Нихилами и населенное спектральными мерзостями (...) Однако, похоже, древние силы, давно дремлющие, вот-вот пробудятся (...) Мы долго размышляли над смыслом этой метафоры, которая, мягко говоря, загадочна. То ли это намек на присутствие подменышей, то ли утверждение, что дверь в сказочные царства Аркадии все еще иногда открывается во время осеннего солнцестояния, то ли какое-то еще более загадочное событие, которое можно сравнить с некоторыми еретическими теориями о Леди Судьбы? Мы не можем сказать.
Саван: 6

Броселиандский Лес

В сознании большинства Пемпонский лес всегда представлял собой незыблемый бастион присутствия подменышей. Менее известен тот факт, что магические существа Бретани часто поддерживали странные отношения с Неупокоенными, а некоторые из них сохранились вплоть до наших дней. Говорят даже, что Манихеи и подменыши заключили договор (эта гипотеза неоднократно подтверждалась наблюдателями Иерархии) о защите леса, который сейчас находится под угрозой, но обстоятельства до сих пор неясны, и, похоже, этот договор не связан с Пактом Сумерек (...) Броселианд когда-то был известным местом поклонения друидов, где свободно общались призраки и смертные (...) Это место осталось символом независимости и свободы, отражением идеального времени, когда барьеры между царствами Жизни, Смерти и Грёзы были вполне проницаемы.
Саван: 4

Проход в Неанте

На окраине леса Броселианд есть деревня Неант, кладбище которой, как говорят, скрывает вход в тайный мир, по одним легендам — Агарту (Аркадию фей?), по другим — Земли Теней. Обе стороны очень осторожны в этом вопросе.
Саван: 5

Лес Фонтенбло

Фигура Великого Охотника, загадочного персонажа времен правления Генриха IV, все еще очень заметна в этом регионе. Это, несомненно, призрак, наделенный способностью являться смертным [с помощью Арканоса Воплощение]... но с какой целью? (...) Мстительная рука какого-то забытого божества? Самозванец с богатым воображением? Лишь самые отчаянные призраки рискуют зайти в это проклятое место, покинутое даже оборотнями. Не так давно один смертный написал: «Исторические

свидетельства показывают, что до недавнего времени один и тот же тайный культ существовал в сердце леса, который, видимо, был важным религиозным центром и местом инициации». В Землях Теней лес Фонтенбло — безлюдное место, засаженное, как и все леса, чахлыми деревьями, колючими кустарниками, и полное тумана, источающего болезни и смерть. Впечатление заброшенности здесь сильнее, чем в других местах (...)
Саван: 7

Киндельсбруннен в Страсбурге

В самом центре города, напротив Страсбургского собора, есть дом, подвал которого сообщается с подземным озером серы и расплавленного битума. Это место очень популярно среди призраков Некрополя, так как напрямую связан с миром живых. Любой смертный, попавший туда, может увидеть, унюхать и даже потрогать Неупокоенных, которые собираются там в сумерках, хотя это строго запрещено. До сих пор не найдено достоверного объяснения этому феномену. На текущий момент дом выставлен на продажу.
Саван: 6

Озеро Анришмон

Это некогда священное озеро в департаменте Шер стало ареной страшного противостояния между группой Ренегатов и горсткой подменышей, привязанных к этому месту. В основе их разногласий, похоже, лежит древний каэрн, принадлежащий стае оборотней. Власти Иерархии закрывают глаза на это многовековое дело, и истории о нимфах и призраках, всегда ходившие об этом месте в Землях Плоти, не переубедили их.
Саван: 5

Болота Элез

По бретонским легендам, именно здесь открываются врата Ада. Многие неосторожные путешественники — священники, торговцы, экзорцисты или просто любопытные — погрузились в его темные глубины и так и не вернулись. Большинство призраков, населяющих это место, — души утопленников или самоубийц, нашедших здесь последнее пристанище. Саван, отделяющий Земли Живых от Земель Теней, остается здесь особенно тонким. Иерархии нет дела до тех, кто укрылся в этой пустоши, хотя число Нихилов, которых всегда было очень много в регионе, растет с аномальной скоростью.
Саван: 6

Озеро Ламе (Мозель)

Даже в Землях Теней это место считается проклятым. Матери приходили сюда выбросить своих мертворожденных детей в коробках из почерневшего металла. Говорят, что однажды озеро Ламе поглотило «целую толпу безумной молодежи, которая танцевала вместо того, чтобы пойти на мессу». Даже сегодня некоторые сумасшедшие родители, а также убийцы, приносят своих отпрысков в жертву этому бесстрастному и жадному богу. Призраки новорожденных разрывают тишину своими жалкими стонами (смертные дети иногда могут их слышать), и ни один Неупокоенный, за исключением, возможно, садистского Спектра, не останется в этих краях надолго.
Саван: 6

Ущелье Клермон (Центральный массив)

Одинокий утес высотой всего 400 метров за многие века стал местом встречи всех Еретиков региона. Когда-то здесь была установлена гигантская статуя Меркурия — тираническое божество, навязанное в свое время галлам, стало для всех противников режима Иерархии символом его лицемерия и авторитаризма (смелая гипотеза, мягко говоря). В сознании свободомыслящих людей его падение отметило конец эпохи. В Землях Теней статуя была расчленена и превращена во множество драгоценных Реликвий.
Саван: 7

Гора Мон-Сен-Мишель

Остров мертвых. Так прозвали гору Мон-Сен-Мишель, место, где, перефразируя труды одного смертного, «практикуются и постигаются тайны мира, нам недоступные». Каждый год (точнее, 2 ноября) на одну ночь открываются врата между Землями Теней и Землями Плоти, и можно перейти из одного мира в другой. Многие неосторожные путешественники попадали таким образом в потусторонний мир и исчезали навсегда. С другой стороны, призраки, способные на это, съезжаются со всей Франции, да и со всего мира, чтобы понаблюдать за этим странным явлением и воспользоваться им. На одну ночь и только на одну ночь они могут «вернуться» на другую сторону и снова увидеть мир таким, каким его видят Живые, даже если не могут вступить с ним в физический контакт. Ощущения настолько захватывающие, что многие готовы пожертвовать всем, чтобы испытать их хотя бы раз, невзирая на последствия.

Иерархия когда-то пыталась контролировать это явление, но безуспешно. Теперь, вот уже три столетия, совет из девяти независимых «мудрецов» (еретиков? в любом случае, они не подчиняются никаким внешним авторитетам и не присягали ни Леди Судьбы, ни Харону...) постоянно заседает в аббатстве, принимая посетителей. Личности девяти старейшин неизвестны, поскольку они скрывают свои лица под полными гримасничающими масками, но говорят, что это могут быть известные личности (чаще всего вспоминают имена Рабле и Монтескье). Люди приезжают издалека, и не только в начале ноября, чтобы пообщаться с ними и освежить душу у источника их мудрости, укрытого под изношенными, безмолвными сводами древнего скриптория.

Для призраков Мон-Сен-Мишель остается волшебным местом, чудеса которого невозможно описать в нескольких томах. Неупокоенные могут спокойно смешаться с толпами туристов, полностью поглощенными открывающимся перед ними зрелищем. Говорят, что некоторые подменыши знакомы с этим местом, несмотря на присутствие очень старого вампира, по слухам, уже тысячу лет спящего в темноте какого-то забытого склепа под защитой магии (несколько Джованни из Лиона сейчас пытаются узнать об этом у местных Анакреонов, по причинам, которые от нас ускользают).
Саван: 4

Гора Ларрун (Пиренеи)

На вершине этой небольшой горы, возвышающейся на 900 метров, стоит небольшая часовня, которая, как считается, отпугивает злых духов: здесь собирались колдуны и маги, и проводили тайные церемонии. Хотя официально она пустует, часовня имеет репутацию места с привидениями, а недавно наблюдатели заметили оборотней. Призраки региона часто посещают часовню по какой-то забытой причине. Место считается своего рода свободной зоной, и легионеры Иерархии не хотят туда соваться.
Саван: 7

Ла-Рош-ан-Брениль (Кот-д'Ор)

Загадочные концентрические круги мегалитов в тумане снискали дикому болоту зловещую славу. По легендам, друиды совершали там кровавые человеческие жертвоприношения. Здесь действительно любят собираться призраки из окрестных Некрополей. Сама природа этого места держит Спектров на расстоянии и привлекает подменышей, с которыми, говорят, у некоторых Неупокоенных хорошие отношения.
Саван: 6

Кенже

Недалеко от Безансона есть проклятое и забытое болото, где когда-то стояла виселица, на которой вешали еретиков и разбойников всех мастей. Лишенные ориентиров, призраки этих несчастных часто возвращаются на место гибели, несмотря на то, что им запретили это делать крайне декадентные Анакреоны Безансона.
Саван: 5

Больницы, поля битвы, заброшенные дома, психиатрические лечебницы, замки с привидениями, призрачные корабли, детские дома, закрытые школы, атомные электростанции, неработающие вокзалы, удаленные церквушки, места казни, катакомбы, торфяные болота, леса, кладбища — во Франции много Пристанищ, как и в большинстве стран с богатой историей. Рассказчики найдут в них вдохновение для самых мрачных и безумных историй. «Призраки» — игра с очень мрачной красотой, и места, которые посетят игроки, должны ей соответствовать на высшем уровне. Никогда не стесняйтесь погружать их в атмосферу беспокойства, причудливости, гротеска и безумия. Места, приведенные здесь — лишь примеры того, что может существовать в Землях Теней Франции. Они все могут стать частью истории о пугающих и сверхъестественных приключениях (помните, что большинство этих мест посещают маги, оборотни и подменыши, а иногда и живут там). Поиски потерянных Оков, спрятанные в глубинах истории тайны, слишком быстро стершиеся воспоминания о прошлом — есть много причин отправиться в путешествие в неведомые места, на границу между жизнью и смертью, разумом и безумием, страхом и болью…

Лес Люксей

Над этим ныне глухим лесом, где по преданию кельты поклонялись могущественным демонам, висит тайна. Причастность призраков так и не была доказана, поговаривают и об участии падших магов... Но факт таков: многие Неупокоенные обитают возле этого проклятого места, где Инквизиция в свое время показала себя особенно мстительной, и призраки, расставшиеся с жизнью по ее вине, неустанно ищут правду.
Саван: 6

Мазан (Воклюз)

О небольшом галло-римском кладбище в Мазане ходит множество легенд. На протяжении веков местные жители часто утверждали, что были свидетелями странных явлений: в сумерках, как говорят, здесь видели привидений (этот термин следует понимать в общем смысле), оборотней и вампиров. Их слова подтверждаются самим видом могил их предков, настоящих каменных саркофагов, которые часто находили на земле. В настоящее

время трудно провести грань между вымыслом и истиной. Хотя присутствие вампиров в отдаленном районе маловероятно, нельзя исключать гипотезу об отдельных особо дерзких оборотнях. С другой стороны, несомненно, многие призраки нашли здесь убежище, соблазнившись спокойствием и прошлым этого места с богатой историей.
Саван: 4

Кладбище Ламполь

На этом небольшом, почти заброшенном кладбище на острове Уэссан находятся могилы многих моряков, погибших в море. Многие призраки приходят сюда, чтобы помедитировать или погоревать в полной безопасности. Говорят, что иногда им удается связаться со старейшими вдовами и предупредить их о приближающейся смерти — вопиющее нарушение Dictum Mortem, начинающее беспокоить местных Анакреонов, которые, тем не менее, отличаются особой либеральностью.

(Примечание: в Бретани связь между призраками и подменышами кажется доказанным фактом. Например, можно вспомнить случай острова Иль-о-Муан, где граница между Землями Плоти и Землями Теней четко не определена).
Саван: 5

Лурд

Часовня в Лурде, где, по преданию, Богородица явилась Бернадетте, является основным источником вопросов для растущего числа призраков во Франции. Известно, что сам грот когда-то был местом языческого поклонения... Неупокоенные теряются в догадках о личности таинственной Дамы в белом, явившейся в прошлом веке. Самые распространенные гипотезы гласят, что это было либо существо из мира духов (подобное Рафаэлю), либо сама Леди Судьбы, пришедшая принести весть о мире, если только сама Бернадетта не была лишь орудием оккультных сил (магов или людей?).

Некоторые Еретики утверждают, что это явление ставит под сомнение двухтысячелетний слепой консенсус и свидетельствует о существовании Бога, которого их собратья упорно игнорируют. Подземный собор в Лурде стал местом страстных дискуссий для призраков со всей Франции и Европы, которые приезжают сюда сравнить свои гипотезы и обменяться точками зрения. Анакреоны города тем более терпимы, что со всех посетителей взимается налог в виде Оболов или Реликвий. За последнее столетие несколько Неупокоенных пытались злоупотребить доверием Живых, являясь к ним в более или менее ангельском обличье. Мы знаем только, что в этом мире их больше нет.
Саван: 4



ПОДМЕНЫШИ ФРАНЦИИ

Из всех обитателей Мира Тьмы Подменыши кажутся самыми свободными и беззаботными. Их трогательная уязвимость делает их трагическими жертвами мира, где больше нет места Грёзе. Изгнанные, преследуемые перед лицом человеческого неверия, они неспособны адаптироваться к жестокости Мира Тьмы, вечного поля боя, где сходятся в опасном танце дети Каина и всемогущие Техномаги.

История

Выдержка из Искрящихся Хроник, освещенных сэром Кадфаннаном, первым бардом и герольдом короля Шаиля Кевильского для развлечения благородного двора Броселианда.

Документ под химерической вуалью

Священное время

Давным-давно, когда век Людей еще не пришел, Грёза пропитывала всю вселенную, и Феи свободно ходили по миру. Их боялись и уважали. Их Королевства раскинулись в самых таинственных краях, там, где сила Гламура была могущественна, там, где человеческий разум не способен был постичь тайн Теллуриана. В эту благословенную эпоху Туата де Даннан, наши прославленные предки, правили землями Европы в идеальной гармонии с детьми Адама и Евы.

В те времена, еще до того, как Банальность заморозила сердца, и землю не поглощали чудовищные аппетиты Вирма и Технократии, территория, которая сейчас является Францией, являлась для всех пробужденных и смертных созданий настоящим раем. Эти земли, покрытые обширными и густыми лесами, где пробивающийся сквозь кроны свет нес послания и знамения, еще не были осквернены присутствием человека.

Однако в других местах Банальность накатывала все большими и большими волнами, и Феи, подталкиваемые ветрами Осени, отправились к Зачарованным Местам, которые вели на Тир-на-Н’ог, обетованную землю. Китэйны, ведомые мудрецами своего народа, шли все дальше и дальше на Запад. Многие из них пересекали области, которые позже станут Францией. Эти изгнанники нашли убежище на лоне великолепной природы, и люди, которые в те далекие времена были все еще чувствительны к Грёзе, с радостью их приняли. С помощью Гару и Магов многие феи решили не присоединяться к горьким Фригольдам (*примечание: для обозначения «Фригольдов» далее используется Зачарованное Место, и наоборот*) Королевства Волн на берегах древней Арморики, а осваивать ближайшие к Грёзе области.

Другие отправились в путь через Великий Океан, на другом краю которого их ожидал континент, пока еще свободный от Банальности: будущая Америка, Королевство Конкордия.

Пакт Сумерек



Те, кто решил остаться, пополнили ряды Королевств фей Франции.

На востоке Время Легенд продлилось с Бронзового века до Железного. Столкнувшись с серьезным ухудшением ситуации (присутствие людей становилось все более и более навязчивым), Феи, Маги и некоторые Гару созвали и сформировали большой совет ради трех целей: сохранение Грёзы для Китейнов, равновесия Гайи для Фианна, и Парадигмы, позволяющей Пробужденным Магам управлять реальностью. Эта благородная ассамблея породила Пакт Сумерек, подписанный нашим всеми любимым сувереном Шаилем.

С того момента на территории западной Европы Китейны и Галлейны работают сообща, создавая настоящее убежище, способное укрыть от прогресса и Банальности, что надвигались с берегов Средиземного моря. Бросив вызов неумолимому продвижению Банальности, Королевства Волн и Первых Деревьев (хвала нашему милосердному Королю), прославились как на Земле, так и в Грёзе, и о них становится слышно даже в Аркадии. Коренное население и их кельтские захватчики, которые напрямую выигрывали от этого Пакта, поддержали его и принялись яростно защищать. Увы! Если наступление Осени еще можно было сдержать, новая угроза вскоре потрясла хрупкую защиту: границы Грёзы нарушили Римская империя и христианская Церковь, действуя в одной и той же разрушительный манере. Прагматизм и

могущественная армия Рима оказались его самыми сильными сторонами.

Те, кто подписал Пакт Сумерек, оказались слишком изолированы и отказались от любых уступок, поэтому потерпели полное поражение перед растущей жаждой власти римлян. Маги отказывались от сражений или погибали в массовой резне, а те, кто сбежал, нашли убежище на Британских островах, где они могли восстановить силы в иллюзорной отсрочке. Гару со своей стороны ввязались в изматывающий бой в тылах. Но из-за ужасных междоусобных раздоров большая часть племен обвиняла друг друга в причинах нынешних проблем. Что касается фей, то они отступили в долины в самой глубине лесов и диких земель, все еще наполненных Грёзой.

Темные века

Несмотря на свою мощь, Римская империя не смогла покорить всю Грёзу. Вторжения варваров положили конец нахальной империи и дали начало расцвету королевств Бретани, которые, пускай и ослабленные, сохраняли свою независимость. В сердце Черного Леса, Китейны заняли покинутые долины и создали Герцогство Великой Реки на берегах Рейна. Воодушевленные этим Маги и Гару из племени Фианна вернулись в регионы Бретани, обескровленные римской оккупацией.

В эти беспокойные времена могло бы возродиться общество, уважающее древние знания, но то, что было создано римлянами, было перенято и захватчиками, чему также поспособствовала «помощь» римской католической Церкви. Если Империя не преуспела в распространении влияния своей культуры на провинции и леса, то в Средневековье Францию охватили агрессивные проповеди христианских миссионеров. Многие Лощины и Тропы были разрушены силой Единой Веры, которую проповедовала Церковь… Священные деревья вырубались, на дольменах высекали кресты, магические источники замещались святыми статуями: весь сверхъестественный ландшафт Франции, казалось, был полностью подавлен Церковью. С тех пор слово Божье распространилось и до отдаленных деревень, а все, что было чуждо новой религии, искоренялось. Все, что было нам дорого, все, что принадлежало Грёзе, стало называться идолопоклонничеством, или даже демонопоклонничеством.

Подобные потрясения коренным образом изменили Грёзу. В эту эпоху к власти пришел Неблагой двор, который с радостью воспользовался растерянностью и негодованием фей, беспомощных перед этой угрозой, которая стала очень серьезной, по крайней мере по масштабам. Но не спешите бросить камень в тех, кто жил в эту грустную эпоху, времена были тяжелые, и Грёза лишь страдала…

Падение римской Империи и Раскол давно предвидели мудрецы. Общество фей распалось, и их в конце концов захватила приливная волна Банальности.

Королевство Головокружения

Средние века, вестник Раскола, многие из нас считают ужасным периодом, однако именно в это время появилась некоторая надежда на возрождение Грёзы и Гламура во всей красе. В предгорьях Пиренеев новое королевство быстро заявило о себе, и в самом сердце

Осенней бури засияло, как спасительный маяк. При великолепных дворах Графства Тулузы многие трубадуры, вдохновленные феями (которым они служили), начали восстанавливать традицию Грёзы. Баллады, праздники и балы вскоре озарили пустые залы цитаделей в ущельях Пиренеев. Как истинный культурный перекресток, Прованс привлек магов и фей, герольдов новой культуры и вдохновителей к возвращения к свободе.

В самом сердце тьмы, которую нагнетали Орден Разума, Инквизиция и вампиры, Грёза катаров была уничтожена из-за действий баронов Севера, движимых жаждой наживы. Феи и их соратники, Зачарованные люди, были вынуждены снова отступить или уйти в изгнание. Однако они знали, как сохранить пламя, даже если от него остались лишь мерцающие угли, и пронести его сквозь века. Их работа продолжилась в более гостеприимной Аквитании, где Алиенора, супруга Генриха II Плантагенета, открыла им эти двери…

Раскол

Все эти усилия не смогли предотвратить катастрофу, которой стал Раскол. Именно в эту эпоху Орден Гермеса пострадал от атак Ордена Разума, а страна была разорена войной, которой было суждено продлиться более века. Паранойя Инквизиторов, создание Камарильи и Соглашения Шипов, война со всеми ее бедствиями, создание Технократии – все это заложило основы Мира Тьмы на грядущие века. Ошеломленные свалившимися на них бедствиями люди отвернулись от Грёзы, что заставило ее далеко отступить. Именно в это время благородные феи начали массово бежать обратно в Аркадию, пока врата в нее не закрылись окончательно. Преследуемые по пятам силами Банальности, они познали известную нам судьбу, которая осложнила дальнейшее существование подменышей. Оставшиеся феи, брошенные дворянами, собрались у тлеющих очагов своих Зачарованных Мест, и для них долгие испытания лишь начинались… Благодаря им, сегодня в этой стране, когда-то столь богатой Гламуром, началась битва за спасение того, что еще можно было спасти. Но она была проиграна заранее.

Сэр Кадфаннан де Ком Корред.

По милости Его Высочества Шаиля.

Пусть имя его и наследие во веки веков озаряют Грёзу.

Мертвые листья

Выдержка из записей Уильяма Декомба, поэта и друга Дивного народа.

До Возрождения в XX веке усилиями вампиров и Технократов поток Банальности во Франции продолжал свой разрушительный путь. Маги различных традиций были слишком заняты войной Восхождения и оставили Подменышей самих разбираться со своими проблемами. В то время как в других странах (в особенности в Англии) культура фей увидела художественное и социокультурное возрождение, централизованная Франция явно показала себя жесткой и забывчивой. Она стала землей, пристрастной к рационализму, территорией уныния и потери интереса, где Грёза, несмотря на некоторые

особо активные очаги сопротивления (в особенности в деревнях и литературной среде) едва не исчезла полностью… Несмотря на яркие события истории, несмотря на волнения, породившие Революцию и Просвещение, влияние Технократии и Банальности продолжало нарастать. Даже в сфере искусства, столь дорогой для подменышей, произошел упадок, тогда как литературный реализм, популяризированный Эмилем Золя (который, как кое-кто считает, был Даунтейном), подрывал робкие поползновения фантастов XIX века.

Во времена, когда даже самые оптимистичные подменыши не могли предотвратить наступление Вечной Зимы, именно Мировая Война в начале века наконец дала нашему обществу слабую надежду. Пораженное этим ужасным конфликтом человечество в итоге действительно вернулось к темным удовольствиям и сопутствующим фривольностям. Даже если внезапная жажда удовольствий стала простой отдушиной, Гламур снова потек рекой, и Подменыши нашли свое место среди нас. С заметным появлением сюрреализма и дадаизма, Вдохновений стало больше, и множество художников нашли своих муз. Некогда пропитанное традициями и консерватизмом общество Китейнов Франции открылось культуре по ту сторону Атлантики, в то время как американцы и англичане приезжали на морские курорты бурно проводить отпуска…

Это украшение Грёзы не продлилось долго, и было нарушено ужасной реальностью депрессии, которая ознаменовала конец двадцатых, и тенью фашизма, предвосхитившей самый страшный конфликт в истории. Глубокие потрясения оккупации и произошедшей в итоге драмы привели к тому, что Франция так и не испытала вдохновения американской Грёзы, поскольку слишком погрузилась в темные года. И вновь Грёза начала медленно рушиться под натиском напряженного и нерешительного общества…

Под булыжниками мостовой…пляж![13]

Выдержка из наследия Галлерона, непокорного повстанца, павшего участника коммуны Сан-Мало.

Пришел день, когда Банальность стала столь невыносимой, что породила бунт. В то время как целое поколение боролось в попытках возвратить утраченную родину, молодые французы поняли, что нужно отказаться от жизни, привычной старшим поколениям, и вернуть власть воображения! В Мире Тьмы многие обитатели бессовестно приписывают себе то, что стояли за масштабными историческими событиями, повлекшими за собой последствия на несколько поколений (в данном случае я имею в виду Бруха).

Мы, подменыши, не из таких, и легко обходим подобные уловки. Однако не имеет смысла отрицать, что именно мы повлияли на события мая 1968 года. Инициированная таинственным Движением 22 марта, известным знати своими экстравагантными празднествами, «фронда» разразилась в Париже и распространилась по всей стране. В одночасье расцвели лозунги протеста, зачастую вдохновленные нашими собратьями по оружию и их товарищами Кинейнами.

---

[13] *фр.* “Sous les pavés, la plage!”, *один из самых известных лозунгов студенческих волнений весны 1968 года; протестующие разбирали мостовые на укрепление баррикад или снаряды для метания в полицейских.*

Зачарованные Места размножились в нищих мавзолеях Национального Образования, неизменных символах Банальности нашего общества. В то время кто бы ни вошел туда, выходил Зачарованным, готовым менять мир! Зловещие воины, полные высокомерия и негодования, были высмеяны блестящими ораторами-иконоборцами и покидали сцену под свист студентов, которые не просили ничего, по сути, кроме Грёзы. К сожалению, зараженное другими «бунтарскими» фракциями Мира Тьмы, под контратаками Банальности наше движение угасло само по себе, и подъем стал болезненным для большинства из нас… Если восстание 68 года не возродило долгожданную революцию, то, по крайней мере, затронуло души и Грёзу на долгие годы.

Ведомая Юношами студенческая революция не прошла без последствий для мира французских фей: даже власть Шаиля, узурпатора, была сотрясена в основании мятежными дворами, ускользнувшими от его абсолютной власти. Перенимая главные мотивы, которые мы предложили людям, чтобы помочь в их борьбе, многие из нас кричали: «Это лишь начало, борьба продолжается!» — и отправлялись на поиски новых способов сохранить Грёзу…

Старый мир остался позади

Так же, как восстание не превратилось в революцию, королевства фей Франции так и не попали в наши руки, руки молодого поколения, недовольного абсолютной властью Шаиля. Укрывшись в крепости в Броселианде, король укреплял свои последние рубежи, в то время как у его дверей гремело народное восстание, и тогда произошло невозможное…

Когда человек ступил на Луну, и человечество, затаив дыхание, наблюдало за этим, открылись тропы в Грёзу, и позволили благородным ши выйти из Аркадии и снова вернуться в мир. Мы настолько растерялись, что даже самые разъяренные из нас



притормозили, чтобы понять, что происходит. В то время как одно яркое шествие следовало за другим, все верили, что Аркадия вновь откроется, и даже самые непокорные присоединились к восторженному хору подменышей, рыдающих при виде сего великолепного зрелища.

Но вскоре слезы счастья обернулись горечью: мы осознали, что ши вернулись не для того, чтобы вновь открыть двери в Аркадию, как мы изначально думали, а для того, чтобы вновь завоевать земли, пустующие почти шестьсот лет… Осчастливленный возможностью поприветствовать собратьев Шаиль с удвоенным рвением начал подавлять восстание Юношей. Множество фригольдов попали под контроль Изгнанников, мы были вынуждены отступить в свои последние бастионы, и победа обернулась поражением. Эти печальные иллюзии привели к потере многих товарищей, или преждевременно сделали их Старцами. Другие Подменыши, ослепленные ненавистью, стали Даунтейнами и поклялись уничтожить Грёзу при любой возможности. Некоторые решились идти дальше и присоединились к другим битвам, но многие из них нашли лишь смерть. Как бы то ни было, наше поколение навсегда сохранило в памяти эти великие жертвы. Несмотря на затишье, некоторые Зачарованные Места оставались в руках сопротивления, и те провозгласили их независимость и назвали Коммунами.

Мир был подписан только в начале 80-х, по инициативе знати, уставшей от стольких ненужных конфликтов, в то время как Банальность продолжала упорное наступление. Сегодня некоторые Коммуны все еще существуют только потому, что выплачивают тяжелую и несправедливую дань всемогущему королю Броселианда… Лидерам Коммун даже предложили политическое представительство в знак доброй воли, но те, кто согласился, слишком поздно осознал, насколько знать любит играть в политику. Предложенные им бесполезные престолы были нужны лишь для того, чтобы развратить и скомпрометировать их в глазах бывших товарищей.

Мы так ее любили, нашу революцию… Сегодня Банальность окружает меня, подобно раку, и я чувствую приближение последних дней. Пускай мое пламя перейдет тому, кто сможет сохранить свою невинность.

Политический ландшафт Грёзы в наши дни стабилен под контролем дворян-традиционалистов, но огонь протестов, зажженный Юношами, все еще горит, и многие ждут того дня, когда они смогут снова расправить свои пыльные знамена, и окончательно избавиться от ига Узурпатора…

Королевство Волн



Этот край расположен на берегах Бретани и захватывает прилегающие острова региона. Приморская по большей части территория привлекает множество существ-фейри, принадлежащих к морской стихии, среди которых — морганы. Пусть и относительно небольшое, это королевство все равно имеет важное значение в политике фей Франции, так как там расположено множество Троп (= *Тродов*), ведущих, среди прочего, к Тир-на-Н'ог. К сожалению, Королевство Волн утратило свое великолепие после того, как его столица Ис затонула. Сегодня территории Королевства представляют собой кусочки мозаики, неспособные соединиться. Недостаток политического единства позволил создать в результате восстания Юношей несколько Коммун, самые важные из которых находятся в городах Лорьян, Сен-Мало, Динан и Нант.

Кэр-Ис – вызов Банальности

Расцвет Королевства Волн приходится на Темные века, времена, когда Ис безусловно был одним из великолепнейших фейских городов во всем мире. Задолго до основания этого города регион уже обладал политических весом благодаря Тропам, ведущим в Аркадию, Тир-на-Н'ог и другим французским и зарубежным Королевствам. Но именно город Ис прославил регион. Увы, пробужденные Грёзы не более, чем иллюзии, и ныне этот чудесный город потерян.

Речь Фарианса Мудрого, произнесенная в честь открытия рыцарского турнира Хрустального Круга.

Трагическая судьба Иса известна всему миру, но в первую очередь нас интересует не его падение, а его происхождение и история. Вспомним же о тех событиях…

Давным-давно, после того, как римляне покинули Бретань, чтобы защитить сердце империи от нападений варваров, регион был разделен на маленькие Королевства, управляемые вождями, изгнанными из Великобритании из-за саксонских вторжений. Градлон был одним из самых верных рыцарей короля Конана Мериадека из Ванна. Он попал в немилость из-за интриг королевы, чьи ухаживания он отверг. Наш рыцарь, верность которого не имела равных, не искал путей искупить свою вину, он бродил дорогами, бедный и одинокий, лишь со своим конем. Прошли годы, и он мог кануть в небытие и погибнуть в позоре… Но однажды, проходя через долину в сердце королевства Корнуай, он был очарован зрелищем сколь странным, столь и неожиданным. Там, посреди дня, в окружении великолепной свиты ундин купалась фея восхитительной красоты!

Неожиданная встреча, скажете вы, поскольку уже тогда представители нашей расы не позволяли к себе приближаться…

Очарованный и охваченный желанием, пустившим корни в его сердце, Градлон поддался чарам прекрасной феи Аэс. То, что произошло дальше оставим на волю фантазии наших друзей сатиров. Храбрый рыцарь стал возлюбленным Аэс, которая приходила повидать его каждую ночь, и он мог наслаждаться ее обществом лишь при условии, что оставит природу их отношений в секрете…

Человеческие легенды конечно вывели Градлона на первый план. Он по их версии мог соблазнить фею или хитростью заманить в ловушку, используя для этого обычаи кельтов, в которых отражены отношения Китейнов и смертных. Даже если в легенде и есть доля правды, она не может передать ее до конца.

В те времена остров Сен был Доменом, управляемым девятью феями, целью которых было посвятить «избранных» людей в тайны Грёзы и Священного Времени. Искушенные в мастерстве манипулирования Грёзой, Девять знали множество секретов, в том числе и о грядущих временах. Они уже предвидели Раскол и решили несмотря ни на что обеспечить устойчивость Грёзы в этом регионе. Их работа в конечном итоге привела к основанию города смертных, который существовал как в нашем мире, так и в Грёзе. Этим фантастическим городом, заключили правители-феи, должен был править человек, чувствительный к Грёзе… и фея.

Так родилась идея Иса…

Второй этап плана состоял в том, чтобы привлечь на свою сторону королеву Аэс, которая правила Королевством Волн. Задача была непростой, но благодаря невероятно убедительной силе аргументов и пророческих речей правительница согласилась принять участие в этом масштабном плане. Таким образом в самые благоприятные периоды по нашему календарю, Аэс регулярно уходила лес в сопровождении слуг и с помощью магии сплетала ловушку, которая привлекла бы человека, не тронутого Банальностью. После

множества безуспешных попыток им наконец-то попался Градлон. Поначалу королева не хотела делить ложе со смертным, но, будучи страстной любовницей, наконец нашла в нем достойного партнера. Приятное наконец соединилось с полезным, и так появился политический союз. Девять наконец-то вздохнули с облегчением и с нетерпением стали ожидать грядущих событий. Завоевать благосклонность повелительницы фей и честь участвовать в укреплении Грёзы не назвать легкой задачей.

Прежде, чем стать посвященным королем, Градлон должен был пройти испытание: он должен был любой ценой сохранить в секрете связь с королевой. Зная, что стоит на кону, поначалу рыцарь блестяще справлялся с задачей. Но Избранный Феями все же оставался человеком, и по случаю банкета в честь сюзерена, его гордая и темная натура взяла верх. Согласно традиции, супруга короля Конана раздевалась перед собранием, чтобы гости восхваляли ее красоту. Уже влюбленный в облик своей музы, Градлон единственный не присоединился к хору оваций… Королева, уже прежде уязвленная вежливым отказом рыцаря, потребовала расплаты. Со всей страстью Градлон заявил, что его сердце принадлежит самой красивой женщине в мире! Под давлением своей супруги Конан Мериадек заставил своего вассала представить ему ту самую красавицу, под страхом заключения в темницу за оскорбление Её Величества. Но Градлон нарушил запрет, и таким образом не смог выполнить приказ своего сюзерена. Когда он вернулся в свои покои, от Аэс не осталось и следа, и фея не ответила его отчаянный зов.

Разозленная и униженная королева вернулась в свой дворец на Белль-Иль, в то время как Девятеро уже искали новое решение. Но как только ее гнев утих, Аэс начала скучать по своему любовнику. Когда она услышала об ожидающей его судьбе, она решила проигнорировать совет Девяти и спасти его. В сопровождении свиты спутниц, каждая из которых была краше супруги Конана, фея явилась ко двору, чтобы просить о прощении для своего воздыхателя. Королю и придворным пришлось признать его правоту, Градлон был освобожден, а королева Аэс вернулась в свое Королевство.

Все еще охваченный любовью рыцарь последовал за ней через волны, бьющиеся о берег, в которых она уже начала исчезать. Решимость Градлона никоим образом не угасла, не слушая ничего, кроме своего сердца, без сомнений он ринулся через океанские шторма, где едва не утонул. Почувствовав раскаяние, правительница Волн согласилась еще раз спасти жизнь Градлона, и его доставили к ней в Грёзу.

К сожалению, истории и архивы не позволяют нам приподнять завесу над событиями того периода. Через несколько лет после происшествия Градлон снова появился по ту сторону Туманов, одетый, как король, и держа на руках девочку, которую представил своей дочерью. Повзрослев всего за несколько лет, ребенок быстро стал известен среди смертных под именем Дахуд, то есть добрая волшебница, а среди нас – как новая Аэс. Здесь был один секрет, о котором не знали люди: Дахуд была ни кем иной, как Королевой Волн, которая решила принять человеческий облик, чтобы следовать за своим любимым в его бесконечных путешествиях! Это также объясняет намеки на близкородственные отношения в легендах, которые так шокировали поколения слушателей, а затем и читателей… Вопросом, который занимает нас всех, и который будет одной из целей Турниров этого года, остается мотивация Аэс, мягко говоря, неожиданная, особенно в эту эпоху.

Мы объясняем это следующим образом: Аэс и Градлон окончательно соединили свои судьбы во время пребывания в Грёзе. Королева, гордая и амбициозная, проигнорировала предупреждения Девяти, сама взялась за претворение в жизнь их плана, и Ис стал для нее настоящим вызовом потоку Банальности, построенным на краю Туманов, прямо у моря. Желая стать живым воплощением этого вызова, Аэс выбрала стать Подменышем и принять все риски вселения в человеческое тело. Это дерзкое решение стоило ей осуждения Девяти, и так она решила построить то, что станет «ее» городом прямо перед островом Сен, в нынешнем заливе Трепасе.

Пользуясь королевской властью, Градлон призвал Китейнов и Кинейнов строить сказочный город, который был завершен благодаря ныне забытым дарам самых блестящих из нас скульпторов Гламура. Ис рос быстро и вскоре приобрел репутацию самой устойчивой защиты на пути все возрастающей Банальности. Довольный этим достижением, Градлон правил этим метрополем и его гражданами, пока Дахуд росла и диктовала свои капризы. Ис приветствовал фей со всего света, вплоть до эшу, пришедших с Востока, а также магов из Культа Экстаза, привлеченных вечным праздником радостного населения. Разумеется, это гордое восхождение привлекло внимание тех, кто хотел нашего падения. Вы конечно знаете, что было дальше. Геноле и его крестовый поход против старых обычаев, Дахуд и множество ее любовников, оставленный стареть Градлон, растущая меланхолия суверена, страдающего от последствия существования в обоих мирах и т.д. Дахуд решила двигаться дальше, и Ис вскоре познал неизбежное падение.

Множество вопросов еще осталось без ответа: кем был таинственный «Красный Принц», который соблазнил Дахуд ускорить падение города? Как отреагировали Девять на все эти события? Действительно ли Ис утонул со всеми жителями и богатствами?

Лишь одно мы знаем наверняка: если мощь и влияние Девяти не подлежит оспорению, их позиция запрещала им в открытую действовать против королевы. С другой стороны, вполне вероятно, что знаменитый Красный Принц был одним из их агентов, посланных в Ис, чтобы подорвать город изнутри… Если эта личность, обладающая невероятными способностями, не была христианским Дьяволом, не намекает ли его имя на то, что он был участником общества ши под названием Красная Ветвь, известным за свою стойкую приверженность традициям? Был ли Красный Принц тем элементом, который «ускорил» решение Дахуд?

Как и все Китейны, персонажи игроков знают легенду об Ис. Вообразим, что один из обитателей Забытого Города был вынужден покинуть Грёзу, чтобы выполнить миссию на бретонской земле (найти некий артефакт, важный для выживания его народа, например), и, предположим, что персонажи игроков станут его единственным и уникальным шансом благополучно выполнить свою задачу (наш посланник ранен, потерялся или неспособен адаптироваться к современному миру). Хороший повод извлечь взаимную выгоду, не так ли? Персонажи быстро понимают по акценту или одежде нового знакомого, что он не «отсюда». Персонажи могут отказываться помочь ему, пока он не выдаст свое происхождение и секрет Иса.

Мы еще вернемся к этим кругам чародеек и загадочных фигур. Но по легендам выходит, что именно Дахуд открыла город потокам воды. Даже если она находилась под сильным влиянием, она сама сделала это, и подобный жест явно не был вдохновлен

каким-либо любовником, как бы убедителен он не был. Погрузив город в океан, Дахуд лишь перенесла Ис в нашу реальность, и его присутствие в Грёзе было столь сильным, что, весьма вероятно, он выжил в этой катастрофе, если только, потоки, поглотившие его, не были для смертных потоками Грёзы и Забвения. В этом случае Геноле и Градлон, с опозданием сплотившиеся, могли стать единственными «выжившими» в этой катастрофе, поскольку никак не могли последовать в Грёзу за потерянным городом. Что касается Дахуд, то она не утонула и продолжила править в своем великолепном городе, который не был уничтожен, а всего лишь «Затерялся», по нашим понятиям. В свете этой дерзкой гипотезы, действия Королевы Волн больше не выглядят фривольными и неосмотрительными, поскольку память об Исе все еще живет. Было ли это добровольное погружение единственным способом защитить работу Королевы от Банальности и Инквизиции?



Если город выжил, почему никто больше ничего о нем слышал, спросите вы меня? На этот вопрос я отвечаю своей последней гипотезой, рожденной во время моих странствий по Грёзе: Девять перекрыли все доступы. Прогуляйтесь по старым Тропам Залива Трепасе и осмельтесь вдохнуть туманы! Сколько безумных химер встретят вас там, со сколькими опасностями придется столкнуться? Все это далеко не естественно… Чем стали Девять во время Раскола? Плели они нити своих заклинаний из этой земли… или же из Аркадии? Если бы мы только были в силах освободить

королеву и возродить ее наследие… Я думаю, что могу утверждать: судьба Грёзы навсегда изменилась бы!

Итак, мифический город был затоплен и, кажется, навсегда и окончательно потерян для Подменышей. Но если, как утверждают некоторые Китэйны, город все еще существует в Грёзе, должен был способ в него попасть. Неизвестно еще, что мы найдем в его стенах. Во что превратился гордый город, который бросил вызов всему миру? Каковы последствия столь долгой изоляции без всякой связи с реальностью этой земли? Каким бы ни было будущее Иса, город Дахуд/Аэс до сих пор подпитывается Грёзой. И какой бы не была слабой эта связь, каждый раз, когда кажется, что воспоминания исчезают, всегда найдется Мечтатель, который разожжет пламя.

Дороги Аэс

До того, как человечество отказалось от Грёзы, смертные часто были способны почувствовать влияние магии и силу Гламура. Земля была настоящим гримуаром, который открывал свою мистическую и оккультную историю лишь тем, кто знал, как расшифровать его алфавит. Множество легенд, которые остались с той эпохи, переделывались, переписывались, обновлялись с течением времени, но достаточно внимательно присмотреться, чтобы обнаружить подсказки, ведущие к истине. Драма Иса и действующие в ней лица породили множество работ и дискуссий долгими зимними вечерами. Сами основы легенды порой столь сложны, что зачастую тяжело распутать паутину символов и аллюзий.

Так что же представляют собой таинственные Дороги Аэс из легенды? Это места, созданные на реальных площадях и дорогах, которые расчертили Бретань с самого начала Темных веков. Некоторые подменыши, одержимые образом города Ис, думают, что эти пути на самом деле совпадают с «лей-линиями», созданными для связи с Грёзой. Они были построены по указу Королевы, которая дала им свое имя, и исполняли очень конкретную роль для жителей ныне исчезнувшего города. Ландшафт с тех пор был совершенно переделан, и некоторые древние дороги были перекрыты асфальтом, а другие со временем затерялись в забвении. Однако все еще возможно открыть Дороги Аэс, ведущие к Затонувшей Королеве… Разве мы время от времени не вспоминаем о злоключениях заблудившихся смертных, которые, идя по тропинкам, окаймленных живой изгородью, оказывались в таинственных местах, недоступных для их понимания? Прячутся ли до сих пор Дороги Аэс, едва видимые, среди забытых Троп, ведущих к химерическому Королевству Дахуд?

Архипелаг в сердце Бури

С момента падения Иса и исчезновения Королевы Волн королевство оказалось в руках Сенешаля, принявшего правление. К сожалению, его авторитет не настолько высок, и множество областей региона за несколько десятков лет откололись друг от друга. Раскол ускорил процесс, множество Королевств и Зачарованных Мест тоже пали. От Королевства Волн, которое могло соперничать с Королевством Первых Деревьев, осталась лишь тень…

Белль-Иль

Некогда столица королевства, Белль-Иль – штаб-квартира нынешнего Сенешаля, который так и не ушел в Аркадию, надеясь увидеть возвращение Королевы. Он устроил Фригольд в бывшем доме Сары Бернар, где все еще находится марионеточный двор. Несмотря на скорее драматичную политическую ситуацию, Сенешаль Друан ухитряется поддерживать видимость правил в этих сюрреалистических обветшалых декорациях. Каждый год старый тролль, окруженный несколькими усталыми вассалами и горсткой оборванных слуг, всеми усилиями организует пышный прием и жертвует скудными запасами Гламура, чтобы созвать гостей к своему двору. Даже если дворец приобретает некоторые цвета, эти жалкие попытки не могут замаскировать потертые одежды, заплесневелые драпировки и сколотые тарелки. Подобные торжества едва ли находят какой-то отклик у подменышей региона, и если они и приезжают, то скорее для того, чтобы решить собственные противоречия на нейтральной территории, чем чтобы оказать какую-либо поддержку несчастному Сенешалю. Как только праздник заканчивается, Сенешаль сглатывает слезы и долго смотрит на океан за смертными горизонтами.

Персонажи Игроков присутствуют на одном из приемов Сенешаля Друана, который относится к ним с большой любезностью. По ходу вечера манера поведения некоторых приглашенных становится открыто грубой, некоторые явно пришли лишь для того, чтобы насмехаться над безоружным хозяином. Вступятся ли Персонажи Игроков? Остальным, кажется, нет до этого никакого дела.

Баронство Маленького Моря

Химерическое отражение залива Морбиан, загрязненное ужасной урбанизацией и бездумным туризмом, сейчас всего лишь пустошь. Ранее здесь обитало кельтское племя венетов, участвовавших в Сумеречном Пакте, однако они потерпели сокрушительное и окончательное морское поражение несмотря на внушительное превосходство. Грёза здесь до сих пор хранит это событие, и Китейны, вошедшие в эти дикие земли, обнаруживают самое настоящее морское кладбище затонувших кораблей, медленно выползающих из-за густой зловещей дымки. В течение веков Грёза рядом с заливом Морбиан оставалась нетронутой присутствием фей: подменыши, как от чумы, бегут от этого мавзолея, по которому бродят химеры — горькие воспоминания о страшной катастрофе.

В последние годы на Маленькое Море предъявил претензии сэр Гарлон. Это ши Неблагого двора, живущий в одиночестве в особняке на острове Арс. Яростно отстаивающий свою независимость враждебный Гарлон никогда не подчинялся сенешалю Друану, как никогда и не отдавал ему дани уважения. Помимо этого негостеприимного господина, Баронство Маленького Моря стало прибежищем троих слуагов, которые уже жили здесь до сэра Гарлона. Такие же скрытные, как и их сюзерен, эти подменыши живут в одиночестве на острове Иль-о-Муан, где по слухам поддерживают отношения с Призраками. В действительности когда-то давно залив служил проходом в Земли Теней: мертвецы, направляющиеся к Дальним Берегам, садились здесь на теневые корабли. Сегодня здесь все еще находится тайный проход, ведущий к Загробному миру.

Коммуна Конкарно

Присутствие Грёзы не всегда легко обнаружить, но подменыши ценят места, где Гламур проявляется ненавязчиво, и старый укрепленный город Конкарно является одним из таких мистических мест. После Фронды в 60-70-х годах здесь нашел прибежище табор подменышей, желавших вести мирное существование, и с разрешения Сенешаля новоприбывшие обжили этот портовый город. Поселившись в закрытом городе, компаньоны намеревались возродить искусство традиций Грёзы. Но один из группы, нокер по имени Идрес, к сожалению, не собирался прекращать свою борьбу против дворянства, ставя их убежище под угрозу, и был изгнан своими товарищами.

Как только этот инцидент был исчерпан, Юноши превратили город в квартал богемы. Вскоре художники, скульпторы, музыканты, уличные артисты начали прибывать в его стены, где задерживались надолго или даже остались навсегда. К тому же сатир по имени Мальвис открыл здесь бар, очень хорошо сейчас известный подменышам: знаменитую Таверну Корриган. Всем, кто сюда приходил, предлагалось пожертвовать Гламур, чтобы это сделать это место Зачарованным, и таковым оно является сегодня.

В наши дни Юноши стали Старцами, но продолжают бороться за то, чтобы спасти свой квартал от Банальности, приносимой туристами. Даже если в городе полно магазинчиков со смешными китайскими сувенирами, в нем по-прежнему спрятано множество настоящих сокровищ.

На это владение впрочем надвигается куда более страшная угроза. Изгнанный Идрес отбыл свое наказание за нападение и собирается возвращаться. Он все еще пытается продолжать борьбу в своей манере, возглавив вооруженную группировку. В своем заключении он быстро преобразил спокойный квартал в изолированный. Изгнание лишь обозлило его, и он отказался от Грёзы, став Даунтейном…Сейчас, после своего освобождения, он хочет отомстить тем, кто отверг его двадцать лет назад.



Графство Тысячи Скал

Остров Бреа и множество окружающих его островков составляют одно из самых процветающих владений Бретани. Им управляет графиня Гальенна из дома Эйлунд. Этот остров не тронут туризмом (его регламентирует система квот) и не так сильно загрязнен благодаря запрету на вождение автомобилей. Бреа сияет, как жемчужина, в этой изуродованной среде. Госпожа Гальенна правит здесь безраздельно в окружении целого двора воздыхателей. Графиня на самом деле искушена в опасных связях и заслужила репутацию настоящей сирены… Гальенна, по мнению остальных ведомая не то мегаломанией, не то просто не понимающая последствий своих действий, в последние несколько лет строит в Грёзе огромный дворец, связанный с разными островами химерическими мостами, в центре которых будет находиться отражение острова Бреа. Подобное предприятие безусловно требует невероятного количества Гламура, и даже магических способностей графини, невероятных даже для Эйлунд, недостаточно… Готовая на все, чтобы воплотить свою мечту, и вдохновленная окружающей ее толпой придворных, Гальенна решила отказаться от подношения королю Шаилю дани Гламуром. Король, чрезвычайно занятый другими делами, пока не отреагировал, но Гальенна – чародейка, и многих приводит в ужас одна мысль о конфликте, который может разразиться из-за ее упрямства – и последствия могут отразиться на их личных запасах Гламура. Другие, наоборот сгорают от нетерпения, поскольку если король схлестнется с графиней, все его усилия будут направлены на фронт, и грех не воспользоваться моментом!

Ши морского Королевства зачастую немного отличаются внешне от своих собратьев, живущих на большой земле. Если важные черты остаются одинаковыми, все-таки можно заметить некоторые различия.

«Дворец, чья красота превосходила все, что мы можем вообразить, был построен из ракушек, и к нему вела лестница из хрусталя, каждый шаг на которой звучал, как песнь лесной птицы. Повсюду видны были огромные сады или даже леса морских растений и газоны из зеленых водорослей, усыпанные жемчужинами, как цветами.

Она лежала в главном зале на золотой кровати, задернутой легкой занавесью цвета морской волны, тонкой и плавной, как вода. Ее черные волосы, украшенные кораллами, спускаются до ступней, а ее лицо, белое, с легким румянцем, сияет перламутром.»

Гроак'х (La Groac'h) с острова Лок, выдержка из легенды, рассказанной Э. Сувестр.

МОРГАНЫ

(те, кто рожден морем – ед.ч. Моргана/мн.ч. – Морганы)



Океан всегда восхищал человечество и будоражил воображение. Сегодня он остается загадкой, как смертельной, так и чудесной, и множество легенд рассказывает о существовании фей и подменышей, обитающих в водной среде. Среди них — морганы, которые населяют Королевство Волн у берегов Бретани. Из всех морских подменышей они считаются самыми вовлеченными в реальный мир. Вдали от влияния двора короля Шаиля Кевильского они занимаются собственными делами в великолепных гротах или своих химерических дворцах. С исчезновением Иса морганы не отказались от клятв, которые связывают их с правителями-ши, которые, тем не менее, правят с осторожностью, опасаясь восстания, которое сметет их с легкостью приливной волны. Море – самая требовательная госпожа…

Загадочные и непостижимые, как и их любимая стихия, морганы обладают непредсказуемой природой. Часто меланхоличные, они в то же время способны на разрушительный гнев, о котором среди Китэйнов ходят легенды. Подобно приливу, который уходит и приходит, морганы могут быть очень упрямыми, а их обиды – долгими и ожесточенными. С другой стороны, они верные и дружелюбные, и ненавидят предателей и клятвопреступников…

В восторге от красоты женщин-морган, они очень уважают партнеров…но при этом очень ревнивы. Тот, кто рискнет соблазнить прекрасную наяду, столкнется с их гневом.

Хозяева океана морганы гордятся своей свободой, но очень не любят людей, которых считают виновными во всем плохом, что произошло с морем. Частенько Неблагие представители этого кита топят неосторожных пловцов, чтобы отомстить за кощунства,

совершенные людьми за столетия. Они очень трепетно относятся к своей среде обитания и все чаще вмешиваются в дела людей, касающиеся защиты побережья или морских областей, которым угрожает туризм и застройка. Встречаясь среди волн, морганы ведут себя игриво и сладострастно. Наслаждаясь солнцем, они проводят долгие часы, резвясь группами среди рифов, спрятанных в бухтах и маленьких заводях.

Положение Королевства Волн сыграло неожиданную политическую роль для морган. В отличие от других водных фей, они сохранили множество контактов с китами, живущими на берегах. Нередко они принимают человеческий облик и под покровом ночи посещают таверны. Яростно отстаивающие свою независимость морганы очень недоверчиво относятся к подданным двора короля Шаиля по непонятным причинам.

Внешность

У морган блестящая кожа с зеленоватыми и голубоватыми отливами и слегка чешуйчатой текстурой. В зависимости от их настроения цвет может меняться от нефритового до серо-голубого, предупреждающего о том, что моргана в гневе. Также их волосы могут принимать разнообразные оттенки, от черного до изумрудно-зеленого, а их большие глаза с вертикальными зрачками кажутся бездонными.

Кроме того у морган нет нижних конечностей, их заменяет гибкий и подвижный хвостовой придаток, как у тритонов.

Обличья

Дети

Юные морганы очень игривы, они любят резвиться в волнах под снисходительным взглядом старших. Их большие влажные глаза выдают почти больное любопытство, которое очень трудно сдержать.

Юноши

Привыкшие жить в обществе и выполнять тяжелую физическую работу, они собираются в группы и разыгрывают смертных, рыбаков или виндсерферов. Юноши обычно обладают стройным атлетическим телом, а девушки – высокой пышной грудью и внешностью, которая и святого заставит сомневаться в своих клятвах.

Старцы

Чем старше становится моргана, тем больше она предпочитает океанские глубины берегам, где их видят все реже и реже. Они больше предпочитают размышлять о подводных тайнах, чем терять время на праздниках знати. Внешне их кожа становится более чешуйчатой, и они все сильнее и сильнее пахнут морем.

Образ жизни

Моряки, рыбаки, смотрители маяка, отшельники, экологи, океанографы, работники доков…

Предрасположенность

Природа.

Право рождения

- **Рожденные морем**

Морганы – водные создания, прекрасно адаптированные к своей среде обитания. Сложность всех бросков уменьшена на 2, если в они происходят в воде, и скорость плавания увеличена в два раза. Они способны уплывать на глубину и выдерживают большое давление (25 метров на каждую точку Выносливости). В человеческой форме они могут нырять, задерживая дыхание на время, равное их Выносливости, умноженной на 5. Если они находятся в воде Грёзы, то могут дышать, как обычно, без временного лимита.

- **Песня моря**

Женщины, как и мужчины, могут с легкостью привлечь к себе людей. Когда они исполняют свою песню, глубокую, как шум волн, бьющихся о берег, завораживающую, как ветер, свистящий над вересковыми пустошами, каждый человек в районе 50 метров, умноженных на уровень Манипуляции, должен сделать бросок Силы воли (сложность 7), чтобы удержаться от желания присоединиться к тому, кто исполняет столь восхитительную песню. Эффект способности длится, пока это не вредит жертве.

Недостатки

- **Связь с океаном**

Морганы теряют один пункт Гламура за каждый день, проведенный вне воды, если не могут провести хотя бы час в ванне с соленой водой. Если моргана не получает доступа ни к какой воде, она теряет два пункта Гламура.

Цитата: «Пускай морской бриз сопровождает тебя на крыльях Грёзы, незнакомец!»

Мнения

Слуаги – они хранят множество секретов и знают ответы на множество загадок, но они не умеют этим пользоваться. В конце концов, мы такие же мудрые и знающие, как и они, зачем иметь с ними дела?

Богганы – заботливые и работящие, они сами себя заковали в цепи. Им нужно сражаться за свои права и раскрыть свои таланты!

Красные Шапки – с этими парнями тяжело сблизиться. Не будем их трогать, пока они не трогают нас…

Эшу – заядлые путешественники наверняка видели все моря на свете. Нас очаровывают их истории, они всегда желанные гости в наших Зачарованных Местах.

Корред – мы практически никого из них не знаем. Нам говорили, что они верные и честные, но их незаметность заставляет нас их подозревать.

Нокеры – порой они надоедают, даже отталкивают… но они свободны и не стесняются осуждать других Китейнов.

Паки – их выходки действительно забавные… пока они не пытаются разыграть нас. Их проблема в том, что они не знают, когда остановиться.

Сатиры – наши земные близнецы. Они страстные и активные, как и мы. Нам нравится порой присоединяться к ним на земле и участвовать в их веселых праздниках.

Ши – оставим им бразды правления, это требует у нас слишком много времени, зато кажется, развлекает их… Но внимание, если они устроят двор в одном из наших фригольдов, то лишь потому, что это мы разрешили.

Тролли – мне нравятся эти гордые ребята! Они могут устоять даже перед большими волнами.

Общество Исчезнувших Повстанцев

С какой стороны ни посмотри, Франция находится во власти Банальности и удушающего традиционализма. Однако существуют несколько сообществ подменышей, которые отказываются принять существующее положение вещей. Уже несколько лет некоторые личности, успешно скрывающиеся от глаз короля Шаиля, идут по стопам своих предшественников и надеются однажды превратить Грёзу и Реальность в единый анархический и волнующий вихрь.

В самом сердце Королевства Первых Деревьев расположен университет Ренна, где обитают Юноши, способные в один прекрасный день подлить масла в огонь бунта.

Всякий, кто когда-либо сидел на университетской скамье, знает лейтмотивы псевдо-протестного движения, которое в том или ином виде возобновляется каждый год после славного (пусть и неудачного) восстания в мае 68 года. К сожалению, каждый раз мы видим один и тот же маскарад, одно и то же шествие циничных и амбициозных активистов, которые во время общих собраний берут слово и захватывают внимание пассивной аудитории, подбивая их на свое дело. После одного-двух вялых шествий «хороших мальчиков», которые быстро разгоняют первые зимние дожди, кампусы возвращаются к своей серой Банальности. Порой бывает, что это приобретает больший размах, и кое-кто начинает мечтать о баррикадах и коктейлях Молотова… но все накрывается крышкой, как только профсоюзы чувствуют, что ситуация больше не служит их политическим целям и выходит из-под контроля.

Студенты, в иные времена так легко выходящие на улицы, поражены Банальностью, быстро захватившей кампусы. Кураторы теперь превозносят достоинства



профессиональной подготовки и предопределенную судьбу в попытке убедить их, что они нужны миру и наоборот. Большинство студентов глухи к речам своих представителей. Они предпочитают не рисковать и думать лишь о получении диплома, пропуска в блестящую жизнь, столь же иллюзорную, как и путь в Аркадию. Однако не все еще потеряно: подменыши, до сих пор с теплотой относящиеся французскому университету как символу свободы, решили вернуть Грёзу в его стены. Организовав небольшие сплоченные группы, они постепенно заявляют о своем присутствии и активно участвуют в протестных движениях, постепенно выводя студентов из оцепенения. Одна из этих организаций – Общество Исчезнувших Повстанцев Ренна, недавно отличилась тем, что привнесла игривую и даже веселую атмосферу в забастовки, в которых принимала участие.

Участники

Пьер-Жиль Артюи/Сэр Ориэль

(Дворянин, нарушивший запреты)

Двор: Благой
Наследия: Придворный/Павлин
Дом: Гвидион
Обличье: Юноша
Кит: Ши
Искусства: Обман 3, Странствия 2, Фокусы 1, Правление 1
Королевства: Люди 4, Феи 2, Сцена 2
Внешность: Ориэль одевается немного стереотипно, в несколько притянутом бунтарском стиле, но то, как он себя держит, не дает принять его за шута.

История: Ориэль – сын барона, верного королю Шаилю. Барон долго служил при дворе и тем, кто заставлял Грёзу простаивать веками, без малейших угрызений совести. Окончательно порвав со своей семьей Ориэль со спутниками решил вложиться в дела кампуса после частых встреч с Гейрисом, бойцом старой закалки, принимавшим участие в восстании Юношей, которым было отмечено великое возвращение Ши. Он провел много часов, обсуждая и поглощая манифесты, которыми была переполнена библиотека сатира-Старца. Понемногу Ориэль проникся этой священной миссией, которая впоследствии стала его благородной задачей. Благодаря талантам оратора и харизме он уже три года является настоящим лидером Общества Исчезнувших Повстанцев. Он владеет словом, как рапирой, и небольшой сплоченный студенческий мир относится к нему как с уважением, так и страхом. Кажется, будто у него получается все. Самые популярные студенты присутствуют на всех его вечеринках, он покоряет сердца одно за другим, и даже преподаватели прощают ему все! В прошлом году фанатика избрали в студенческий совет на основании, мягко говоря, странных предложений. Он призвал к распространению шушенна[14] и организации праздников, посвященных важным датам кельтского календаря, во время которых студенты танцевали бы голыми вокруг дольменов…

Цитата: «Эй ты, книжная крыса! Перестань пускать слюни на микрофон, сейчас я покажу тебе, как разогреть аудиторию…»

[14] *Кельтский вариант медовухи.*

Эрван Лебиан/Садок
(Оруженосец Ориэля и ответственный телохранитель)

Двор: Благой
Наследия: Крестьянин/Зверь
Обличье: Юноша
Кит: Тролль (принадлежит дому Гвидион)
Искусства: Странствия 2, Фокусы 3, Правление 1
Королевства: Предметы 2, Люди 2, Природа 3, Сцена 1

Внешность: Садок – крупный Китэйн со стриженными под «ежик» волосами под черным беретом. В человеческом облике он всегда склоняет голову, когда проходит через дверь, несмотря на свой сравнительно небольшой рост, ведь в химерической форме это широкоплечий громила ростом два метра. Обычно он носит берцы и никогда не расстается с богато украшенной тростью, которая является н не чем иным, как химерическим мечом. Садок – грозный противник, еще не проявивший большей части своих способностей.

История: Садок давно служит молодому рыцарю Ориэлю. Если правда то, что тролли обычно приносят клятву непоколебимой верности своим сюзеренам, то между этими двумя родилась настоящая дружба, не разделенная иерархией. Ориэлю пришлось упорно работать над тем, чтобы «раскрепостить» молодого тролля, и два товарища принесли взаимную клятву поддержки. Хотя иногда случается, что молодой тролль называет его «сэр», особенно в опасных или стрессовых ситуациях, но Ориэль отвечает на это неизменным раздраженным и веселым взглядом. С создания Общества Исчезнувших Повстанцев Садок с удовольствием взял на себя роль специалиста по безопасности, и эту задачу он несет со строгостью, присущей своему наследию и своему киту.

Цитата: «Сэр… хорошо, Ориэль… Мне нужно четверо парней, чтобы устроить засаду на входе в здание. Только это и еще несколько столов поможет продержаться какое-то время!»

Мюриэль Дампьер/Эвиан де Сан
(Кузина Ориэля, вдохновительница группы)

Двор: Благой (на грани Неблагого)
Наследия: Трубадур/Преступник
Дом: Фиона
Обличье: Юноша
Кит: Ши
Искусства: Обман 3, Изначальность 2, Предсказание 1
Королевства: Предметы 1, Люди 3, Феи 2, Сцена 1

Внешность: Эвиан – молодая девушка с короткими рыжеватыми волосами, заплетенными в две тонкие косички. Она носит откровенную одежду и украшения в кельтском стиле. Ее мрачный вид и зеленые глаза делают ее неотразимой.

История: с момента своего Кризалиса Эвиан и Ориэль никогда не разлучались. Товарищи сначала по играм, а потом и в любви, кузены со временем оказались в сложных и

страстных отношениях, в которых они и сами не понимают всех тонкостей и подтекстов. Сейчас Эвиан по-прежнему следует за Ориэлем. Она стоит за идеей создания Общества Исчезнувших Повстанцев. Ее очарование и щедрая натура обеспечили первые успехи группы, а страсть юной ши привлекла множество студентов, попавших под ее чары… Когда почва подготовлена и момент удачен, она без сомнения поднимается на трибуны, и ее речи столь же пламенны, как и речи ее товарища. Несмотря на огромный успех группы (или же из-за него), Эвиан сошла на скользкую дорожку. Ослепленный успехом Ориэль все реже обращает внимание на свою спутницу и занимается авантюрами. Раздосадованная юная ши приняла вызов и вступила в своеобразный поединок любви, и, надо сказать, весьма преуспела в количестве воздыхателей. Но, по сути, мало что изменилось, Эвиан все делала для Ориэля. Недавно она нашла утешение у Гейриса, который, как хороший сатир, не мог не воспользоваться ситуацией, что совсем не помогло делу… Чувствуя себя смущенной от этой выходки, которая могла сломать ее отношения с Ориэлем, Мюриэль предпочла сохранить секрет, но он все еще ее мучает. Ранее игривая Эвиан закрылась в себе и погрузилась во мрак. Когда она одна, она думает о будущем, об Обществе и даже о браке, но ей начинают наскучивать эти маленькие игры. Одинокая и опустошенная, она стала легкой добычей для Банальности.

В группе лишь Эффлам заметил эти изменения и понял, что причиной тому – Ориэль. Испытывая влечение к Эвиан, он решил сместить Ориэля, чем помочь ей. Остается надеяться, что Общество переживает тот шторм, который скоро его накроет.

Цитата: «Твое движение просто смешно. Тут всех палка в заднице! Одно и то же каждый раз, а тем, кто следует за нами, нельзя сидеть на месте. Пойду повидаю Гейриса. Чао.»

Персонажи игроков становятся невольными свидетелями спора между Эффламом и Эвиан. Последняя выражает беспокойство об одиночестве первого с нежностью, которая в данной ситуации особо не требовалась, и в итоге заявляет, что необходимо рассказать об этом Ориэлю. Эффлам яростно сопротивляется этой идее. К сожалению для персонажей, их заметили и поняли, что те все слышали. Они поддаются паранойе и считают, что те все расскажут лидеру Общества. Персонажам игроков приходится лавировать на шахматной доске местной политики.

Франк Раппар/Эффлам

(Нео-ситуационист, иконоборец, теоретик группы)

Двор: Неблагой
Наследия: Насмешник/Мудрец
Обличье: Юноша
Кит: Нокер
Искусства: Обман 1, Хронос 1, Фокусы 3, Странствия 2
Королевства: Предметы 3, Люди 2, Природа 1, Сцена 1

История: Нокеры немногочисленны в Бретани, и Эффлам более чем горд своим происхождением. Он вырос вне двора и терпеть не может все формальности, так что с удовольствием высмеивает куртуазных придворных, которых считает «Благими дрочерами». Эффлам тяготеет к окружению Гейриса, который щедро снабжает его

анархисткой литературой, и таким образом он оказался в компании Ориэля. Он быстро был очарован их небольшой группой, в чем никогда им не признается. Его отношения с участниками Общества Исчезнувших Повстанцев построены на ожесточенном соперничестве с Ориэлем, и в основном объект этого соперничества – Эвиан. Эффлам все еще влюблен в нее и уже потерпел несколько поражений, но не собирается сдаваться. Безразличие его соперника к собственной кузине лишь подстегивает его защитить даму сердца. Он готов даже отказаться от принадлежности к Неблагому двору.

В Обществе Эффлам ответственен за пропаганду. Сильно вдохновленный теорией ситуационистов, он называет себя «пионером альтернативной анархистской онтологии» и мечтает в будущем преуспеть в создании настоящей Временной Автономной Зоны. С тех пор, как он поставил свой компьютер в Зачарованном Месте группы, Эффлам показывает некоторые тревожные симптомы, которые вероятно указывают на Бедлам.

Цитата: «В Париже началось движение. Если мы не предпримем никаких действий до Самайна, то приметы говорят, что проект ВАЗ не будет готов в этом году.»

Фригольд Исчезнувших Повстанцев

Во время исследований университета четверо товарищей обнаружили лестницу неизвестного назначения под одним из главных лекториев кампуса. Они наткнулись на небольшую комнатку, видимо, заброшенную техническими службами, в которой в свое время встречались революционеры. Разорванные плакаты, напоминающие о великих достижениях студенческого протеста, портрет Че, нарисованный на стене, старый грязный мимеограф, груды листовок – все эти сокровища были пропитаны Гламуром, что также вдохновило группу преобразить эту комнатку в Зачарованное Место. Понемногу Грёза заполнила комнатку, где Юноши разрабатывают планы действий по изменению мира или приходят просто спрятаться в случае переполоха. Из всей группы Эффлам действительно проводит здесь больше всего времени, особенно с тех пор, как он поставил здесь свой компьютер. Он питается неким устройством, работу которого может понять лишь нокер.

Гейрис

(Сатир-Старец, управляющий химерической библиотекой)

Гейрис – старый вояка, участвовавший во Фронде Юношей, прокатившейся по стране в 70-х. Поскольку казалось, что дело полностью провалилось, он отступил в Ренн и открыл маленькую библиотеку. Он заполучил несколько сокровищ, наполненных Гламуром, которые хранит для редких завсегдатаев, приходящих его навестить. Его преисполняет горечь, и трудно уговорить его рассказать о прошлых подвигах. Но стоит ему решиться, как долгие и увлекательные рассказы доводят аудиторию до границ Грёзы…

Недавно Гейрис воспользовался печалью Эвиан, чтобы «утешить» ее в своей манере. Опасаясь последствий, которые могли бы разрушить его дружбу с Ориэлем, он предпочитает сохранять молчание и держаться подальше от молодого гордого дворянина.



Мишель Турнье
так называемый Мик

(Даунтейн из профсоюза, отправленный из Парижа приглядывать за волнениями)

Студенческим профсоюзам не нравится, когда что-то выходит из-под их контроля. В последние годы они столкнулись с появлением маленьких групп, которые проводили агитацию «демагогическими и нереалистичными» речами. В прошлом году по случаю собрания местного отделения Демократической партии, национальный штаб спешно отправил Мишеля Турнье вернуть студентов Ренна на путь истинный. Оказалось, что университет в самом деле переживает волнения, вызванные влиянием Общества Исчезнувших Повстанцев. Учитывая важность этого университета на национальном уровне, Турнье взял на себя ответственность восстановить порядок.

Мишель, который предпочитает, чтобы его называли «Мик», быстро показал себя серьезным соперником. Он даже заставил Ориэля в бешенстве покинуть трибуну под освистание юристов. Стоит признать, что Мик настолько силен, что способен прорваться сквозь Грёзу… Он принадлежит ко все более распространенному виду Даунтейнов, которые не признали свою натуру подменыша. Задыхаясь от кипевшего в нем хаоса, он впитал в себя путь Банальности с полным осознанием того, что делает. Мик здесь для того, чтобы уничтожить Общество, и он получает от этого определенное извращенное удовольствие…

Мик всегда носит модные пиджаки с разнообразными галстуками. Его надменный вид и мятежное поведение кажутся пощечиной Обществу.

Цитата:

— Восторженный студент: «…и мы могли бы устроить что-то типа карнавала, ну, ты понимаешь, о чем я говорю!»

— Мик, развалившийся на скамье зала: «и продавать на нем барбекю? Да брось, старина. Мы говорим о деле профсоюза, а не о школьной ярмарке!»

Домены Грёзы



В отличие от Конкордата Тир-на-Н'ог, учрежденного Верховным Королем Дэвидом, Грёза во Франции глубоко затронута Банальностью, которую мастерски поддерживают Каиниты и Технократы. Золотой век фей королевства отныне не более, чем меланхоличное воспоминание, передающееся из уст в уста подменышей с затуманенной памятью. Несмотря на это, некоторые Королевства с возвращением Ши возобновили деятельность, но так и не достигли прежнего расцвета. Под влиянием короля Шаиля они вновь кажутся замороженными в хрупком равновесии. Но Грёза капризна, и даже самые просвещенные прорицатели не могут сказать, что несет завтрашний день.

Королевство Первых Деревьев

Убежище и центр абсолютной власти короля Шаиля, королевство Броселианда вместе с Королевством Волн считается старейшим во Франции. Когда-то покрывавший большую часть внутренних земель Бретани мифический лес сильно уменьшился, в частности из-за интенсивной вырубки, от которой страдал веками. Сегодня осталась лишь несколько деревьев. Однако легенды все еще более, чем живы.

Из всех Королевств фей Франции Королевство Первых Деревьев несомненно было основано первым, и оно же более всех вовлечено в политические игры, так любимые ши. В течение первых лет

после Разделения мощный первородный лес, тогда покрывавший большую часть Бретани, поприветствовал первых изгнанников, направляющихся в сторону Тир-на-Н'ог. Каждое дерево, каждый камень, каждый источник источал Грёзу, и многие феи просили здесь приюта, перед тем как отправиться дальше, за океан. Перед наплывом беженцев, которые пересекали эти земли, король Броселианда Толас из дома Лиам поручил Графу Шаилю (одному из своих самых преданных вассалов) обозначить и охранять границы Броселианда, чтобы обеспечить стабильность Королевства. По меньшей мере можно сказать, что Шаиль с усердием взялся эту работу.

Земли, находящиеся под управлением Графа, простирались перед Дорогами Королевства Волн, и те, кто хотел отправиться на Тир-на-Н'ог, должны были пройти через его владения. Пользуясь статусом доверенного лица короля, Шаиль предоставлял убежище тем, кто перевозил химерические сокровища и дросс, а остальные должны были существенно заплатить за право прохода к границам Королевства Волн.

Шаиль быстро разбогател и окружил себя не слишком совестливыми соратниками. Несмотря на предупреждения советников, Толас предпочел игнорировать проблему из-за некоторых клятв, которые связывали его с Шаилем. Осчастливленный безразличием своего сюзерена Шаиль пообещал титулы и земли тем, кто поддержит его притязания на Королевство Первых Деревьев. Во главе своей армии он отправился в Домен Высоких Деревьев, расположенном на вершинах Уэльгоата, чтобы воздать почести своему Королю в честь праздника Имболка, знаменующего возвращение весны. Прибыв ночью, Шаиль и его последователи перешли к действиям: они перебили большую часть королевской семьи и затушили Бейлфайр домена. Между Толасом и предателем-вассалом разразилась тяжелая дуэль, из которой Шаиль вышел победителем благодаря обману. Он оставил бывшего сюзерена умирать, бросив его в смертельные завихрения Ближней Грёзы. Затем Шаиль провозгласил себя новым Королем Броселианда и основал собственный дом, щедро раздавая титулы и земли тем, кто был ему верен. Будущее подданных Толаса было не столь радужно: их объявили отступниками. Те, кто остался верен предыдущему монарху, решили вести партизанскую войну против слуг нового правителя. Западная часть Броселианда превратилась в настоящее поле битвы, где повстанцев, ведомых Бренором, племянником короля Толаса, поддерживали не только люди, но и феи из Королевства Волн и с Британских островов.

Ситуация могла легко обернуться в пользу повстанцев, если бы не способность Шаиля повернуть историю себе на пользу и восстановить репутацию. Пока его войска безжалостно расправлялись с мятежниками, Узурпатор изменил образ Толаса, который остался во всеобщих воспоминаниях. Подделав хронику, Шаиль сделал Толаса кровожадным Тираном, связанным с Неблагим двором. В то же время обитатели города Иса, которые долгое время были его врагами и прекрасно знали, каким образом тот захватил трон, неожиданно скрылись в Грёзе. И так как основные противники оказались далеко от поля боя, новый суверен смог с легкостью распространить свою власть. Когда Банальность захватила всю Францию, Шаиль заключил альянсы с дворянством Бретани, особенно с семьей Монфор, чьи территории располагались в сердце его королевства.

Благодаря этим ловким политическим маневрам регион вскоре стал домом для монахов-ирландцев, чьей миссией было собирать знания фей и сохранять их в памяти.

Зная о том, что однажды его королевству будет угрожать Раскол, Узурпатор с удвоенной силой начал восстанавливать Грёзу своего леса при помощи местного дворянства. Именно в это время были написаны «Списки Обычаев и Традиций леса Брешелиант», которые описывали обряды и обязанности дворянства, ответственного за поддержание Грёзы. Также ожидая волны Банальности, которые скоро обязательно нахлынут на его земли, король Шаиль приступил к укреплению своей крепости, пользуясь войной за престолонаследие, которая разразилась в Бретани и предшествовала Разделению.

На протяжении всего этого конфликта на периферии Столетней войны, которая утопила французский народ в огне и крови, новый сюзерен работал над объединением своего королевства и полным искоренением повстанцев, которые были готовы заключить договор с феями Великобритании в надежде восстановить свои земли. К тому времени как предупреждения о Катаклизме уже достигли его, Король победил последних верных Толасу вассалов и их лидера Бренора, отныне отмеченного печатью позора и спасшегося бегством… Затем Шаиль удалился в свой замок в Броселианде и встретил Раскол за стенами, уверенный, что его работа выдержит испытание Временем.

В стране банального Гламура

Сообщение, приведенное ниже, отправлено графом Вернахом Верховному Королю Дэвиду на гоблинском пергаменте и продиктовано настоящему писцу. За любые ошибки в переписи следует винить его.

Люгин
— Фактотум Королевских Архивов.

Мой Король,

Да найдет это послание вас в добром здравии и да не узнает ваше правление осени.

Как вы и приказали, я пересек большую воду, где дремлют последние левиафаны, и прибыл в Королевство Первых Деревьев. Прилагаю подробный отчет о том, что я там обнаружил, в том числе о чувствах, которые испытывают придворные Короля Шаиля. Я надеюсь, что вы найдете в данном отчете все, что вас волнует и ответите мне, как только это станет возможно.

Путешествие

С момента моего пробуждения и посвящения в рыцари мне посчастливилось не прожить и дня вне Конкордии, что неудивительно. Те, в чьей памяти еще сохранились проблески чудес прошлого, иногда жалеют об утраченном Гламуре и той части Грёзы, которая, как говорят, навсегда исчезла. Той толики Гламура, что содержится во всех вещах, тем не менее достаточно, чтобы вызвать во мне чувство, будто я все еще по-детски заворожен окружающим миром. Наверное именно эта инфантильная сторона и защищает меня от Банальности, когда я должен выполнять свою работу за пределами Грёзы. И тем не менее, ничто не могло подготовить меня к тому, что ждало в Старом Свете.

Мое путешествие сразу началось с недобрых предзнаменований. В аэропорту было холодно, и люди ходили с опустошенным видом, совсем не горящие желанием открыть для себя новые страны, а наоборот, пожираемые скукой. Небо было пасмурным, а полет неприятным, ведь дождь и ветер похоже специально пытались сбить нас с курса. Даже обширные водные пространства под нами, не тронутые свирепствующей Банальностью, недвижимые и при этом постоянно меняющиеся, не вселили в меня уверенности. Чем ближе мы становились к Землям Предков, тем хуже мне становилось. Я надеялся, что мое сердце снова проявит свою силу, но тем не менее, когда самолет приземлился и я впервые ступил на землю Королевства Первых Деревьев, мои ноги подкосились и я почувствовал рвотные позывы. В тот момент я подумал, что на меня напал Даунтейн, так велико было мое потрясение. Я не мог поверить своим глазам, ведь тому, что увидел мой взгляд подменыша, не было имени: сама Грёза в этом месте была испорчена.

Не нужно было прибегать к Искусствам, чтобы заметить разложение, коснувшееся всего вокруг. Умирающие деревья, ровными рядами высаженные вдоль дороги из аэропорта, все поросли серым лишайником, и судя по виду только и ждали пожара, который избавит их от этого ужасного существования. Каменные строения разваливались на глазах, а металлические перила и фонарные столбы покрывала зеленая ржавчина.

Должен признать, я долго раздумывал о причинах этого феномена. Лишь встретившись с посланником короля Шаиля, который должен был меня сопровождать, я осознал истину. Мы встретились в Париже, столице страны, где находится королевство Шаиля. Этот город вдохновляет на творчество, и это видно даже в постройках, которые кажется сделаны из дросса, так велико и ощутимо их химерическое сияние. Тем не менее, даже рядом с такими чудесами, о которых я поведаю чуть дальше, у меня на сердце было тяжело. Как же правитель этой страны позволил своим землям так сильно деградировать?

Когда я наконец прибыл на встречу со своим сопровождающим, готовым отвести меня к Правителю, я увидел всего лишь Китейна-простолюдина, пусть и благородного, но ужасно бесцеремонного и не соблюдающего никакой протокол. Мало того, что он не встретил меня с почестями, полагающимися послу, король Шаиль решил, что в качестве представителя можно послать какого-то пака!

Когда я увидел, как этот «персонаж» с огромными усами и кошачьими ушками на макушке направляется ко мне, я понял свою ошибку. Беспокоясь из-за болезненной атмосферы этого края, я сам того не понимая рассматривал ее фейский облик. Вся эта дряхлость и запустение затрагивало Грёзу, и необъяснимая нехватка Гламура изменила мое восприятие. Я решил как можно скорее выяснить причины этого дефицита и понять, как же китейны могут здесь выживать. На меня давила не Банальность, а отсутствие Гламура. Прошу прощения за эмоциональность, мне кажется я слишком углубляюсь в лишние детали, но то, что я чувствовал, сложно описать иначе, чем через визуальный образ.

Паку, похоже, нравилось заставлять меня чувствовать себя неловко, так что мне пришлось приложить очень много усилий, чтобы он начал вести себя нормально, и я смог наконец представиться. Я оставался хладнокровным, но было очень непросто остановить себя от того, чтобы наказать этого холопа так, как он того заслуживал. Но очень хорошо, что я сдержался, так как оказалось, что у него были титул и земли.

Слухи об упадке дворянства в этой стране оказались, к сожалению, невероятно точны, потому что иначе как такую тварь можно было удостоить почестей? Уже к этому моменту я невероятно устал. Впрочем я понял, что придурка зовут Тибер, и он — виконт при дворе короля Шаиля. Его задачей было сопровождать меня на протяжении всего визита и следить, чтобы я ни в чем не нуждался. Не стоит и говорить, что я уже давно научился не доверять пакам, и что этот вызывал у меня столько же доверия, сколько все остальные его сородичи. За время моих разъездов я к несчастью редко встречал достойных собеседников, так что мне пришлось ограничиться Тибером как главным источником информации. Это многое говорит о достоверности той информации, которую я не смог проверить лично. Тибер — умелый оратор, и даже если мне удалось не раз и не два подловить его на слове, я не могу утверждать, что эти небольшие уловки не были предназначены для того, чтобы заставить меня проглотить еще большую ложь. Так или иначе, я постараюсь как можно внимательнее отнестись к редактуре данного отчета.

Броселиандский лес

Мы немедленно отправились в путь во дворец Короля в Броселиандском лесу. Путь был тяжелым и неприятным, так как запустение распространилось по всей земле, и мы постоянно встречали враждебно настроенных химерических созданий. Тибер, которого я посчитал скорее трусливым, чем хитрым, советовал мне избегать их, так что пришлось проглотить свою гордость, чтобы не унижать сопровождающего еще сильнее.

Несмотря на то, что путь был достаточно долгим, мы не прошли мимо ни одного Зачарованного Места, и только в окрестностях Броселиандского леса кошмар наконец закончился. Я узнал, что сейчас он лишь бледная тень своего былого великолепия; в былые времена его было не пересечь за один день, и листва этих деревьев не пропускала солнечный свет. И все же… и все же я вошел в Аркадию. По крайней мере, именно так я представлял эту мифическую страну по рассказам своих предков. Каждый камень, каждое дерево, каждый ручеек, каждая горка были наполнены Гламуром, и везде моему взору представала Грёза и ее чары. У каждого места была своя история, свое фейское наследие; здесь перекресток напоминал о легендарной встрече, с которой начался Сумеречный Пакт, там камушек защищает своей магией последний вид Священного Падуба. Даже бесконечный треп Тибера, не замечающего этой красоты, не смог нарушить ее очарования, и с легким сердцем я сочинял короткий стих, пока мы приближались ко дворцу.

Как же описать сам замок? Мои глаза наполнились слезами, когда я его увидел, но я до сих пор не знаю, были то слезы радости или грусти. Резиденция короля Шаиля не похожа ни на что на свете; ее великолепие, древность этих камней, мощь и грация ее башен, поднимающихся до самых облаков, обилие ее украшений — все это вызывало восхищение и уважение. Но при этом фундамент дворца заложен в незапамятные времена, его стены ослабли, его флаги потускнели, песни в его залах звучат хрипло, и холодный ветер блуждает по коридором, разнося запах сырости. То, что время не пощадило такое восхитительное место в самом сердце наших старинных земель, наполнило меня тоской.

Двор короля Шаиля

Если хоть какие-то простолюдины еще смеют сомневаться в благородстве и стати Властелинов Грёзы, то их злословие застряло бы у них в глотке при одном только виде короля Шаиля на троне в Броселиандском дворце. Время, конечно, оставило свои следы на его лице и слегка сгорбило его плечи, но его голос все так же ясен и силен, его разум не подводит, а его стать внушает уважение. Когда вокруг собираются придворные, каждый

жест он делает согласно традиции, но при этом он не кажется скованным, и энергично правит церемонией. Здесь нет и намека на ту фривольность, которую мы наблюдаем при самых «прогрессивных» дворах Конкордии. Если суверену и приходится иметь дело с простолюдинами и даже пускать их в свое ближайшее окружение, те знают свое место за колоннами тронного зала, пока их сюзерены проводят собрание.

Некоторые практики сюзерена мне поначалу показались архаичными, но это лишь до тех пор пока я не понял их сложное значение. Я уверен, что большей части камергеров Конкордии пошел бы на пользу визит в Королевство Первых Деревьев, чтобы вспомнить древние обряды и традиции. Будучи дальновидным правителем, король Шаиль с момента своего восхождения на трон добавил к законам Эшеата еще один принцип — Право Памяти. Оно гарантирует, что все Китейны должны работать над сохранением сокровищ и традиций фей. Правитель, наследник и защитник наших воспоминаний, иногда тысячелетней давности, располагает библиотекой, в которой содержится больше работ, посвященных Китейнам, чем во всей Конкордии. Некоторые документы, написанные Магами, Галлейнами или Заблудшими, были созданы еще до Сумеречного Пакта. Одна из самых интересных секций посвящена генеалогии семей благородного происхождения, и то немногое что, я успел увидеть, позволяет утверждать, что там можно найти генеалогические древа, корнями уходящие во времена, когда врата Аркадии еще не были закрыты. Многие наследственные споры было бы проще разрешить, если бы эти архивы были доступны. Конечно, король яростно их защищает, но как можно его в этом винить?

Побочным эффектом Права Памяти стало то, что двор погружен в прошлое, во времена, когда Банальность еще не преобладала над Грёзой. Здесь поют баллады, давно забытые в наших краях, и танцуют под них очень заученные танцы, лишенные свежести и спонтанности. Детей и Юношей учат старинным жестам, чтобы те передали их следующим поколениям. Церемонии Броселианда несут все ту же силу, как и в прошлом, и это не просто символические акты, которые исполняют во время праздников. Здесь не дают слова «реформистам» и прочим «модернизаторам», ведь король Шаиль ответственно следит за тем, чтобы Эшеат и Право Памяти уважали.

Без сомнений, именно уникальная атмосфера этого места сделала его пристанищем последних корред (во всяком случае Тибер заверил меня, что это последние). Если бы пришлось довериться простолюдину, то можно с уверенностью выбрать для этого корра, так как эти китейны в каком-то смысле являются воплощением традиции фей. Они верны своему наследию и сюзерену, и составляют большую часть двора, хотя при нем есть и представители других китов. К сожалению, преданность корред и их связь с Грёзой делают их ужасно уязвимыми к Банальности. Это и есть причина, по которой они редко выходят за пределы Броселианда. Их знание обычаев настолько феноменально, что Мастер Церемоний во дворце не один из ши, как бывает обычно, а корр Фолинель. Этот китейн — настоящий источник забытых знаний и наук, но к огромному сожалению он, мягко говоря, не слишком словоохотлив. В обмен на кое-какую информацию о дворянстве Конкордии, которая показалась мне совершенно неважной, он поведал мне, что леди Гаствильд, которая часто бывает при вашем дворе, является троюродной сестрой герцога Топаза. Это открывает новую перспективу на ее странное поведение, которое она проявляет последние несколько лет. Еще один известный корр — Лорд Фульминас, получивший титул рыцаря дома Кевиль от самого короля Шаиля за то, что нашел Санкевив (Sansquevive) — белый клинок покойного Толаса. Его поиски, которые продлились пятнадцать лет и завели его как в ближнюю, так и в Глубокую Грёзу, вдохновили короля на этот практически неслыханный для меня жест. Санкевив наконец вернулся в королевские ножны, и хотя с тех пор его владелец не снисходил до открытых боев, именно этот клинок позволил ему нарастить влияние и авторитет.

КОРРЕД

(ед.ч. – Корр/мн.ч. – Корред)



Хранители тайн и блюстители традиций фей, которых они являются памятью и воплощением одновременно. Разносторонний корр может одновременно стать искусным переговорщиком, бродячим шутом или гарантом древнего пакта. Но даже если он кажется исключительно беззаботным, он всегда внушает доверие. Ничто для корра не может быть важнее, чем его слово, и едва ли кто-то из них может вспомнить своего сородича, уличенного в явном обмане. Тем не менее лишь безумец будет верить в каждое слово корра. Обман путем недомолвок, информация, зависящая от контекста, недопонимания — корред на самом деле возвели некоторые манипулятивные техники в ранг искусства, и все идеальны, чтобы обмануть жертву при необходимости. По легенде иезуиты научились всему у пожилого Старца-корра, которого собратья изгнали за незначительный обман.

Благодаря своей натуре, корред — идеальные подданные ши. Те естественным образом вызывают в них уважение, и никогда ни один корр не думал о том, чтобы высказать реформистские идеи. Хотя остальные китейны говорят о них с придирками и сарказмом, они однако считают, что корры просто не способны жить иначе, чем на службе. Но корред это не трогает…по меньшей мере потому, что их недоброжелателей больше, и они лучше вооружены. В числе секретов, хранимых корред, есть множество проклятий с очень неприятными эффектами, и потому лучше принимать корред такими, какими они есть, или критиковать их с осторожностью. Их отличные знания и память часто позволяют

им занять роли камергеров, судей или управителей. Совет корра, подкрепленный примером множества прецедентов, часто помогает заключить мировое соглашение во время судебного разбирательства.

Корред иногда сложно понять, так как они следуют давно забытым всеми древним традициям. Можно быть с ними друзьями или даже в любовных отношениях, но при этом их очень легко обидеть или даже сделать своими заклятыми врагами, нарушив какое-нибудь табу, о существовании все давно забыли. Именно по этой причине у корред есть репутация непостоянных созданий. Хотя они определенно самые уравновешенные из всех китейнов, и даже крайне редко принимают решения, не продумав заранее все возможные осложнения и последствия. Они честные и искренние, и ждут, что их собеседники будут проявлять те же качества. Горе тому, кто обманет корра, ведь его месть будет безжалостной и часто несоизмеримой с обидой. Как и богганы, корред не способны противостоять привлекательности секретов, им нужно все узнать любой ценой. Поэтому корред всех поколений отправлялись в путешествия, чтобы заполучить малоизвестные знания или пролить свет на нераскрытые тайны. По тем же причинам имейте в виду, что детективы этого кита всегда раскрывают дела, даже если им приходится вложить в это очень много сил и средств. Среди корред секреты составляют более ценную валюту, чем дросс. Но при этом прошлое гнетет их так сильно, что они редко доверяются представителям других китов.

Как уже было сказано, внешность и сущность корред настолько связаны с миром фей, что в настоящее время они особенно чувствительны к наступлению Банальности. Это объясняет, почему они редко путешествуют за пределами Грёзы без крайней нужды, и их почти невозможно больше встретить нигде кроме как в компании ши, с которыми они разделяют эту слабость. В отличие от последних, их прагматизм и добродушие все же чуть лучше защищают их от Бедлама, так что с ними гораздо легче вести дела после долгого пребывания в Грёзе.

Внешность

У корред невысокий рост и круглые животы. Они любят коричневую или зеленую одежду и часто носят разные шапки, которые скрывают их длинные острые уши и густые каштановые волосы. Их бурная растительность на лице часто становится причиной комплексов, и те кто не бреется, часто заплетает усы и бороды и украшает их цветами. Женщины-корред также страдают от этой проблемы (хотя и в меньших масштабах), но это совсем не беспокоит их воздыхателей. Высокие скулы и морщинки в уголках губ и глаз придают их лицам смеющийся вид, даже когда корред произносят страшнейшие проклятия.

Обличья

Дети

Именно в детстве корред шутливее всего. Они обожают играть словами, обманывая собеседников правдой или заставляя отказаться от своих слов. Эти корред опаснее всех, так как их легче всего разозлить.

Юноши

В этом возрасте корр отправляется на поиски ответов на свои вопросы и пытается раскрыть секрет, или же обнаружить потерянное сокровище. Также именно в этом возрасте они самые общительные, и ищут компании своих сородичей.

Старцы

Старец-корр, переполненный мудростью обладатель множества секретов, начинает вести все более и более оседлый образ жизни. Его репутации обычно хватает, чтобы привлечь к себе тех, у кого есть конфиденциальная информация. Они же всегда могут рассчитывать, что корр всегда готов щедро платить за любые данные, которые обладают для него ценностью. Старцы не бреют бороды.

Образ жизни

Нотариусы, юристы, судьи, археологи, детективы, архивариусы, биографы, шпионы…

Предрасположенность

Феи.

Права рождения

- **Завет**

С момента своего посвящения молодой корр наследует секреты предков. Ему могут доверить место нахождения сокровища, истинное имя могущественного создания, сущность некоторых заклинаний, слабое место химерического чудовища или правителя, потерянный кантрип, существование пакта или обета, долг и так далее. Игрок и Рассказчик должны определить точную природу этой информации, чтобы хроника стала интереснее. Один раз за сцену корр может совершить бросок Интеллект + Гримуары по сложности не меньше 8. Если бросок успешен, он обладает конфиденциальной информацией, полезной в текущей ситуации.

- **Равновесие**

Хотя корред уважают традиции, они все же достаточно рассудительны, чтобы не быть слепыми к опасностям Грёзы, так что их устойчивость к Бедламу выше, чем у других китейнов. Они могут долго находиться в Грёзе без последствий для своего душевного равновесия. Точные последствия этого дара остаются на усмотрение Рассказчика.

Недостатки

- **Истина**

Корред не могут лгать. Это не обязательно означает, что они вынуждены в любой момент говорить правду, или что они не могут обманывать своих собеседников иным способом. Если корр хочет непрямым образом обмануть собеседника, например утаив информацию, он должен сделать успешный бросок Силы воли (сложность 8). Даже если

бросок успешен, он все еще заинтересован в том, чтобы это не стало явным, чтобы избежать презрения со стороны собственных сородичей. Обратная сторона этого недостатка — ему легче заручиться доверием других китейнов.

- **Проклятье Банальности**

Та же самая слабость, которая есть у всех ши (см. книгу правил Подменыш: Грёза, стр. 163). Примечание: этот недостаток есть только у корред Броселиандского леса, которые прожили более десяти лет под влиянием короля Шаиля. Если один из ваших игроков хочет играть за члена этого кита, вы можете освободить его от этой слабости.

Цитата: «Если бы вы обратили более пристальное внимание на смысл моих слов, вы бы поняли, что я никогда этого не говорил!»

Мнения

Слуаги – они играют все ту же роль, которую всегда играли, и нам больше нечего им сказать. Они мудрее, чем о них думают.

Богганы – позор для всех китейнов. У них есть заклинания для протирания пыли…

Красные Шапки – грубые громилы не представляют для нас интереса…разве что могут сократить численность паков.

Эшу – практически неиссякаемый источник знаний. Однако они слишком много думают о ценности своих историй, и слишком яро на них наживаются.

Морганы – если бы они только согласились рассказать нам о секретах Ис. Увы, они молчат, как рыбы.

Нокеры – если бы они своим гениальным умом решали бы менее тривиальные задачи, они могли бы создавать настоящие чудеса.

Паки – лжецы и проходимцы, чтоб их всех!

Сатиры – слишком непостоянные и противоречивые, так что мы ни в чем им не доверяем.

Ши – наши господа и проводники на пути к совершенству.

Тролли – они так же хорошо защищают фей, как мы защищаем их секреты. Они благородные создания, и заслуживают доверия.

Политические фракции

Коль скоро я уже упомянул дом Кевиль, было бы неплохо подробнее описать политические процессы, которые разворачиваются в Королевстве Первых Деревьев. После событий, которые предшествовали и разворачивались одновременно с Расколом, этот дом пришел к власти в Королевстве после дома Лиам. Мы знаем, как Лиам относятся к Сынам Адама, поэтому неудивительно, что Право Памяти сделало его членов изгоями. Ни один член благородного дома Лиам не имеет права основывать Зачарованные Места на территории королевства. Эта мера может показаться слишком суровой, но строго выполняется с тех пор, как феи поняли абсолютную необходимость сохранять баланс Грёзы в этом краю, подавленном Банальностью.

На этот счет Тибер рассказал мне один слух, согласно которому некий Китейн по имени Цедан якобы пытался возродить этот Дом. Он выдал себя за сына Правителя Толаса и заручился поддержкой Бренора, племянника покойного короля. У этой истории нет ни малейшего основания или доказательства, так как совершенно невозможно, чтобы эти личности были до сих пор живы. И даже если они живы, едва ли они могли бы работать сообща. Но все же подобный вздор я слышал не раз за время своего путешествия по королевству, особенно в тех местах, где до сих пор напоказ выставлены гербы дома Лиам. Похоже, что король Шаиль не воспринимает эти слухи всерьез, но что может случиться, если речь действительно идет о планах попытки государственного переворота под началом группы озлобленных дворян, которые пользуются древними легендами, чтобы подорвать его легитимность? Возможно стоит послать шпионов расследовать это дело.

Королевство Первых Деревьев занимает не очень большую территорию, и не подразделяется множество меньших наделов, как у нас за Атлантикой. Ему принадлежат лишь пять герцогств, которые по площади едва ли превосходят графства Конкордии. Два из них относятся к дому Кевиль и принадлежат герцогам Англаду и Брайосену. Последний пытается повторить великолепие Броселианда с помощью того скудного Гламура, которым он располагает, но эти попытки заслуживают уважения (чуть позже я подробнее напишу о причинах недостатка Гламура в этом царстве).

Королевства, Графства и прочие Баронства

Иногда бывает сложно разобраться в расположении всех доменов и королевств на французской земле. Королевство Первых Деревьев — во многом важнейшее из Королевств Бретани, но скорее за свое великолепие и власть, чем за свой размер. Конкретно Броселианд может по праву считаться «столицей» фейской Франции. Многие меньшие территории присоединяются к нему. Пять из них уже упоминались выше на этих страницах, но вполне возможно, что существуют и другие. Пять Герцогств напрямую подчиняются королю Шаилю и принадлежат дому Кевиль, Гвидион и Дугал.

Герцогство Сводов (Париж) — единственное сопоставимое по силе с Броселиандом. Столица на весь мир известна своим обилием Гламура, даже если он проявляется хаотичным образом. Остальная Франция разделена на умирающие в агонии королевства, в большей части из которых есть еще несколько Зачарованных Мест. Однако доступ к ним становится все сложнее, и ситуация вряд ли изменится сама.

Королевства более не управляются отдельными лидерами (хотя некоторые герцоги периодически пытаются ими завладеть), и их политическое присутствие незначительно.

Далее — список основных доменов и правителей Франции.

Королевства Бретани

- Королевство Первых Деревьев (Броселианд)
  - Король Шаиль, ши дома Кевиль
- Графство Тысячи Скал (Остров Бреа)
  - Графиня Гальенна, ши дома Эйлунд
- Королевство Ив
  - Король Меилге, ши дома Эйлунд (*оно в Конкордии — прим.перев*)
- Баронство Маленького Моря (залив Морбиан)
  - Сэр Гарлон, Неблагой ши (неизвестного дома)
- Бель-Иль, воспоминание Аэс (бывшее Королевство Волн)
  - Сенешаль Друан, тролль. Присутствие морган.

Герцогства Франции

- Герцогство Сводов (Парижский регион)
  - Герцог Англад, ши дома Кевиль
    Это герцогство будет описано подробно в будущем издании о Париже.
- Герцогство Мглы (Юра)
  - Герцог Брайосен, ши дома Кевиль
    Следует отметить Озеро Женен и его Виверну, которые пока не попали под контроль герцога.
- Герцогство Горячих Земель (Пуату)
  - Герцог Гост, ши дома Гвидион
- Герцогство Брызг (Ланды)
  - Герцог Урбенин, ши дома Гвидион
- Герцогство Крон (Альпы)
  - Герцог Гильдас, ши дома Дугал

Королевства Франции

- Королевство Фландрии
  - Несколько ундин по-прежнему обитают в Кале

Герцогство Дюн, Коскилянда и Бариланда исчезли. Выжила лишь Крепость Финэрт (во Фландрии) под контролем ши из королевской родословной Лидерика, но их связь со внешним миром все слабее и слабее.

- Королевство Страны Басков

  Королевства Мари более не существует.

- Королевство Эльзаса

  В водное владение Крётеншуль (в Эльзасе) сложно попасть. По-прежнему ходит множество легенд о Подземном озере в Страсбурге.

- Королевство Лотарингии

  Умирает. Что касается Владычиц Мёза, то они давно исчезли.

- Королевство Нормандии
  - В Гавре существует сообщество гоблинов. Остальная часть королевства погружена в забвение.

- Королевство Оверни
  - Белая Королева Бланш правит королевством Озера (в Озере Буше), последним в этом регионе.

- Королевство Карна (Шартр)
  - В это королевство под властью Лорда эшу Аша'вера в настоящий момент нет прохода.

Еще два герцогства относятся к дому Гвидион. Герцоги Гост и Урбенин, безусловно, верно служат королю Шаилю. Однако при этом очевидно, что они недовольны тем, что вынуждены быть подданными другого Дома. Их небольшие территории похожи на то, что можно встретить в Конкордии, атмосфера здесь величественная и натянутая, потому что даже здесь члены этого дома постоянно ссорятся.

Последнее герцогство принадлежит герцогу Гильдасу из дома Дугал, и помимо своего звания и земель, он командует армией короля, которая принципиально состоит только из членов его дома. У этой армии тяжелая обязанность: они борются с ужасными



химерическими тварями, которыми кишит королевство. За время своего путешествия я постоянно встречал патрули из полудюжины воинов в доспехах, потрепанных постоянными боями. Однако я обязан одному из таких отрядов жизнью. Они пришли нам на помощь, когда мы с Тибером оказались зажаты на дне ущелья химерами, похожими на помесь волка и стрекозы. Именно в этот момент я выяснил, что пак отлично обращается с кинжалом, и что мое первое впечатление о нем, как о трусе, было несколько поспешным.

Герцоги входят в Тайный Совет из шести участников, включая короля. Учитывая доминирование дома Кевиль и безоговорочный авторитет королевской власти, стоит признать, что у герцогов нет реального влияния на серьезные решения. При этом говорят, что король Шаиль — справедливый правитель, и внимательно выслушивает каждого советника, стараясь всегда угодить большинству.

У тех семей, которые не входят в совет, нет вообще никакого политического веса. У дома Скатах, насколько я знаю, резиденции нет. Это легко объясняется тем, что король Шаиль продолжал править на Земле, когда китейны ушли в Аркадию, и с их возвращением во время Возрождения он был здесь, встретил их и помог облегчить их возвращение. Это причина, по которой дом Скатах в этом краю не так влиятелен, как в Конкордии.

Члены дома Фиона есть во всех Зачарованных Местах, а также в самом Броселианде. Хотя кажется, будто их скорее терпят, чем рады их видеть, у них тем не менее есть титулы и роли при дворе, в частности у Лорда Блейза, личного советника Его Величества. Его роль неясна, и мне кажется он здесь лишь потому, что король Шаиль хочет заслужить расположение королевы Маб. Зачем? Не знаю.

Каждый знает, что лорды дома Эйлунд, покидающие Королевство Ив и уходящие из-под защиты короля Мейлге, делают это в довольно неблаговидных целях, и мало кто признает, что водит дела с этими благородными подменышами, за исключением герцогов Гильдаса и Урбенина. Каждый из них, наверное, к выгоде использует этот союз: будь то для борьбы с химерами или собственными соседями, хорошее знание Искусств, безусловно, — большое преимущество в этом краю, столь бедном на Гламур. Кое-кто распускает слухи, что некоторые корред-ренегаты присоединились к дому Эйлунд под знаменами леди Исиль, советницы (и возможно любовницы) герцога Гильдаса. Хотя это мало похоже на правду, я даже представить боюсь, какие секреты у них есть.

Как я уже писал, многие важные посты при дворе (и даже титулы), будь то в Броселианде или в других графствах дома Кевиль, занимают китейны, не являющиеся Правителями Грёзы. Это «лоскутное одеяло» образовалось благодаря тому, что в знак благосклонности король Шаиль предоставил титулы и земли тем, кто в темные времена больших потрясений в королевстве оставался верным ему. После того, как удалось установить порядок, он раздал титулы и наследственные должности китейнам, поддержавшим его в этой борьбе. Дворяне, принадлежащие к другим домам, по привычке насмехаются над этими «титулованными», которые принадлежат только дому Кевиль, но все-таки сложно представить, будто эти титулы получены незаслуженно.

Последняя важная фракция занимает, так сказать, особое место в мыслях короля Шаиля. Это не что иное как Ис, затерянное королевство. Хотя физически оно не находится

в этом мире, влияние морган ощущается угрозой, которая дремлет под водой. К сожалению мне не было дозволено отправиться в Королевство Волн, мне даже ответили, что попасть туда невозможно. Даже если бы это утверждение было правдой, у меня возникло ощущение, будто от меня что-то пытаются скрыть. Моя встреча с Мелюзиной, о которой я расскажу чуть позже, только подтвердила мои догадки.



Страна банального Гламура

Королевство Первых Деревьев, несомненно — логово Даунтейнов. Как иначе можно объяснить ужасное проклятие Банальности, которое поразило эту страну до самого сердца? Сама природа Грёзы на этой земле настолько искажена, что даже Мечтатели ощущают ее влияние. Чтобы справиться с угрозой, король Шаиль долго изучал утраченные заклинания и ритуалы, порождающие Бедлам. Говорят он даже делил ложе с леди Неблагого двора, чтобы получить ее знания и мастерство (и если бы у этого слуха были основания, он точно затмил бы собой подобные обвинения в сторону герцога Гильдаса). Так или иначе, Правитель смог связать источники Гламура в своем королевстве со Священным Огнем, который пылает в очаге Броселианда, и таким образом способен вытягивать Гламур из собственной земли для своих чар и для борьбы с врагами. Это требует больших жертв, и король часто кажется на пределе своих физических и духовных возможностей, но вероятно именно благодаря этим жертвам ему удалось сохранить единство своего владения.

Нехватка Гламура подразумевает недостаток бейлфаеров, и таким образом — Зачарованных Мест. В общем случае на каждое герцогство приходится не более одного Зачарованного Места, и даже несмотря на такую разреженность Гламур, который они создают, очень слаб. Единственное исключение — Герцогство Сводов в Париже; только там находятся сразу три фригольда, все три — под контролем герцога Англада. Тем драматичнее, что король Шаиль часто вынужден вытягивать часть Гламура из этих Зачарованных Мест, чтобы поддерживать постоянную борьбу с химерическими ужасами. Более того, он не медлит использовать эту силу, чтобы сокрушать протесты и подавлять восстания. Мне рассказали, что около века назад группа чародеев устроила заговор и считала себя в безопасности от сил короля. Когда они наконец собрались на свою главную встречу, невиданная химерическая гроза уничтожила их убежище и отправила их в небытие. Последовавший за этим хаос унес жизни многих китейнов, и один из дюжины Священных Огней полностью выгорел. Хотя последствия были драматическими, стоит признать, что это послужило уроком для врагов королевства, и мир установился на годы.

Король Шаиль правит железной рукой, и можно лишь восхищаться его упорством в сохранении равновесия, несмотря на то, какую цену ему уже пришлось заплатить. Некоторые простолюдины-противники короля, которых я встречал, считают его безумным диктатором, и говорят, что химеры, наводнившие его королевство, порождены его собственным разумом, который уже десятки лет назад погрузился в Бедлам. Но что они могут знать о тяжести и одиночестве власти? Разве они не понимают, что более либеральный правитель никогда бы не смог сохранить традиции предков, если бы выбирал легкий путь и искал соглашений с реформаторами, и скорее всего пришел бы к изнурительным и унизительным компромиссам? Конечно, положение вещей здесь несравнимо с Конкордией, наш народ еще юн и нужна доброжелательность, чтобы привести его к зениту. Здесь же мир совершенно не такой, как наш: колыбель нашей культуры, не много и не мало.

Насколько мне известно, существует лишь одно создание, не признающее власть короля и до сих пор не навлекшее на себя его гнев. Тибер рассказал мне о Виверне и о том, что она пользуется безнаказанностью, и это меня заинтересовало. У меня была возможность встретиться с ней во время путешествия по региону под названием Пуату, в самом домене герцога Госта. Она купалась обнаженной в реке, в компании двух морган неизвестного пола. Не стану скрывать, это была самая красивая женщина из всех, что мне довелось видеть, даже несмотря на то, что она вся была покрыта чешуей. Вне сомнений, я встретился с Истинной Феей: она излучала Гламур и зачаровывала воду до самого берега одним своим присутствием, и даже Тибер проглотил свои мелкие замечания. Из всего, что она мне сказала, я почти все забыл. Я помню лишь то, что она назвалась «Мелюзиной», и была столь древней, что жила задолго до заключения Пакта Сумерек. Я запомнил только последнюю фразу и мимолетный образ отблескивающих серебром волос, скрывших ее лицо, когда она уходила. «Затерянные Тропы открываются тем, кто поднимается по реке вместе с лососем». Еще несколько дней после этого я не мог прийти в себя.

В заключение, я хотел бы рассказать о Мечтателях. Сыны Адама и Дочери Евы, живущие в Королевстве Первых Деревьев, также подвержены влиянию Банальности, которая наполняет все вокруг. Хотя в истории этого края и были великолепные Мечтатели

о чудовищах и героях, за сто лет многое изменилось. Конечно, художники все еще есть (иначе как бы это общество выжило без них?), но похоже, что они следуют одним и тем же шаблонным моделям. Их творения вписываются в заранее созданные схемы, и даже большие успехи больше кажутся скорее заранее продуманными проявлениями, чем настоящим разгулом фантазии. Из этого следует, что Гламура от Мечтателей можно получить значительно меньше, чем в Конкордии. Их творения на самом деле не слишком оригинальны, так как сделаны по как будто бы незыблемым шаблонам. Судя по тому, что я увидел, новаторов очень мало, и если их не находят и не защищают вовремя китейны, они либо изгоняются за пределы королевства, либо заражаются Банальностью. Эта ситуация печалит, и я всем сердцем надеюсь, что такое положение вещей не распространится за границы этого края.

Если эта работа представит для вас интерес, моя радость полностью компенсирует все затраты, что я понес во время этого неприятного путешествия.

Ваш верноподданный,
— Граф Вернах Вашингтонский.

Влияние Банальности во Франции так велико, что сложность всех бросков на восстановление Гламура (за исключением использования Дросса) повышается на 2. Время, которое необходимо затратить на получение Гламура за счет Мечтания, также увеличивается вдвое.

Путевые заметки

Мое путешествие по Франции

Докладчик: Эрванн Дюбуа

Сентябрь. Говорить, что осень тоже по-своему красива, было бы клише. Но как я слышал в каком-то уже не помню каком фильме, «когда клише становится клише?» Когда это скорее правда, или по крайней мере в некоторых случаях, если не в большинстве. Итак, осень — действительно красивое время, особенно в этом году: небо ясное и голубое, а деревья еще не определились с цветом, в который оденутся в этом сезоне.

Я пишу эти строки с удовольствием, но и с горечью; вы разумеется знаете, что осень имеет для меня особое значение так же, как и для каждого из нас. Приближается зима, и пусть не все китейны сходятся во мнениях о том, как долго она продлится, она пугает каждого из нас.

Сначала позвольте представиться. Я — корр из Королевства Первых Деревьев, и зовут меня (во всяком случае под таким именем вы будете меня знать) Эрванн Дюбуа. Каждые семь лет я покидаю эти безопасные места и отправляюсь в путешествие…тур по Франции в компании товарищей, как мы делали веками, китейны и люди в поисках Гламура для своего мастерства (архитектуры, кузнечного дела, столярного мастерства и работы краснодеревщика…). Очевидно, люди до сих пор не понимают важность этих дел, но сами того не зная участвуют в распространении красоты, без которой мы бы пропали.

Традиция с тех пор была утрачена, и я продолжаю ее только во исполнение желаний моего господина, который хочет, чтобы я составил отчет о положении вещей в других Королевствах. Я устно поведаю ему обо всем, а эти заметки нужны только мне самому, и может быть вам, если эти бумаги попадут в чужие руки. Некоторые



размышления могут шокировать моего короля, он слишком хорошо знает, в каком упадке находятся другие королевства — ведь он сам стал его причиной.

Но впрочем, стоит ли мне, жителю Бретани, печалиться о них? Я питаюсь за счет чужих страданий, но я счастлив, что не страдаю, как они.

Королевство Фландрия

Жеф подошел к окну и полетел как птица над прекрасным городом Дуэ. Ветер вдруг усилился и понес его к морю без сопротивления. Он совсем не узнавал Северное Море, на берегах которого проводил каждое лето со своей бабушкой, когда был ребенком. Он приблизился к великолепному замку, который очень его удивил, ведь он видел бастионы Кале издалека и отлично знал, что в регионе нет таких больших крепостей. Он сделал круг, напрасно ища двери до того момента, пока не появился эльф.

«В Ондскоте жил богатый мельник Кинкамор, и он не хотел умирать. Однажды в четверг случилось трое похорон одновременно, и тогда Кинкамор не смог больше терпеть и ушел прочь на поиски страны, где никто не умирает. Он пришел в Коскилянд и жил без забот еще три сотни лет.»

Кале, Дуэ, Камбре

Фландрия — страна ундин и великанов, крепостей, каналов и утесов, и постоянно переменчивых небес. Народ великанов остался только в легендах, но жители Дуэ до сих пор вспоминают о семье Гайан — великанов, которые много веков жили среди них и защищали от захватчиков. Ундины, о которых говорят, что они так же красивы, как и бессердечны, до сих пор обитают в некоторых реках и каналах. Я встретил одну из них, Гиделину, в каналах Кале. Она соблазняла мужчин, которые после этого все забывали (что разумеется происходит из-за Туманов).

Гиделина хочет возродить Королевство Дюн, куда ведет Тропа среди прибрежных дюн недалеко от города. В сердце этого королевства ветров, пляжей и воды когда то был восхитительный двор ши и морских нимф, но сейчас это королевство мертво, и никто больше там не живет. Гиделина планирует возродить там родословную, но ее Гламура недостаточно… хотя кто знает?

> Может быть с помощью персонажей игроков Гиделина может возродить Королевство Дюн? Конечно, для этого потребуется чем-то пожертвовать, но возможно игра вполне стоит свеч. Один из друзей ундины предлагает интересное решение: почему бы не взять в заложники одного из придворных короля Шаиля и не держать его до сих пор, пока владыка не отдаст за него достаточно Гламура? В конце концов, разве эта страна недостаточно отдала двору Броселианда? С помощью игроков или без, подменыш приведет свой план в исполнение…

Из остальных трех великих королевств Фландрии — Коскильянда, крепости Финэрт и острова Бариланд, — только Финэрт еще остается хоть сколько-то значимым. Замок Кале, совсем рядом с городом, появляется только 21 июня каждого года, и даже тогда виден только с воздуха. Королевская родословная Лидерика, ши по происхождению,

по-прежнему правит этим местом, но в наши дни оно обветшало и с каждым годом все теряет силу. Население, как простолюдины, так и дворяне, не превышает два десятка фей, и вместе с королевством Лидерик медленно слабеет. Лишь потому, что мой повелитель поручил мне эту миссию, я могу войти в это место. Я останавливался здесь всего несколько раз — запустение разрывает мне сердце, и тем более, что я знаю его причины.

Скорее всего благодаря существованию этого последнего королевства во Фландрии больше Зачарованных Мест, чем можно было бы предполагать. Они находятся в крупных городах, в прекрасном городке Дуэ и его старинных тавернах. Но это не все: я знаю мельницу недалеко от Аррас, где устроилась группа китейнов, а еще я слышал тайных гротах в скалах.

Что касается великанов, выше я уже написал, что их народ угас, но вынужден сделать поправку к своему утверждению. Одна пожилая ундина, с которой мы за ужином ели ватерзой[15] с фалюшем[16], утверждала, что на свете остался лишь один великан, и он дремлет на дне канала. Определенно нужен огромный поток Гламура, чтобы пробудить его, но все, что я могу сказать — во Франции этого точно не произойдет. Зима близко…

Королевство Страны Басков

Дон Диего Лопес де Аро был великим охотником. Однажды, отправившись в погоню за диким зверем, он услышал чудесную песню и остановился послушать. Без сомнения, внутри дерева пела женщина. Диего Лопес де Аро подошел поближе, и тогда увидел ее. Никогда он не встречал женщины прекраснее: высокая, элегантная, с белой кожей цвета алебастра, с глубокими глазами цвета нефрита и светлыми волосами. Она была одета в зеленое платье, расшитое золотом, и обруч, что поддерживал ее волосы, тоже был из чистого золота. Сеньор смотрел на нее в изумлении.

— Кто ты такая? — спросил он.
— Женщина благородного рода, — ответила она с долей шутки.

Бильбао, Памплона, Биарриц, Байонна

Майя, Мэйри, Мэд, Мэнди, Амайя…все имена Мари, «Госпожи» из сказок этого региона. В историях, которые рассказывают люди, она управляет гениями и ламинами (ламиями) — этим именем называют в тех краях нас, корред. Легенды, которые раньше рассказывали люди, должен я сказать, больше не рассказывают бабушки своим внукам у очага…да и какого очага?

Сейчас осталась лишь горстка людей, которые знают ту Мари, чье имя появляется в народных сказках, и лишь несколько экспертов по региональной мифологии еще обсуждают ее в муниципальных библиотеках. Странно, что печальная слава правительницы одного из самых могущественных королевств Франции, так быстро угасла, как и само ее царство.

---

[15] *традиционное блюдо Фландрии, похлебка из рыбы с овощами*
[16] *белый фламандский хлеб, который выпекают в Нор-Па-де-Кале*

Мари правила в Окине, на горе Анбото. Ее родословная была одной из самых благородных, ее семья была самой чистокровной, и при ее дворе служили ламины, фамильярраки (так здесь называют красных шапок), а также огры, гении и самый могущественный из ее слуг — Эренсуге, дракон, породивший целую родословную. Разрушенное катаклизмом, который прокатился по всем Королевствам Грёзы после Ренессанса, последние очаги силы Окины медленно угасли, и сегодня от нее ничего не осталось. Лишь несколько горных Троп ведут в пустые пещеры. Однако все еще говорят о хорошо спрятанном разломе, где золотой бык якобы прячет несметные сокровища, которые больше не охраняет никакая магия.

Подданные пропали вместе с королевством, но Мари якобы выжила. Некоторые действительно считают, что ши не умерла, а поддалась Банальности, забыла все о своем былом наследии и живет в Биаррице под своей человеческой личиной. Не то проститутка, не то танцовщица кабаре, она пользуется своей необычайной красотой и совращает мужчин. Другие рассказывают, что она стала Даунтейном, и во главе целой армии ассасинов преследует китейнов и безжалостно убивает. А что касается последнего потомка Эренсуге, он обитает в Пиренеях и постоянно меняет убежище, чтобы выдать себя.

Королевство Эльзас

«В те времена жители Феррета не работали в одиночку: карлики с горы, Эрдмэннли и Эрдвивели приходили им на помощь или даже работали за них, как днем, так и ночью. Когда женщина уходила работать в поле, оставив дома своего ребенка, прибегала маленькая женщина-Эрдвивель и смотрела за ним, кормила его и баюкала. Когда прачка развешивала белье на веревке, к ней приходила Эрдвивель, дула на него, и белье высыхало. Во время грозы Эрдмэннли помогали успокоить перепугавшуюся скотину.»

«Выбившись из сил, рыбак рухнул на песок, затем снова поднялся в шоке и рассмотрел то, что билось у него в сетях. Это был не лосось, и не щука, не карп и не судак — это была ундина, маленькая милая ундина смотрела на него испуганным взглядом.»

Мюлуз, Кольмар, Страсбург

Эрдмэннли и Эрдвивели, как их окрестили, давно уже исчезли. Банальность поразила эльзасцев сильнее, чем всех остальных…Это результат постоянных войн, национальных проблем, и в целом проблем более важных, чем сохранение традиций? Не знаю. Когда-то королевство поднималось в горы, но сейчас Вогезы пусты и заброшены, и даже великаны оттуда ушли. Говорят, что может быть в Германию…

Я конечно говорю обо всем регионе, а не конкретно про Страсбург. Я хорошо знаю, что этот город пронизан тайнами, как муравейник, и что его связь с Грёзой сильна, но мой повелитель настрого запретил мне «ступать туда и ногой» (такую он сказал фразу). Похоже у этого запрета есть политические причины, и я добавлю, что не собираюсь вмешиваться в интриги власть имущих.

Остается только Рейн, где все еще можно встретить ундин. Подводное Королевство Крётеншуль, вход в которое отмечен камнем с тем же названием — царство лягушек.

Когда-то это был подводный город из камней и водорослей на самом дне реки, который своим домом выбрали ундины. Они ныряли в теплую воду и появлялись в ключах и фонтанах, где принимали облик маленьких человеческих детей. Это королевство все еще существует, хотя колонны покосились, а водоросли гниют, ундины замуровались, а древние подводные Тропы теперь недоступны. В наше время человек, упавший в воды Рейна, утонет: нет больше связи между миром людей и Грёзой.

Увы, как бы не защищали ундины очаг своего королевства, их дело безнадежно. Так или иначе, даже если бы я захотел сказать им это прямо, у меня бы не получилось — войти мне не разрешили.

Королевство Нормандия

В Монмеррене, в районе Орна, с рабочими, добывающими известняк трудился гоблин по имени Папаша Адам. В виде белого кролика он следил за тем, как обрабатывают камень, и предупреждал, когда пора вынимать его из печи. Но если говорить о нем непочтительно, он сразу же мстил — например, насыпая песка в суп.

«В Конде-сюр-Нуаро феи обитали в гротах, которые один недальновидный землевладелец решил обрушить и выгнать оттуда жильцов. Разразилась война, и китейны начали с того, что рассыпали на все четыре стороны урожай хозяина, хранившийся на мельницах. Он сразу понял, что последнее слово останется не за ним, и благоразумно отказался от своих планов.»

Гавр, Кан, Руан, Шербур

Нормандия когда-то была настоящим лоскутным одеялом, состоящим из разных Королевств, очень близких к миру людей, и ее обитатели (которых норманны так и называли «феями») охотно вмешивались в дела людей. Некоторые говорят, что именно благородная ши со своими вассалами вышила знаменитый Гобелен из Байё, и преподнесла его в подарок Дочери Евы, которая спасла ей жизнь. Кроме того, что этот шедевр действительно восхищал, эта благородная дама смогла сохранить в тайне его истинное происхождение, и забрала все почести себе! Говорят мы, китейны — обманщики и мошенники, но люди в этом плане часто нас превосходят.

То, что осталось от сотен Королевств Грёзы после того, как буря Банальности пронеслась по Европе, к сожалению не так давно было уничтожено. Нормандия находится рядом с Бретанью, так что из нее мой повелитель в первую очередь и вытянул всю энергию. Все эти царства ныне мертвы, и мы в этом виновны. Но как я уже сказал в начале дневника, было бы лицемерно горевать о них, так что наверное мне стоит радоваться, что мое королевство процветает?

Вернемся к Нормандии. Повсюду в этом регионе есть потерянные Тропы. Они могут внезапно привести вас к тому или иному месту, играя роль кратчайшего химерического пути, или оказаться путем в заброшенное Зачарованное Место (древний круг фей посреди леса, пещеру, заброшенный дом недалеко от Кана и так далее). К

счастью, некоторые из этих мест служат убежищем таборов китейнов, и остается надеяться, что они хотя бы немного восстановят когда-то царившую там атмосферу…

Тропы обычно недоступны для людей, но вы знаете правила и в курсе, что они существуют, чтобы их нарушать. Поэтому иногда случается, что человек, сам не догадывающийся о своей фейской крови, внезапно открывает для себя эти «короткие пути». Такие люди-полукровки нередки в Нормандии, где граница между Королевствами и Землей всегда была тонка, и где часто происходили союзы людей и фей. Также говорят, что в этом регионе рождаются больше китейнов, чем во всех остальных (само собой за исключением Бретани).

Пока я с тяжелым сердцем собирался покидать этот регион, я все же хочу закончить эту главу на ноте надежды, и вы никогда не догадаетесь, что именно мне надежду дало…

Гоблины

Я думал, что они окончательно исчезли. Я действительно никогда не встречал их раньше в своих путешествиях, хотя всего несколько веков назад они были повсюду. Они ближе к нам, корред, чем к троллям (которым, как говорят, приходятся кузенами), они были услужливыми, чувствительными, темпераментными и не очень сообразительными.

Что случится, если некоторые персонажи, с более-менее добрыми намерениями, обнаружат присутствие гоблинов в Гавре? Попытаются ли они привлечь их к какому-то подозрительному общему делу, постараются ли обнародовать их присутствие с какой-то неведомой целью, или попробуют пробудить в них истинную природу? И в последнем случае, каковы будут последствия их возвращения?

Я думал, в этом мире их больше нет, однако я ошибался, так как никогда не бывал в Гавре. Мне говорили что тот город выглядит просто ужасно с тех пор, как его отстроили после войны, и никак не может быть связан с Грёзой. Но именно в этом страшном городе, среди зловещих многоквартирных домов и запустелых районов нашли прибежище все гоблины Франции. Они собираются в таборы и населяют подвалы, парковки, бывшие стройплощадки и склады гипермаркетов. Иногда случается (пусть и гораздо реже чем в прежние времена), что они вмешиваются в дела людей и оказывают им небольшие услуги, по крайней мере чтобы без последствий над ними подшучивать… Туманы быстро стирают воспоминания об этих встречах, и даже если кто-то об этом вспоминает, то кто их послушает? Никто не верит в сказки про фей.

Я встретился с одним из лидеров их сообщества, Реми. Он рассказал, что численность гоблинов (по его словам) составляет больше восьми тысяч по всему городу. Если учитывать природную склонность этих созданий к обману и преувеличению, стоит делить это число на два (как минимум!), чтобы составить правильное представление об их числе. По крайней мере, этот народ проявляет впечатляющую плодовитость…

Королевство Овернь

«Конечно, за руку его взяла не Вивиана, которая слушала, краснея, шутки остальных пастухов. Нет, то была Фада, королева горных фей, которая давно была в него влюблена и хотела взять его в мужья этим же вечером. Но Ивэн ни в чем не сомневался до самого порога пещеры, в которую они шли.

Ивэн в ошеломлении остановился: внутри пещера была сияющим дворцом, где каждый камень сверкал, как бриллиант, где стояли столы, ломящиеся от яств, и драгоценное убранство несравненной красоты. Все прислужники-феи склонили головы перед своей королевой, готовые выполнять ее приказы…»

Клермон-Ферран, Сен-Флур, Пюи

Семь лет назад я уже поражался богатству фольклора Оверни, и вот сейчас поражаюсь ему вновь. Может быть бедность этого региона стала для него спасением, может быть именно из-за нее в сердцах людей осталось место для тайн.

По легенде, вулканы Оверни появились из-за войны между королевой фей (ши?) и гномом (может быть красной шапкой?), и в ходе этой битвы последний создал вулканы, а первая — озера. Мне хочется верить в правдивость этой легенды, о которой ни в каких архивах ничего нет. Если это правда, то возможно это самое первое упоминание о войне между благородными феями и простолюдинами… еще задолго до той, что случилась с нами недавно. Во времена, когда связи между Землей и Грёзой были еще очень крепки, и когда власть Королевств была огромна, конфликт между двумя частями народа китейнов вполне мог перевернуть саму землю.

В любом случае я точно знаю, что с тех пор в Оверни было множество королевств возле древних вулканов, в пещерах и даже в озерах. «Фады» (феи) должно быть означали все киты фей, а описание «драков», озорных и злобных эльфов из овернских сказок, достаточно хорошо описывает суть красных шапок. Кажется, что они основали настоящую колонию в этом регионе и терроризировали людей, которые (в отличие от других регионов) относятся к ним очень плохо.

Но я сбился с мысли. Я пишу про эпоху, которая уже ушла. Что же от нее осталось сегодня? Таинственные королевства в пещерах, о которых говорится в историях, давно исчезли…за исключением одного. Они находились довольно близко к земле и пали первыми под сокрушительными ударами потрясений, а последние очаги погасил мой господин, но не будем к этому возвращаться. В наши дни китейны, большинство из которых — красные шапки, рождаются в большинстве своем в городах. Недавно они колонизировали большое количество Зачарованных мест — гротов, древних строений и кратеров, — и в своей манере обеспечивают сохранение местных традиций

Также мне стоит рассказать о знаменитом Жеводанском Звере. Он свирепствовал с 1764 по 1766 годы не только в Лозере, но практически до самого сердца Оверни, где пожирал овец и юных четырнадцатилетних девушек (у твари явно был хороший вкус). Я хотел бы поведать своему господину истину об этом деле, но увы…я ничего про него не

знаю. В XVIII веке Королевства фей были в агонии, в состоянии даже худшем, чем сейчас…и еще дальше от мира людей. Я впрочем полагаю, что едва ли кто-то из нашего народа имеет какое-то отношение к этому чудовищу, но я могу ошибаться. При этом я знаю, что речь идет об огромном волке…не знаю, что и думать, может быть есть такие феномены, о которых мы, китейны, ничего не знаем?

Впрочем, вспоминая о старых добрых временах, корред нередко играют в чехарду, и легенда регулярно всплывает снова.

Жеводанский Зверь снова вернулся. Если персонажи игроков пойдут по его следам, они могут выследить его из Эльзаса до самого сердца Оверни. Несчастное создание, которого преследуют охотники со всей страны, может оказаться всего лишь Гару из племени Красных Когтей, которого прогнали из Черного леса по неизвестным причинам (может быть, его гнали Потомки Фенрира?). Скорее всего бедняга не знает, что снова воплотил древнюю легенду…Смогут ли персонажи игроков ему помочь? Будет ли он готов принять их помощь?

Завершая свое турне по Франции, мне наверное стоит рассказать о регионах, где в том или ином виде сохраняются следы нашего присутствия. Поэтому я расскажу о визите в последнее и единственное королевство Оверни, которое только что упомянул.

Королевство Озера находится на дне водоема под названием Буше, и в котором по легендам находится затонувший город. Судя по некоторым рассказам, даже призраки нашли убежище на берегах этого озера. Люди, само собой, проводили подводные исследования, которые не принесли никаких результатов: город слишком хорошо защищен, и попасть в него можно только в определенные даты, например ночью в полнолуние, или когда лучи светила падают на поверхность воды под определенным



углом. В колеблющемся отражении появляется лестница, и оказавшись под водой путник с удивлением обнаруживает, что дышит так же хорошо, как на поверхности.

Город виден при погружении на глубину около тридцати метров. Посетитель видит небольшой прекрасный городок — переплетение лестниц и колонн, водорослей и прекрасных растений. Белая Королева правит этим королевством, и при ее дворе едва ли наберется тридцать вассалов. Однако здесь любят искусства, и по всему дворцу звучат прекрасные мелодии, которые играют музыканты всех сортов — это лишь одна из традиций этого места. Я должен сказать, что приняли меня очень хорошо, я провел здесь два дня и две ночи, и очень был рад, что во Франции еще сохранились подобные места.

Когда мне пришла пора уходить, я пришел попрощаться с королевой, и пока она любезно меня выслушивала, случилось что-то вроде землетрясения. Все присутствующие застыли в оцепенении, несколько колонн покосилось, странный свет, который заливал весь город, погас на мгновение и загорелся снова, но чуть менее яркий.

Спустя несколько минут все прекратилось, дворяне и вассалы молча вернулись к своим делам: подобное явление случалось не впервые. Обитатели притворились, будто ничего не произошло, но его следы к сожалению остались видны, город стал чуть менее красивым, его ореол чуть менее сиятельным, а стены чуть более потрескавшимися.

Один из вассалов Белой Королевы выходит на связь с персонажами игроков без ее ведома. Он делится с ними тем, что знает, и просит найти способ помешать королю Шаилю и дальше вытягивать живую силу из земли. Конечно, у самой Королевы есть причины не выходить на связь с игроками лично. Может быть она считает, что судьба ее народа и всей Франции решается в Бретани? Пойдут ли персонажи игроков наперекор ее предположениями? И в первую очередь, что они могут сделать?

Очевидно, мне не нужно было объяснений, что произошло. Где-то в Бретани мой повелитель сражался с врагом, возможно с другим китейном или с драконом, и внезапно ему понадобился Гламур. Королева конечно тоже это знала; она посмотрела на меня, и я не прочитал никакого упрека в ее глазах.

Мы немного поговорили на другие темы, и я ушел.

— Эрванн Дюбуа

Тропы Грёзы

— Найдут ли подменыши однажды дорогу обратно в Грёзу? Захотят ли они поделиться своей магией со всем миром? Вернут ли они земле желание жить?

— Нет!

— (вздох) Оптимизм — давно забытая добродетель.

Французская земля умирает

Повсюду побеждает Банальность, изгоняя Гламур из последних Зачарованных Мест, ужасающе опустошая ландшафт Грёзы. Однако мощные Тропы по-прежнему существуют, и необходимо открыть их снова — и в этом одна из задач Эрванна Дюбуа и других рассказчиков. Ведут они в Королевства на пике своего великолепия, или всего лишь в руины посреди пустыни, или являются продолжением Зачарованных Мест, но так или иначе по этим дорогам может пройти любой, кто знает, как на них ступить

Но как различить Тропы в слабом проблеске Гламура, когда свинцовые цепи Банальности сковали все эти земли? Этим вопросом часто задаются молодые Китейны, в чем вы сами можете легко убедиться, хотя наши и приходят лишь к сомнению и забытью. История китейнов так давно переплетается с историей людей, что некоторые Тропы и Зачарованные Места стали населены людьми. Как много родников фей и зачарованных ручьев за это время превратилось в святые источники, куда приходят молиться какой-то деве, избранной гипотетическим творцом родить его земное воплощение? Как много источников силы, проходов между небом и землей, Грёзами и адскими безднами, стали основой для суеверий (или религии, как ни назови — ничего не изменится), которые преследовали, отталкивали и стирали из существования фей? Ответ так же прост, как и вечен… В тех местах, где сегодня молятся паломники множества известных культов из разных эпох, когда-то давно нимфы встречались с сатирами. Что бы подумали эти пилигримы, пришедшие за святой водой, если бы узнали, что преклоняют колени пред своей девой там, где снова и снова развлекались феи?

Так себе утешение, если вообще утешение, ведь нас почти не осталось. Границы между нашими царствами становятся все дальше и дальше, как и наше влияние на мир.

Как много Зачарованных Мест все же исчезло? Как много троп теперь ведут лишь на пустую опушку леса, где раньше на лощинах танцевали феи, или на озеро, где купались обнаженные ундины?

Люди лишили нас нашей культуры, и потому некоторые из нас так любят причинять им страдания в отместку за нашу погибель.

Лабиринт реальности

«*Культ Богоматери собрал значительную толпу; многие пилигримы ложились в церкви, которую затем омывали большим количеством воды…*»

Конечно, великий Броселиандский лес (или по крайней мере то, что от него осталось) является самой известной Тропой Франции. Многие расскажут вам лучше меня о тех чудесах, которые случаются там. Но на самом деле это последняя дорога в Королевство, заслужившее свое имя, где традиции уважают, защищают и передают из поколения в поколение.

Еще два источника сравнимой силы смогли устоять перед гнетом времен: лабиринт Шартра и Страсбургский Собор.

Шартр по праву можно назвать символом стойкости нашей реальности перед лицом других сил. Мудрецы до сих пор спорят и ищут объяснения того, почему именно эшу поселились в этом месте, в этом «островке Франции», где нет ничего экзотического кроме названия. Они смогли наложить неизгладимый отпечаток на подсознание местного населения, и в современности до сих пор, несмотря на давно наступившую Осень, христиане обожают черную деву, которая стоит в одной из ниш собора. Давным-давно, так давно, что никто и не вспомнит, Королевство Карн, прибежище эшу, приносило жизнь и магию в этот регион. Это был культурный перекресток, куда любые китейны могли прийти обменяться историями и товарами, ради которых не нужно было отправляться за океан или за горизонт. Подданные Карна были могущественны, и это вызывало злобу и зависть других китейнов.

Их правитель Аша’вера при этом был справедливым, добрым и сговорчивым, и пусть он и не был корром, он принял правила и обычаи этого края.

Даже если образованные феи знают, кто начал позорную войну, они стараются этого не говорить и притворяются, что это им неизвестно. Кто бы это ни сделал, он нанес удар ужасающей силы, нацелившись прямо в живое пламя этого королевства, не ослабив его, как король Шаиль вытягивает силу из своих вассальных королевств, а затушив и задув его, как простую свечу. Когда владение Карна обрушилось, как сейчас рассыпаются другие владения Франции, Аша’вера столкнулся со сложным выбором: продолжать войну теми крохами Гламура, которые у его остались, или спрятать в безопасное место последние нетронутые чудеса своего Королевства. Он собрал все шедевры из своих бесконечных путешествий, творения давно исчезнувших народов, о которых помнил только он. Между борьбой за выживание и спасением памяти о тех народах, которые однажды доверили ему частичку своей жизни, он выбрал путь памяти. Проходы между реальностью и Королевством Карн закрывались, но Аша’вера проявил решительность. Прежде, чем окончательно уйти вместе со своим королевством, он создал портал, Тропу — единственный рубеж и последний способ попасть в его владения.

Прошли годы, и феи больше не танцевали под луной, великие волки стали встречаться все реже, Банальность снова захватила регион, и память о Карне улетучилась. Но для некоторых она все еще жила далеко за пределами лабиринта, над которым Аша’вера трудился под градом ударов своих врагов. Это место стало Тропой, пожалуй самой могущественной из известных.

«Пусть тот, кто зайдет в лабиринт без согласия, затеряется навсегда в дебрях своей же посредственности» — вот смысл того послания, что Аша’вера вплел в саму суть этого прохода. Многие, кто пытались пройти по лабиринту, что тогда был не более, чем розовым лучом рассветного солнца на траве, терялись в нем, тонули в ужасной волне Банальности и становились Даунтейнами.

Но те, кому удавалось пройти, корреды и другие китейны, возвращались с полными руками и сердцами памяти. Те, кто видел, как они уходят по тропе, не верили своим глазам: путники душой и телом растворялись, оказавшись в сердце лощины, и никто и ничто не могло объяснить происходящее. Люди передавали эту историю из поколения в поколение, добавляя все больше выдуманных деталей, и когда их потомки решили



возвести собор в честь своего бога, они решили построить его на месте того самого лабиринта. Благодаря помощи братьев из Небесного Хора, они смогли восстановить этот маршрут и навеки (если хоть одно человеческое строение может простоять вечно) запечатлели его в плитах соборного нефа.

В наше время до сих пор пилигримы пытаются пройти лабиринт на коленях, как раньше по нему гуляли корред; они следуют древним знаниям, которые почерпнули из старых сказок карнутов, из тех времен, когда цивилизация находилось в самом зародыше.

Очень жаль, что королевства Бретани не видят необходимости в том, чтобы наладить контакт с забытым Королевством Карна. Те, кто так сильно уважает традиции, могли бы многому здесь научиться…

Отблески на поверхности

Кто еще вспоминает Аргенторат, кельтское городище, на руинах которого построен собор Страсбурга? Хотя по многим причинам Страсбург, ставший сейчас центром Европы, становится также и столицей Банальности, этот город остается для многих китейнов столицей алхимии. Некоторые люди задаются вопросом, что же может объяснить мистическое притяжение этой земли, где возводили святилища еще с незапамятных времен. Погружаясь в истоки сказок и легенд, в которых всегда есть доля правды, люди всегда приходят к одному и тому же общему феномену: подземные воды.

Хотя мой сюзерен сейчас запрещает агентам подходить к собору, и хотя все считают, что королевство Эльзас мертво, я расскажу историю, которую мне поведал один сатир.

До тысячного года нашей эры люди возвели собор на некогда священном месте Аргентората. Как и все строения в те времена, он был массивен и бездушен, ведь люди еще не принесли из-за моря секреты и магию, которые поднимут шпили до самых небес. Народ уже отчаялся насчет этой церкви, которую сначала разрушили солдаты, а потом в нее ударила молния. Епископ по имени Вернер решил на ее месте построить собор.

Чтобы возвести фундамент этого впечатляющего здания, рабочие копали песок и гальку. Скоро они обнаружили грунтовые воды, и вбили в сырую и мягкую землю рядами дубовые сваи, на которых будет расположен фундамент собора. Сатир еще вспоминает о работах, на которых присутствовало все тогдашнее фейское население: правда, что нет более восхитительного зрелища, чем то, как люди трудятся и придумывают, как свернуть горы. Дом Бога быстро поднялся к небесам, и все были довольны, но вода просочилась сквозь песок под строением. Между дубовыми сваями образовалось полость, которая наполнилась водой, сформировавшей подземное озеро — отражение Страсбурга.

Кое-кто рассказывает, что колодец ложи братьев, сделанный из камня, вел в это самое озеро, и что женщины Страсбурга, хотевшие ребенка, приходили к нему с этой просьбой. Гном с белой бородой и волосами на лодке посреди озера рассматривал, насколько обоснована эта просьба, и разбирался, достойна ли семья получить ребенка. Если все было хорошо, через несколько месяцев аист приносил в семью нового младенца.

Другие говорят, что этот самый гном был скорее сатиром, и что женщины, хотевшие ребенка, возвращались уже беременными… и если они что-то и видели, то явно не хвост аиста. Когда я поделился этой частью, мой собеседник воскликнул, что это все ложь и клевета, хотя я отлично знаю, что он на такое способен, или по крайней мере был.

Много рассказывают об отражении Страсбурга, но эта тема является табу для китейнов. Например говорят, что достаточно прыгнуть прямо в озеро и доплыть до дна, чтобы потом всплыть в точно таком же, но при этом совершенно другом городе. Также я слышал, что озеро — не единственная Тропа, по которой можно в него попасть, и что Зачарованные Места настолько там переполнены Гламуром, что сама реальность там меняется. Шепчутся также о вампирах и Мародерах, поселившихся в отражении города, говорят и о таинственном городе фей, где убежище нашли Неупокоенные… Увы, больше я ничего не знаю, и хотя говорят, что любопытство наш самый страшный порок, я на самом деле не хочу знать всей правды. Того, что объяснил сатир, мне вполне хватает.

Страсбург сам по себе может стать локацией для нескольких приключений. Будь персонажи Подменышами, Магами, Вампирами или Призраками, город предоставляет множество возможностей. В нем на самом деле скрыто множество мест, как фейских, так и магических, которые возможно являются лишь отражением одного и того же… Кто-то пытается туда попасть, другие — сбежать, и удивительно, если герои смогут долго сопротивляться притяжению этой тайны. Точно одно: что-то явно находится под собором. Достаточно исчезновения или еще какого-нибудь подозрительного события, чтобы персонажи игроков решили с чистой совестью отправиться туда.

Затерянные Тропы

Не все Тропы ведут в такие же значительные места, как те упомянутые выше два места древней славы. Но когда-то их было много, и сосчитать их можно было по пальцам очень многих рук. Некоторые хотели структурировать эти пути, пытаясь понять «почему» и что скрывается за каждым местом. Для этого они чертили прямые и кривые кабалистические линии, и полагались на помощь магических знаков. Некоторые считали, что благодаря этим дорогам построены мегалитические структуры. Если они трудились задавать правильные вопросы, они понимали, что правда гораздо проще, но сейчас мы не будем все это объяснять, так как придет день, и мы сможем открыть все, что знаем.

Другие уже рассказывали о Королевствах Бретани и Тропах, ведущих туда, но тем не менее стоит рассказать о камнях Карнака. Никто не может оставаться безразличным возле этих монументов из другого измерения. Когда туман опускается на утесы в предрассветный час и молодые китейны приходят сюда развлекаться, случается, что неосторожные люди застают их врасплох. Конечно их защищает магия Тропы и Туманы, но иногда китейны ищут среди людей тех, кто поучаствует в их играх. Особенно юных девушек, что впервые отдаются страстям в туманах среди стоячих камней. Интересно, что люди, материалисты и логики, ни разу не связали необычную плодовитость этих женщин с полями мегалитов, стремящихся к небу как в старые времена… ладно, я отвлекаюсь.

К северу от Королевств Бретани было множество Королевств Грёзы, но сейчас не осталось почти ни одного, хотя некоторые Тропы все еще удивляют. Говорят, домены Нормандии первыми исчезли из-за разногласий насчет изменения течений небольших рек, а также о принадлежности горы Мон-Сен-Мишель. Эта гора, драгоценность, брошенная в море богами или своенравными великанами, называлась «Гора-Гробница», и была главной Тропой, ведущей в Королевство Нормандии (до сих пор там ощущается присутствие проклятых сил, и большая часть китейнов предпочитает держаться от нее подальше).

Треугольник Сен-Ло был еще одной такой дверью. Скалы Гарна нависают на юге правого берега реки Вир над особняком Арготьера и древним священном местом в церкви Шапель-сюр-Вир. Некоторые говорят, что по этим дорогам можно дойти до фрагментов этих земель, анклавов между двумя краями бывшего королевства Нормандии. Случаи чудесного исцеления больше не происходят в Шапель-сюр-Вир. Именно здесь, за завесой, находилось Священное пламя королевства, и хотя сейчас оно угасло, остаточное тепло еще позволяет некоторым из нас время от времени делать великие дела.

Если следовать по Франции вслед за посланниками из Королевства Бретани, нельзя заметить никакой логики в том, как угасали окрестные царства. От королевства Лотарингии остались лишь руины, и даже те, кто знает древние секреты, не может добраться до его отголосков. Однако главная Тропа этого Королевства — источник текущего рекой Гламура, и многие китейны до сих пор утоляют в нем свою жажду. Семь каменных блоков возвышаются над Мёзом, их называют Семь Колпаков Дьявола, Колдуньи или «семь смертных грехов», а также скалами Сен-Мишель. Мы, китейны, называем их Владычицами Мёза в память о правительницах, которые давным-давно правили Королевством Лотарингии, и о которых люди сохранили лишь крупицы воспоминаний. По легендам, в то самое время Сен-Мишель еще назывался Годонекур, и

семь злых фей, наделенных великой силой, хотели затопить город, перегородив семью камнями течение реки Мёз. К счастью принц Мишель со своей армией помешали им, и феям пришлось бежать, бросив скалы, которые они уже воздвигли. С тех пор город зовется Сен-Мишель в честь доброго принца.



Забавно отметить, как много легенд рождаются и живут сами по себе, ведь когда Владычицы Мёза правили Королевством Лотарингии, их очень любили за их справедливость. Жителям города не на что было жаловаться, ведь река давала много богатств, которыми Семь Владычиц разрешали пользоваться, и даже платить дань принцу Мишелю. Правда однажды он захотел большего, и потребовал у Владычиц заплатить новый налог. Для китейнов ситуация стала невыносимой, ведь саму землю Лотарингии оживляла именно фейская торговля, а люди не имели к этому отношения. Семь фей потребовали у принца Мишеля прибыть в их королевство, и привели его с маленькой свитой к Тропе Семи Камней.

Это был последний раз, когда подданные его видели, и после этого они переименовали город в память о нем. Семь Владычиц прекратили отношения с людьми, и те утратили свою часть Грёзы. Что же стало с принцем Мишелем, спросите вы? Он умер не сразу, как можно было бы подумать, и не был заперт в темнице забвения, где разум с годами разрушается. У Владычиц Мёза было для него предложение получше. Раз уж он хотел новый налог, они предложили ему долговременный альянс между китейнами и людьми. Последовали переговоры, говорят что очень разгоряченные: принц ни в чем не хотел идти не уступки и желал только выиграть. Впрочем, Семь Владычиц

приняли его условия, но когда нужно было подписать тайное соглашение, и Мишель достал самое лучшее перо, Владычицы Мёза стали смеяться над ним. Он был на их территории, в их королевстве, а так не заключают союзы с царствами фей. Нужен Гламур, обмен меж телами и душами.



Их было семеро, а он был один. Он держался так долго, как только мог, ублажая семерых владычиц одну за одной. Он быстро потерял связь с реальностью, и в этот момент его свита оказалась в темнице забвения. Он ничего не понимал, зачарованный магией Владычиц. которые наполняли его Гламуром, чтобы вырвать из него еще больше. Он угас, как свеча от дуновения ветра, и ничего от него не осталось, кроме следов во дворце Лотарингии. Люди решили сделать его святым, и ни один китейн не стал им мешать. Но все же мы смеялись…

Теперь, раз уж мы путешествуем по стране вслед за посланцами короля в поисках сородичей и Троп, ведущих к ним, иногда приходится делать выбор. Тропа Юры остается для меня загадкой, и связанные с ней легенды довольно странны.

Недалеко от озера Женен возвышался замок, в котором жила принцесса редкой красоты, но сердце ее было черствым, как ни одно другое. Однажды благородная дама нанесла ей визит и сказала, что хочет поговорить о щедрости, доброте, скромности, добродетелях сердца и любви к ближнему. Принцесса решила жестоко прогнать эту даму, но та оказалась феей, и обратила неблагодарную в Виверну. Став

жуткой змеей с кожистыми крыльями летучей мыши, принцесса, как говорят, продолжала носить диадему, украшенную прекрасным рубином и обещавшую сказочные богатства тому, кто ее заполучит. Она никогда с ней не расставалась, только когда отправлялась купаться в озеро Женен, и тогда она оставляла украшение на берегу. Многие пытались украсть драгоценность, и распрощались так с жизнью, и до сих пор Виверна живет на дне озера, которое из-за этого считается опасным.

В то время как подземное озеро Страсбурга — великолепная Тропа, озера Женен лучше избегать. Конечно, как всегда легенда лишь отчасти правдива, но это место стало слишком опасным, чтобы путешествие того стоило.

Имеет ли Виверна озера Женен какое-то отношение к прелестной Мелюзине, которую упоминает Вернах Вашингтонский в своей хронике? А если да, то какое? Возможно, персонажи игроков захотят узнать о ней больше, и даже выяснят, что женщина-змея знает о существовании своей «сестры». Объяснение этой связи, может быть, находится в самом сердце Зачарованного Королевства Женен…

Это единственный известный пример подобного на древней земле Франции. Королевство Женен до сих пор существует на дне озера, его Огонь Гестии не тронут действиями нашего повелителя, и королевство живет независимо, само в себе и без контакта с внешним миром. Троп, которые раньше вели туда, в том числе великой Тропы Озера, сегодня не существует, от них осталось только несколько слабых следов. И хотя я рискую навлечь на себя гнев своего сюзерена, я не чувствую себя в силах пройти по этой дороге, так как если она вдруг оборвется…я знаю, что черные воды очень глубоки (я думаю вы понимаете, что я не про физическую глубину говорю). Некоторые из старейших фей знают, как восстановить Тропу, и как из отдельных фрагментов собрать ее маршрут, но они более не в силах этого сделать. Что же до нас, еще молодых, у кого есть достаточно энергии, то нам не хватает знаний, чтобы выполнить такую работу. Королевство Женен — анклав тех времен, которые во Франции давно прошли. Однажды китейны, живущие там, почувствуют в себе достаточно сил и откроют пути, которые погружаются в это королевство. Но этот день еще не настал.

Как видите, китейны до сих пор могут найти Тропы и Зачарованные Места, если очень захотят. Достаточно лишь искать, и обнаружить их в новом виде.

Пусть молятся люди в местах, где мы развлекались, и пусть снисходят на них благословения. Исцеляясь, пусть они возносят хвалы своему Господу и забывают про нас. Пусть забывают, если хотят, мы их за это винить не станем…

Персонажи

Вампиры

Владение Севера

Этьен
Клан: Бруха
Поколение: 10
Дисциплины: Присутствие 5, Могущество 4, Стремительность 4, Доминирование 3, Прорицание 2, Стойкость 3
Человечность: 5

Янка
Клан: Бруха
Поколение: 10
Дисциплины: Присутствие 5, Могущество 3, Стремительность 4, Стойкость 3
Человечность: 6

Ренье
Клан: Бруха
Дисциплины: Присутствие 5, Могущество 2, Стремительность 3, Прорицание 3, Стойкость 3
Человечность: 6

Абсент
Клан: Малкавиан
Поколение: 10
Дисциплины: Доминирование 4, Прорицание 3, Присутствие 3, Затемнение 4
Человечность: 4

Кревель
Клан: Носферату
Поколение: 9
Дисциплины: Затемнение 5, Прорицание 3, Доминирование 3, Могущество 3, Анимализм 3, Стойкость 2
Человечность: 3

Марк-Антуан
Клан: Тореадор
Поколение: 8
Дисциплины: Присутствие 5, Прорицание 5, Стремительность 3, Доминирование 3
Человечность: 6

Алексия
Клан: Тореадор
Поколение: 10
Дисциплины: Присутствие 5, Прорицание 4, Доминирование 2
Человечность: 7

Мокруа
Клан: Тремер
Поколение: 8
Дисциплины: Тауматургия 5, Прорицание 5, Доминирование 5, Присутствие 3, Затемнение 2
Человечность: 4

Марианна Дюпюи
Клан: Тремер
Поколение: 9
Дисциплины: Тауматургия 4, Прорицание 4, Доминирование 4
Человечность: 5

Лоран Де Гельдр
Клан: Вентру
Поколение: 7
Дисциплины: Присутствие 5, Доминирование 6, Стойкость 4, Могущество 3, Прорицание 3
Человечность: 5

Филипп
Клан: Вентру
Поколение: 8
Дисциплины: Присутствие 5, Доминирование 5, Могущество 3, Прорицание 2
Человечность: 6

Владение Нормандии

Венсан
Клан: Бруха
Поколение: 10
Дисциплины: Присутствие 5, Могущество 3, Стремительность 4, Стойкость 2
Человечность: 7

Эуфразия
Клан: Малкавиан
Поколение: 8
Дисциплины: Затемнение 5, Доминирование 3, Прорицание 5, Стремительность 3
Человечность: 8

Антифер
Клан: Носферату
Поколение: 8
Дисциплины: Затемнение 5, Анимализм 5, Могущество 4, Стойкость 3, Доминирование 4, Прорицание 1
Человечность: 4

Арман
Клан: Тореадор
Поколение: 9
Дисциплины: Присутствие 5, Прорицание 4, Стремительность 3, Доминирование 3
Человечность: 6

Доминика
Клан: Тореадор
Поколение: 8
Дисциплины: Присутствие 5, Прорицание 5, Стремительность 4, Доминирование 3, Затемнение 2
Человечность: 6

Аликс де Шантрен
Клан: Тремер
Поколение: 8
Дисциплины: Тауматургия 3, Доминирование 5, Прорицание 4, Присутствие 3
Человечность: 5

Д’Аркур
Клан: Вентру
Поколение: 6
Дисциплины: Присутствие 6, Доминирование 5, Стойкость 5, Могущество 5, Стремительность 3, Анимализм 2
Человечность: 3

Квентин
Клан: Вентру
Поколение: 7
Дисциплины: Присутствие 6, Доминирование 5, Стойкость 3, Прорицание 4
Человечность: 6

Хелен Дрейк
Клан: Вентру
Поколение: 10
Дисциплины: Присутствие 5, Доминирование 4, Стойкость 2
Человечность: 6

Владение Марселя

Гориас
Клан: Бруха
Поколение: 6
Дисциплины: Присутствие 7, Могущество 6, Стремительность 6, Доминирование 3, Прорицание 4, Стойкость 4
Человечность: 5

Валерия
Клан: Бруха
Поколение: 10
Дисциплины: Присутствие 3, Могущество 4, Стремительность 5, Стойкость 2 ,Затемнение 2
Человечность: 4

Меммон
Клан: Носферату
Поколение: 5
Дисциплины: Затемнение 8, Анимализм 5, Могущество 5, Стойкость 5, Стремительность 4, Прорицание 4, Доминирование 6, Присутствие 5
Человечность: 2

Максим
Клан: Тореадор
Поколение: 6
Дисциплины: Присутствие 7, Стремительность 5, Прорицание 6, Доминирование 6, Стойкость 4
Человечность: 5

Габриель
Клан: Тореадор
Поколение: 7
Дисциплины: Присутствие 5, Стремительность 3, Прорицание 5, Доминирование 3
Человечность: 6

Вилльнёв
Клан: Вентру
Поколение: 8
Дисциплины: Присутствие 5, Доминирование 5, Стойкость 5, Прорицание 2, Могущество 3
Человечность: 5

Рош
Клан: Вентру
Поколение: 9
Дисциплины: Присутствие 4, Доминирование 4, Стойкость 3, Стремительность 3
Человечность: 3

Эксарка
Клан: Ласомбра
Поколение: 4
Дисциплины: Власть над тенью 9, Доминирование 9, Могущество 7, Стойкость 6, Прорицание 7, Присутствие 7, Стремительность 5, Тауматургия 4
Человечность: 0

Владение Аквитании и Окситании

Фердинанд
Клан: Бруха
Поколение: 8
Дисциплины: Присутствие 5, Могущество 5, Стремительность 5, Стойкость 3
Человечность: 4

Натаниэль
Клан: Малкавиан антитрибу
Поколение: 7
Дисциплины: Затемнение 5, Доминирование 5, Помешательство 6, Прорицание 5
Человечность: 1

“Солиман”
Клан: «Малкавиан» (Тореадор)
Поколение: 6
Дисциплины: Присутствие 7 (“забыто”), Прорицание 6, Доминирование 3, Затемнение 2, Стремительность 4, Стойкость 3
Человечность: 4

Антонио
Клан: Носферату
Поколение: 9
Дисциплины: Затемнение 4, Могущество 5, Анимализм 4, Стойкость 3, Прорицание 1
Человечность: 8

Эмерик
Клан: Тореадор
Поколение: 7
Дисциплины: Присутствие 6, Прорицание 5, Стремительность 3, Доминирование 3, Химерия 2
Человечность: 5

Эдуард де Морсак
Клан: Вентру
Поколение: 7
Дисциплины: Присутствие 6, Доминирование 6, Стойкость 4, Прорицание 4
Человечность: 5

Владение Лиона

Тишина
Клан: Носферату
Поколение: 6
Дисциплины: Затемнение 7, Анимализм 6, Прорицание 4, Могущество 4, Стойкость 4, Доминирование 3
Человечность: 5

Мадлен д'Онэ
Клан: Тореадор
Поколение: 7
Дисциплины: Присутствие 6, Стремительность 6, Прорицание 5, Доминирование 4
Человечность: 5

Ком
Клан: Тореадор
Поколение: 6
Дисциплины: Присутствие 7, Стремительность 6, Прорицание 6, Доминирование 5
Человечность: 4

Моран
Клан: Тремер
Поколение: 8
Дисциплины: Тауматургия 5, Прорицание 5, Доминирование 4
Человечность: 7

Де Вандрой
Клан: Вентру
Поколение: 7
Дисциплины: Присутствие 6, Доминрирование 6, Стойкость 5, Прорицание 2
Человечность: 4

Катрина
Клан: Вентру
Поколение: 8
Дисциплины: Присутствие 4, Доминирование 3, Стойкость 1
Человечность: 7

Адриана
Клан: Джованни
Поколение: 9
Дисциплины: Доминирование 5, Могущество 2, Некромантия 5, Прорицание 3, Присутствие 3
Человечность: 4

Магнус
Клан: Вентру
Поколение: 5
Дисциплины: Доминирование 8, Присутствие 8, Стойкость 8, Прорицание 6, Могущество 5, Тауматургия 3
Человечность: 6

Владение Востока

Франц V
Клан: Бруха
Поколение: 10
Дисциплины: Присутствие 5, Могущество 4, Стремительность 5, Стойкость 2
Человечность: 8

Розенкранц
Клан: Малкавиан
Поколение: 6
Дисциплины: Прорицание 6, Доминирование 6, Затемнение 7, Тауматургия 2
Человечность: 6

Адриан
Клан: Тореадор
Поколение: 9
Дисциплины: Присутствие 5, Прорицание 4, Стремительность 3, Доминирование 2
Человечность: 5

Жюстин Вайс
Клан: Тореадор
Поколение: 10
Дисциплины: Присутствие 5, Стремительность 5, Прорицание 3
Человечность: 9

Вейнер
Клан: Тремер
Поколение: 7
Дисциплины: Тауматургия 6, Доминирование 5, Прорицание 5, Присутствие 4
Человечность: 4

Анна Шеллинг
Клан: Вентру
Поколение: 8
Дисциплины: Присутствие 5, Доминирование 5, Стойкость 2, Прорицание 2
Человечность: 6

Фридрих фон Кёльн
Клан: Вентру
Поколение: 6
Дисциплины: Присутствие 6, Доминирование 5, Стойкость 6, Могущество 5, Стремительность 2
Человечность: 3

Маги

Индеец

Традиция: Толкователи Грёз
Энергия: Узор
Натура: Опекун
Маска: Одиночка
Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 5, Харизма 3, Манипуляция 2, Внешность 1, Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 3
Способности: Бдительность 5, Атлетика 3, Борьба 2, Осознанность 3, Уклонение 4, Интуиция 4, Запугивание 4, Хитрость 2, Вождение 2, Стрельба 3, Лидерство 2, Медитация 4, Ближний бой 2, Скрытность 5, Выживание 5, Технологии 2, Космология 3, Культура 2, Загадки 4, Расследование 3, Лингвистика 2, Знание Каэрна Гвальх 3, Медицина 2
Сферы: Связи 2, Силы 3, Жизнь 4, Материя 3, Основы 1, Дух 5
Сила Воли: 9
Арете: 6
Квинтэссенция: -
Парадокс: -
Дополнения: Союзники 2, Сокрытие 4, Аватар 4, Грёза 3, Влияние 1, Узел (покинутый Каэрн Гвальх) 3

Барон

Традиция: Эвтанатос
Энергия: Поиск
Натура: Мечтатель
Маска: Директор
Атрибуты: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 4, Харизма 4, Манипуляция 3, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4
Способности: Бдительность 4, Осознанность 5, Уклонение 3, Интуиция 1, Инструктаж 4, Экспрессия 2, Знание Улиц 4, Хитрость 3, Вождение 2, Лидерство 3, Медитация 2, Этикет 2, Ближний бой 2, Исследование 5, Скрытность 4, Информатика 2, Космология 2, Культура 2, Загадки 4, Расследование 2, Лингвистика 4, Знание вампиров 4, Знание Шабаша 2, Знание призраков 2, Оккультизм 4, Наука 1, Медицина 3
Сферы: Связи 3, Энтропия 5, Силы 2, Жизнь 1, Разум 1, Основы 5, Дух 2
Сила Воли: 7
Арете: 7
Квинтэссенция: -
Парадокс: -
Дополнения: Сокрытие 2, Аватар 4, Судьба 3, Влияние 2, Библиотека 5, Узел 4

Аркадий

Традиция: Орден Гермеса
Энергия: Узор
Натура: Консерватор
Маска: Директор
Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3, Харизма 4, Манипуляция 4, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 3
Способности: Бдительность 2, Осознанность 5, Уклонение 1, Интуиция 1, Экспрессия 5, Преподавание 5, Хитрость 3, Вождение 1, Лидерство 4, Медитация 2, Этикет 3, Исследования 5, Скрытность 5, Информатика 2, Космология 4, Культура 2, Загадки 4, Расследование 2, Законы 2, Лингвистика 5, Знание Традиций 5, Знание Технократии 4, Знание Вирма 3, Знание Нефанди 3, Знание Мародеров 1, Знание вампиров 1, Оккультизм 5, Наука 3, Медицина 2
Сферы: Связи 2, Энтропия 1, Силы 5, Жизнь 5, Разум 5, Материя 2, Основы 4, Дух 1, Время 1
Сила Воли: 9
Арете: 8
Квинтэссенция: -
Парадокс: -
Дополнения: Союзники 3, Сокрытие 2, Аватар 5, Судьба 4, Грёза 2, Влияние 3, Библиотека 5, Узел 5, Ресурсы 4, Убежище 4, Фамилиар 4

Великий Мастер О Сенсей

Традиция: Акашийское Братство
Кабал: Кабал Воссоединения
Энергия: Поиск
Натура: Архитектор
Маска: Опекун
Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 5, Харизма 5, Манипуляция 4, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4
Способности: Бдительность 4, Атлетика 3, Борьба 1, Осознанность 5, Уклонение 5, Интуиция 4, Экспрессия 2, Преподавание 5, Хитрость 3, Боевые искусства 5, Лидерство 4, Медитация 5, Ближний бой 4, Скрытность 4, Выживание 5, Исполнение , Технологии , Космология 2, Культура 1, Загадки 4, Лингвистика 2, Знание вампиров 1, Медицина 2
Сферы: Связи 2, Энтропия 1, Силы 3, Жизнь 3, Разум 5, Материя 1, Основы 5, Дух 2, Время 2
Сила Воли: 8
Арете: 10
Квинтэссенция: -
Парадокс: -
Дополнения: Сокрытие 5, Аватар 5, Судьба 3, Узел 5

Жеральд Дюмон



Традиция: Небесный Хор
Энергия: Узор
Натура: Опекун
Маска: Директор
Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3, Харизма 4, Манипуляция 5, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 5, Смекалка 2
Способности: Бдительность 2, Атлетика 1, Осознанность 2, Уклонение 1, Интуиция 1, Преподавание 2, Запугивание 3, Экспрессия 3, Знание Улиц 2, Хитрость 5, Вождение 2, Стрельба 2, Лидерство 5, Медитация 1, Исследование 3, Этикет 4, Скрытность 2, Информатика 2, Космология 3, Культура 2, Загадки 2, Расследование 3, Законы 4, Лингвистика 5, Знание Технократии 3, Оккультизм 4, Наука 1, Медицина 1
Сферы: Связи 3, Силы 3, Жизнь 5, Разум 4, Материя 2, Основы 5, Дух 1, Время 1
Сила Воли: 8
Арете: 7
Квинтэссенция: -
Парадокс: -
Дополнения: Союзники 5, Сокрытие 1, Аватар 5, Влияние 5, Библиотека 5, Узел 5, Ресурсы 5

Марк Лазар

Традиция: Культ Экстаза
Энергия: Динамика
Натура: Мечтатель
Маска: Проповедник
Атрибуты: Сила 2, Ловкость 5, Выносливость 2, Харизма 4, Манипуляция 2, Внешность 3, Восприятие 5, Интеллект 2, Смекалка 5
Способности: Бдительность 5, Атлетика 1, Борьба 1, Осознанность 2, Уклонение 3, Интуиция 3, Знание Улиц 5, Хитрость 4, Вождение 3, Стрельба 2, Лидерство 1, Медитация 1, Исследование 1, Скрытность 4, Музыка 5, Технологии 3, Информатика 5, Космология 2, Культура 1, Загадки 3, Знание Технократии 2, Оккультизм 1, Наука 1, Медицина 1
Сферы: Связи 1, Силы 2, Жизнь 2, Разум 3, Основы 2, Дух 3, Время 5
Сила Воли: 8
Арете: 6
Квинтэссенция: -
Парадокс: -
Дополнения: Союзники 3, Сокрытие 4, Аватар 5, Грёза 1, Ресурсы 3

Призраки

Преподобный Дранжер

Маска: Опекун
Натура: Мечтатель
Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 5, Харизма 5, Манипуляция 3, Внешность (очень разная), Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3
Способности: Бдительность 3, Осознанность 4, Эмпатия 5, Экспрессия 3, Хитрость 4, Этикет 4, Лидерство 3, Медитация 3, Скрытность 4, Загадки 4, Расследование 3, Лингвистика 3, Медицина 2, Оккультизм 3, Политика 4
Арканои: Аргос 4, Фатализм 4, Паутина 2, Ваяние 5, Мнемозинис 2
Пафос: 8
Сила Воли: 7
Дополнения: Союзники 3, Контакты 4, Пристанище 4 (погреб разрушенного здания в пригороде), Известность 2, Статус 3, Ресурсы 4

Внешний вид: его лицо скрыто сафьяновой маской с характерным длинным клювом, он носит одежду священника и прячет длинные когтистые пальцы под темными перчатками

Советы для Рассказчика: вы считаете, что в этом многообразном мире у всего есть свое место. Для вас, у каждого явления есть противоположность, все состоит из оттенков серого, все находится в постоянном изменении, в том числе ваше тело. Именно таким и должно быть общество призраков, и по образу вашего организма оно должно быть способно растягиваться до предела, не истончаясь в процессе. У каждого есть шанс, но важнее всего — надежда и вера в существование чего-то еще за пределами Забвения…

Страсти: Помочь жертвам чумы после смерти (Любовь) 3, Бороться за установление демократии (Надежда) 3, Обращать в христианство для борьбы с Забвением (Вера) 2
Оковы: распятие, подаренное жертвой чумы (4); могила умершего от чумы ребенка, которому он не смог помочь (2)
Ангст: 5
Тень: Рационалист
Шипы: Обман Света, Неудача, Теневые союзники 2
Темные Страсти: Уничтожить всю веру в Дранжере (Надежда) 4, Подталкивать жертв чумы к Забвению (Любовь) 4

Доктор Вэйанс

Маска: Ворчун
Натура: Одиночка
Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 4, Харизма 2, Манипуляция 2, Внешность 3, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 3
Способности: Бдительность 4, Осознанность 3, Уклонение 3, Экспрессия 3, Знание улиц 2, Хитрость 3, Вождение 2, Этикет 2, Стрельба 1, Лидерство 2, Ближний бой 3, Скрытность 3, Бюрократия 1, Загадки 4, Расследование 1, Лингвистика 3, Медицина 5, Оккультизм 2, Политика 4, Наука 3
Арканои: Аргос 1, Воплощение 5, Фатализм 2, Песнопение 1, Ваяние 4, Фантазм 3, Кукловодство 2, Ростовщичество 2
Пафос: 9
Сила Воли: 6
Дополнения: Эйдолон 2, Память 2, Статус 4, Союзники 2, Известность 1, Контакты 1, Ресурсы 4

История: доктор Вэйанс был великим хирургом XVIII века. К сожалению, из-за своего пристрастия к абсенту он сделал несколько серьезных ошибок во время нескольких разных операций. Его гордость не позволила ему их признать, и вместо этого он избавлялся от тел. Когда его начальство узнало об этом, оно подстроило самоубийство Доктора Вэйанса, хотя не все обстоятельства известны. Из-за гордости, и из-за того, что Иерархия его так и не признала, Доктор обратился к Королю Пустоты

Внешний вид: мужчина среднего возраста ужасно крупных размеров с ехидным взглядом; Доктор постоянно откашливается и продолжает одеваться по моде XVIII века. Он всегда носит с собой чемоданчик с инструментами.

Советы для Рассказчика: вы — самый лучший, в этом нет сомнений. Вы всегда готовы бить кого угодно в слабые места, чтобы получить преимущество. Никто никогда не раскроет вашей связи с Королем Пустоты, вы слишком хорошо играете свою роль.

Страсти: Пить абсент (конечно через живых) (Желание) 4, Получить признание за свои качества (Жадность) 5
Оковы: подпольная фабрика абсента (4), его могила в саду его бывшей резиденции (3), его имя на мраморной табличке в Медицинской школе (4)
Ангст: 8
Тень: Чудовище
Шипы: Дурная Слава, Аура Развращения, Ошибка по Фрейду, Дьявольский Вызов
Темные Страсти: Наслаждаться болью (Желание) 3, Пытать без причины (Боль) 1, Очернять репутацию Доктора Вэйанса (Зависть) 3

Беранже Тернуар

Маска: Конформист
Натура: Мечтатель
Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 4, Харизма 5, Манипуляция 5, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 4
Способности: Бдительность 3, Осознанность 4, Борьба 1, Уклонение 1, Эмпатия 5, Экспрессия 4, Запугивание 2, Знание улиц 3, Хитрость 5, Ремесла 1, Этикет 5, Стрельба 3, Лидерство 5, Медитация 4, Ближний бой 1, Исполнение 1, Ремонт 1, Скрытность 4, Бюрократия 5, Загадки 4, Расследование 3, Законы 2, Лингвистика 1, Оккультизм 2, Политика 5, Наука 1
Арканои: Наказание 5, Фатализм 2, Песнопение 4, Паутина 4, Пандемониум 4, Фантазм 2, Кукловодство 3, Ростовщичество 3
Пафос: 9
Сила Воли: 10
Дополнения: Эйдолон 5, Пристанище 4, Память 2, Статус 5, Союзники 4, Контакты 5, Ресурсы 5

Внешний вид: ее лицо скрыто длинный черной маской без черт, она всегда носит длинное черное платье в викторианском стиле
Советы для Рассказчика: всегда будьте внимательны, не спешите говорить и действовать. Вы чувствуете себя выше собеседников, на которых смотрите свысока.

История: во времена Возрождения маленькая Беранже Медаль счастливо жила в городе Бресте. Когда она одна играла на улице, на нее напал и изнасиловал пьяный молодой человек лет двадцати. Им оказался Рональд Тернуар, сын очень богатого торговца и землевладельца. Беранже спрятала свою боль в глубине себя, но как только смогла, разузнала все об ублюдке, чтобы отомстить. Ей было девятнадцать, когда ей удалось соблазнить его и заставить взять себя в жены, а затем пятнадцать лет она работала над тем, чтобы привести его к банкротству. Когда он узнал об этом, он впал в безумную ярость и убил ее ударом канделябра.
Жажду власти и отмщения Беранже забрала с собой в посмертие. Благодаря своей привычке контролировать свои темные желания, она легко выучила Арканос Наказание и с легкостью его применяет (сложность всех ее бросков этого Арканоса снижена на 1). Она очень рано присоединилась к Гильдии Искупителей и легко поднялась по карьерной лестнице в Иерархии.

Страсти: Служить Иерархии за вознаграждение (Жадность) 5, Помогать молодым призракам бороться с Тенью (Вера) 3, Наказывать насильников (Ненависть) 4
Оковы: могила ее мужа (3); живой ребенок - жертва насилия, которого она взяла под свою опеку (4); центр помощи жертвам насилия в Бресте (2)
Ангст: 0
Тень: Пиявка
Шипы: Теневой Зов, Неудача, Прислужник Тени
Темные Страсти: Способствовать всплеску изнасилований (Ненависть 4), Подорвать власть Беранже (Зависть) 4

Подменыши

Галлейны

Мелюзина

Используйте характеристики «водяных детей» (water babies) из «Руководства игрока».

Гиделина

Ундины во многих чертах похожи на морган. Хотя их история и мифология очень сильно отличается, можете использовать характеристики этого нового кита.

Жагельон: последний потомок Эренсуге

Химера: Чудовище (Дракон)
Двор: Благой
Наследия: Отшельник/Сфинкс
Физические атрибуты: Сила 10, Ловкость 4, Выносливость 11
Социальные атрибуты: Харизма 5, Манипуляция 3, Внешность 4 (драконья)
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 6, Сообразительность 5
Таланты: Кеннинг (оценка) 5, Борьба (когти) 5, Уклонение 3, Запугивание (угрозы) 6, **Дыхание** 4, Атлетика 3, Бдительность (сон) 6
Навыки: Ремесла (ювелирных и золотых дел мастерство) 4, Охота 5 (в мире фей), Лидерство 2, Скрытность (темное время суток) 4, Этикет (придворный) 4, Выживание (в мире фей) 4
Познания: Загадки 3, Расследование 2, Лингвистика 5, Гримуары (царство Окины) 5, Оккультизм 3
Гламур: 9
Сила Воли: 6
Уровни здоровья: ОК, ОК, ОК, -1, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -2, -5, -5

История: Жагельон — последний из драконов. Он не застал славных дней Королевства Окина, и лишь изредка видел Владычицу. Когда он родился во времена Междуцарствия, упадок был уже более чем заметен, и многие из его родных пали под ударами искаженных Банальностью драконов (подобных «Ледяным змеям» из книги «Люди Осени», стр. 31). Выжившие улетели в Дальнюю Грёзу, в мистическое Царство Воздуха, но сам Жагельон предпочел остаться, так как почувствовал, что его предназначение связано с Землей. Он должен был остаться последним в своем роду и охранять Серебряный Путь, ведущий в самые далекие глубины Грёзы — такова, он считает, была его судьба.

Конец его Королевству пришел очень резко, и китейнам пришлось оставить или спрятать самые лучшие из своих Сокровищ, пока Жагельон вел жестокие бои с врагами, наступавшими со всех сторон. Они отступили так же быстро, как и наводнили Королевство, оставив дракона среди руин. Жагельон остался жить один в Пиренеях. Большую часть своего времени он проводит во сне около прохода, ведущего на Серебряный Путь, а когда бодрствует — работает над изысканными украшениями.

Некоторые китейны из этого региона вспоминают о Жагельоне благодаря своим знаниям Гримуаров, и знают, что создание любит одиночество, остается благородным защитником Грёзы и является весомым союзником Благого двора, как благодаря своей мощи, так и благодаря знаниям об Окине. Его окружает тайна, и по легенде он все еще сторожит самые драгоценные сокровища затерянного королевства.

Сокровища Жагельона очень важны. Каждая из его работ обладает сложной формой или исключительной гармонией, и только самый искушенный эксперт может понять, что это творения рук одного и того же мастера. Каждая из его работ заряжена Гламуром и таким образом считается дроссом, содержащим от 3 до 5 очков Гламура.

Оружие и броня: у Жагельона мощные когти (сложность 5/Сила +3), пасть, полная клыков (сложность 7/Сила +5; как только дракон хватает добычу в зубы, он бросает ее о ближайшую стену) и может наносить удары по большой площади своим длинным хвостом (сложность 6/Сила +1). Очевидно, что блокировать атаки дракона практически невозможно без некоторого ущерба для себя (снизьте силу атаки на количество кубов, равное Силе защищающегося и количеству успехов на блокировании, затем считайте урон).
Огромный хвост дракона усложняет уклонение (сложность бросков Уклонения повышается на 1).
Чешуя дракона дает ему 5 кубов брони.

Силы

Присутствие: напасть на Жагельона — проявление большой храбрости, и любой, кто хочет противостоять или атаковать дракона должен сначала успешно сделать противопоставленный бросок Сообразительности + Запугивания против Харизмы + Запугивания химеры. Дракон также невосприимчив к эффектам Искусства Правления, если тот, кто использует кантрип, имеет статус ниже Короля.

Полет: крылья монстра позволяют ему догнать кого угодно.

Дыхание: успешный бросок Гламура (действие занимает ход) позволяет дракону изрыгнуть поток огня, наносящего 10 кубов химерического урона.

Внешность: красный дракон около двадцати метров в высоту, с перепончатыми крыльями с переходом в черный, на голове пара закрученных обсидиановых рогов. У него хриплый и гулкий голос, и когда он злится или расстраивается, из его носа и рта поднимаются струйки дыма.

Совет для Рассказчика: будучи красным драконом, Жагельон пользуется репутацией своего народа, чтобы подавлять волю своих противников. Впрочем, он гораздо более сговорчив, чем кажется, и никогда не нападает на китейнов, если ему не угрожают. Больше всего он любит ораторские состязания и логические игры, к ним у него особая страсть. Он всегда очень рад встретить тех, кто готов заниматься такими упражнениями, поскольку нечасто в своих горах он видит кого-то, способного с ним состязаться. У него впрочем довольно специфический склад ума, который определенно не понятен игрокам. В частности, он любит спрашивать у посетителей, что они думают о своей натуре фей, он чувствует и думает, что только инстинкт позволяет найти свое место в Грёзе, и оценивает ответ по своим критериям. Жагельон терпелив и может разговаривать без остановки часами, если только его собеседники не показывают, что не прониклись его личностью, или не пытаются одурачить его раз за разом слабыми риторическими уловками.

Простолюдины

Коммуна Конкарно

Это поселение, город рыбаков и яхтсменов, находится на берегу к югу от Финистера. Город насчитывает около 50 000 обитателей и сохраняет много напоминаний о своем прошлом, в частности бастионы, которые существуют и на земле, и в Грёзе. В отличие от большинства городов на побережье, Конкарно смог сохранить свою культурную самобытность, отказавшись от развития любой ценой.

В этом городе обитает по меньшей мере сорок Китейнов, но ши здесь не очень любят. Совет Бальи[17] управляет делами города, он состоит из пяти членов, которых каждый год переизбирают во время Самайна. Каждый бальи разрешает конфликты между жителями города, а также они вместе управляют отношениями сообщества с внешним миром. Члены совета избираются во время праздника Самайна, во время которого количество китейнов в городе доходит до двух сотен, что часто приводит к жарким дебатам.

Мальвис, хозяин Таверны Корриган

Настоящее имя: Лоик Кернадек
Двор: Благой
Наследия: Ремесленник/Преступник
Обличье: Старец
Кит: Сатир
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипуляция 3, Внешность 3
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3
Таланты: Кеннинг 3, Драка 3, Знание улиц 3, Эмпатия 2, Уклонение 2, Экспресия 2, Запугивание 4, Атлетика 2, Бдительность 2
Навыки: Стрельба 2, Ремесла (столяр) 2, Лидерство 1, Этикет 1, Ближний бой 3, Безопасность 2
Познания: Право 2, Загадки 1, Лингвистика 2, Медицина 1, Гримуары (Броселианд) 4, Оккультизм 2, Политика 1, Наука 2
Искусства: Фокусы 2, Изначальность 4, Правление 1, Странствия 2
Королевства: Предметы 3, Люди 2, Феи 3, Природа 2
Дополнения: Контакты 5, Мечтатели 4, Гримуары 2, Владения 2, Ресурсы 3, Связи 2, Сокровище 2 (лакированная украшенная тонкой резьбой дубинка, которая в реальном мире выглядит как бейсбольная бита; сложность 4/Сила +2)
Гламур: 7
Банальность: 7
Сила Воли: 8
Примечания: Мальвис — предприниматель, и предпочитает действовать, а не говорить. Он происходит из неблагополучных кругов, и стал одним из первых, кто восстал против дворянства. Он очень гордится этим периодом, в который и была создана коммуна Конкарно.

Внешность: сатир — подвижный пятидесятилетний мужчина приятной наружности, его волосы и борода с проседью, его острые черты оживляют удивительные разноцветные

[17] *в дореволюционной Франции, на севере — представитель короля или сюзерена, управляющий областью (в Южной Франции = сенешаль)*

(яркие фиолетовые и зеленые) глаза. Он пользуется неотразимым шармом; все женщины видят в нем зрелого и опытного человека.

Совет для Рассказчика: он довольно непосредственный, вопросы задает прямо и без излишеств. Новым посетителям он кажется мрачным хозяином бандитской таверны, где сразу же требует оплаты дроссом или Гламуром. Китейны, которые заслужили его доверие, всегда могут найти убежище в его заведении (если не будут им постоянно злоупотреблять). Мальвис действительно человек чести и всегда помогает друзьям, особенно когда нужно помочь в борьбе с высокомерными дворянами.

Общество Исчезнувших Повстанцев

Сэр Ориель

Настоящее имя: Пьер-Жиль Артюи, студент
Двор: Благой
Наследия: Странник/Дикарь
Обличье: Юноша
Кит: Ши
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипуляция 4, Внешность 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Кеннинг 1, Борьба 1, Знание улиц 1, Уклонение 2, Эмпатия 1, Экспрессия 4, Запугивание 2, Хитрость 3, Бдительность 2
Навыки: Лидерство 1, Этикет 2, Ближний бой 2, Исполнение (кельтская музыка) 3
Познания: Знание Грёзы 2, Расследование 2, Лингвистика 1, Гримуары 2, Оккультизм 2, Политика 2, Наука 1
Искусства: Обманы 3, Искусство Грёзы 1, Правление 1, Странствия 1
Королевства: Люди 4, Феи 2, Сцена 2
Дополнения: Контакты (университет) 3, Мечтатели 2, Ресурсы 2
Гламур: 6
Банальность: 6
Сила Воли: 5

Благородные

Двор короля Шаиля

Король Шаиль

Двор: Благой
Наследия: Регент/Зверь
Дом: Кевиль (Гвидион)
Обличье: Старец
Кит: Ши
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Харизма 5, Манипуляция 5, Внешность 6
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4

Таланты: Кеннинг (чары) 4, Борьба 3, Знание улиц 1, Уклонение 3, Эмпатия 3, Экспрессия (дипломатия) 5, Запугивание 4, Хитрость 4, Бдительность 3, Атлетика 3, Восприятие времени 3
Навыки: Стрельба из лука 3, Ремесла 1, Лидерство 4, Скрытность 4, Этикет 4, Ближний бой 4, Исполнение 3, Выживание 2
Познания: Знание Грёзы (Ближняя Грёза) 4, Загадки (головоломки) 4, Расследование 3, Лингвистика 2, Медицина 1, Гримуары (Броселианд) 4, Оккультизм 4, Политика 5, Наука 1
Искусства: Обманы 4, Искусство Грёзы 3, Хронос 1, Предсказания 4, Изначальность 3, Правление 3, Странствия 2, Фокусы 3
Королевства: Предметы 2, Люди 4, Феи 5, Природа 2, Сцена 2
Дополнения: Химеры, Гримуары 3, Владения (Броселианд) 6, Титул 6, Сокровища 4, Троды 5
Гламур: 9
Банальность: 5
Сила Воли: 9
Внешность: Шаиль выглядит, как идеальный король. Его черты так же благородны, как его осанка, его поведение безупречно, а знание этикета — идеально. Шаиль высок ростом и воплощает собой властность, у него каштановые волосы и лицо, у которого нет возраста. Взгляд его ясных серых глаз сложно выдержать, и это единственное, в чем сюзерена можно упрекнуть.

Сокровища и химеры: меч Санкевив (сложность 5, Сила +6) пожалуй самое знаменитое из сокровищ короля Шаиля. Этот клинок невозможно разрушить, а также он известен своей невероятной маневренностью и непревзойденной остротой. Тот, кто его носит, получает дополнительную попытку на все броски Лидерства.

Также у него есть мерцающая химерическая броня (которая дает защиту в 6 кубов без штрафа к броскам Ловкости)

Совет для Рассказчика: Макиавелли гордился бы столь способным учеником. Даже приняв решение, король Шаиль всегда мудро выслушивает мнение всех заинтересованных сторон прежде, чем действовать. Даже во время войны он не делает исключений из этого правила. Когда он пытается быть справедливым, он следит за тем, чтобы это не приняли за слабость. Иногда ему случается соглашаться с правотой дворян в спорах с простолюдинами, чтобы сохранить их верность. Единственное, что он показывает явно — это мстительный гнев по отношению к врагам своего королевства. Таким образом он производит впечатление, что полностью предан своим подданным, и эта черта его не то, чтобы обременяет.

К сожалению, все это лишь пелена лжи, за которой король Шаиль прячет свою жажду власти. Его непреклонный, можно даже сказать звериный характер вполне может проявиться, если кто-то сделает это явным, чтобы дискредитировать его перед двором, но этого пока никогда не случалось.

Фолинель, мастер церемоний

Двор: Благой
Наследия: Мудрец/Насмешник
Дом: служит дому Кевиль (Гвидион)
Табор: Королевская библиотека

Обличье: Старец
Кит: Корр
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипуляция 4, Внешность 2
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 3
Таланты: Кеннинг 3, Знание улиц 2, Эмпатия 4, Уклонение 1, Хитрость 4, Бдительность 2
Навыки: Ремесла (книги и пергаменты) 2, Скрытность 1, Этикет (генеалогия) 4, Ближний бой 2
Познания: Знание Грёзы 3, Загадки (древности) 4, Травничество (химерические травы) 4, Расследование 4, Лингвистика (древние рукописи) 4, Медицина 2, Гримуары (химеры) 5, Политика 3, Наука 3
Искусства: Правление 4, Фокусы 2, Предсказания 2
Королевства: Предметы 3, Феи 3, Сцена 3
Дополнения: Химеры 3, Контакты 6, Мечтатели 2, Гримуары 4, Титул 4 (Мастер Церемоний), Сокровища 4
Гламур: 7
Банальность: 6
Сила Воли: 7
Внешность: Фолинель ростом не больше 130 см и каждый день носит высокую шляпу разного цвета. Его роль при дворе требует следить за своей внешностью, он регулярно стрижет и расчесывает бороду и усы, а его волосы собраны на затылке ленточкой.

История: Фолинель близок к королю, и хотя он этого не показывает, ему известны многие его секреты, за исключением тех тайн, что окружают историю его восхождения на трон. Поэтому Фолинель убежденно защищает короля. Его методы незаметны, у него репутация честного и благородного подменыша, и это позволяет ему узнавать очень много информации. Все его отношения связаны со службой при дворе; до того как стать Мастером Церемоний, Фолинель управлял дворцовой библиотекой. Он до сих пор является ее представителем, и по-прежнему носит отличительный знак своей прошлой должности — брошь в виде совы. Не стоит заблуждаться в его отношении: это честный человек, но его единственный недостаток в том, что он слепо доверяет королю, который так много сделал для него и его народа.

Сокровища и химеры: в простом классическом кожаном чехле Фолинель носит сокровище, неоценимое для всех книжных червей. Безикль Тэнцихт (Besicles Taintzicht) позволяет владельцу пробежать все содержание книги или одним взглядом оценить ценность книжной полки. Очки были созданы легендарным богганом, которому надоело в своих странствиях постоянно листать книги в поисках нужной информации. Бросок Интеллект + Расследование по сложности, зависящей от сложности и длины произведения (от 5 для детской книги «Зеленой серии» до 9 для «Критики чистого разума»). Количество успехов определяет точность полученных знаний: на один успех чтец понимает общую тему книги, в то время как пять успехов позволяют моментально найти ровно то, что он ищет. Листать книгу для этого нужно не более пяти минут. Безикль также позволяет носителю быстро оценить (примерно за один раунд) несколько томов в поле своего зрения при успехе на броске Интеллект + Расследование по сложности, основанной на количестве и содержании книг. Если они заполнены чем попало, Безикль не имеет никакого эффекта; если владелец знает, что ищет или название нужной книги, три успеха позволяют точно найти нужную книгу.

Совет для Рассказчика: Фолинель умеет сочувствовать, смеется над шутками персонажей, сопереживает их неудачам, предлагает помощь. Помните, что Фолинель не просто мудрец, он очень влиятелен при дворе. Но при этом он и не простак, он может обидеться на неосторожные слова о Библиотеке или короле Шаиле.

Лорд Блейз: личный советник короля

Двор: Благой
Наследия: Придворный/Искуситель
Дом: Фиона
Обличье: Юноша
Кит: Ши
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 3, Манипуляция 4, Внешность 6
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Кеннинг 2, Уклонение 3, Эмпатия 2, Экспрессия 4, Запугивание 2, Соблазнение 3, Атлетика 2, Хитрость 4, Бдительность 2
Навыки: Стрельба из лука 2, Ремесла 1, Скрытность 3, Лидерство, Этикет 4, Ближний бой 2, Навигация 2, Исполнение (игра на лире) 2, Безопасность 2, Восприятие времени 2
Познания: Знание Грёзы 2, Загадки 1, Лингвистика 1, Гримуары 2, Оккультизм 1, Политика 4, Наука 1
Искусства: Хронос 2, Предсказания 1, Изначальность 1, Фокусы 2, Правление 2
Королевства: Предметы 2, Феи 3, Природа 2, Сцена 1
Дополнения: Химеры 4, Контакты 4, Мечтатели 3, Титул (советник короля) 3
Гламур: 6
Банальность: 5
Сила Воли: 4
Примечания: Контакты Блейза — придворные, большая часть из которых его бывшие, нынешние или будущие любовницы. Благодаря им он знает все слухи, связанные с происходящими при дворе любовными интригами. Он соблазнял и дворянок, и простолюдинок, так что уши и глаза у него практически повсюду.
Трое его Мечтателей — члены группы, играющей кельтскую музыку, молодые, очаровательные и очень вдохновленные (хотя и не слишком талантливые). Единственная проблема Блейза в том, что он знает, что он не единственный Вдохновляет этих музыкантов, и хочет узнать, кто же этот другой подменыш.

Внешность: Блейз — утонченное создание. У него есть все черты соблазнителя: ангельское лицо, короткие и хорошо уложенные рыжеватые волосы, коварные голубые глаза, изящное тело… Он всегда одевается в прекрасные костюмы, и часто ходит по дворцу под руку с какой-нибудь дамой. Он умелый оратор, и особенно умело делает намеки в разговорах.

Совет для Рассказчика: непревзойденный соблазнитель-ши делает все возможное, чтобы соблазнить и склонить на свою сторону любую женщину приятной наружности (Внешность 3 и более). С другой стороны, его знания делают его ценным союзником для тех, кто хочет завоевать любовь женщины или держаться в курсе разных любовных связей.