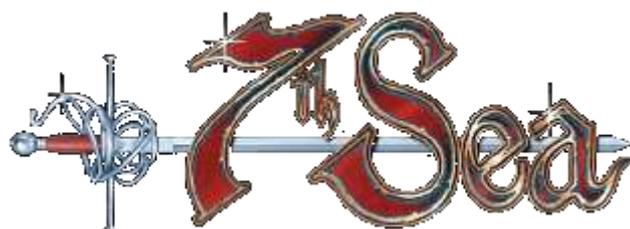


НАЦИИ ТЕЙИ: КНИГА ТРЕТЬЯ

МОЖШЕЖЬ



~1668~





НАЦИИ ТЕЙИ 3

МОНТЕНЬ – ЦЕНТР МИРА

Солнце светит так ярко, что его лучи могут опалить землю
- Леди Жейме Сис дю Сис

Авторы:

Разработка сеттинга:

John Wick & Jennifer Wick и Kevin Wilson

Автор приложения:

Kevil Wilson

Дополнительные материалы:

Jean-Marie Baveux, Jim Pinto, Rob Vaux, Ray Yand

Перевод на Монтеньский:

Jean-Marie Baveux

Редакторы:

Jim Pinto, Janice Sellers, D.J. Trindle, Rob Vaux

Дизайн обложки:

Steve Hough

Обложка:

Terese Nilsen

Художники:

Chris Dornaus (Развороты на две страницы, раздел Кто есть Кто, карты)

Ramon Perez (Заголовки)

Paul Daily, Daerick Gross, Paul «Prof» Herbert

Rob Hinds (остальные изображения)

Kevin Sanborne (Чертежи кораблей)

Графический дизайн и сборка:

Brendon Goodyear, Steve Hough

Специальное спасибо:

Александрю Дюма

Без которого 7-ое Море не было бы 7-ым Морем.

Жану-Мари

С тобой было здорово работать, мой друг.

Билду Рингланду

Я никогда не встречал более уважаемого джентльмена.

Стиву Хью

За советы и энтузиазм. Без тебя книга была бы менее интересной.

Отряду Брутов

Люблю хвастать победами над ними даже в том случае, если бруты были слабаками. Это вдохновляет

Перевод на русский: Mr.Garret

Редактор: Константин «Va'khet» Носик

Если вы заметили в тексте ошибку или опечатку, то, пожалуйста, сообщите о ней автору перевода, по адресу.

(ravenloft@mail.ru)

2008(c) Eternal Order, M7T 022

Этот перевод я посвящаю своей тётке Волковой Тамаре Павловне (1935-2008).



Оглавление

УПОРСЛЪВО МОИПЕТЮ	4	ВОЕННЫЕ.....	57
ВВЕДЕНИЕ.....	5	LA LIE DU PEUPLE.....	62
МОИПЕНЬ	7	ДРАМА.....	65
ПОСЛЕДНЕЕ ПРОЦАЙ, ЧАСПЬ ПЕРВАЯ	7	ПОСЛЕДНЕЕ ПРОЦАЙ, ЧАСПЬ ПЕРВАЯ.....	65
ИСПОРИЯ.....	8	ИИПМ СУДЬБЫ.....	66
ВЫДАЮЩИЕСЯ СЕМЕЙСТВА	11	ИИПМ СУДЬБЫ И СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА.....	66
ИИПЕРЕСНЫЕ МЕСПА.....	18	НОВЫЕ ПРАВИЛА ПОРПЕ.....	71
КУЛЬТУРА МОИПЕНЯ	28	НОВЫЕ КНАКМ ПОРПЕ.....	72
КЛУБЫ ПО ИИПЕРЕСАМ.....	30	НОВОЕ ПРОЦЛОЕ.....	72
НАУКА И ПТЕХНОЛОГИЯ.....	30	НОВЫЕ ФЕХПОВАЛЬНЫЕ ШКОЛЫ.....	73
ЦЕРКОВЬ.....	31	НОВЫЕ ДОСПОИИСПВА.....	75
ЛЕТЕИНЫ МОИПЕНЯ.....	32	НОВАЯ ЭКУИТИРОВКА.....	80
ОБРЯДЫ, ЦЕРЕМОНИИ И ЗНАМЕЧАТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ.....	33	ДВОРЦОВЫЕ ИИПРИТМ.....	81
ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ.....	34	ДЕЙСПВИЯ ПРИ ДВОРЕ.....	82
ПРАВИТЕЛЬСТВО	37	СРАЖЕНИЕ В ПТЕМНОПЕ.....	86
МУШКЕТЕРЫ	39	ДЕЙСПВИЯ, ПОВЫШАЮЩИЕ РЕПУТАЦИЮ	86
ЭКОНОМИКА МОИПЕНЯ.....	41	ПЛАБИЦА СОЗДАНИЯ МЕЧЕИ-ЗАГЛОК.....	87
ДРУГИЕ НАЦИИ.....	42	НОВЫЕ ПРАВИЛА МАССОВЫХ СРАЖЕНИИ.....	92
ГЕРОИ	44	ГЕРОИЧЕСКИЕ ДЕЯНИЯ МОИПЕНЬЦЕВ В МАССОВЫХ СРАЖЕНИЯХ.....	93
ГЕРОИ	44	СПИЛА	95
ПОСЛЕДНЕЕ ПРОЦАЙ, ЧАСПЬ ВПОРАЯ	44	ПОСЛЕДНЕЕ ПРОЦАЙ, ЧАСПЬ ЧЕЛТВЕРПАЯ.....	95
КОРОЛЕВСКАЯ СЕМЬЯ.....	45	ИГРОК.....	96
ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ МОИПЕНЬЦЫ	52	МАСПЕР.....	98



УПОРСТВО МОНТЕГЮ

– Открывайте ворота, трусы! Мои люди умирают снаружи!

Молодой человек, одежда которого была покрыта кровью и грязью, молотил кулаками в створки ворот, сопровождая действие именно таким криком.

– Солдаты его величества или дерутся или умирают! – донесся из-за ограда уверенный голос.

Услышав подобный ответ, командир стрелков повернулся к своим людям и сурово произнес – «Так дело не пойдет. Держаться до последнего! Ровняйте ряды и быстрее перезаряжайте свои мушкеты!»

Отряд молчаливо замер на позиции – длинная шеренга из тридцати человек. Монтегю преклонил колени и мир перед ним стал призрачным, нереальным. Молодой человек увидел лик смерти.

На них надвигалось 150 человек. Все они были кастилийцами и шли в атаку. Солдаты врага перебрались через живую изгородь и бросились вперед, на встречу своей судьбе. Кастилийцы должны были преодолеть это пространство прежде, чем мы смогли бы перезарядить свои ружья. Приказы о нашей смерти отдавал человек, на камзоле которого был вышит красный крест. Он виновник смертей. Он наш убийца.

Монтегю встряхнул головой. Сейчас не время думать о смерти. Молодой человек заложил порох, засунул внутрь ствола пыж, загнал туда же пулю и крепко забил полученную смесь шомполом.

Офицер поднял свою руку: «Готовься! Целься! Ог...». В этот самый момент пуля попала несчастному в грудь. Обливаясь кровью, офицер рухнул на землю. Он был мертв.

Солдаты в панике начали опускать свои мушкеты, но Монтегю остался на месте. Теперь он был командиром. Он отвечал за жизни своих людей. Мир опять потерял былую четкость.

Красная роза получит пулю, и кастилийцы отступят. После этого они пойдут на нас и

умрут. Если же кастилийцы спрячутся за стеной, то у них будет время перезарядить свое оружие. Тогда умрем мы. Если мы бросимся в атаку, нас ждет смерть. Если мы попытаемся преодолеть стену, нас расстреляют в упор. Смерть, смерть, смерть. Смерть везде... Одну минуточку. Похоже, не все потеряно! Мы живем!

Монтегю поднялся на ноги. «Готовься!» донесся до солдат его уверенный голос.

– Нам некуда отступить. Слушайте меня и не бойтесь! Карл, ты должен убить офицера с красным крестом на груди!

Беловолосый молодой человек, выходец из Эйзена, направил на офицера свое оружие. Руки его дрожали. Мушкет выплюнул в противника огонь. Офицер пошатнулся в седле и упал. Пуля прошла его тело насквозь, пройдя напрямиком через красную розу.

– Я подстрелил его! – восторженно воскликнул Карл.

Пока кастилийцы приходили в себя после смерти командира, Монтегю отдал следующий приказ.

– Каждый второй человек в ряду должен сделать шаг назад, начиная с тебя Жан-Клод. Когда я отдам приказ, первая линия выстрелит и поменяется местами со второй. Ясно?

Жан-Клод и другие 15 человек сделали шаг назад.

– Теперь вы двое. Жак, Дарин вставайте позади ряда. Карл, ты со мной!

Кастилийцы вновь пошли в атаку на живую изгородь.

– Готовься! Целься! Ровный ряды! Огонь!

Мушкеты грохнули, кастилийцы начали падать. Первый строй стрелков отошел назад. На лицах людей можно было узреть мрачные ухмылки.

– Второй ряд, вперед! Первый, перезарядка! Ждем... Ждем...

В глазах некоторых людей читалась нерешительность, но Монтегю твердо знал, что нужно делать.



- Готовься! Целься! Ровный ряды!
Огонь!

После второго выстрела упало девять человек. На лицах наступающих кастилийцев читалась нерешительность. Их ряды стремительно редели.

Повернувшись к Карлу, Монтегю произнес.

- Время пришло!

Не забывая наблюдать за другими стрелками, молодой командир скомандовал.

- Первый ряд, вперед! Второй, перезарядка! Быстрее, быстрее...

До ушей Монтегю донеслись приглушенные возгласы одобрения. Стрелки начали верить ему. Карл спешно перезаряжал мушкет.

- Сейчас... Огонь!

Град пуль вновь посыпался на кастилийцев. На земле осталось еще шесть солдат.

Тем временем Монтегю бросил Карлу мушкет. Пришло время использовать мечи и рапиры. Карл поймал оружие и коротко кивнул головой. Все шло так, как и предполагал молодой командир. Монтегю действительно имел план и он знал, что нужно делать...



ВВЕДЕНИЕ

Вне всякого сомнения, самыми знаменитыми героями галантной эпохи является четверка храбрых мушкетеров, порожденных воображением Дюма. Эти храбрые ребята - движимы идеалами чести и справедливости, а их подвиги пленяют сердца мужчин и женщин. Читая про приключения мушкетеров, мы догадываемся, что этим парням все по плечу и они с легкостью могут справиться с любой возникшей проблемой. Сражаясь за честь королевы или за любимую женщину, мушкетеры всегда готовы поразить противника острым словцом или не менее острой шпагой. Что же объединяет этих людей и делает их

уникальными? В действительности всего две вещи.

Во-первых, мушкетеры отчетливо сознают, что храбрость без изящества бессмысленна.

Ну а во-вторых, эти славные ребята - французы!

Приступая к чтению этой книги, не забудьте выкинуть из головы воспоминания о лягушках и глупых беретах. Обитатели Монтегю, подобно французам, считают, что героизм является составной частью их культуры. Они искренне верят, что просто убить злодея - мало. Это надо сделать как можно более стильно и эффектно.

Жители Монтегю обладают живой мимикой, искрометным юмором и истинным великодушием. Они верят слову товарища, ценят дружбу, и считают семью самой важной вещью во всем окружающем мире.

Впрочем, подобно другим нациям Тейи у монтегюцев есть и слабые места. Местная аристократия сидит на шее у собственного народа и тратит время на балы и пирушки. Несчастные крестьяне - работают в три погибели, дабы обеспечить себе выживание. По правде сказать, местные благородные не злодеи и не вырожденцы. Просто они не интересуются делами простых людей. Пропасть между аристократами и простолюдинами столь велика, что первые никак не могут понять чаяния вторых. В настоящей Франции ситуация была аналогичной, что дало повод Марии Антуанетте произнести знаменитую фразу «У крестьян нет хлеба? Что же, пусть едят пирожное!»

Некоторые историки при этом искренне считают, что королева Франции просто не догадывалась о том, что ее люди умирают от голода. Жена Людовика XVI по своей наивности считала, что отсутствие хлеба не означает полное отсутствие пищи, ну а коли так, то нет ничего страшного в том, что вместо еды останется один десерт. Короче говоря, как люди могут восставать против королевской власти, если у них на столе полным полно сладостей? Если данное предположение правдиво, то выходит, что французская королева потеряла свою голову из-за того, что ее аристократическая реальность была полностью оторвана от реальности



окружающего мира.

Вам же, уважаемый читатель, надо понять, что благородные Монтеня имеют точно такие же представления о простом люде, как и Мария Антуанетта о французском народе. Крестьяне пока еще терпят, но когда их спокойствие подойдет к концу, результат будет чудовищным и разрушительным по своим последствиям. Монтень изменится навсегда, а вместе с ним изменится и Тейя.

Однако, мы немного уклонились от темы. Давай те же вернемся к нашим мушкетерам.

Мы уже писали о том, что герои Дюма движимы идеалами героизма и верности. Для героев Монтеня характерны и другие чувства. Непостижимая любовь, которая позволила Сирано отправить на тот свет сотню другую людей и при этом всех, за один вечер! Ужас перед каменными мешками, в которые частенько кидают невинных красавиц-аристократок, а также печаль стариков, которые отправляют на бессмысленную войну своих сыновей. Если вы можете прочувствовать все разнообразие вышеозначенных эмоций, то книга про Монтень предназначена как раз для вас.

Собственно, наш труд состоит из пяти глав. Глава под названием Монтень рассказывает об обычаях страны и ее самых интересных локациях. В главе Герой, мы расскажем о влиятельных людях Монтеня. Глава Драма будет посвящена новым правилам и особенностям создания персонажей, рожденных в Монтене. Часть Стиль расскажет о правильном отыгрыше представителей данной нации. В нее также будет включен раздел для Мастера, который раскроет секреты описываемой территории. Раздел Приложения содержит на своих страницах несколько архетипов, примеры Монтеньских кораблей и лист дворцовых интриг.

Итак, господа, вперед. Добро пожаловать в самую цивилизованную и просвещенную страну Тейи. Оплот культуры и образования. Перед вами предстанет Монтень – центр Мира.



МОНТЕГЬ

ПОСЛЕДНЕЕ ПРОЩАЙ, ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Леон Александр XIV, Император Мира, сидел в гордом одиночестве посреди обеденной залы и занимался тем, что нарезал тонкими ломтиками оленину. Богатство окружающее этого человека, было невысказанным даже для его близких слуг и верных аристократов. Изящные занавеси, висящие над окнами залы стоили дороже, чем мелкий аристократ получал со своих владений за один год. Любая золотая тарелка, стоящая на столешнице, представляла собой такую ценность, что крестьянин, продавая ее, мог не работать до конца своих дней. Богатство было неотъемлемой частью жизни того, кого весь цивилизованный мир знал под именем l'Empereur.

Рассеяно взявшись за бокал, император не удержал его и сосуд разбился. По столу покатались багровые ручейки. Драгоценное вино сорокалетней выдержки совершеннейшим образом испортило бесценную скатерть, сделанную в Китае и купленную за невысказанные деньги у Уссурийских торговцев. Гибель прекрасных предметов не взволновала императора. Вместо этого, его рассеянный взгляд оторвался от стола и устремился к зеркалам, которые висели на стенах залы друг против друга.

Поверхность зеркал отражала реальность, которой не было в пределах обеденной комнаты. В зеркале можно было увидеть создание отдаленно похожее на человека. Глаза существа были красными и бесчувственными, а по рукавам его бежали красные ручейки. Увидев существо, император отошел от дремы. Его взгляд стал более осмысленным и правитель мира улыбнулся. Обратив внимание на разбитый кубок, император взял новый бокал и начал наполнять его вином. Завершив начатое, l'Empereur протянул емкость в сторону зеркала.

– Мой старый друг, не правда ли странно, что моим лучшим собеседником является призрак? Я могу говорить с тобой о тех вещах, что посещают мой разум, будучи уверенным в том, что ты не

нашепчешь их на ушко любовнице и не продашь моим врагам за звонкую Кастилийскую монету. Ты единственное существо в целом мире, которому я безоговорочно доверяю. Доверяю потому, что предать меня ты не сможешь ни при каких обстоятельствах.

Леон поднял руку и коснулся пальцами холодной поверхности стекла.

– Иногда мне кажется, что весь мир одно большое зеркало, и я заточен в нем, словно в хитрой ловушке. Может ли быть, что наша реальность - иллюзия? Иначе, чем еще объяснить то чувство безжизненности, которое я встречаю в людях окружающих меня?

Император задумчиво потер подбородок и сделал маленький глоток вина.

– Что же, самое время перейти от философии к Монтегю. Этот господин реален, во всяком случае, он реальнее остальных. К сожалению, это реальность пьяного, которого рвет в уличную канаву. Он, между прочим, даже не аристократ.

Леон перевел свой взгляд на призрака.

– Между прочим, Монтегю вполне может быть моим собратом по иллюзорному узилищу? Вот мы и барахтаемся с ним, как бабочки под стеклом, насаженные на булавку для наслаждения глаз коллекционера.

Губы императора исказились в некоем подобии улыбки.

– Моя цель, иллюзорная она или нет, внушить этому Монтегю любовь к собственной персоне. Хотя конечно же он не испытывает ко мне особых симпатий. Однако, моя армия верна этому человеку. Один кивок головы, и по воле этого ничтожества я лишусь трона.

Император сжал пальцы руки в кулак.

– Я совершил глупость, когда позволил ему подняться так высоко! К несчастью, в те дни я дрожал от страха, как жалкий пес. Я испытывал благодарность к безродным, которые спасли меня от ужасов инквизиции. Я не думал о будущем. Вторую ошибку я



совершил, когда отдал за Монтегю Доминику, а значит, династия будет продолжена даже в том случае, если со мной случится несчастье. Может быть оно и к лучшему, у Доминики хотя бы будет сын!

Мрачный взгляд императора переместился вверх и уставился в потолок.

– И все-таки я одержу победу над проклятьем. У меня будет наследник, даже если его отцом буду не я, а этот проклятый Монтегю! Мой внук построит на руинах старого мира Империю, которая будет повелевать Тэйей, а звук его имени будет разноситься до всех океанов мира. А, ты? Ты что думаешь об этом?

Свой жуткий вопрос император обратил к призраку. Создание оставалось бесстрастным.

– Да! Я опять забыл про волю Монтегю! Он никогда не даст воспитать мальчика в традициях императорского рода. По этой причине, я должен лично решить эту проблему. Но как мне убедить, как достучаться до этого человека? Как навязать ему свою волю?

Взгляд императора пробежал по столу, достиг стены и остановился на огромной карте Тейи. Внимание Леона оказалось приковано к далекой, невообразимо холодной Уссуре.

– Вот оно... Решение...



ИСТОРИЯ

Монтень – самая могучая из всех великих держав Тейи, оказывающая влияние на континент с момента своего основания. Впрочем, истинная история монтеньской нации началась гораздо раньше.

ДРЕВНЯЯ ИСТОРИЯ

История Монтеня началась во времена Старой Республики и оказалась связана с сенаторами – выходцами из древнего королевства.

СЕНАТОРЫ

В промежутке между 700 и 724 АУК, сенаторы Старой Республики стали первыми волшебниками в истории цивилизации. Среди этих знатных людей был человек по имени Октавий Монтан. Кровь его стала кровью Монтеньских королей и их ближайших родственников. Когда Империя разделилась на Восточную и Западную часть, Октавий сохранил влияние над Западным регионом. Наследники сенатора продолжали владеть своими землями несмотря на набеги варваров, основание Церкви, ненавидящей волшебство и Темные Века, которые простерли свои мрачные крылья над Тэйей. Даже Император Корантин ничего не смог поделать с землями отступников. Так продолжалось до 600 АВ, когда наследниками Октавия решил заняться император Шарлеман.

ИМПЕРАТОР ШАРЛЕМАН

Шарлеман презирал семью Октавия и сделал все, чтобы к концу его правления великий род состоял из богатых мальчиков на побегушках. Когда правитель умер, его наследники не смогли продолжить великое дело отца. Контроль над территорией Монтеня перешел в руки второго сына императора – Шарля. Для того-чтобы прекратить беспорядки и утихомирить буйных наследников Октавия, Шарль взял в жены Изабо Монтану, дочь патриарха рода. Однако, счастье Шарля оказалось недолгим. Король тяжело заболел, слег в кровать и вскоре умер, оставив после себя единственного наследника.

ОСНОВАНИЕ МОНТЕНЯ

Изабо оказалась влиятельной женщиной. Она не стала терять время даром и вскоре вышла замуж за своего кузена Леона Александра Монтана. Земля, на которой жил древний род, стала называться королевство Монтень, что, конечно же, имело непосредственное отношение к ономастике древней фамилии.

Стоит отметить, что Изабо сменила свое имя на Изабо дю Монтень. Таким образом, королева хотела подчеркнуть свою близость к народу подчиненной территории. Вскоре королевство было поделено на 8 провинций. Каждая провинция оказалась под властью влиятельного герцога. Формальным правителем страны был



Леон, но король не принимал самостоятельных решений и находился под каблуком своей супруги. История запомнила этого человека, как Леона Слабого.

СРЕДНИЕ ВЕКА

После явления Третьего пророка Ватичинская церковь открыла эпоху насилия. Благоразумные короли Монтеня решили спрятать от глаз окружающих свою склонность к древнему колдовству. Связи с магией в те дни могли легко привести к смерти даже самого влиятельного аристократа. По этой причине лишь самые влиятельные семьи Монтеня продолжали в открытую практиковать волшебство.

Впрочем, подобное пренебрежительное отношение к Ватичинской церкви продолжалось не долго. После того, как кастилийский король был низвергнут с престола и обезглавлен, правитель Монтеня впал в панику и в спешке создал Сияющую стражу – императорскую гвардию.

ОККУПАЦИЯ АВАЛОНА

В 1028 году Генри дю Монтень высадил своих вассалов на угрюмом побережье Авалона и объявил острова собственностью Короны. Инструментом успеха выступила семья Левик. Точнее сказать, один выходец из нее - храбрый и жестокий вояка по имени Люсьен. Этот человек бросил труп Авалонского короля перед ногами правителя Монтеня. В качестве награды за услугу, Люсьен получил почетное право распоряжаться землями Авалона, находясь в вассальной зависимости от Монтеньского императора.

В истории Авалона Люсьен отметился под именем лорд Люсьен Савари дю Лак. Своей провинцией наместник Монтеня управлял умело, но его наследники забыли о вассальных связях предков и приобрели многочисленные Авалонские привычки. В течение многих десятилетий Авалон сохранял статус псевдо-независимости и Монтень не вмешивался в его внутренние проблемы.

Когда на вершине власти появились новые семейства, связи с Монтенем стали не столько преимуществом, сколько недостатком

аристократических родов. Шесть веков спустя, после успешного рейда Генри дю Монтеня, Авалонская аристократия свергла Монтеньского наместника и объявила свою страну независимой от заморской воли. Семья Савари – последний оплот Монтеня на островах – была вынуждена бежать из Авалона. Наследники Люсьена потеряли свои титулы и земли. От былого величия рода осталась лишь одна фамилия дю Лак.

СОВРЕМЕННОСТЬ

Император Леон XIV сел на трон Монтеня 30 лет назад. С тех пор государство изменилось, избавилось от ига церкви и стало самой богатой и влиятельной силой Тэйи.

ВОЙНА КРЕСТА

Когда в 1636 году на трон Эйзена взошел император Рейфеншталь, Ватичинская церковь побудила Монтень вступить в войну против движения Протестантов. Молодой император имел напряженные отношения с Церковью, а значит, судьба соседа была предрешена. Король заявил своему двору, что при любом повороте событий предпочтет увидеть в руинах Эйзен, а не Монтень.

Армия императора вторглась в Эйзен, когда несчастная страна сгорала в пламени гражданской войны. Следом за Монтенем в войну ввязались другие нации, решившие обогатиться за счет невиданной религиозной катастрофы и поживится жалкими останками Священной Республики. В конце концов, Император Эйзена не выдержал натиска и был вынужден подписать Вейсбергский мир, который отдавал захватчикам огромные территории в обмен на долгожданную передышку.

Аннексировав часть Эйзена, Монтень получил богатые ресурсами земли, а также существенно усилил свой человеческий ресурс. Многие Эйзенцы, выросшие на оккупированных территориях, впоследствии вступили в армию Монтеня.

РАЗОБЛАЧЕНИЕ ВОЛШЕБНИКОВ И ПОСЛЕДУЮЩАЯ ИНТЕРВЕНЦИЯ

В 1664 году, император Леон открыл всему миру свое волшебное могущество. Более того,



он заявил, что Монтень даст политическое убежище тем колдунам, которые страдают от преследований и притеснений Ватичинской церкви. Иерофант посчитал подобные заявления кощунственными, но в течение долгого времени воздерживался от решительных действий. Он выжидал момента удобного для вторжения.

Интервенция в Монтень готовилась два долгих года, но началась совершенно внезапно. Побуждаемый кастилийцами Великий Инквизитор собрал маленькую армию религиозных фанатиков и двинулся на Шаруа. Используя диверсионную тактику, фанатики добрались до столицы Монтеня, успев опередить на марше регулярную королевскую армию.

Между королем Леоном и озлобленными солдатами инквизитора остались лишь храбрые воины Сияющей стражи. Перевес в битве был пять к одному. Конечно же, в пользу Кастилии.

УПОРСТВО МОНТЕГЮ

Начало битвы ввергло в панику гарнизон Шаруа. Первый залп противника выкосил ряды храбрецов и перебил большинство офицеров. Гвардейцы были отброшены к стенам королевской резиденции – Шато дю Сол и заперлись в ней, оставив регулярные части на произвол судьбы. Кастилийцы буквально в упор расстреливали монтеньцев, пока те пытались перегруппироваться и понять, что следует делать дальше. К тому моменту, когда Монтегю взял командование в свои руки, от гарнизона осталось три десятка человек.

Молодой капрал сформировал из выживших солдат невиданный ранее боевой порядок, который позволял вести непрерывный огонь по противнику. Кастилийцы с большими потерями были отброшены за живую изгородь шато. Офицеры фанатиков были мгновенно убиты, ибо Монтегю приказал самым метким стрелкам целенаправленно уничтожать вражеских командиров.

Кастилийцы бежали, сломленные невиданным упорством дворцовых защитников. Сияющая стража, естественно, устремила за беглецами. Монтегю было присвоено звание Верховного Генерала Монтеня и, кроме того, младшая дочь короля вышла замуж за Величайшего героя

нации.

Леон, впрочем, жаждал реванша. Не прошло и года, как армия Монтеня вторглась в пределы Кастилии для того, чтобы свергнуть ненавистную тиранию Церкви.

ВОЙНА МЕЖДУ КАСТИЛИЕЙ И МОНТЕНЕМ

Первый год войны ознаменовался тем, что генерал Монтегю решил перенести войну в западные области Кастилии. Для этого ему пришлось обойти речные крепости, стоящие вдоль течения Делии. Уже через несколько месяцев старинные провинции Торресс и Запеда стали принадлежать Монтегю. Справедливости ради стоит отметить, что юг Запеды не принял нового короля, и в его пределах разгорелась полномасштабная партизанская война. После успешного завершения войны, Император вызвал Монтегю обратно в столицу и приказал генералу осуществить вторжение в Уссуру.

Пока Монтегю готовился к походу, его генералы превратили величайшую победу в катастрофу. Тысячи монтеньцев погибли в безрезультатных штурмах могучих кастилийских крепостей. Детальная информация о текущих событиях войны может быть найдена в книге *Нации Тэйи: Кастилия*.

ЭЛЬ МОРО

Знаменитая кастилийская крепость, построенная в месте слияния рек Рио де Делиа и Рио де Диос. Крепость защищает западную границу Кастилии и, вместе с тем, оказывает активное влияние на монтеньское судоходство, ведущееся по означенным рекам. Пока крепость находится в руках кастилийцев, Монтегю не может осуществить вторжение в западные части страны и взять под свой контроль Ватичин.

ПОТЕРЯННАЯ СТЕНА

Новейшая фортификация, построенная в южной части оккупированной Кастилии. Представляет собой инженерный вал 20-ти футовой высоты. Кастилийцы называют это укрепление не иначе, как La Murallo al Ultimo (Восточная стена). Благодаря этой хитрой инженерной придумке кастилийцы могут надеяться на удержание собственных



территорий. Ходит слух, что Береговое Братство поддерживает защитников стены, поставляя им пищу и военные припасы. Как бы там ни было в действительности, для монте́ньских генералов стена является целью номер один.



ВЫДАЮЩИЕСЯ СЕМЕЙСТВА

Аристократические семейства Монте́ня оказывают непосредственное влияние на развитие страны. По этой причине их игнорировать невозможно. Семья важна для каждого монте́нца. Без родственников очень легко нажать себе серьезных врагов и впутаться в ужасные неприятности. Короче говоря, в Монте́не кузены помогают кузенам значительно чаще, чем в других цивилизованных землях.

АРИСТОКРАТИЯ

Герои, имеющие достоинство Аристократ, должны внимательно прочитать текст, написанный курсивом под кратким описанием каждого семейства.

СЕМЕЙСТВО МОНТЕ́НЬ (du Montaigne)

Предки семейства Монте́нь объявили о независимости королевства от остальной части Старой Империи. Описываемый род имеет сильную колдовскую кровь, и по этой причине в нем регулярно рождаются самые сильные колдуны королевства. В текущий момент времени главой семейства считается Леон Александр дю Монте́нь. Леон имеет жену, девять дочерей, нескольких кузин и усыновленного ребенка мужского пола. Прямого наследника, которому можно передать фамилию дю Монте́нь, у Леона пока нет.

Члены описываемого семейства имеют неограниченный доступ к монетарным средствам и, кроме того, получают при создании персонажа удвоенное количество пунктов во всех приобретенных волшебных

кнаках. Мастеру не рекомендуется давать игрокам персонажей из рода Монте́нь в целях соблюдения внутриигрового баланса.

АЛУА дю КРЭ (Allais du Criex)

Одно из самых богатых семейств Монте́ня. В их распоряжении находятся плодородные земли и многочисленные торговые посты, позволяющие вести привольный и независимый образ жизни. Члены семейства обладают такой властью и влиянием внутри страны, что могут отказать на прямую просьбу императора. Частенько члены рода отказываются от уплаты налогов и отправляют сборщиков наличности обратно в столицу. Пока император терпит и не применяет против дю Крэ военной силы. Однако, в скором времени, все может измениться и дерзостная фамилия может стать жертвой репрессий.

Главой семейства является Дуард Алуа дю Крэ – упрямый и своевольный человек. Кроме того, стоит обратить внимание на его племянника Фэнча и его сестру Джулию. Фэнч известен как королевский любимчик, мастер фехтования и остролов. Большую часть времени он проводит в шато дю Сол. Джулия блистает на балах. Она хозяйка знаменитого Весеннего бала, который проводится в первый день ежегодного праздника Тertiуса. Весенний бал в свою очередь, примечателен тем, что на нем аристократические семейства показывают высшему обществу своих молодых тринадцатилетних отпрысков. Здесь же заключаются браки и альянсы, причем родители ведут торг детьми с жаром завязанных лошадинок.

Приглашение на бал - большая честь для всякого монте́ньского аристократа.

Члены описываемого семейства получают 100G дополнительного месячного дохода, но при этом получают на 2 кубика репутации меньше (до 1 минимум), что происходит, когда персонажи оказываются при Дворе в Шаруа. Естественно, с такими характеристиками выходцы из рода дю Крэ являются крайне посредственными придворными.

ФЛОБЕР дю ДОР (Flaubert du Dore)

Семейство дю Дор разбогатело, когда текущий



глава рода Пьер Флобер дю Дор преобразовал все земледельческие владения семейства в пастбища для скота. Собираемая семейством сельскохозяйственная продукция использовалась для производства армейских заготовок. Дю Дор же быстро смекнул, что мясо дороже травы и сменил вид хозяйственной деятельности. Выходка дю Дора привела к тому, что в отдельных частях страны начался голод. Славы роду это не прибавило. Скорее наоборот, у семейства появилось множество врагов.

Пьер - молодой, горячий мужчина, заинтересованный в усилении родового влияния. Другими примечательными членами семейства являются брат Пьера, которого зовут Ксавье и его сестра Сильвия. Ксавье один из самых ловких дипломатов Монтеня. Сейчас он является послом Империи в Уссуре. Сильвия - девушка невероятной красоты. Множество воздыхателей просят у нее руку и отдают ей свое сердце. Впрочем, пока красotka свободна, ибо ни один ухажер не смог удовлетворить ее высокие запросы. Некоторые кавалеры даже начали считать, что она намеренно отказывает молодым людям, стараясь подольше оставаться центром общественного внимания.

Члены описываемого семейства получают 150G дополнительного месячного дохода, но при этом получают на один кубик репутации меньше (до 1 минимум), когда путешествуют по Монтеню.

РИШЕ дю ПАРУА (Riche du Paroisse)

Симейство Рише владеет самой большой провинцией Монтеня, а также обширными земельными участками рядом с рекой Синеуза. Последнее позволяет дю Паруа снимать пошлины с судов, которые движутся вверх или вниз по реке. Поскольку сбор пошлин является основой дохода дю Паруа, семейство яростно защищает данное право от попыток других благородных фамилий Монтеня присвоить его себе.

Упрямство и вспыльчивость дю Паруа привели к тому, что данные качества семьи стали предметами для постоянных насмешек. Сами дю Паруа получили кличку «терьеров», упоминание о которой доводит членов рода до

бешенства и, как правило, провоцирует дуэль.

Главой рода является Марианна Рише дю Паруа, известная за свою мягкость (по меркам семьи, разумеется), чувственность и верность императорской фамилии. Определенный интерес представляет ее дядя Жарден Рише дю Паруа и внук по имени Альбион. Первый в течение трех десятков лет был адмиралом и ушел в отставку лишь в прошлом году. Альбион - заядлый дуэлянт, мастер Валруа и специалист в трех других школах фехтования включая Ту Прэ.

Благородные члены описываемого рода получают бесплатно достоинство Коротышка (Small) и в добавок к этому приобретают 12 НР, если выбрали недостаток Безрассудный (Hot Headed) в качестве Арканы. В том случае, если персонаж решает выбрать Достоинство Владеющий собой (Self-Controlled), ему придется отплатить означенные выше 12 НР в момент создания персонажа. Семейство дю Паруа получает на 100G месячного дохода меньше чем положено обычному аристократу, а их Сила (Brawn) всегда на 1 пункт ниже возможного базового значения (максимум 4).

ЛЕВЕК д'АУР (Leveque d'Aur)

Военный колледж семейства Левек, поставляет армии Монтеня наиболее компетентных офицеров. Создателями колледжа являются члены рода Левек, история которых неразрывно связана с многочисленными войнами королевства. В свое время, представители описываемого рода предприняли удачное вторжение в Авалон и с трех пор монтеньские крестьяне верят, что Левеки обладают неким мистическим средством, которое успешно противодействует магии Гламура. В награду за былые деяния, король Монтеня освободил семейство от уплаты налогов. Обратите внимание, что члены рода не имеют в фамилии приставки «дю», ибо у них есть приставка «д». Последняя значит, что Левеки являются лишь формальными обладателями земли и посажены на нее непосредственно королем. Подобный факт напрямую связан с тем, что членов описываемого семейства интересует только война и собственный колледж.

Главой семьи является Виктор Левек д'Аур –



холодный и суровый человек, отменно владеющий шпагой и пистолетом. Другими замечательными членами семейства являются его сын Люк и его двоюродная сестра Ирэна. Люк д'Аур – известный офицер армии Монтеня. Под его командованием находится армия, осаждающая стены Эль Морро. Оба брата Люка в свое время занимали тот же самый пост, но были убиты меткими кастилийскими стрелками, охотящимися на офицеров. Для того чтобы восстановить доброе имя семьи и взять упорную крепость, Виктор был вынужден послать Люка на фронт. Виктор понимает, что смерть последнего сына поставит точку в истории рода, но отец уверен в том, что Люк справится со своей задачей.

Ирэна - известная в Монтене певица. Голос этой девушки столь прекрасен, что птицы, услышав его, садятся на ветки. По всей видимости, Ирэна имеет глубокое чувство к Пьеру Флоберу дю Дору. Страсть вышеозначенных аристократов носит романтический характер, но Пьер старается не выносить ее на люди, дабы не скомпрометировать свою подругу (в конце концов, дю Дор вдовец, а Ирэна непорочная девушка).

Наследники семейства д'Аур не платят на территории Монтеня ни налоги, ни финансовые сборы. Кроме того, данный герой бесплатно получает особенность Академия (Academy). Таким образом, каждое мирное умение в момент создания персонажа стоит 3НР для каждого члена рода. В процессе приключений, приобретение мирного умения будет стоить 15НР. Благодаря военному прошлому и настоящему семьи, Император Монтеня будет внимательно следить за членами рода (по решению мастера).

ДЮБУА дю АРРЕНТ (Duboise du Arrent)

В распоряжении этого рода находится одна из самых больших провинций Монтеня, а значит, семейство Аррент занимается тем, что снабжает страну растительным сырьем, овощами и фруктами. Во владении Аррентов находятся также многочисленные виноградники, разведенные на склонах холмов. Благодаря им, семейство производит на продажу несколько видов замечательного вина.

Семейство Аррентов весьма велико и при этом дружелюбно. Представители описываемой фамилии с радостью дадут приют любому путешественнику вне зависимости от того, откуда он приехал.

Главой семейства является Самуэль Дюбуа дю Аррент. Гордый и щедрый человек, чья благотворительная деятельность известна по всей территории Монтеня. Другими известными членами рода являются его тетка Анна, его кузен Георг и его племянник Гай. Что касается тетушки, то эта дама старается проникнуть на все закрытые вечеринки и балы Монтеня. Большую часть времени она проводит среди королевской аристократии. Георг Дюбуа дю Аррент – епископ Ватичинской церкви. Не так давно он пропал без вести. Обеспокоенный Самуэль объявил о награде в размере 1000G, которая будет вручена тому человеку, который вернет Георга домой. Гай – известный ученый, чьи научные интересы лежат в области астрономии, естествознания и математики.

Представители описываемого рода могут приобрести добродетель Дружелюбный (Friendly) всего за 5НР. Кроме того, они получают один свободный подъем, когда совершают проверку Репутации внутри пределов Монтеня. В то же самое время, взяв недостаток Гордый (Proud), члены описываемого рода получают всего 5НР, а воинские умения они приобретают за 3НР при создании персонажа и 15НР во время приключения.

ВАЛРУА дю МАРТИС (Valroux du Martise)

С семейством Валруа связаны три слова: рапиры, торговля и насмешка. Один из предков Валруа, точнее сказать Франсуа Валруа дю Мартис в 1593 году основал одноименный стиль фехтования, обессмертивший семейное имя. Благодаря стилю Валруа члены рода отправили на тот свет бесчестное количество врагов, которые, по большей части, старались сорвать речную торговлю по реке Синеус. Последняя, как вы понимаете, была источником существования рода, а значит, отказаться от нее было невозможно.

Семейство Валруа живет изолировано от



других благородных родов Монтеня. Вкупе с яркими, вызывающими нарядами, балами, проходящими на палубах торговых кораблей и прочими экстравагантными выходками, данная особенность привела к тому, что прочие аристократы Королевства палец о палец не ударят, если Валруа окажутся в беде. К счастью, члены рода верны друг другу и всегда спешат на помощь родственникам, попавшим в неприятное положение.

Главой семейства Валруа является «Бабушка» Маделина Сабина Валруа дю Мартис, старая мадам, за которую каждый член рода сможет легко отдать свою собственную жизнь. Другими замечательными членами семейства являются ее сын Виктор и внук Себастьян. Виктор прославился своими многочисленными связями с контрабандистами, что сделало его вхожим в тайный, криминальный мир Монтеня. Себастьян, так и не признанный своим отцом, считается одним из трех лучших фехтовальщиков страны. Он мастер Валруа и специалист в еще двух фехтовальных стилях.

Члены рода могут выучить стиль Валруа всего за 20НР. Кроме того, они всегда получают один подъем, когда совершают Насмешку (Taunt) или Занугибают (Intimidate Action) другого монтеньца. С другой стороны, все проверки репутации, которые члены рода совершают в пределах Монтеня, сопровождаются штрафом +5 к базовому показателю TN. Кроме того, представители семьи приобретают другие монтеньские школы фехтования по той же самой стоимости, что и иностранцы.

БИССЕ дю ВЕРР (Bisset du Verre)

Семья Биссе контролирует северо-западную часть Монтеня, и занимается снабжением экспедиционного королевского корпуса, находящегося внутри Кастилии. Вне всякого сомнения, дю Верр нажились на войне, ибо их сундуки сейчас ломятся от монтеньских денег. Члены семейства Биссе всегда были известны своей невообразимой жадностью, с которой они даже не пытались бороться. Когда император начинал уставать от войны, Биссе выбирали момент для того, чтобы напомнить ему, как сильно ватицинские священники желают поджарить на костре Его величество.

Главой семейства дю Верр является Клод Биссе дю Верр. Этот человек обладает быстрым разумом и способен проводить умственные расчеты с невообразимой скоростью. Кроме того, стоит выделить его отца Мориса и его сестру Паулетту. Морис своенравный и капризный старик, обладающий баснословным богатством. Естественно, родственнички уже давно хотят прибрать его сокровища себе. К несчастью для ближайшего окружения, Морис получил эти деньги честным путем и не желает отдавать их хитрецам и плутам, которые составляют большинство в семействе дю Верр. Паулетт прославилась как писатель сатирик, пишущий на политические темы. К текущему моменту времени она написала три книги, которые принесли ей заслуженную славу. Ее новая работа, *La Nouvelle Garde Robe du l'Empereur* в деталях описывает абсолютистский произвол императора и его немыслимые расходы. В частности, Паулетта пишет, что один обед короля обходится так дорого государству, что на те же деньги можно было бы легко прокормить 100 крестьян в течение 6 месяцев. Если эта работа будет опубликована, Паулетту конечно же бросят в каменный мешок. С другой стороны, данная книга необычайно важна для аристократов, которые только начали понимать, во что может вылиться народный гнев.

Члены рода получают 12НР если берут недостаток Жадность (Greedy), но в добавок к этому получают 125 дополнительных GP в месяц. В том случае, если персонаж потратит 12НР для приобретения добродетели Альтруист (Altruistic), размер дополнительных финансовых вливаний сократится всего до 50GP в месяц.

ЭТАЛОН дю ТУИЛЬ (Etilon du Toille)

Род дю Туиль известен, как самое благовоспитанное и добродетельное семейство Монтеня. Предками рода были несгибаемые рыцари Бастионы, подвиги которых описаны в величественном семейном предании. Помимо того, что дю Туили добродетельные, они еще и сильные. При этом сила распространяется не только на представителей семейства, но и на разводимых ими лошадей. Могучие жеребцы дю Туилей охотно приобретаются офицерами



армии Монтеня для своих нужд.

Главой рода считается Тристан Эталон дю Туиль. Этот человек почитаем молодыми членами семейства. Однако при этом ему уже 80 лет и он стоит на пороге смерти. Другими замечательными членами семейства являются Филипп – племянник Тристана, а также внука Тристана – Мари. Филипп - известный офицер-кавалерист монтеньской армии. Его отряд никогда не знал поражений, но частенько нес тяжелые потери. По этой причине Филиппа не раз обвиняли в недостаточно гибкой тактике ведения сражений. По всей видимости, Филипп станет главой семейства, когда Тристан умрет. Мари – черная овечка в своем семействе. Несколько лет своей жизни она посвятила оккультизму и теперь является одним из самых влиятельных магов Порте.

Представители семейства дю Туиль платят всего 5НР если приобретают Добродетель как Аркану. В том случае, если арканой является недостаток, члены рода не получают ничего. Кроме того, дю Туиль получают +1 к Силе (Brawn), вместо стандартного монтеньского бонуса +1 на Характер (Rapache). Будучи милосердными людьми дю Туиль тратят половину своего месячного дохода на боготворительную деятельность.

ПРАЙС дю РАШЕТЕ (Prais du Rachetisse)

Семейство дю Рашете, по всей видимости, является вторым по силе магическим родом Монтеня после королевской семьи. Дю Рашете дали жизнь многим волшебникам, которые достигли высших степеней власти и могущества в королевстве. Члены данного рода имеют необычную магическую способность. Они заранее обходят тех злобных собак, что стараются их облаять и укусить по мере возможности.

Главой семейства является Аврора Прайс дю Рашете – талантливая волшебница, задумавшая выйти замуж за Винсента Гауля дю Мотта. Брак нужен Авроре для объединения двух провинций Монтеня в единое целое. Другими известными членами рода являются дядя Авроры - великий адмирал монтеньского флота Алаиз Валуа Прайс дю Рашетте, а также ее племянник Хью. Будучи адмиралом Алаиз

Валуа может добиваться для своих родственников более высокого положения в социальной структуре Монтеня. Хью слеп от рождения. Однако, зрение ему не столь уж и нужно, ибо у молодого человека проявился необычайный талант к магической школе Порте. Частенько Хью ведет пространные диалоги с существами, находящимися на той стороне портала. Ему просто общаться с подобными созданиями, ибо зрения у него, как мы уже писали ранее, нет.

Выходцы из семейства дю Рашете, решившие заняться магией Порте, получают во время создания персонажа два дополнительных пункта на кнаки Порте. С другой стороны, дю Рашете получают на 5НР меньше базового значения, а собаки приветствуют их появление лаем и тявканьем. Члены рода, решившие не становиться волшебниками, не получают дополнительные пункты, но и не страдают от штрафа на 5НР.

РУА эт РЕНЕ дю РОН (Rois et Reines du Rogne)

Описываемая семья возникла в результате слияния двух старинных семейств эт Рене и дю Рон. В течение многих лет, выходцы из описываемого рода поступали на имперскую службу в качестве мушкетеров и занимались тем, что охраняли жизнь короля. Доходы семейства связаны с поддержанием торговли через Буше, а также с продажей урожая, собранного на собственных землях. Ни одна другая семья королевства не предана королю так, как члены рода дю Рон.

Главой рода дю Рон является Тереза Руа эт Рене дю Рон. Эта женщина железной рукой правит своим родом и воздерживается от общения с теми несчастными, что прогневили ее, или оказались в открытой оппозиции к императору. Другими известными членами семейства являются ее внуки Жан-Мари и Жерар. Первый из двух братьев - всеми уважаемый мушкетер, который начинал простым гвардейцем, но достиг высочайшего положения в рядах императорской стражи. Жерар, в свою очередь, служит доверенным лицом Генерала – эйсенского наемника, который не так давно занялся очисткой побережья Монтеня от пиратского братства.



Представители семейства дю Рон могут бесплатно приобрести преимущество Членство (Мушкетер) (Membership[Musketeer]). В том случае, если персонаж следует вышеозначенному призванию, он должен выбрать Недостаток, связанный с Арканой, за который он получит только 8НР.

ГАУА дюль МОППЛЕ (Gaulle dul Motte)

Семейство дюль Мотте получило известность благодаря своему уединенному образу жизни. Представители данного рода далеки от королевского двора и император давно оставил их в покое, потому что род исправно платит налоги. Владения семейства довольно малы, но дюль Мотте не страдают от осознания данного факта. Монтеньская знать считает дюль Мотте провинциальным родом, представителям которого не гоже появляться при дворе. С другой стороны, представители описываемого семейства, думают, что королевский двор это не более чем детская песочница, в которой серьезным людям делать нечего.

Стоит отметить, что в провинции Мотте наибольшая концентрация призраков во всем Монтене. По этой причине, члены рода отдают свое свободное время изучению сверхъестественных существ. Вне всякого сомнения, дюль Мотте являются лучшими экспертами страны по привидениям и, кроме того, в их распоряжении есть знание, касающееся ловли нематериальных существ.

Приставка «дюль», имеющаяся в имени семейства, получилась в результате сокращения сдвоенной приставки «дю ла», которая изначально была в распоряжении рода.

Главой семейства дюль Мотте является Винсент Гаул дюль Мотте – могущественный волшебник, безразличный к судьбам окружающего мира. В текущий момент времени он пытается отвергнуть навязчивые ухаживания Авроры Прайс дю Рашете, которая твердо намерена выйти за него замуж. Другими известными членами рода являются внук Винсента – Симон, и его внучка Жанна. Симон – известный фехтовальщик, возможно, лучший монтеньский специалист по рапире. Жанна умелый инженер, занимающийся

усовершенствованием машин, облегчающих жизнь монтеньским крестьянам.

Герои, вышедшие из семейства дюль Мотте, не могут выучить кнаки Придворного (Courtier) и теряют один кубик репутации, когда совершают соответствующие броски на территории крупных монтеньских городов. В то же самое время, они бесплатно получают кнак Исследователь (Scholar) и два бесплатных подъема во время проверки броска на страх. Последний момент связан с тем, что дюль Мотте регулярно встречаются с призраками и давно привыкли к сверхъестественным явлениям.

СИС дю СИС (Sices du Sices)

Подобно семейству дю Глоир, дю Сис выросли из мелкопоместного дворянства и являются выходцами из эйзенских земель, которые отошли Монтеню по Вейссенбергскому миру. Впрочем, в отличие от своих соседей дю Сис и думать забыли о Черном Лесе. Во-первых, род не нуждается в деньгах, поступающих от продажи древесины, а во-вторых, лесные проблемы столь серьезны и сложны, что решать их себе дороже. Лучше уж просто от денег отказаться или поискать их в других источниках. Впрочем, род дю Сис нашел себе весьма оригинальный способ добыть средства к существованию. Семейство специализируется на моральном уничтожении людей, от которых устало его императорское величество. Обратите внимание, что дю Сис поражают обидчиков императора своим острым, как шпага словом. Наиболее остроумные и занятные «выражения» временами радуют правителя Монтеня. Если в момент шутки король оказывается в хорошем настроении, фраза быстро становится крылатой.

Главой семейства дю Сис является леди Жайме Сис дю Сис – непревзойденная королева «выражений», чей ловкий и опасный язычок уничтожает врагов хозяйки и дает ей непробиваемую защиту. Другими известными членами рода являются троюродный брат Жайме – Луис, и ее дочь Диана. Луис – известный в монтеньском морском флоте артиллерист. Один из тех немногих волшебников, что сумел приспособить свое волшебство Порте к опасным условиям



морского сражения. Диана классический либертен – атеист и философ. Известна ее переписка с Никалаусом Трёге, а также занятные «выражения», которые частенько посещают ее ум.

Выходцы из семейства дю Сис получает один бесплатный подъем во время использования системы Репутации в целях собственной защиты или нападения. Если во время использования системы Репутации персонаж использовал кубик Драмы, то в обмен на него, герой получает два Удерживаемых кубика. Обратите внимание, что каждый кубик Драмы, использованный для улучшения броска на Боевое умение, добавляет выходцу из рода дю Сис только один удерживаемый кубик.

МИШЕЛЬ дю ГЛОИР (Michel du Gloir)

Представители семейства дю Глоир являются выходцами из мелкопоместного дворянства, которым удалось приобрести в свое владение одноименную провинцию Монтеня. К несчастью для рода, на территории их имения находится жуткое место, известное эйзенцам, как Черный Лес (Die Schwarzen Walden). К текущему моменту времени в этих лесах пропало не менее 20 мужчин и женщин, которые промышляли рубкой леса. К сожалению, дю Глоир не могут противодействовать ужасной напасти, ибо среди членов рода нет ни одного волшебника. Впрочем, проклятье дю Глоир может считаться благословением, ибо представители семейства имеют серьезный иммунитет против чужого колдовства.

Главой семейства дю Глоир считается Жан Поль Мишель дю Глоир. Этот человек болезненно реагирует на насмешки старой аристократии, представители которой считают членов описываемого рода благородными второго сорта. Другими известными членами семейства являются его сын Пьер и его кузина Алиса. Пьер Мишель дю Глоир известен своими коммерческими талантами. Фактически он умеет заключать превосходные сделки, в которые невозможно вмешаться при помощи волшебства. Алиса - известный в империи следопыт. Она имеет острый глаз и способность к идентификации инициированных арканых эффектов.

Представители семейства дю Глоир не могут быть волшебниками и получают в месяц на 75G меньше базового значения. В то же самое время, колдуны, пытающиеся наложить магию на представителей описываемого рода получают штраф -2 кубика на любой волшебный знак.

ДЕНЕВ дю СУРЛИН (Deneuve du Surligne)

Семейство Сурлин по воле императора занимается охраной иноземных послов. Таким образом, Сурлин являются самыми информированными людьми Монтеня. Другие семьи Империи с пренебрежением относятся к членам описываемого рода, но быстро меняют свою точку зрения, если им требуется быстрый доступ к какой-либо важной информации. В последнем случае, дю Сурлин оказываются востребованы и получают щедрое вознаграждение за годы презрительного отношения.

Главой семейства дю Сурлин является Лилиан Денев дю Сурлин. Эта женщина создала в королевстве замечательную сеть информаторов, которые поставляют ей самые разнообразные сведения. Другими известными членами рода являются Седрик дю Сурлин – племянник Лилиан, а также ее кузина Жоржета Денев дю Сурлин. Седрик - известный в Монтене специалист по Истории и генеалогии Жоржета известна своим уникальным умением выпытывать информацию у самых скрытых и осторожных людей королевства.

Члены рода могут бесплатно получить умение Слуга (Servant). В Пау их кнак Распространение слухов (Gossip) может подниматься до 6 пунктов. Все их действия, связанные с системой Репутации и направленные на монтеньских аристократов, обладают повышенной +5 сложностью, накладываемой на базовый TN броска.

ДРУГИЕ ИЗВЕСТНЫЕ СЕМЬИ МОНТЕНЯ

дю ЛАК (du Lac)

Семейство дю Лак потеряло свои фамильные владения и теперь лишь формально считается аристократическим. Некогда дю Лак правили оккупированными землями Авалона, но



несколько веков назад их правление было свергнуто новыми правителями островов. Сбежав из Авалона, дю Лак поселились в Монтене, но здесь они впали в немилость своего короля. Большинство беглецов были приговорены к смерти королевским судом, но часть старой аристократии сумела выжить, вследствие чего род продолжил свое существование.

дю ПАИ (du Paix)

Под именем дю Паи частенько скрываются аристократы, которые не хотят выдавать окружающим своего истинного имени. Таким образом, фамилия дю Паи является аналогом общеизвестного м-ра Инкогнито. Как правило, представители знати меняют только свою фамилию, оставляя в неприкосновенности имя. К примеру, Жан Биссе дю Вер может назвать себя Жан Биссе дю Паи, что покажет окружающим его монтеньское происхождение.

ИМЕНА МЕЛКОЙ АРИСТОКРАЦИИ

Их огромное количество, причем некоторые из них являются говорящими (к примеру, Ля Бё, что означает Мужественный). С другой стороны, некоторые фамилии мелкой аристократии не имеют никакой привязки к родовым владениям. В частности упомянутый ранее Жан Биссе дю Вер, может быть известен в Монтене под именем Жан дю Биссе.

ДРУГИЕ ИМЕНА

Крестьяне, ремесленники, купцы и другой простой люд Монтеня частенько имеет только имя. Если представители низшего сословия оказываются за пределами родного города, их фамилия оказывается связана с местом жительства или с работой (к примеру, Поль Аррент или Тимати Буланже (Банкир)).

КАКОЙ ИЗ ПАИ ЯВЛЯЕТСЯ ДЮ ПАИ

Фамилия дю Паи может вызвать у игроков много проблем. По этой причине мы привели несколько имен, с помощью которых можно разрешить большинство возникших трудностей. Итак:

Жан Паи – крестьянин Жан из города Паи

Жан дю Паи – монтенец по имени Жан, который по некоторым причинам скрывает свою истинную фамилию.

Жан Биссе дю Паи – монтеньский аристократ Жан Биссе дю Вер, который был изгнан из света или был лишен наследства. Пока дю Вер скрывается под именем дю Паи, он не нарушает законов Монтеня.



ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

Территория Монтеня разделена на 15 провинций. Нижеследующие страницы содержат информацию по особенностям каждой крупной территории.

ПРОВИНЦИЯ ШАРУА (CHAROUSE)

Правитель: Император Леон Александр дю Монтень

Диалект: Южно-монтеньский

Шаруа – дом императора и административный центр страны. Город Шаруа построен на холме и занимает благоприятный для защиты участок территории. Более мелкие провинциальные города выстроены на берегах реки Синеус или возвышаются на равнинной местности вокруг столицы. Города-спутники подобны собакам, которые жаждут откусить кусочек вкусной кости, оставшейся от обеда вожака стаи.

Шаруа (Charouse)

Население: 500,000 человек

Самый большой город Монтеня. Колония изначальной Старой республики, в которой ныне собирается аристократический цвет нации. Улицы города узкие и представляют собой запутанный лабиринт, из которого не так уж и просто найти выход. Стоит отметить, что поблизости от важных зданий переулочки становятся шире. Подобное строение улиц благоприятствовало защитникам Шаруа в том случае, если враг сумел пробить городские стены.



В городе имеются следующие интересные локации:

Религиозные здания: В течение многих столетий, столица Монтеня была известна, как значимый религиозный центр, внутри которого располагалось несколько красивых кафедральных соборов. Пожалуй, самой известной постройкой подобного рода является *Lame Enflammee*, который строился в течение всей жизни Третьего Пророка. Собор имеет высокие стены, а на его башенках сидят многочисленные горгульи. Окружающие святыню дома находятся на некотором расстоянии от собора и представляют собой невзрачные маленькие здания. К текущему моменту времени собор не используется по своему прямому назначению, ибо специальный королевский декрет отменил все богослужения в радиусе 10 миль от Шато дю Сол. Другие городские соборы были перестроены в музеи, церкви или вообще оказались заброшены.

После исчезновения кардинала Аржено, его манор, известный под именем *Шато дю Теус* был превращен в солдатскую казарму. Естественно, подобное положение дел быстро привело к очередному религиозному скандалу. После того, как разгневанные представители церкви потребовали особняк обратно в свою собственность, император заявил им: «Вы хотите, чтобы я выставил на улицу несколько сотен верных людей, ради одного человека, который никогда не вернется? Как вы думаете, чтобы на ваши слова ответил Пророк?»

Церковь перестала поднимать перед императором вышеозначенный вопрос, но ярость святых отцов осталась неудовлетворенной.

Общественные здания: Пожалуй, самым интересным общественным зданием Шаруа является недавно построенная обсерватория. Внутри данного строения располагаются пять телескопов-рефракторов, причем один из них имеет длину 130 футов! Телескопами могут пользоваться монтеньские ученые, которые имеют разрешение на вход.

К западу от Шато дю Сол располагается королевская ткацкая фабрика, известная среди горожан под именем *Fantome*. Согласно местным легендам, данное здание одержимо

призраками. Внутри фабрики трудятся несколько десятков швей, которые обеспечивают тканью и гобеленами императорский двор, а также самых влиятельных аристократов королевства. Использование подобной ткани считается среди знати знаком благосклонности Его величества. При этом, стоит отметить, что некоторые вышитые на фабрике полотна могут стоить не менее 10,000G. Подобную сумму денег провинциальный аристократ может получить всего один раз в жизни в качестве наследства, да и то не всегда.

Еще одно свидетельство королевской роскоши может быть найдено поблизости от императорского дворца. Мы имеем в виду конную статую короля, которая расположена на таком расстоянии от пешеходных дорожек дворца, что всякий прохожий видит силуэт короля с самого выгодного ракурса. Стоимость памятника составила 40,000 Солнц или 240,000G.

Владения императора: Внутри Шаруа есть два королевских имения: старый имперский дворец и новенькое Шато дю Сол, построенное Леоном Александром XIV.

Старый дворец расположен в самом центре столицы. Это богатое, пышное и необычайно помпезное здание, в котором ныне пребывает замечательная императорская коллекция, собранная из произведений искусства. Старый дворец охраняет взвод мушкетеров (10-20 человек), которые могут дать эффективный отпор наиболее наглым ворами.

Шато дю Сол выстроен на восточной оконечности города, что позволяет снизить нагрузку на узкие запутанные улицы центральной части столицы. Внутри здания располагаются комнаты для нескольких сотен придворных. Вне его пределов разбиты шесть огромных садов, двадцать фонтанов, шесть зеленых лабиринтов. Под зданием располагаются винные погреба общей площадью двадцать акров. Все основные сооружения комплекса связаны друг с другом при помощи подземных ходов. Основная бальная зала столь велика, что в ней может собратся не менее четырех сотен танцоров и еще останется место для проведения тайных встреч. Постройка здания была завершена в



1664 году, после чего император немедленно перебрался в свой новый дворец.

Стоит отметить, что, несмотря на всю свою красоту, Шато является не очень удобным домом. Зимой здесь холодно, а летом чрезвычайно жарко. Громадные комнаты впечатляют посетителей, но при этом кажутся неуютными. Более того, королевские обычаи столь чудны, что оставшиеся во дворце люди подвергаются серьезным испытаниям на терпение (чего только стоит оркестровая площадка в обеденной комнате короля).

Коллегии и университеты: Внутри пределов Шаруа располагается 25 известных и престижных учебных заведений. Самыми замечательными учебными заведениями столицы являются Военный Колледж Пьера Левека и Великий Университет (Le Grande Universite).

Военный колледж – учебное заведение, в котором отпрыски влиятельных семейств Монтеня обучаются военному ремеслу. Учителя колледжа знают толк в своем ремесле, и умело передают ученикам необходимые на войне знания. Перед получением выпускного свидетельства, каждый ученик командует общественной казнью и отдает приказ палачу о нанесении смертоносного удара. Вопросу командования уделяется огромное внимание, ибо офицер отвечает за приказы, отданные на поле боя. Одно неверное распоряжение и люди навсегда перестают уважать своего командира. Рядом с университетом располагается Воинский пантеон, в котором похоронены великие воины, отдавшие свою жизнь за Монтень.

Великий университет – самое известное образовательное учреждение Монтеня. Пятимесячный семестр обходится каждому слушателю в 300G, при этом, преподаватели университета являются истинными светилами науки и влиятельными учеными в собственной области знания. Единственным слабым местом монтеньской высшей школы является ее привязанность к библиотекам и лекциям. Впрочем, университет до сих пор является кузницей кадров, из которой выходят великие ученые.

Петит Шаруа: Катакомбы, простирающиеся

под Шаруа, не были построены людьми. Они были открыты ими. Городские архитекторы решили использовать часть катакомб в качестве канализационной системы города, после чего незначительное количество туннелей оказалось нанесено на городские планы. Туннели до сих пор остаются угрюмым местом, ибо в них регулярно пропадают люди. Уже было несколько случаев, когда мушкетеры, устремившись на крики помощи, видели горожан, которых утаскивала под землю неизвестная сила.

Те несчастные, что живут в катакомбах, научились создавать примитивное оружие, с помощью которого они желают обезопасить себя от зла, живущего внутри сточной системы. Гхолы, крысы, взрывчатые газы и другие ужасы скрываются во тьме, простирающейся под мощными улицами Монтеня. Дополнительная информация о Петит Шаруа может быть найдена в приложении *Game Master's Screen*.

ПРОВИНЦИЯ АРРЕНТ (ARRENT)

Правитель: Герцог Самуэль Дюбуа дю Аррент

Диалект: Северо-монтеньский

Расположившись к западу от реки Синеус, Аррент является одной из самых больших провинций Монтеня. Экономика данной территории держится на аграрном хозяйстве. Западная часть провинции распахана крестьянами, тогда как восточная обильно покрыта лесом. Внутри местных лесов есть два небольших поселения дровосеков, внутри которых живут самые храбрые аррентцы.

Райюр (Rayure)

Население: 25,000 человек

Райюр – центральный город Аррента, служащий местом торговли для большинства провинциальных крестьян. Мелкие фермеры и простые крестьяне продают здесь часть своего урожая, дабы сократить путь и не ездить до столичного рынка. Пик хозяйственной активности в Райюре наступает ранней осенью, когда происходит знаменитый Аукцион по продаже урожая. В поздние месяцы лета в городе хорошо продается не только урожай, но также крестьянский инвентарь и предметы



роскоши. Ночные танцы, являющиеся спутниками хороших продаж, продолжаются в течение трех месяцев года. Для большинства арендских крестьян, Райюр является самым большим городом, который они видели за всю свою жизнь.

ПРОВИНЦИЯ АУР (AUR)

Правитель: Герцог Виктор Левек д'Аур

Диалект: Северо-монтеньский

Еще одна аграрная провинция, обитатели которой, согласно общему мнению, являются самыми богатыми простолюдинами Монтеня. Род д'Аур практически не обращает внимания на крестьян, вследствие чего местные налоги, накладываемые на простолудинов, чрезвычайно низки. В западной части Аура располагается небольшая полоска прибрежной земли, на которой стоит столица провинции Мугет, а также некоторое количество небольших рыбацких деревень. На востоке Аур располагается лес Локхорн, в котором частенько пропадают люди. Еще дальше, на севере провинции находится городок *Лиурр Валли (Lierre - Vallee)* процветание которого напрямую зависит от продажи леса. Стоит отметить, что в провинции Аур также располагаются корабельные верфи, на которых собираются многочисленные монтеньские суда.

Мугет (Muguet)

Население: 30,000 человек

Столица Аура и единственный крупный порт провинции, который является точкой сбора для каждого морского десанта на территорию Авалона. Внутри Мугета можно найти бронзовые статуи тех самых военачальников, которые пытались осуществить вторжение через пролив. Герцог Аур обитает в особняке, который располагается рядом с доками. Впрочем, наемные убийцы, решившие отправиться на тот свет Его превосходительство должны помнить о телохранителях аристократа. Смертоноснее этих ребят только Сияющая стража императора. Большая часть товаров переправляется в Мугет из Мартизы, а солдаты перебрасываются в город для последующей тренировки. Маленькие города-спутники, окружающие Мугент, зависят от

процветания провинциальной столицы.

Лиурр Валли (Lierre-Vallee)

Население: 5,000 человек (15,000 во время празднеств)

Город построен в местности, которая гордится своими лилиями. Внутри городских стен можно найти цветы любых видов и размеров. Большую часть времени население города составляет 5,000 человек, но в первую неделю Тertiуса происходит знаменитый Фестиваль Лилий, на который, обыкновенно, собирается еще 10,000 гостей. Во время празднества лилии срезаются тысячами. Танцующие люди должны иметь свой собственный цветок (занятно, что владелец цветка может танцевать только с тем партнером, у которого имеется лилия другого цвета). Думаю, нет нужды говорить о том, что влюбленные парочки получают цветки одного и того же цвета. Большинство гостей фестиваля считают, что в день праздника можно вырваться на свободу (забыв о работе) и потанцевать с незнакомцем – а может быть, даже разделить с ним остаток жизни.

Экономика Лиурр Валли во многом зависит от фестиваля, а также от вырубки леса, ведущейся в окрестных лесах в течение остального года.

ПРОВИНЦИЯ КРЭ (CRIEUX)

Правитель: Герцог Дуард Алуа дю Крэ

Диалект: Северо-монтеньский

Богатая и политически значимая провинция королевства. Семейство дю Крэ распоряжается такими колоссальными средствами, что давно втерлось в доверие к императорской семье. Стоит отметить, что дю Крэ - единственные аристократы северного и западного Монтеня, которые до сих пор выплачивают *таилль* (см. далее по тексту книги) и *d'Etat*. Западное побережье Крэ изобилует портами и маленькими рыбацкими деревеньками. Большая часть провинции распахана крестьянами под поля.

Крэ (Crieux)

Население: 60,000 человек

В Крэ располагается штаб-квартира Рыцарей Розы и Креста – *Крэ Хаус*. Кроме того, в центре города разместились величественный особняк



герцога Алуа дю Крэ. Герцог получил широкую известность из-за тех необычных игр, что он проводит поблизости от своего дома. Наибольшую популярность имеют потешные бои между сотнями солдат и игра в Квадраты, где роли фигур исполняют живые люди. Подобные зрелища герцог финансирует из самых разнообразных источников, которые не имеют прямого отношения к местному крестьянству. Налоги в Крэ достаточно низки и простые люди более чем лояльны к своему правителю.

ПРОВИНЦИЯ ДОР (DORÉ)

Правитель: Герцог Пьер Флобер дю Дор

Диалект: Северо-монтеньский, или Монтень-дешейн

У северной оконечности Монтеня располагается провинция Дор. Морское побережье описываемой территории изобилует многочисленными рыбацкими деревеньками, но большую часть своего дохода провинция получает с пастбищ, на которых пасутся многочисленные стада. Большая часть провинциальных лесов была вырублена, вследствие чего, к текущему моменту времени лишь незначительная часть провинции покрыта лесом.

Дешейн (Dechaine)

Население: 15,000 человек

Центральный город провинции довольно мал по своим размерам. Это дом герцога Флобера, который привел свои земли к процветанию, превратив пашни в луга для крупного скота. Впрочем, изменение экономического содержания провинции привело к угрозе голода в других землях, что не прибавило популярности аристократу за пределами лояльного герцогства.

Обитатели города имеют обширные торговые связи с представителями Эйзена и Венделя, что привело к появлению в землях герцога Дор необычайного акцента. Люди, говорящие на Монтень-дешейне, составляют довольно большую социальную группу и им тяжело привыкнуть к диалектам, которые популярны в других крупных городах Монтеня. Вне провинции Дор люди посмеиваются над

подданными герцога. В народе даже пошла поговорка: «медленный, как дешейн». Герцог ненавидит, когда кто-то в его присутствии издевается над языком герцогства. Пьер Флобер однажды даже нанял Фехтовальщика, который вызвал на дуэль аристократа, не сумевшего придержать за зубами свой острый язык.

ПРОВИНЦИЯ ГЛОИР (GLOÛRE)

Правитель: Лорд Жан Поль Мишель дю Глоир

Диалект: Южно-монтеньский

Провинция Глоир располагается в юго-восточной части Монтеня. Земля была приобретена Лордом Жаном-Полем Мишелем во время тайного аукциона, во время которого король распродал оккупированные земли Эйзена. Пока лорд не имеет титула герцога, несмотря на то, что он в праве добавлять к своей фамилии приставку «дю Глоир». Герцогом сможет стать лишь праправнук лорда, да и то, только в том случае, если семейство продолжило управлять землями (титул высшей аристократии в Монтене дается семейству только после того, как территорией управляло три поколения одного и того же рода). Более половины территории провинции покрыто густым лесом. Лесорубы, пытающиеся заняться вырубкой деревьев, частенько исчезают в зловещей чаще. По этой причине, продвижение вглубь чащобы идет в очень медленном темпе. Таким образом, стабильный доход провинции дают лишь фермы, располагающиеся в западной части территории на плодородной земле.

Прево (Prevoye)

Население: 13,000 человек

Маленький городок Прево располагается на холмах посреди лесной чащи. К западу от поселения протекает небольшая река. Подобное расположение поселения привело к тому, что Прево известен, как место сбора лесорубов. Часть деревьев сплавляется по реке до города Прелант, в котором располагается лесопилка. В Преланте из древесины делают огромное количество пиломатериалов. Зловещие исчезновения в чаще леса могли бы давно запугать лесорубов, но лорд Мишель



внимательно следит за моралью подданных и регулярно отправляется на добычу дерева вместе с простыми лесорубами. Как правило, во время таких походов, лорд берет с собой охотничий мушкет и пару прекрасно сделанных пистолетов.

ПРОВИНЦИЯ ЛЯ МОТТ (ЛЯ МОТТЕ)

Правитель: Герцог Винсент Гаул дюль Мотт

Диалект: Басконский монтеня

Ля Мотт находится в окружении трех других провинций, но при этом данный регион Монтеня практически отрезан от остальной части страны. Территория Ля Мотта покрыта редким лесом, а его люди не особенно жалуют пришельцев извне. Подобное поведение более чем естественно для жителей региона, поскольку земли Ля Мотта известны своими призраками и приведениями. Более того, концентрация нематериальных ужасов в этой части Монтеня столь велика, что по данному параметру с Ля Моттом не может сравниться никакой другой регион Тейи. Люди опасаются призраков, поскольку не знают истинных пределов их могущества. Доход провинция получает с прекрасных садов, дающих большой урожай фруктов. Несмотря на свой статус великого колдуна, герцог Гаул добр к своим крестьянам. Заезжие аристократы нередко бывают удивлены тем, что Гаул принимает пищу в обществе простого люда.

Басконь (Bascone)

Население: 12,000 человек

Архитектурный стиль Баскони можно назвать смешанным. В городе можно увидеть, как широкие дороги, так и уютные садики, засаженные прелестными цветами. Местный социум компактен и все хорошо знают друг друга. Обитатели Баскони считают Герцога своим человеком и не держат от него секретов. В общем-то, герцог не противодействует подобному положению дел. Он не злоупотребляет властью над своими крестьянами и старается вести относительно незаметный образ жизни (по меркам монтеняской знати) в простом и маленьком доме. Когда король в последний раз приезжал в Басконь, семья покинула свой особняк. Шесть

комнат были заняты приближенными короля, тогда как император занял остальные. Король был так смущен тем, что его хозяева были принуждены жить в палатках за порогом своего имени, что более не приезжал в Ля Мотт. Родственники лорда Винсента были этому безмерно рады.

ПРОВИНЦИЯ МАРТИС (MARTISE)

Правитель: Герцогиня Маделина Сабина Валруа дю Мартис

Диалект: Западно-монтеняский

Несмотря на то, что Мартис - громадная провинция, большая часть крестьян живет рядом с рекой Синеус и по берегам озера Курэ (Courais). Река служит водной дорогой, по которой многочисленные лодки и корабли перевозят разнообразные грузы. Местная аристократия столь привыкла к своей реке и к своим судам, что на их палубах проводятся не только бал-маскарады, но и дуэли. По всей видимости, мягкое покачивание корабля придает вышеозначенным церемониям дополнительную пикантность. Стоит отметить, что существенный доход провинции приносят фермерские хозяйства, которые встречаются во всех уголках описываемой территории.

Котье (Coteau)

Население: 30,000 человек

Не менее 10,000 горожан живут на существенном расстоянии от озера. В прошлые столетия пираты и Вестенманнавеньярцы несколько раз разрушали город, что научило жителей Котье при первых же признаках опасности скрываться в окружающих холмах. Когда очередной налет подходил к концу, жители возвращались обратно в уцелевшие дома. Ранее на месте Котье был не один, а два города. По прошествии нескольких столетий небольшие поселения слились друг с другом.

Эшин (Echine)

Население: 50,000 человек

Столица Мартиса и резиденция герцогини Валруа. Эшин самый крупный торговый город северного Монтеня. Купцы предпочитают продавать свои товары именно здесь, поскольку их транспортировка до Шаруа приносит



дополнительные убытки из-за внушительной суммы взимаемых пошлин. Валруа пользуются этим и активно занимаются коммерцией, покупая в Эшине дешевые товары и продавая их втридорога на территории столицы. Серьезной проблемой для города являются пираты Порт-Эланса (*Port-Elance*), но семейство Аррент ничего не желает поделаться с разбойниками, ибо обижено на Валруа с 1664 года. Причиной ссоры послужил отказ в доле дохода, получаемого с реки. Еще одной проблемой Эшина являются дуэли. На улицах города много молодых аристократов, которые по любому пустяку хватаются за рапиры.

Vrise (Vraise)

Население: 5,000 человек

Врисе довольно большой город, в котором может поселиться не менее 20,000 человек. Однако, в последние годы его население существенно снизилось и если ситуация не изменится, то Врисе несомненно станет городом-призраком. Сорок лет назад единственной серьезной проблемой города были пираты. Активное противодействие им оказал адмирал Алаиз Валуа Прайс дю Рашетте, но пять лет борьбы кардинально ситуацию не изменили. По этой причине, адмирал решился на опасный шаг. Люди адмирала привязала себя друг к другу при помощи веревки. На пиратский флагман была пущена Кровавая стрела. После этого, маг Порте открыл на корабле портал и стал проталкивать в него абордажную партию.

С одной стороны портала вошло 50 человек, зато с другой вышло 50 монстров! Разум моряков помутился. Они в бешенстве стали разрывать пиратов на части, пользуясь при этом голыми руками. Обезумевший от ужаса пиратский капитан решил, что монстры принесли ему воздаяние за прежние грехи. Не соображая, что делает, капитан ворвался в пороховой погреб, открыл крышку плотно запечатанной бочки и выстрелил в нее из своего пистолета. Страшный взрыв разрушил корабельный остов, разметав обшивку и мачты судна едва ли не до небес.

Со времени жуткого взрыва прошло много лет, но обитатели города до сих пор верят, что темными ночами пиратский корабль

поднимается из глубин залива вмороженный в вековой лед. Отколовшись от угрюмых громад айсбергов судно, в могильной тишине, начинает плавать в городских водах, волоча за собой громадные ледяные глыбы. Увеличивающееся число морских катастроф привело к тому, что город и окружающие его воды стали пользоваться дурной славой. Торговля медленно сошла на нет, и люди стали покидать поселение, история которого сплелась в единое целое с жуткой легендой.

ПРОВИНЦИЯ ПАРУА (PAROISSE)

Правитель: Герцогиня Марианна Рише дю Паруа

Диалект: Южно-монтеньский

С востока провинция ограничена рекой Синеус, тогда как с юга ее обтекает Торговая река. Паруа известна своим речным судоходством. Поскольку местные крестьяне обложены довольно низким налогом, экономика провинции процветает. Фермеры Паруа получают высокий доход с урожая, а крестьяне оказываются лояльны своим господам.

Тамис (Tamis)

Население: 28,000 человек

Тамис – провинциальная столица, но члены семейства Рише редко собираются в ней. Герцогиня давным-давно решила перебраться в Шастельтор, но так и не успела завершить это грандиозное предприятие. Проблемы начались примерно год назад, когда действующие в поселении маги Порте внезапно прекратили свою деятельность. Таким образом, переходы перестали действовать, а временные порталы были закрыты. Через несколько недель после начала беспорядков, герцогиня получила письмо от Риласкиаре, которые взяли на себя ответственность за смерть работавших в Тамисе колдунов. Истинные убийцы волшебников не найдены до сих пор и возможно само письмо является фальшивкой. Как сказала герцогиня: «Если сеть убийц Риласкиаре столь могущественна, то почему же убийства не продолжаются?»

ПРОВИНЦИЯ РАШЕТТЕ (RACHETISSE)

Правитель: Герцогиня Аврора Прайс дю



Рашете

Диалект: Западно-монтеньский

Рашете - второй после Шаруа регион империи по количеству порталов, открытых волшебниками Порте. Описываемые порталы соединяют многочисленные земли. При этом некоторые из них ведут на отдаленные острова, заселенные темнокожими людьми. Собаки всех цветов и размеров обходят границы провинции стороной. Псы ненавидят хозяев этих земель.

Вергогна (Vergogne)

Население: 25,000 человек

В Вергогне живет не менее 25,000 кошек. Поскольку собаки в Рашете не живут, провинция стала раем для хвостатых-полосатых. Бродячие животные доводят гостей провинции до безумия. Она похищают любую подвернувшуюся еду и оглашают ночной воздух диким воем. К несчастью для обитателей, герцогиня любит кошек, вследствие чего ее перо подписало специальный закон, который строго карает тех людей, что обижают маленьких усатых животных. Нарушители запрета получают три удара бичом на центральной городской площади.

В городе находится три известных портала Порте. Первый из них ведет в Шаруа, второй - в Нуму (Водачче), тогда как третий соединяет Вергогну с Карлеоном (Авалон).

ПРОВИНЦИЯ РОН (ROGNE)

Правитель: Герцогиня Тереза Руа эт Рене дю Рон

Диалект: Южно-монтеньский

Порты истинная гордость провинции Рон. Однако, между крупными городами земли можно наткнуться на фермы и небольшие рыбачьи деревушки. Начало Кастильско-Монтеньской войны привело к тому, что провинция оказалась на военном положении. Свободные перемещения по дорогам Рона запрещены. Путники частенько подвергаются поборам со стороны военных патрулей. При этом люди, не заплатившие «добровольный сбор», могут запросто угодить в тюрьму. Единственным городом, открытым для гостей остается Бушэ.

Бушэ (Buche)

Население: 40,000 человек

Бушэ единственный открытый порт на всем протяжении береговой линии, соединяющей Монтень с Кастилией. Корабли, решившие следовать дальше вдоль морского побережья, будут наткнуться только на крепости и пушки. Подобное положение дел сохраняется по всей границе Монтеня и изменяется только в Эйзенских землях. Торговые суда из Водачче и Венделя облюбовали этот порт для торговли оружием, порохом и пулями. Бушэ получил известность также как рынок наемников. Город частенько становился ареной торговой войны между торговцами Водачче и Венделя, но недавнее приобретение Барчино, расположившегося на другой стороне реки серьезно снизило напряжение между торговцами. К текущему моменту времени Вендельцы «владеют» Бушэ, тогда как Водачче перенесли свои торговые операции в Барчино. Монтеньцы же играют на противоборстве торговцев, сбивая цены на необходимые товары.

ПРОВИНЦИЯ СИС (SICES)

Правитель: Герцогиня Жайме Сис дю Сис

Диалект: Южно-монтеньский

Еще одна провинция, сформированная из бывших Эйзенских земель. Леди Жайме приобрела ее на тайном аукционе, организатором которого был сам король. Стоит отметить, что большая часть провинции необитаема, ибо покрыта зловещим лесом Локхорн. Внутри лесной чащи находятся два маленьких поселения, которые занимаются добычей угля и производством стеклянных товаров.

Монт Сан Габрийон (Mont San Gabriyon)

Население: 8,000 человек

Небольшое поселение, построенное в глубокой чаще Локхорнского леса. Монстры лесной чащи никогда не нападали на Монт Сан Габрийон и не выползали на дороги, ведущие к городу.

Местные легенды повествуют о певице по имени Сан Габрийон, которая однажды



отправилась в лес для того, чтобы найти своего младшего брата. Молодой человек заблудился, и его практически поймали лесные демоны, но голос сестры помог ему найти поляну, на которой она сама находилась. Всю ночь Сан Габрион пела песни и твари были вынуждены удалиться. По утру голос певички стал слабеть, но над лесом поднялось солнце и брат с сестрой быстренько покинули опасный лес. Лесорубы, отправившиеся на поляну, обнаружили, что монстры опасаются выходить из-под сени вековых деревьев. Возможно, песнь Габрион произвела на них такой эффект, что твари решили не иметь с поляной ничего общего. Как бы там ни было в действительности, Монт Сан Габрион был заложен как раз на этой поляне.

ПРОВИНЦИЯ СУРЛИН (SURLIGN)

Правитель: Герцогиня Лилиан Денев дю Сурлин

Диалект: Южно-монтеньский или Паи-Монтень

Маленькая провинция Сурлин была выделена Императором в отдельную административную единицу во время создания знаменитого посольства в Паи. Реки делят Сурлин на три части. Западная часть граничит с рекой Синеус, восточная омывается током Дуа, тогда как южная отделена водами Торговой реки. Император, объединил все три территории в одну и вручил бразды правления провинцией наиболее доверенному семейству империи – роду Денев. Таким образом, члены рода оказались неразрывно связаны с иноземными посольствами.

Паи (Paix)

Население: 100,000 человек

Город Паи получил широкую известность, благодаря своим посольствам. Местные жители зовут Паи не иначе как Лабиринт (*Le Labirynthe*), ибо улицы города узки и чрезвычайно запутаны. Город полон посланцами чужих земель и представителями императора, которые заключают друг с другом торговые сделки, альянсы и другие политические договоры. Посольство всегда заполнено людьми. В каждый момент времени

в нем находится не менее сотни политических деятелей. Что касается Императора, то тот никогда не бывает в Паи, считая местные дела чрезвычайно скучным занятием. Те аристократы, что стремятся войти в доверие к императору, всецело разделяют утверждения сюзерена и отправляются в Паи только после прямого приказа короля.

Паи также известен своими ночными балами и вечеринками. Аристократы проводят в городе веселые сборища, поскольку знают, что король не сможет побеспокоить их. Благородные решившие поразвлечься в описываемом городе, не ищут одобрения короля, поскольку знают, что император настроен против подобных забав в подобном месте. Как правило, подобные вечера носят декадентный характер. Аристократы набивают на них свои животы, устраивают дуэли между пьяными гостями и развлекаются другими возможными способами. После каждого вечера город полнится многочисленными слухами и предположениями.

ПРОВИНЦИЯ ТУИЛЬ (TOILLE)

Правитель: Герцог Тристан Эталон дю Туиль

Диалект: Западно-монтеньский

Туиль – находящаяся на западном побережье Монтеня, имеет красочную и богатую событиями историю. Данная часть королевства была заселена в последнюю очередь, и пришедшие сюда люди были самыми сильными и выносливыми представителями королевства. Они боролись против сил природы и отражали налеты вражеских воителей. В том числе им довелось сражаться с яростными северянами, которые высаживались на берег со своих драконьих кораблей. К текущему моменту времени Туиль – дом самых вежливых и благовоспитанных монтеньцев. Согласно местному идеалу, настоящий правитель должен обладать тремя вещами – манерами, добродетелью и военной мощью.

Бастонь (Bastonne)

Население: 35,000 человек

Бастонь – столица провинции. Кроме того, здесь расположен родовой замок герцога



Эталона, внутри которого обитает семейство именитого аристократа. В замке также располагается полк лучших монтенских кавалеристов, известных под именем *Vent Conquerant*. Эти люди, также, выполняют обязанности личной стражи герцога. Бастонь известна своими конными заводами. Большая часть местных лошадей продается армии королевства. Обученные в провинции лошади умеют кусать противника, бить его копытами, а также защищать своим телом упавшего всадника. Лошадь, тренированная на герцогских конюшнях, стоит не менее 5,000G (в некоторых случаях цена может быть опущена до 3,000G).

Энтур (*Entour*)

Население: 20,000 человек

Кавалеристы, ставшие участниками Монтенско-кастильской войны, пополняют свои запасы из Энтура. Лошади, провиант, седла и прочая экипировка продаются именно здесь. Здесь также можно найти сильных жеребцов, способных тянуть пушки, опытных офицеров кавалерии, а также магов Порте, которые знают толк в боевых кавалерийских рейдах. Всеми делами в Энтуре, заправляет герцог Туиль и король не вмешивается в его распоряжения. Монарх понимает, что без поддержки герцога десятитысячная армия Монтея будет обречена на жестокое поражение.

ПРОВИНЦИЯ ВЕРР (*VERRE*)

Правитель: Герцог Клод Биссе дю Верр

Диалект: Западно-монтенский

Провинция испытывает явный недостаток минеральных ресурсов и, кроме того, не имеет на своей территории значимых торговых путей. В течение долгого времени, Верр был одной из самых бедных провинций Королевства. Все изменилось с началом Монтенско-кастильской войны. Обладая протяженной береговой линией, Верр стал плацдармом для вторжения в соседнее королевство. Люди Верра, похоже не спешат наживаться на войне и на постое нескольких тысяч солдат. Когда война подойдет к концу, в провинции произойдет финансовая катастрофа.

Арисен (*Arisent*)

Население: 43,000 человек

Арисен – центр военных приготовлений империи. Именно отсюда корабли плывут к Кастильским берегам. В то же самое время, транспортные суда находятся в безопасности от Великой Армады. Арисен также является местом сбора высших военачальников империи. Генералы занимаются военной логистикой, вырабатывают планы сражений, а также следят за общим ходом дел на фронте. Монтею, конечно, предпочел бы действовать на передовой, но генералы старой закалки боятся стать жертвами снайперов. Кроме того, они активно проверяют на практике курьерскую систему Порте, которую Монтею внедрил в армию незадолго до своего отбытия в Уссуру.

КОЛОНИАЛЬНЫЕ ВЛАДЕНИЯ

Под контролем Монтея находится несколько островов и анклавов, описание которых будет представлено в нижеследующих абзацах текста.

А Идлу Бете – Остров зверя (*L'Idlu Bete*)

Маленький уединенный остров, находящийся на западной оконечности Пенящегося моря (*Frothing Sea*). На территории острова находятся Сирнетские руины, вследствие чего это место стало регионом проведения опасной игры, в которую с удовольствием играют отпрыски аристократических семейств Монтея. Остров зверя стал прибежищем для многочисленных монстров, которые были выброшены из порталов обезумевшими магами Порте. Благородные развлекаются тем, что охотятся на этих коварных чудовищ. Для того чтобы получить приглашение на подобную забаву надо вращаться в определенных кругах и обладать кругленькой суммой денег. Кроме того, следует поговорить с мастером Охоты – Мартином дю Хетом (*Martin du Huet*). Получив от охотников положительные рекомендации, мастер снаряжает корабль и отправляется на остров, дабы начать охоту. Аристократы живут в Сирнетских постройках, которые были перестроены в особняки. Днем благородные бродят по джунглям и убивают монстров,



ночью аристократы едят роскошное мясо и развлекаются, как могут.

Вокруг маноров располагается защита от Сирнетов, которая обеспечивает безопасность гостей. Участники охоты могут принести с собой личное оружие или воспользоваться теми устройствами уничтожения, что хранятся в местном арсенале. За одну ходку каждый гость может убить одного монстра. При этом обитающий на острове таксидермист с удовольствием сделает отменное чучело чудовища. По большей части аристократы считают убийство одной твари более чем достаточным удовольствием. Однако не стоит забывать, что твари дерутся за свою жизнь отчаянно. По этой причине один из трех охотников более никогда не возвращается домой.

Дополнительную информацию о жутком острове вы сможете найти в официальном приключении *Капруз Негодяев (Scoundrel's Folly)*.

Тюремный остров (Prison Island)

Преступники и политические диссиденты представляют серьезную угрозу для политического режима Монтеня. Для того чтобы избавиться от этих людей, было решено построить тюрьму на уединенном острове. Месторасположение этого места должно было держаться в секрете от окружающих, но слухами земля полнится. Моряки, занимающиеся перевозкой припасов на тюремный остров, похоже не стремятся держать язык за зубами. В принципе с острова было совершено несколько успешных побегов, но реализовать их смогли лишь те заключенные, у которых была поддержка извне.

Оккупированные регионы Кастилии

Те части Кастилии, что оккупированы Монтенем, на первый взгляд давно умиротворены. По началу доны шумно выражали неодобрение новой властью, но после первых выстрелов на площадях перешли к тактике пассивного сопротивления. Они скрывают от властей свои припасы, занимаются контрабандой в свободные части страны и проводят другие акты «ненасильственного»

саботажа. Доны считают невообразимой доблестью скрыть от рук захватчиков бочонок хорошего вина или поразмыслить на тему решительного сопротивления монтенцам.

Дополнительная информация об оккупированных территориях может быть найдена в приложении *Нации Тейи: Кастилия*.



КУЛЬТУРА МОНТЕНЯ

Монтенцы имеют одну из самых влиятельных культур Тейи. Их искусство широко известно и пользуется заслуженным почетом. Монтенские художники могут позволить себе ездить по стране и искать богатых патронов. Таким образом, большие города Монтеня являются знаковыми центрами искусства, в которых могут быть встречены представители всех национальностей Тейи.

ИСКУССТВО

Экстравагантные и прелестные произведения искусства составляют неотъемлемую часть монтенской культуры. Шедевры творчества превносятся аристократией до небес, а их создатели пользуются заслуженным уважением, почетом и богатством. Подобное положение дел привело к тому, что столица Монтеня также стала мировой столицей искусства.

Живопись

Живопись занимает центральное место среди всех искусств королевства. Мода на того или иного художника меняется очень быстро. Рисовальщик, вчера обедавший с королем, завтра может оказаться без покровителя. Стили рисования подвержены точно таким же переменам. Иногда, в моде яркие красочные картины, но уже через несколько месяцев их сменяют темные и мрачные полотна. Примером последних могут служить творения Бэзиля Маргонне, который рисует картины из крестьянской жизни. Его шедевр *Les Souper des Paysans* считается величайшим произведением



искусства, и нашел свое пристанище в старом королевском дворце. Изначальная идея Бэзиля заключалась в том, чтобы привлечь внимание аристократии к крестьянской жизни. Посыл так и остался незамеченным.

Скульптура

Скульптурное творчество не самый востребованный в Монтене вид искусства. Его мастеров в королевстве не так уж и много. Как правило, лепкой в Империи занимаются выходцы из Водачче, за работой которых следят монтеньские почитатели искусства. Обитатели королевства любят классический стиль скульптурных работ – гладкие линии, хрупкую красоту и классические сюжеты. Очень часто скульпторы приглашаются для создания орнаментов важных зданий, а также для лепки статуй, которые будут украшать сады богатых аристократов.

Самым значительным скульптором Монтеня считается Паскаль Вестанци. Его руке принадлежит величественная статуя императора. Паскаль приступил к созданию статуи императрицы, но не смог довести работу до конца, в силу своего таинственного исчезновения. Император говорит, что Вестанци не исчез, а отправился домой. Крестьяне же продолжают считать, что король убил мастера из зависти к зарождающемуся шедевру.

Музыка

Музыка Монтеня в последнее время претерпела серьезные преобразования, вызванные реформой великого эйзенского музыканта Волльфронда Гая фон Хейзеля. Превенная музыка была мягкой и вялотекущей. Творения Волльфронда прославились громкими, патриотическими мелодиями, которые не просто улаждают слух, а повествуют через звуки определенную историю и с помощью инструментов выражают характеры героев. Творчество фон Хейзеля привело к появлению множества последователей его идей, что коренным образом изменило монтеньскую музыку.

Приверженцы старых музыкальных идей, до сих пор ведут бой с новыми веяниями, считая,

что «Грубые эйзенские мелодии не должны осквернять слух монтеньских любителей прекрасного». Карьеры подобных композиторов развиваются не столь удачно, потому что в моде сейчас подражания Волльфронду. Однако эти люди готовы пожертвовать своими доходами для того, чтобы сохранить наследие своей страны и противопоставить классическое монтеньское творчество культурной экспансии Эйсена.

Литература

В Монтене популярны два литературных жанра: историческая проза и философские трактаты. Жанр исторической прозы был сформирован шесть лет назад сборником коротких историй, написанных Люсьен Сис под названием *Nouvelles Mointagne*. Романы подобного типа довольно коротки (400 страниц) и местом их действия являются королевские дворы. Интриги и секретные соглашения частенько появляются на их страницах, причем авторы регулярно прибегают к сноскам на реальные исторические письма и документы. В некоторых случаях, данные источники приводятся в полном объеме.

Другая популярная литературная форма – философский трактат – была придумана Обществом Свободолюбцев (ответвлением Риласкиаре). Публикуемые под псевдонимами или вообще без имени, творения Свободолюбцев ставили под сомнение многие традиции монтеньского общества. Философы ставили под сомнение права аристократии и императора и даже подрывали в своих трудах основы частной собственности. Конечно, никто точно не знает, какие именно трактаты были написаны членами тайного общества, а какие принадлежат перу диссидентов. На данный вопрос каждый отвечает сам в силу способностей к самостоятельному мышлению.

Театр

Монтеньский театр знает два классических жанра – хулиганскую комедию и романтическую трагедию. Непревзойденным мастером фарса считается Луи Гаул дюль Мотт, перу которого принадлежит знаменитый *Дон*



Авилла. Постановка описывала приключения известного кастилийца, обращая внимание на его индивидуальность, сочетающую в себе религиозный фанатизм и одновременно с этим, безудержную развратность. Пьеса стала известной, поскольку понравилась королю.

Подобно музыке, монте́нский театр испытывает сильнейшее иностранное влияние. Классические монте́нские комедии и печальные любовные истории, оказались не в состоянии конкурировать с авалонскими пьесами Монтгомери Пирсона. Однако, монте́нцы не сдались и решили противостоять внешнему влиянию. Шесть известных авторов пьесы, под главенством Луи Гаула дюль Мотта сформировали небольшое общество, названное *La Plume Sanglante*. Целью общества стало создание пьес, способных противостоять Пирсону. Монте́нские авторы возненавидели Авалонского писателя не только потому, что он подорвал их доходы, но и по той причине, что господство его творчества означает быстрый конец национального монте́нского театра. Ненависть этих людей столь велика, что они задумали убить Пирсона, когда он прибудет в королевство, для того чтобы представить императору свою новую пьесу *Водоворот*.

КЛУБЫ ПО ИНТЕРЕСАМ

Клубы по интересам, представляют собой малые социальные группы, в которых люди собираются для того, чтобы обсудить важные или волнующие темы. Клубы известны во всей Тэйе, но лишь в Монтене они получили столь широкое распространение. Типичными темами, обсуждаемыми на подобных сборах, являются темы: хобби, спорт, литература и музыка. Поскольку в клубах встречается монте́нская аристократия, многие представители искусств посещают их, надеясь найти себе богатого и влиятельного мецената. Если менее влиятельный член клуба хочет, чтобы его мнение было услышано общественностью, он может преподнести свою идею через более влиятельного представителя. Подобное положение дел приводит к появлению запутанной сети связей, без знания которой начинающий член общества не сможет произнести ни единого важного слова.

Члены клуба считаются братьями по духу, вследствие чего социальная сторона клуба оказывается подобна секретному обществу. Клубные сборы проводятся таким образом, чтобы не ущемить интересы других членов и добиться максимально возможной явки среди последователей. Новые члены общества могут быть удивлены размерами связей, которыми обладают клубы (особенно крупные, в состав которых входят предводители дворянства и люди, близко знающие императора). В случае необходимости, член клуба может рассчитывать на помощь своих друзей.

Описание двух знаменитых социальных клубов может быть найдено на следующих страницах книги.

НАУКА И ТЕХНОЛОГИЯ

Пока Монте́нь не является центром мировой науки. Однако, несмотря на это национальные изобретатели достигли невероятных успехов в архитектуре и артиллерийском деле.

Успех монте́нских архитекторов связан с тем, что они внимательно изучили сирнетские строения, и открыли ряд новаторских технологий, которые со временем были воплощены в имперских постройках. Чуждое знание позволило монте́нцам строить хрупкие арки, грандиозные купола и высокие башни, не виданные во всей остальной Тэйе. Кроме того, монте́нские инженеры достигли серьезных успехов в области ирригации и в создании крупных фонтанов.

Что касается артиллерии, то до сих пор не стихают дебаты относительно того, чьи пушки лучше – монте́нские или эйзенские. Мнения специалистов по данному вопросу разделяются, и единства мнений нет. На одного исследователя, ратующего за Монте́нь, находится один, который считает, что эйзенские орудия лучше. Стоит отметить, что объективно эйзенские орудия имеют большую массу заряда и больший пробивной эффект, зато монте́нские орудия обладают более высокой начальной скоростью ядра, а стало быть, повышенной точностью. Учитывая тот факт, что Монте́нцы имеют части конной артиллерии, нет ничего удивительного в том, что их 6-ти фунтовые пушки обладают



невероятной мобильностью.

ЦЕРКОВЬ

Ответ на вопрос о состоянии монтеньской церкви во многом зависит от личности, которая задает его. С одной стороны, церковь практически утратила свое влияние в аристократической среде, что связано с кознями императора. С другой, церковь доминирует над умами крестьян, которые рассчитывают на помощь Теуса. Естественно раскол в религиозной среде иностранцы практически не видят, поскольку не обращают внимания на крестьян. Чем дольше сохраняется текущее положение тем, тем глубже Монтень проваливается во грех.

Церковь и аристократия

Аристократы массово отвернулись от лика церкви. Если одни сделали этот шаг из личных предпочтений, то другие в своем поступке ориентировались на Императора. Некоторые из «отвернувшихся» в действительности продолжают справлять религиозные обряды в тайне от окружающих. Если тайное станет правдой, то влияние подобного аристократа при дворе упадет практически до нуля. Короче говоря, многие аристократы считают, что лучше пострадать за свои грехи потом, что быть отвергнутым обществом сейчас.

Церковь и крестьянство

Крестьяне практикуют свою веру во всех регионах Монтеня без всяких запретов (существует ряд исключений из данного правила, которые чрезвычайно редки). Император не давит на крестьян поскольку боится национального восстания. Священники также обходят стороной тему неповиновения, поскольку прекрасно понимают, что брошенные в толпу анти-королевские призывы могут привести к заключению в холодное подземное узилище. Уже были случаи, когда восставшие священники подвергались аресту со стороны королевских мушкетеров. монтеньская полиция старается следить за настроением среди клириков и активно внедряет в их среду своих информаторов. Кроме того, полицейские провокаторы стараются склонить

мнение крестьянства на сторону короля.

Обратите внимание, что в радиусе 10 миль от Шато дю Сол запрещены любые религиозные службы. Кроме того, здесь не приветствуется появление людей, состоящих на службе Ватиканской церкви. По всей видимости, подобный указ был принят потому, что император боится принять смерть от руки решительно настроенного религиозного фанатика. Известно, что единственным представителем церкви, который регулярно общается с императором, является эйзенский кардинал.

Власть церкви

С политической и финансовой точки зрения, ватиканская церковь потерпела в Монтене полный крах. Многие соборы и церкви были закрыты, а то и превращены в иные заведения. Аристократия перестала платить десятину. Более того, сейчас церковь обложена налогом точно так же, как обыкновенное частное лицо.

Несмотря на то, что значительная часть крестьянства продолжает верить церкви, некоторые стали сомневаться в правильности ее практической деятельности. В конце концов, если какой-то там высокопоставленный колдун отмахнулся от веры и ничуть не пострадал от этого, то, может быть, Теуса и не существует вовсе? Подобное положение дел приводит к появлению многочисленных ересей и альтернативных учений. В частности среди некоторых крестьян стала ходить мысль о том, что Император Леон и есть четвертый пророк, должный уничтожить мир.

Исчезнувшие кардиналы и епископы

Исчезновение монтеньского кардинала поставило под вопрос сам факт того, что ватиканская церковь может защищать свои интересы на территории Монтеня. Девять монтеньских архиепископов поняли намек и начали вести уединенный образ жизни. В основном люди считают, что архиепископы самостоятельно приняли данное решение, но некоторые верят, что священники стали бояться за свою жизнь, увидев на императорском пальце кардинальское кольцо. К текущему моменту, ватиканская церковь Монтеня не



имеет духовного лидера. Епископы стараются вести дела внутри своих епархий, как ни в чем не бывало, но в действительности иерархическая структура церкви полностью подорвана и вряд ли сможет оправиться от случившегося удара.

Поскольку монтеньский кардинал занимал одно место в совете Первосвященников, его исчезновение привело к невозможности выбора нового иерофанта. Иерофант не будет избран до тех пор, пока в Монтене не появится новый кардинал или кто-нибудь не узнает всей правды про исчезновение старого.

ЛЕГЕНДЫ МОНТЕНЯ

Жутковатые легенды имеют широкое хождение в крестьянской среде Монтеня. Однако аристократия считает подобные истории не более чем исторически сложившимся суеверием. Две нижеприведенные истории были рассказаны Антоном Муге, известным собирателем монтеньского фольклора.

ПЬВАРЬ В ЗЕРКАЛЕ

Жила когда-то в Баскони одна гордая представительница знатного рода. Самовлюбленность этой женщины была столь велика, что долгие часы свободного времени она просиживала между двумя зеркалами, установленными друг против друга таким образом, что ряд их отражений продолжался в бесконечность. Многие люди говорили мадемуазель, что тщеславие никого не доводит до добра, но наша героиня не слушала доброжелателей и продолжала гордиться собой.

Однажды ночью, во время сна, женщина услышала странный жалобный звук. Открыв глаза, аристократка увидела склонившегося над собой призрака. Руки приведения были отрублены до запястий, а глаза наполнены кровью. Поскольку женщина была волшебницей Порте, первой ее реакцией было перенестись в безопасное место. К своему ужасу, несчастная поняла, что не может использовать волшебство и, более того, не может даже шевелить руками, дабы вытащить из корсета кинжал. Призрак протянул руку и волшебница почувствовала, как на ее шею

смыкаются невидимые ледяные пальцы. Издав вопль ужаса, женщина спрыгнула с кровати и спряталась в дальнем углу комнаты.

Приведение медленно пошло к женщине, пытаясь захватить ее в свои объятия. Несчастливая бежала прочь, меж двух зеркал, чувствуя, что леденящая смерть приближается все ближе и ближе. Оказавшись в промежутке между зеркалами, призрак увидел свое тысячекратное отражение, издал ужасающий вопль и был втянут в зазеркальный мир. Чудовище оказалось в ловушке из которой не было выхода!

Решив извлечь из своего приключения выгоду, волшебница стала демонстрировать пленника гостям и другим аристократам Монтеня. Дабы взглянуть на диковинку, люди были готовы ехать издалека и платить большие деньги. Довольно быстро, наша героиня разбогатела. Единственное сожаление у нее вызывал тот факт, что из двух зеркал ее красоту могло отражать лишь одно. Другое стало пристанищем жуткого существа.

Однажды, женщина решила переставить зеркало-ловушку в другую комнату и установила в своей спальне еще одно зеркало. Каково же было удивление волшебницы, когда она поняла, что призрак освободился из заточения, осознав, что парное зеркало исчезло. Одним прыжком призрак дотянулся до жертвы и сдавил горло несчастной своей ледяной рукой. Когда слуги прибежали на крик, все было кончено. Труп волшебницы лежал на полу такой холодный, что казалось с момента ее смерти прошло несколько часов.

Вот так была наказана тщеславная колдунья.

МЕЧ ЗАГАДКА

Наша история начинается много лет назад и рассказывает о великом оружейном мастере Монтеня по имени Майтрэ. Майтрэ был полнокровным аристократом и знал Порте, как никакой другой волшебник королевства. Этот человек был столь умелым механиком, что создавал такие маленькие валы и шестеренки, что другие мастера лишь в недоумении разводили руками. Учитывая его любовь к кузнечному ремеслу, не удивительно, что Майтрэ стал величайшим оружейником своего



времени.

Мечи-загадки стали величайшим творением этого человека. В них в единое целое слились страсть Майтрэ к ковке, механике и магическим тайнам. Мечи были невероятно красивы и покрыты изящной резьбой. Внутри их орнамента располагались таинственные переключатели, о расположении которых был осведомлен лишь хозяин оружия. Некоторые из мечей были таковы, что с легкостью пробивали любую броню. Другие двигались так быстро, что за ними едва поспевала мысль их хозяина. В общем, мечи-загадки были самым настоящим чудом!

Майтрэ медленно старел и вскоре взял на обучение двух подмастерьев – Криэра и Дейтрю. В жилах подмастерьев текла обычная кровь, и они не могли даровать своему оружию магическое могущество. Однако ум учеников был проворным, а руки ловкими, так что они смогли научиться у своего учителя некоторым хитростям, связанным с кузнечным ремеслом и механикой.

Криэр был старшим учеником. Ему нравилось делать устройства, которые спасали меч от похищения, а также защищали носителя оружия во время сражения. Дейтрю, в свою очередь, занимался тем, что усовершенствовал оружие уничтожения. Мечи, созданные учениками отражали характер своих создателей.

Повзрослев и набравшись опыта, подмастерья сами стали мастерами и взяли новое поколение учеников. Криэр обратил внимание на юную девушку по имени Ренар, тогда как Дейтрю стал обучать парня по имени Лу. Мастера смогли передать своим ученикам секреты кузнечного ремесла, но механика не далась подмастерьям. У них не было таких ловких рук как у Майтрэ, Криэра и Дейтрю.

Соперничество между мастерами могло продолжаться целую вечность, но Ренар и Лу полюбили друг друга. Поженившись они поклялись передавать собственные секреты исключительно своим детям, для того чтобы тайны Майтрэ остались в собственности только одного рода. К сожалению, Ренар оказалась неспособна иметь детей и тайны великого колдуна канули в вечность.

Конечно же, мечи Майтрэ и его последователей до сих пор существуют. Они передаются от отца к сыну и только лишь их владелец знает, каким образом работают и для чего предназначены многочисленные кнопочки и шестеренки в их гардах и рукоятях. Оружие Майтрэ пользуется особой популярностью в среде лучших фехтовальщиков и дуэлянтов Монтеня.

ОБРЯДЫ, ЦЕРЕМОНИИ И ЗНАМЕНАТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

В жизни всех монтеньских людей, даже самых простых крестьян, бывают праздничные дни и знаменательные события. Люди женятся, заводят детей, умирают и уходят на войну. Конечно же не все эти события приносят радость, но вне всякого сомнения, они нарушают удручающую монотонность повседневной жизни.

Свадьбы

Монтеньские свадьбы имеют тенденцию к лаконичности. Для крестьян это обычный обряд, тогда как для аристократов это мероприятие, на котором можно продемонстрировать свое богатство и могущество.

Во время крестьянской свадьбы, обе семьи собираются перед церковью. Новобрачные дают клятву верности, стоя перед клириком, после чего оба семейства делятся пищей с друзьями и родственниками. Те крестьяне, что не придерживаются традиций Вагидинской церкви, проводят еще более простой брачный обряд, сводящийся к тому, что клятва верности приносится перед лицом трех друзей. Скромное застолье начинается сразу же после церемонии.

Свадьбы аристократов представляют собой значительно более пышные мероприятия. На свадьбу приглашаются сотни гостей и иногда даже крестьяне из фамильных имений, которые могут на расстоянии наблюдать за праздником. Семьи жениха и невесты тратят на церемонию несколько сотен столов и угощают всякого, кто оказался на церемонии. Естественно, если на празднество приглашены крестьяне, то их



столы стоят в отдалении от столов аристократов и вкушают они значительно более простую пищу. Благородные обоих семейств сидят на специальном помосте и громко произносят свои тосты, дабы пожелания донеслись до каждого участника церемонии. На аристократическую свадьбу раньше приглашали епископа или архиепископа, который должен был освящать церемонию одним фактом своего присутствия. Ныне подобные визиты не только не желательны, но и осуждаются высшим обществом королевства.

Похороны

Похороны крестьян проходят без излишнего шума, но при этом привлекают внимание всей деревни. Мертвеца выносят из церкви и люди идут за ним, выказывая тем самым уважение покойнику. Перед могилой клирик произносит заупокойную молитву и завернутое в ткань тело опускают в землю.

Аристократические похороны - куда как более пышное мероприятие. Семья и близкие покойника приходят в дом для того, чтобы провести церемонию прощания. При этом умерший одет в свое самое лучшее платье. Друзья говорят пышные речи, должны осветить путь мертвеца последними лучами славы, после чего следует небольшое застолье. Как правило, тело аристократа лежит в общедоступном месте, чтобы каждый желающий (в том числе и крестьянин) мог видеть, что их господин действительно умер. В зависимости от социального положения покойника, тело могут не хоронить в течение нескольких дней. К примеру, герцогов хоронят на шестой день, тогда как император или императрица могут пребывать на смертном ложе до двух недель. Когда отпущенное количество дней подходит к концу, мертвеца переносят в склеп, где и происходит долгая церемония прощания. Продолжается отпевание столь долго, что его конца могут дожидаться лишь самые терпеливые родственники. Ранее покойника в последний путь отправлял священник, но из-за текущих проблем с церковью эта задача была возложена на плечи магистрата.

Призыв в армию

Монтень ведет войны и поэтому королевству нужны солдаты. Пополнение монтентской армии происходит в результате конскрипции. Каждый аристократ Монтеня должен поставить по приказу императора определенное количество рекрутов – здоровых молодых людей. Люди, выбранные на роль будущих солдат могут откупиться от призыва за сумму в 500G. В некоторых случаях аристократ может изменить величину квоты (или размер налога для уклонистов), если его провинция страдает от недостатка людей. Однако, подобные изменения возможны лишь после того, как их одобрил лично император. К сожалению, описываемая система уклонения от призыва нерациональна. Самые бедные провинции Монтеня, где и так не хватает людей, должны вносить гигантский налог, что, тем или иным способом, разрушает экономику территорий.

ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ

Жизнь крестьян кардинальным образом отличается от жизни аристократии и представителей среднего класса. Крестьяне значительно более бедны у них меньше имущества, а также свободного времени, которое можно потратить на развлечения и игры. Впрочем, некоторые традиции пустили столь глубокие корни в королевстве, что без них невозможно представить себе жизнь любого, даже самого обыкновенного монтеньца.

Одежда

Монтень – столица моды. Местные модные тенденции расходятся по всем дворам Тейи. При этом даже Уссура пытается следовать королевской моде, хотя и с большим опозданием и в очень не большом объеме. Одежда монтеньцев является элегантной смесью кожи, хлопка и шерсти, внешние поверхности которой приправлены бархатной тканью. Шелк также используется монтеньцами. Из него делают чулки и носовые платки.

Монтеньские аристократы пытаются поддерживать свой общественный статус,



одеваясь в роскошные наряды. В составе их одежды встречаются меха, фрукты, растения и даже свечи. К счастью, подобные странности встречаются достаточно редко и вряд ли получают широкое распространение. Большая часть одежды значительно более практична.

Стоит отметить, что мода аристократии следует принятым при дворе установкам, которые нельзя нарушать. В частности, однажды три леди замерзли едва ли не до смерти, узнав, что ныне при дворе популярны открытые летние платья. На улице в то самое время стояла зима. Уже после случившегося, император заметил, что девушки ошиблись с выводами, ибо подобная мода просто смехотворна.

Мода имеет столь важное значение для высших аристократов королевства, что при дворе была учреждена специальная должность «законодателя». Человек, занимающий этот важный пост, частенько следит за тем, что император и императрица одевают утром. Как правило, новость быстро распространяется в аристократической среде и уже через несколько часов становится новой модной тенденцией. «Законодатель» - неофициальная должность, но при этом она одобрена императором и позволяет своему владельцу влезать в секретные и тайны не только двора, но и государственных правителей. Таким образом, слушая советы «законодателя», аристократы получают возможность одевать на себя экстравагантные наряды, оставаясь при этом в тени королевской роскоши.

Выходцы из среднего класса стремятся одеваться так же, как и аристократы. Однако их костюмы на несколько месяцев отстают от придворной моды, шьются из менее ценной ткани и конечно же лишены вычурной экстравагантности.

Что касается крестьян, то эти люди одеваются в грубую одежду из шерсти во время холодных зимних месяцев, тогда как летом крестьяне предпочитают носить одежду, сделанную из дубленной коровьей кожи. Очень часто крестьяне вообще обходятся без обуви, или носят грубые и дешевые башмаки.

Пища

Рацион обычных обитателей Монтеня крайне

прост и состоит из рыбы, каш, фруктов, сыра и яиц. Хлеб также имеет важное значение для простых людей, так как он питателен, его легко готовить и просто хранить в течение нескольких дней. Раз или два в месяц крестьяне могут позволить себе мясо (обычно кролика, курицу или утку). Излишки продуктов и овощей, крестьяне продают в таверны и пабы, дабы оплатить налоги и покрыть свои небольшие издержки.

Таверны являются любимыми местами сбора для крестьян. По стандартам аристократии пища и развлечения в этих заведениях достаточно грубы. Впрочем, крестьяне радуются и тому малому, что у них есть.

Пища аристократов не похожа на пищу бедных обитателей страны. Благородные всюю пользуются правом охоты на собственных землях, вследствие чего мясо составляет основу их рациона. Очень часто аристократы не покупают припасы в тавернах, а посылают своих слуг напрямую в порт, где последние приобретают свежие овощи и фрукты прямо с пришедших в Монтень кораблей.

Пытаясь продемонстрировать окружающим свое богатство, знать любит устраивать пышные пиры, во время которых благородные только и делают, что наполняют себе желудок. Как правило, целью подобных «трапез» является обедание, являющееся в глазах дворянства аналогом роскоши. Стоит отметить, что подобный пир может прокормить одну крестьянскую семью в течение нескольких месяцев.

В отличие от других наций, монтенцы брезгуют пить воду. Местные ученые считают, что вода это яд, который медленно отравляет кровь. Учитывая состояние воды в большинстве общедоступных мест, эти люди не так уж и далеки от правды. Молоко пользуется низкой популярностью во всех слоях общества, хотя многие Монтенцы высоко ценят его производную – сыр.

Как вы уже догадались, истинной любовью монтенцев является вино. Дешевые и вкусные сорта этого напитка позволяют крестьянам выдержать трудный день от рассвета и до заката. Пожалуй, вино это единственный вид роскоши, которым, в изрядном количестве,



владеют все обитатели королевства от бедняка до богача. Среди большого количества винных сортов, имеет смысл выделить следующие:

- *Chateau des Demoiselles.* Производится в провинции Рон. Названо в честь местечковой традиции, согласно которой молоденькие невесты танцуют на виноградных гроздьях, дабы выдавить из них сок.
- *Manoir de Veneur.* Производится в провинции Верр. Это вино частенько оказывается первым напитком, которые иностранцы пробуют в Монтене. *Manoir de Veneur* частенько употребляется без длительной выдержки.
- *Coteaux des Trois Pendus.* Как-то раз три крестьянина решили поохотиться в винограднике своего господина. Последний поймал несчастных и убил их. Кровь бедолаг оросила виноградные ягоды.

Букет у вина очень насыщенный и богатый, вследствие чего данный сорт пользуется особой благосклонностью императора.

Развлечения

Знать и аристократы Монтеня легко поддаются скуке и депрессии. Дабы отогнать от себя мрачные мысли, аристократы придумали себе множество игр. Перечислять их все бессмысленно, ибо общее количество развлечений невероятно велико. Некоторые влиятельные люди ежемесячно проводят в аристократической среде специальное соревнование, победитель которого должен выдумать самое интересное развлечение. Для некоторых благородных, подобное времяпрепровождение является тем самым хобби, которому они посвящают весь свой день.

Непреходящей популярностью пользуется теннис, в который аристократы играют при помощи специальных кожаных ракеток. Широко распространены также игры с клюшкой и мячом. Соревнуясь в ловкости, благородные стараются привлечь к себе

внимание прелестных дам.

Вне зависимости от классовой принадлежности монтенцы любят карты и кости. Наибольшее распространение среди салонных игр получили 421 (игра с костями) и Пенду (в ней используются карты).

Крестьяне не имеют времени для игр. Налоги составляют 80% их дохода, и им приходится много работать. Подобный режим, как вы понимаете, не способствует увеселениям.

Обычаи

Старинные обычаи Монтеня, это «veto vote» для благородных. К примеру, Театральные группы, ставящие на подмостках свои собственные пьесы, должны в обязательном порядке получить одобрение Императора, без которого невозможно продемонстрировать спектакль зрителям. Представление показывается влиятельным аристократам империи, которые голосуют за него (или против него), поднимая черный или белый флаг. Теоретически, каждый аристократ представляет собой конкретную провинцию. Подъем черного флага показывает, что аристократ против пьесы и против того, чтобы она ставилась на его земле. В том случае, если черных флагов оказывается больше чем белых, пьеса вообще не ставится. Стоит отметить, что прежде чем поднять флаг, аристократы смотрят, какое именно полотнище поднял король, для того, чтобы снять с себя всякую ответственность и не нарушать королевскую волю. Отдельные представители высшего общества вообще спят во время представления и просыпают исключительно для того, чтобы узнать мнение императора. С мнением короля, как правило, никто спорить не решается.

Еще один обычай имеет название «налог учтивости». Этот налог накладывается на всякого торговца, решившего продать свой товар в новом месте. Поскольку продажа товара незнакомым человеком всегда представляет определенный риск для рыночных торговцев, последние имеют право взять один из продаваемых предметов бесплатно и оценить его общее качество (при этом, оценку производят торговцы, которые пользуются в данном месте уважением и почетом). Согласно



правилу, купец-оценщик может взять экземпляр самого лучшего товара для того, чтобы предметы новичка выгодно не выделялись на фоне всех остальных вещей. Конечно же, данный обычай не более чем дань традиции. Рыночные конкуренты более не ведут жестоких торговых войн друг с другом и не подвергают сомнению авторитет владельца рынка. Кроме того, сами владельцы стали более терпимыми и теперь не контролируют большую часть товара, надеясь, что продавцы сами смогут ввести для себя необходимые ограничения.

В крестьянской среде популярен обычай раздела винного напитка. Для монтенцев вино - не просто средство утоления жажды, это дар самой земли, который был выращен ее недрами, прогрет солнцем, овеян ветром и пропитан водой. Напиток не был бы произведен на свет без предварительной страстной выжимки и искусства винодела. Поскольку крестьяне Монтеня бедны - вино единственная драгоценность, которой они могут поделиться друг с другом. Таким образом, нет ничего удивительного в том, что виноградная жидкость стала в Монтене символом вечной дружбы.

ПРАВИТЕЛЬСТВО

Несмотря на то, что монтенская аристократия считает крестьян не более чем паразитами, благородные все же не пускают политику на самотек и внимательно следят за тем, чтобы правительство функционировало без сбоев.

Иерархия

На вершине социальной лестницы стоит император. Именно он утверждает законы, придумывает правила для аристократов, объявляет новые имперские налоги и является высшим начальником для армии и мушкетеров.

Немного ниже императора располагаются герцоги и герцогини. Каждый из них правит одной из 15 провинции и издает на их территории собственные законы, проверяет деятельность Высшего Суда, контролирует сбор налогов и подтверждает права землевладельцев. Герцоги могут уступить свое место на социальной лестнице только в том

случае, если на них прогневаются сам император.

Ниже герцогов располагаются лорды и леди. Они имеют те же самые права и обязанности, что и представители означенного выше титула. Однако герцогами станут лишь их потомки в третьем колене.

Ниже лордов находятся маркизы. Эти люди правят наименьшими участками провинциальной территории, издают региональные законы, следят за деятельностью Регулярного суда и собирают налоги и управляют подотчетной территорией.

На более низкой ступени иерархической лестницы стоят интенданты (это самая высокая должность в социуме, которой может достичь простой человек). Интендант является правой рукой маркиза и следит за соблюдением закона на подотчетной территории. Интенданты могут отдавать приказы мушкетерами. Кроме того они следят за деятельностью Низшего суда. Поскольку на четыре региона приходится всего один интендант, обладатели этой почетной должности всегда погружены в дела и заботы. Обратите внимание, что интенданты могут выполнять обязанности секретарей у Герцогов и императоров. По этой причине не удивительно, что многие из этих людей являются отставными военными или мушкетерами.

Интендантам подчиняются мэры. Люди избираются на эту должность раз в три года гражданами конкретного города. Городской мэр отвечает не только за деятельность поселения, но так же и за местные свадьбы, похороны и прочие мероприятия, вовлекающие в себя большое количество людей. Реальной политической силы мэры конечно не имеют. Люди, находящиеся на данной должности, получают приказы от вышестоящих аристократов.

В правительстве Монтеня есть 60,000 должностей. Большая часть их была создана по приказу императора для последующей продажи. Как вы понимаете, большая часть должностей фиктивна, но обеспечена некими привилегиями (в том числе и поступающими налогами), вследствие чего обладание ими важно для каждого аристократа.



Закон

Монтеньская законодательная система работает на трех уровнях: имперском, герцогском и региональном. Имперские законы вырабатываются правителем королевства, действуют на всей территории Монтеня и имеют силу над всеми остальными законами. Герцогские законы действуют только на территории герцогства и имеют более низкий приоритет, чем имперские постановления. Региональные законы создаются маркизом и действуют исключительно на локальной территории, не вступая в противоречии с имперскими и герцогскими постановлениями.

Таким образом, законодательная система Монтеня не унифицирована. Она представляет собой лоскутное одеяло постановлений, которые меняются от территории к территории. Человек, покинувший пределы собственного региона, имеет большие шансы нарушить закон, действующий на территории соседней земли.

Правосудие

В Монтене существует три типа судов. При этом для аристократов действует один суд, тогда как для простых людей - другой. Естественно, судьи делают для аристократов всевозможные уступки и стараются минимизировать тяжесть возможного наказания. Суды стараются разбирать гражданские и уголовные дела отдельно. В последнем случае, добычей улик и свидетельств для суда занимаются мушкетеры.

Низший суд

Споры между обывателями слушаются в низшем суде. Интендант председательствует как судья. Как правило, рядом с ним заседают еще и два мушкетера, которые слушают дело.

Регулярный суд

К нему может апеллировать низший суд. Кроме того, здесь же слушаются дела среднего класса и деревенской аристократии. В суде председательствует маркиз. Кроме того, в среднем суде разрешается большая часть гражданских дел, касающихся налогов и

торговли.

Высший суд

К нему может апеллировать регулярный суд. Высший суд – это суд аристократии. В суде председательствует герцог. Благородные и деревенская знать, несогласная с решением суда, может апеллировать к императору. Однако, для всех остальных обитателей Монтеня, приговор высшего суда считается окончательным и обжалованию не принадлежит.

Защита и свидетельские показания

Несмотря на то, что граждане Монтеня имеют право на адвоката, частенько у них не хватает денег для того, чтобы нанять защитника. По этой причине крестьяне, в подавляющем большинстве случаев, защищают себя сами. Простые люди, решившие спорить с купцами, деревенской аристократией или благородными, имеют ничтожные шансы на победу, ибо в монтеньском суде частенько побеждает тот, у кого больше денег. Для апелляции к более высокой инстанции также нужны деньги (в размере 200G). Таким образом выходит, что для окончательной победы в споре, простому человеку необходимо выиграть три заседания подряд, тогда как его противнику достаточно победить в одном. Для крестьянства подобные расходы конечно же являются неподъемными.

Что касается свидетельских показаний, то слово аристократа ценится выше слова крестьянина. Более весомыми считаются только показания высокопоставленного мушкетера. Слово мушкетера, кстати, стоит столько же, сколько доказательства, полученные от трех простых людей. Документы могут быть представлены в суде как аристократами, так и простыми людьми. Однако простолюдины не могут оспорить правдивость аристократической бумаги.

Приговор

Аристократ, проигравший суд, получает наказание примерно так же, как и простой человек. В случае гражданского дела, приговор означает величину штрафа, которую должен заплатить проигравший. Если виновный не



может внести означенную сумму, он попадает за решетку и может быть лишен части своей собственности. Собственность аристократа не подвергается изъятию ни в коем случае.

В случае разрешения уголовного дела, несправедливость карательной государственной машины проявляется еще более ярко. Простые преступники вынуждены платить штраф и подвергаются экзекуции: клеймению, отрубанию конечности или смерти. Аристократы практически не страдают от подобных жестокостей за исключением тех господ, что совершили наиболее ужасные и неприемлемые преступления. Частенько суд ограничивается тем, что конфискует часть собственности.

Измена и убийство благородного человека всегда караются смертной казнью.



МУШКЕТЕРЫ

Мушкетеры – профессиональные защитники правопорядка в Монтене. Они выслеживают преступников, предъявляют доказательства в суде, а также поддерживают покой на городских улицах.

Как стать мушкетером.

Любой человек, решивший стать мушкетером, должен отправиться в Шаруа. Набор в ряды мушкетеров производится каждые четыре месяца. При этом, будущий служитель правопорядка должен удовлетворять следующим критериям

- Ему должно быть не менее 16 лет.
- Он не должен был быть осужден монтенским судом.
- Претендент не должен иметь недостатков, которые отрицательным образом скажутся на выполнении им служебных обязанностей.

Первый класс мушкетеров доступен только тем людям, которые отслужили не менее трех лет в монтенской армии. Все остальные

претенденты поступают в два оставшихся класса.

Базовая подготовка

Предварительная подготовка занимает шесть месяцев усердной работы. Ее кульминацией является испытательная неделя, в течение которой будущие мушкетеры показывают свои физические умения, а также проходят проверку письменных знаний и демонстрируют преподавателям навыки оратора. Обратите внимание, что предварительную подготовку проходят не более 10% поступающих. Счастливчики, прошедшие через отсев, начинают изучать полноценный трехлетний курс будущего мушкетера. Впрочем, люди, не сумевшие поступить в академию, также получают ценные знания по нижепредставленным дисциплинам:

Чтение и письмо: Обитатели Монтеня, по большей части, безграмотны, а образование, которое дается в школах организовано на чрезвычайно низком уровне. Таким образом, мушкетерские курсы позволяют монтенцам изучить буквы и получить предварительные навыки чтения.

Математика: Студенты изучают базовые математические операции, которые важны для экономических расчетов.

Политика: В массе своей, крестьяне с трудом представляют, кто и как правит ими. Мушкетерам же это знание необходимо, ибо от влияния конкретных правителей зависит работоспособность законов на определенных территориях.

Экономика: Студенты изучают основы монтенской экономики и системы налогообложения. Кроме того, они изучают обязанности аристократии и деревенских дворян.

Этикет: Мушкетеры должны представлять закон, а значит, они должны быть безупречны во всем. Кроме того, этикет нужен мушкетерами еще и потому, что они частенько оказываются при дворе. Навыки этикета позволяют мушкетерам общаться с аристократией, учитывая стиль и привычки дворянства.



Верховая езда: Помимо всего прочего, будущее мушкетеры учатся ездить верхом и ухаживать за своими лошадьми. Это действительно важно, поскольку в критической ситуации конь может спасти жизнь своему ездоку.

Фехтование: Один из основных предметов во время тренировки. Мушкетеры получают базовые дуэльные навыки, учатся избегать обманных приемов и получают краткие знания по основным боевым стилям Тэйи.

Криминалистика: Дисциплина представляет учащимся сведения о том, как правильно опрашивать свидетелей и искать улики. Кроме того, здесь же даются сведения о большинстве легальных процедур и способах их практического проведения.

Международные обычаи: Базовые сведения об этикете и обычаях, принятых в других странах.

Мушкетерская школа

Трехлетний курс обучения оказывается по зубам только половине поступивших. В конце обучения, молодые мушкетеры приносят так называемую Мушкетерскую клятву. Учеба – длительный и сложный процесс, связанный с многочисленными трудностями. День мушкетера начинается в 5 часов утра и продолжается 12 часов.

Клятва

Клятва верности Императору приносится после завершения трехлетнего учебного курса. Только после этой процедуры претенденты становятся «настоящими» мушкетерами. Перед тем, как принести клятву, мушкетеры одеваются в гражданскую одежду и под руководством своего командира идут к монументу Бастиона (этот памятник, как вы помните, посвящен мушкетерам-героям).

Добравшись до монумента, мушкетеры делятся на маленькие группы. Члены каждой группы обвивают свои запястья единой веревкой, что должно символизировать братство в среде мушкетеров. Клятва верности произносится в тот самый момент, когда руки клянувшихся находятся над пламенем Бастиона. Если один из мушкетеров отдергивает руку от пламени, братья помогают ему набраться сил, вытерпеть

боли и до конца произнести слова клятвы.

Сама клятва звучит так:

В этот день я, [имя претендента], обязуюсь быть верным Солнцу. Пусть свет его руководит моими поступками сейчас и до конца моей жизни. Пусть он поможет мне сопротивляться искушениям и быть честным с самим собой и с окружающими. Пусть моя шпага и плащ напоминают мне о том, кем я являюсь на самом деле и какая ответственность лежит на моих плечах. Пусть душа моя будет стойкой, а руки сильными. Пусть жадность и ненависть обойдут меня стороной. Я приношу эту клятву, стоя между своих братьев. Один за всех и все за одного!!!

Обязанности мушкетеров

По сути дела, у мушкетеров есть всего две обязанности: следить за порядком и быть арбитрами в судебных спорах.

Охрана порядка

В каждом городе, численность обитателей которого превосходит 500 человек, располагается гарнизон мушкетеров. Эти люди исполняют обязанности локальной полиции и знают все государственные и местные законы. Они имеют право допрашивать свидетелей и арестовывать подозреваемых. Кроме того, в их обязанность входит составление судебных документов, которые могут быть предъявлены во время слушания дела.

Мушкетеры имеют право войти в любой дом города в любой момент времени. При этом они обязаны уважать чужую жизнь. Обратите внимание, что мушкетер может атаковать и даже убить противника без предупреждения, если чувствует, что злодей представляет собой неумолимую и сокрушительную опасность. Сами по себе мушкетеры не выносят приговор и не могут исполнять обязанности судей. Они только лишь собирают улики и предоставляют их на рассмотрение суду. К своим обязанностям мушкетеры относятся очень серьезно.

Арбитражные споры

Мушкетеры могут выступать в качестве



арбитров в гражданских делах между простыми людьми. Под арбитражные вопросы попадают споры о принадлежности земельных участков или судебные разбирательства по поводу раненой лошади. В таких случаях мушкетер в полном праве принять собственное решение. Частенько мушкетеры помогают безграмотным жителям городков прочитать важные письма, написать их или составить юридически правильные документы. Это лишь малая часть той деятельности, которую совершают мушкетеры для монтеньского социума. Однако, даже она столь важна, что мушкетеры пользуются заслуженным уважением у общественности.

Жизнь мушкетера

Орден есть жизнь и семья мушкетера. Жизнь вступившего на путь справедливости не легка, но и награды, которые достаются мушкетерам, весьма почетны.

Семья

Для того чтобы жениться, мушкетер должен получить одобрение со стороны ордена. Служба мушкетера такова, что он часто переезжает с места на место и нигде не пускает корни. По этой причине, супруга должна терпеливо сносить подобные путешествия. Если разрешение на брак получено, то дети Мушкетера получают шанс поступить в лучшие школы Монтеня.

Иерархия ордена

В ордене существуют следующие звания

- Капрал (низший ранг)
- Сержант
- Лейтенант, 2-го класса
- Лейтенант, 1-го класса
- Капитан

К текущему моменту времени капитаном мушкетеров является Жан-Мари Руа эт Рене дю Рон. Новый капитан заступит на его место только после того, как Жан-Мари уйдет в отставку.

Награды

Самыми желанными наградами для мушкетеров являются *Медаль за Храбрость*, *Медаль за Честную службу* и *Медаль Короля Солнце* (ею награждает героев сам король). В ордене имеют хождение всего 12 медалей, которыми награждают за опасные подвиги и секретные поручения.

Наказание

Мушкетеры, преступившие клятву, изгоняются из ордена и подвергаются самому жестокому наказанию. Даже за получение взятки провинившийся мушкетер может быть приговорен к смерти. Смертная казнь заменяется изгнанием в том случае, если провинившийся ранее помог ордену или имел перед ним другие важные заслуги.

Отставка

Мушкетеры уходят в отставку спустя 30 лет верной службы. При этом они получают *Медаль за Заслуги* и могут с относительной легкостью занять любую понравившуюся правительственную должность. Частенько, отставники становятся интендантами и освобождаются от налогов. Кроме того, мушкетеры получают пенсию, на которую и живут.



ЭКОНОМИКА МОНТЕНЯ

После долгих лет финансового роста, экономика Монтеня вступила в состояние рецессии. Кризис был вызван сильнейшими тратами королевства во время Кастилийско-Монтеньской войны. Королевские попытки, направленные на исправление экономической ситуации, так и не завершились успехом. К текущему моменту времени в Монтене существует три вида налогов: *таиль (taille)*, *габель (gabelle)* и *корви (corvee)*.

Таиль является подходящим налогом, который



собирается двумя различными способами. На западе и севере Монтеня Таиль известен как Pays de'Election, тогда как на юге Монтеня его называют Pays d'Etat. Pays de'Election взимается со всех крестьян вне зависимости от их хозяйственного положения и, таким образом, приносит большие суммы денег. Стоит отметить, что в Южном Монтене сбором налогов занимается специальная организация, тогда как в северном и западном - Pays de'Election платят сами крестьяне. Сборщики налогов, положившие деньги в свой карман, обыкновенно оказываются в тюремной камере, где и сидят, пока не выплатят государству искомый штраф. Стоит отметить, что заместители провинившихся опасаются наступления года, следующего после ареста предшественника, ибо к новой налоговой сумме прибавляется старая, скрытая от королевства.

Габель – это налог на соль, который налагается в тех местах, где вырабатывается этот ценный минерал. В местах производства соль стоит дешево, вследствие чего семьи соледобытчиков едва сводят концы с концами. Помощники императора доставляют соль в отдаленные уголки Монтеня и там продают ее втридорога. Стоит отметить, что обитатели страны, живущие рядом с соляными выработками, обязаны каждый месяц покупать некоторое количество соли, которое, как правило, бывает лишним и наносит серьезный удар по семейным накоплениям. Поскольку налог был введен в обращение чрезвычайно неудачно, нет ничего удивительного в том, что в стране появились соляные контрабандисты (их называют *faux saulnier*). Для противодействия нарушителям порядка, правительство создало отряды *marechaussee* – солдат, занимающихся поимкой соляных мошенников. Как минимум четверть средств, собранных посредством Габель, идет на оплату труда и перевооружение *marechaussee*.

Корви – налог на принудительные работы. Каждый Монтенец, чей возраст не превысил 60 лет, обязан потратить 6 дней в год на устройство публичных построек – мостов, дорог и т.д. Поскольку крестьяне от налога не освобождены, Корви приводит последних в дикое бешенство.

Кроме того, монтеньская казна получает средства от сборов и пошлин, которыми облагаются перевозимые по стране товары. Суммы сборов просто разорительны. К примеру, крестьянин, покинувший пределы крупного города или провинции, должен отдать в качестве сбора сумму, равную третьей части вырученных ранее денег! По этой причине не удивительно, что некоторые крестьяне вовсе не продают свой урожай, а оставляют его гнить на полях. При транспортировке до ярмарки несчастные крестьяне потеряют больше денег, чем сумеют заработать на ней.

Как бы там ни было, экономика Монтеня медленно движется к коллапсу. В стране появились серьезные признаки крупного торгового спада.

ДРУГИЕ НАЦИИ

Монтень окружен врагами буквально со всех сторон. Кастилийцы ведут прямую войну с Императором, тогда как обитатели Авалона пытаются завоевать господство на морях и океанах Тейи. Эйзенцы ненавидят Монтень по результатам войны Креста, тогда как Уссурийцев активно беспокоит магия Порте. Вестенманнавнъярцы вообще считают обитателей описываемого государства изнеженными мальчиками для битья, которым нужна хорошая показательная порка. Таким образом, относительно спокойно в Монтене действуют только купцы из Венделя и Водачче, чья торговая деятельность напрямую связана с экономикой королевства.

Впрочем, не думайте, что граждане Монтеня поголовно ненавидят выходцев из других стран. Это не так. Национализм в Монтене не представляет реальной силы и обитатели страны любят или ненавидят конкретных иноземцев, не распространяя свои эмоции целиком на всю иноземную нацию. С другой стороны, кастилийцы монтенцев действительно ненавидят, ибо их страны находятся друг с другом в состоянии затяжной и кровопролитной войны. Обитатели Монтеня путешествуют по всему миру. Их можно встретить в самых удаленных уголках Тейи и повсюду они стараются вести себя дружелюбно



с соседями. Это, неоспоримый факт.





ГЕРОИ

ПОСЛЕДНЕЕ ПРОЩАЙ, ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Зеркало висело в ее частных апартаментах. Это был единственный предмет роскоши в доме, но большую часть времени он был прикрыт пыльной тканью. Она снимала ткань с вещицы только в том случае, если появлялась истинная необходимость. Она делала это чрезвычайно редко, ибо сама не отбрасывала отражение.

Вздыхнув, она вспомнила о своих обязанностях. Церковь не могла объективно оценить их и всегда ошибалась с выводами. С угрюмой решимостью она взяла в руки острую тростинку и, сжав ее, добилась ровного тока крови. Багровая жидкость заструилась между пальцами. Она не почувствовала боли, поскольку давно научилась игнорировать жуткие пульсации, пронзавшие искалеченную ногу. Первая боль была куда слабее второй, не так ли?

Прижав руку к поверхности зеркала, она провела по нему рукой, оставив на предмете кровавые следы. Мгновение спустя, она прошептала имя, которое, кроме нее, не знал ни один живой человек. В комнате почувствовалось напряжение. Потом послышались шаги, раздававшиеся с того направления, откуда никто не мог прийти. Звук шагов остановился у самого края зеркала, после чего перед ней предстал образ. Тот самый, что еще недавно отражался в императорском зеркале. Взглянув на кровавый след голодными глазами, призрак замер и стал виновато смотреть на нее. Она вежливо отвернулась и призрак принял за трапезу.

– Спасибо вам, мадемуазель Эрика – прошептал призрак, – Теперь вы можете задать интересующие вас вопросы.

Кардинал повернулась и увидела, как с губ призрака срываются последние капли крови. Создание удовлетворенно улыбнулось и Эрика усмехнулась в ответ.

– Следует ли нам соблюдать формальности, Мишель! Иногда мне кажется, что ты в тайне радуешься своему

проклятью.

Существо в зеркале нахмурилось.

– Я не рад ему, Эрика. Просто я следую той самой традиции, которой придерживался последние двадцать лет. Теперь же задавай свои вопросы, пока мой голод не заслонил собою все мои оставшиеся желания.

Долгое мгновение они смотрели друг на друга, после чего Эрика спросила.

– Я чувствую боль, Мишель, но не допущу, чтобы они управляли мной. Но ты прав. Если наш разговор затянется, слуги могут понять, что дело нечисто. Итак, вот мой первый вопрос. Что император сказал касательно кардинала д'Аржено?

– Ничего. Второй вопрос.

– Мерзкий человек! Ладно, что он сказал о войне между Монтенем и Кастилией?

– Он планирует отозвать из армии генерала Монтегю и даровать ему власть над экспедиционным корпусом, который, в свою очередь, направляется в Уссуру.

Эрика нахмурилась, сдвинув брови.

– Что? Но почему? Я не понимаю этого решения! Монтегю выигрывает для императора войну, а он... Его поступок бессмыслен.

– Третий вопрос, Эрика. Будь добра, поспеши!

Она нахмурилась. Мысли, ворочающиеся в ее голове, рождались и умирали в водовороте призрачного вихря.

– Минуточку, надо подумать! Ах, совсем забыла спросить тебя вот эту вещь. В чем состоит смысл нового назначения Монтегю? Почему генерала перебрасывают из Кастилии.

– Это связано с рождением императорского внука. Монтегю должен покинуть страну прежде, чем это случится. Больше я ничего не знаю и считаю, что император безумен. Что-нибудь еще, моя госпожа?



– Только одна вещь, Мишель. Я что-нибудь могу сделать для тебя? Мы знали друг друга много лет, и я готова отдать многое, даже жизнь свою за то, чтобы облегчить твои мучения.

– Есть всего одна вещь, которую я желаю всем своим естеством.

– Я выполню любое пожелание!

– Когда возмездие над ним свершится, и ты больше не будешь нуждаться в моих услугах... Ты должна будешь убить меня.

Эрика замолчала, ее уста были не в силах дать обещание. Мишель вздохнул и ушел, беззвучно растворившись в зеркале.

Шаги призрака стихли, но Эрика продолжала стоять перед зеркалом. Она смотрела в его пустую недвижимую поверхность. Наконец, она собралась с духом и прошептала.

– Конечно, брат. Я сделаю все, что ты хочешь!

КОРОЛЕВСКАЯ СЕМЬЯ

ИМПЕРАТОР ЛЕОН АЛЕКСАНДР дю МОНТЕНЬ IV

(l'Empereur Leon Alexandre du Montaigne XIV)

Дополнительная информация по этому герою может быть найдена в мастерской части книги.

Когда Леону исполнилось 12 лет, его отец Леон Александр дю Монтень XIII умер, оставив королевство в руках своей королевы (наследницы рода Биссе) – Камиллы дю Монтень. Королева не особенно интересовалась своим ребенком, поскольку ее ум занимали придворные интриги и многочисленные финансовые вопросы. Таким образом, молодой император рос под надзором многочисленных нянек, которые и занимались его воспитанием.

Новый любовник императрицы – молодой монтеньский кардинал Морис д'Аржено быстро стал доверенным лицом вдовствующей правительницы и сумел стать закулисным правителем могущественного королевства. Влияние церкви в Монтене быстро росло, и

вскоре религиозная структура достигла такого положения, коего не было у церкви со времен Леона XI. Стоит отметить, что кардинал вел экстравагантный образ жизни и практически не скрывал свою связь с королевой. Молодой император, наоборот, рос в бедности, не соответствующей его положению в обществе и которая невероятным образом контрастировала с чудовищной роскошью имперского двора. Будущий Леон XIV ел оставшиеся на столе куски пищи и спал на рваных одеялах. Красивую одежду он надевал только тогда, когда предстал вместе с матерью перед влиятельными аристократами.



Когда Леону исполнилось 18 лет, он положил свою руку на плечо матушки, улыбнулся и сказал.

– Сударыня, своим развратом вы обесчестили корону. Пришло время уйти на покой и забыть об искушениях двора.

Королева была вынуждена перебраться на маленькую загородную виллу, где и провела остаток своих лет. В последние годы перед смертью она только и делала, что оплакивала свой яркий и экстравагантный образ жизни. С кардиналом королева никогда более не



виделась. Говорят, что на смертном одре она прокляла своего сына на отсутствие потомков мужского пола.

Что касается д'Аржено, то он оставил двор. Леон не только игнорировал его советы, но и частенько вступал с кардиналом в открытое противостояние. Некогда громкий голос монтеньской церкви снизился до едва различимого шепота.

Жизнь Леона стала возмездием судьбе за ужасное детство и юность. Воля нового короля стала законом для всех остальных людей. Император позволял себе любые удовольствия и тратил гигантские деньги на предметы роскоши. Когда казна обогатилась за счет войны Креста, Леон тут же поднял налоги во всем Монтене, дабы обеспечить себе новый, ранее невиданный уровень роскоши.

Первой женой Леона стала крестьянская девушка Эстелла, которая родила императору шесть дочерей, а потом умерла при таинственных обстоятельствах. По всей видимости, Леон искренне и глубоко любил Эстеллу и женился на ней против воли дворянства. Он поступил так, осознавая, что аристократы противятся его правлению и делают все возможное для того, чтобы подорвать основы его власти. Роман с Эстеллой продолжался восемь лет и закончился со смертью королевы. Леон не поверил, что смерть королевы естественна и стал подозревать окружение в тщательно спланированном убийстве. Будучи вне себя от гнева, император убил доктора, который ухаживал за несчастной. По всей видимости, именно в тот страшный час Леон возненавидел мир, который позволил себе подобную жестокость.

Император Монтеня более никогда не женился по любви.

Во второй брак Леон вступил через год после первой жены. Решение было чисто политическим, и его женой стала молодая и красивая принцесса Кастилии – Роза Веласкез дель Сандоваль дю Монтень. С помощью второй жены император хотел укрепить свои отношения с Кастилией и, кроме того, упрочить свое влияние на двор.

Родив императору трех дочерей, Роза Веласкез

прожила короткую жизнь и также умерла при таинственных обстоятельствах. Император Кастилии решил провести собственное расследование смерти и потребовал, чтобы Леон вернул тело королевы на родину для проведения погребального обряда. Нога была передана монтеньскому императору через сына кастилийского короля. Однако Леон отказал монарху в просьбе и похоронил Розу в семейном склепе дю Монтеней. Гордый род Сандовалей возвел собственный мемориал на кастилийском кладбище и отношения между двумя государствами стали стремительно падать в бездну.

В 1647 году Леон женился в третий раз. Новой королевой Монтеня стала ведьма судьбы из Водачче. У короля родилась еще одна дочь, несмотря на то, что он, император хотел получить сына. Чаша терпения Леона переполнилась и он решил, что ему не будет наследовать прямой потомок.

После краха кастилийской власти, Леон решил соблюдать осторожность в отношении с этой страной. В конце концов, это был последний союзник Монтеня, а отношения между двумя государствами были и без того напряженными.

Внезапно, в 1664 году, император Монтеня начал гонения против церкви и открыто объявил себя колдуном. Он в открытую стал практиковать магию, а его высокомерное отношение к религии стало невыносимым для иерархов. Более того, магия перестала быть преступлением и многие последователи Порте поддержали короля в его решении.

В 1666 году случилось то, что должно было случиться. Инквизиция упрекнула Иерофанта в попустительстве еретику и повела за собой армию фанатиков. Безумцы дошли до королевского дворца, где и произошло их знаменитое столкновение с Монтегю. Во время решительной битвы, император постиг нервный припадок. Не контролируя себя, Леон спрятался в темной комнатке, где его и нашел Реми дю Монтень, принесший весть о победе! В награду за великое деяние, император даровал Монтегю звание генерала.

После означенных выше событий, король решил, что ему позволено все. Он в открытую стал нарушать волю церкви, отдал ватиканские



храмы государственным учреждениям и разрушил часть церквей. Его внутреннее Я хотело безумств и Леон шел у него на поводу. Однажды император решил – *Почему бы не уничтожить саму церковь? Почему я не могу сокрушить символ изувеченной юности?* Уже через несколько месяцев кампания против церкви была в полном разгаре. Благородные Монтеня отворачивались от религии, признаваясь в том, что практикуют волшебство. Церковь неуклонно слабела.

Иерофант, посетивший Монтень для того, чтобы успокоить страсти, неожиданно ослаб и быстро умер. В этот самый момент Леон понял, что Теус покровительствует ему, а вовсе не церкви. Он объявил себя Императором, решив присвоить себе титул древних правителей Святой Республики. Формально, на подобную честь мог претендовать только Иерофант, но со смертью главы церкви у Леона уже не было политических конкурентов.

Спустя три месяца после смерти иерофанта, без следа исчез древний враг императора – кардинал д'Аржено. Поскольку личное кольцо священника в один прекрасный день появилось на пальце короля, никто не счел нужным спрашивать о судьбе любовника покойной королевы.

Со временем психическое состояние короля ухудшилось. Его действия стали хаотичными. В некоторые дни Леон мрачно сидел в кресле и думал об ужасном положении своих крестьян, тогда как следующим утром король мог удариться во все тяжкие и обрушить на голову своих подданных новые жестокости. Вне всякого сомнения, император был бы свергнут, если бы не прямая поддержка армии и политическое здравомыслие. Двор ненавидит императора и, при первых же признаках его слабости, набросится на него словно стая голодных волков.

Таким образом, нет ничего удивительного в том, что Леон не верит аристократам. Его единственным другом остался верный телохранитель Реми. В последнее время Леон стал опасаться Монтегю, влияние которого на двор с каждым месяцем становится все больше и больше.

Узнав о беременности своей дочери Доминик,

Леон стал питать надежду на продолжение рода. Император считает, что рождение внука поможет ему обмануть проклятье. Именно поэтому, Леон сделает все для того, чтобы заполучить ребенка под свой полный контроль. Для того, чтобы убедиться в безопасности дитя, император приставил к Доминик трех своих телохранителей. На протесты девушки император не обратил ни малейшего внимания.

ИМПЕРАТРИЦА МОРЕЛЛА дЮ МОНТАЕНЬ

(Imperatrice Morella du Montaigne)

Дополнительная информация по этому герою может быть найдена в мастерской части книги.

Морелла - младшая дочь водаччанского принца Винченцо Каллигари. Красота этой сорокалетней женщины медленно угасает. Морелла имеет черные волосы, зеленые глаза и хороший вкус в области моды. В брак с императором Монтеня Морелла вступила в 1647 году - и еще через год подарила королю дочь. Узнав о том, что жена родила девочку, Леон отвернулся и вышел из комнаты, где лежала императрица. С тех самых пор между супругами сохраняются довольно холодные отношения, которые никто из них не желает разрывать ради политической выгоды своих государств. Отношения между Мореллой и Доминик также напряженные. Дочка не понимает мать, а мать не стремится понимать дочь. В итоге обе женщины оказались невообразимо далеки друг от друга.

Когда Морелле было пять лет, ее сестра Беатрисса сделала три важных предсказания, касающиеся судьбы будущей правительницы Монтеня. Беатрисса предрекла, что Морелла выйдет замуж за самого могущественного человека в мире и при этом не сможет оправдать его надежды. Во-вторых, предсказательница заявила, что наследовать Морелле будет самый могучий волшебник за всю историю Тэйи, ну а в-третьих, смерть Мореллы совпадет с началом кровавой резни глобального масштаба. Первое пророчество уже сбылось. Два остальных ждут своей очереди.

Относительно недавно, водаччанский скульптор Паскаль Вестанци нанес визит в

императорское Шато. Во время своего пребывания при дворе, Паскаль создал замечательную статую императора. Морелла умудрилась встретиться со скульптором и предложила последнему сделать изваяние императрицы.



Паскаль согласился, и императрица начала позировать скульптору. Морелла провела с Вестанци множество приятных часов, во время которых водаччанцы вспоминали свою прекрасную родину. Скульптура Императрицы оказалась настоящим шедевром. Морелла решила показать ее своему мужу, предвкушая возможный восторг императора.

Когда со скульптуры было сдернуто белое полотно, император замер. Его глаза стали холодными и жестокими. Повернувшись к своей супруге, Леон заявил: «Никогда не забывайте о том, что вы принадлежите мне, Морелла. Мне! И никому более!». После этого император замолчал и в бешенстве вышел из комнаты.

Уже через несколько минут в зал вбежали взволнованные гвардейцы, которые принесли печальную весть об отце Паскаля и вывели скульптора из комнаты. Сердце Мореллы

пронзила волна отчаяния. Императрица попыталась предупредить Паскаля о возможной опасности, но не смогла спасти творца. Когда Паскаль не вернулся, королева поняла, что несчастный водаччанец мертв.

Призвав в комнату двух привратников, Морелла приказала им спрятать шедевр Паскаля в тайном месте. При этом императрица заметила, что если привратники проболтаются кому-нибудь о том месте, где таится статуя, души болтунов будут посланы прямиком в бездну.

После смерти Паскаля, Морелла нашла успокоение в рисовании. Императрица стала рисовать картины, изображающие обитателей дворца. Одной из ее моделей стал сам Жан-Мари Руа эт Рене. Поскольку аристократ был её симпатичен, а его люди не мешали ее художественной деятельности, Морелла выделила Жану-Мари несколько дополнительных часов свободного времени.

Что касается Леона, то император навещает свою жену только для того, чтобы благословить или проклясть какого-нибудь человека. Иногда он просит Мореллу подергать за нити судьбы. Стоит отметить, что когда Морелла смотрит на нити судьбы Леона, они поражают ее своим невероятным цветом. Свет, исходящий от них, иногда подобен свету солнца. Такими яркими нитями практически невозможно управлять!

В некоторых ситуациях, Морелла отказывается от вмешательства в чужую судьбу и тогда Леон покидает комнату королевы, испытывая сильнейшее разочарование и недовольство. Говоря Морелле «Делай, что хочешь», король не забывает гневаться на жену. Стоит ли говорить о том, что Императрица с ужасом ожидает тот день, когда ее услуги не понадобятся императору, а союз с Водачче окажется для Монтеня бесполезным.

Любая ошибка Мореллы может стоить императрице жизни и несчастная женщина это прекрасно понимает.

ДОМИНИК дю МОНТАЕНЬ

(Dominique du Montaigne)

Дополнительная информация по этому герою может быть найдена в мастерской части книги.

Доминик – самая младшая дочь императора и единственная дочь, рожденная от Мореллы. Когда Ведьмы судьбы проверили нити Доминик, они обнаружили, что девочка не имеет в своей крови ни единой частички волшебства, и Леон потерял интерес к своему чаду. Поскольку мать с прохладой относилось к своему ребенку, Доминик росла на кухне и получала ласку от домашней обслуги.



В возрасте девяти лет, Доминик отдалилась от родителей настолько, что большую часть времени проводила в компании своих сверстников – детей слуг и служанок. Мать и отец могли найти свою дочь с превеликим трудом, ибо ей не стоило ни малейших сложностей спрятаться от родителей в хитроумных закоулках дворца. В конечном итоге, личность Доминик стала эгоцентричной. Девушка чувствовала себя в обществе слуг значительно лучше, чем в обществе аристократов.

Для того чтобы отучить дочь от нелепых выходок, императрица решила привлечь Доминик к решению дворцовых проблем. Молодую девушку стали использовать в качестве посланника, дарующего ценные

подарки или представительницы королевской семьи, исполняющей не очень сложные, но важные социальные функции. Доминик воспользовалась своим новым положением для того, чтобы привлечь на свою сторону нескольких служанок, шпионивших на влиятельных монтевских аристократов. Перевербованные шпионки, позволили Доминик создать свою тайную сеть осведомителей. Влияние Доминик росло, следуя за ее новым положением. Вместе с влиянием рос и доступ к получаемой информации, которая была интересна многим благородным людям Тэйи. Впрочем, несмотря на экстравагантные выходки, жизнь Доминик медленно скатывалась в пучину обыденности.

Все изменилось, когда на политической арене страны появился Монтегю. Для того чтобы выделить храброго солдата из своей социальной среды, император выдал за Монтегю свою младшую дочь и тем самым даровал генералу доступ в императорскую семью. Доминик довольно быстро нашла общий язык со своим новым мужем. В конце концов, он был выходцем из простой семьи, а Доминик понимала таких людей с самого детства. Однако отношения между супругами так и не вышли на романтический уровень. Супруги не смогли до конца понять чаяния друг друга, но их брак оказался крепким. Доминик уважает своего мужа, но не уверена в том, что любит его. С другой стороны, общество генерала ей приятно, поскольку он заинтересован в своей жене и не питает к ней той холодности, которую Доминик всегда чувствовала со стороны родителей. Впрочем, до настоящей любви между молодыми людьми все еще далеко. Им придется проделать не малый путь для того, чтобы из простого уважения выросло нечто большее.

Доминик имеет водачанскую служанку Анну, которая, к тому же, является ведьмой судьбы. Девочки привязались друг к другу в возрасте 6 лет и с тех пор не расстаются. Императрица приказала Анне защищать Доминик, поскольку ее дочь не обладала способностью к колдовству. К текущему моменту времени, Анна является лучшей подругой Доминик и готова защищать ее до последней капли крови. В то же самое время, ведьма поставляет

императрице полную информацию о поступках ее дочери.

После того, как Доминик узнала, что в ее чреве растет ребенок мужского пола, император вновь вспылал интересом к своей дочери. Теперь он осыпает ее дарами и комплиментами, щедро одаряя теплом, которого так не хватало маленькой девочке. Доминик боится, что всплеск внимания и интереса несет с собой какое-то зло. Молодая женщина не знает, что именно ей грозит, но боится, что отец может отнять у нее ребенка.

ДРУГИЕ ДОЧЕРИ ИМПЕРАТОРА

Другие девять дочерей императора имеют при дворе значительно меньшее влияние, чем Доминик. Однако, мы напишем про них несколько строчек, ибо они являются членами королевской семьи.

Самой старшей дочерью Леона является Эстелла – рожденная от первой королевской жены. Это прекрасная женщина, обладающая совершенной красотой, черными волосами, персиковой кожей и губами, красными словно гранат. У Эстеллы есть дочери, унаследовавшая необычайную красоту своей матери.

Вторую по старшинству дочь зовут Чери дю Монтень. Она полнокровная волшебница, женатая на известном кастилийском аристократе Доне Альдано. Война серьезнейшим образом повредила репутации Чери, но кастилийцы до сих пор с уважением относятся к молодой девушке и не смеют ее трогать даже пальцем.

Третья и четвертая дочери имеют в своей крови слабое колдовство. Поскольку девушки – близняшки, они могут взаимодействовать одновременно только с одним и тем же объектом. К примеру, красавицы умеют передавать друг дружке тайное послание, делая это скрытно от посторонних глаз. Девушек зовут Розамонда и Эвелина дю Монтень. Розамонда выполняет работу инспектора королевского военного флота, тогда как Эвелина сопровождает свою сестру в морских путешествиях. Кроме того, она жената на выходец из семейства Эталон. Девушки близки друг к другу и стараются не расставаться на длительные промежутки времени.

Пятая королевская дочь – Мириам дю Монтень – посол Монтеня при дворе Венделя. Эта женщина имеет романтические отношения с главой гильдии Плотников, мастером Йорисом Браком. Поскольку отношения между молодыми людьми оказались вынесены на публику, император отправил дочери гневное письмо, в котором требовал разорвать отношения или немедленно выйти за муж.



Шестая королевская дочь – Лидия дю Монтень – полнокровный волшебник Порте. Исчезла при таинственных обстоятельствах во время изучения леса Локхорн. Поиски не дали результатов. Был найден лишь окровавленный кусок походного платья.

Следующие три дочери были рождены от второй жены Леона, королевы Розы Веласкез дель Сандоваль дю Монтень. Поскольку Роза не имела магического таланта, в крови ее дочерей текла лишь половина королевской крови. Кроме того, дочери унаследовали от матери прелестную бледную кожу и завораживающие черные волосы.

Анна дю Монтень стала первой дочерью Розы. Эта девушка нашла счастье в браке, выйдя замуж за Жана-Мари Руа эт Рене, капитана



королевских мушкетеров. Анна - ловкий придворный, уверенно чувствующий себя в среде высших аристократов Монтеня. Как правило, девушка исполняет при дворе многочисленные социальные функции: является представителем королевской фамилии, следит за аристократами из менее знатных родов и пытается сохранить во дворце веселую и непринужденную атмосферу.

Восьмая дочь Леона, Николетта дю Монтень, всегда была упорной и своенравной девчонкой. Однажды она так разозлила своего отца, что император выставил ее за дверь шато. Сейчас Николетта исполняет роль королевского посланника в Паи. В действительности, ее влияние на дела в Паи не значительно и вряд ли превосходит влияние какого-нибудь заштатного маркиза.

Изабетта дю Монтень – восьмая дочь императора. Сбежала из дворца в возрасте пяти лет. Ее утомила лживая атмосфера королевского двора. Сейчас Изабетта известна под именем Изабелль. Она ведет опасную жизнь контрабандиста, прорывателя блокады и пирата, а также участвует в сражениях Кастильско-Монтеньской войны.

МОНТЕГЮ дю МОНТАЕНЬ

(Montegue du Montaigne)

Дополнительная информация по этому герою может быть найдена в мастерской части книги.

Генерал Монтегю родился в крестьянской семье в провинции Паруа. Его мать умерла так рано, что Монтегю не успел ее толком запомнить. Следом за ней умер отец, которого убила испугавшаяся волка лошадь. Копыто животного проломило отцу голову. В возрасте 15 лет будущий генерал остался полной сиротой.

Поскольку дома Монтегю более ничего не держало, он продал ферму и нанялся в армию. Спустя два года службы молодой человек получил звание капрала и прошел воинскую тренировку под руководством Люка Флобера дю Дора. Люк научил Моонтегю военной истории, а также преподавал ему множество уроков относительно классической тактики и

стратегии ведения военных действий. Монтегю внимательно относился к учебе. Вскоре он детально знал каждую битву прошлых веков и мог сказать в чем заключались ошибки и достоинства тех или иных военных планов.



Знаменитый бой Монтегю произошел вскоре после завершения учебного курса. Инквизиция Кастилии вторглась в пределы Монтеня для того, чтобы покарать короля-колдуна. Война докатилась до входа в королевский дворец и казалось, что защитники императора обречены на поражение. В критический момент битвы Люк пал от кастилийской пули и командование перешло в руки Монтегю. Бывший крестьянин не испытывал особенной преданности Леону XIV, но сражался отчаянно, ибо от победы зависела его жизнь. Движимый интуицией и чувством военного предвидения, Монтегю отдал приказы, которые привели монтеньцев к победе.

Дальнейшая жизнь Монтегю стала вихрем невероятных событий. Король произвел его в генералы и отдал ему в жены свою младшую дочь. Слуги выбивались из сил для того, чтобы научить Монтегю хорошим манерам и преподавать ему основы этикета. Генерал стал

одеваться в красивую одежду, предназначенную для аристократов, но и в ней продолжал себя чувствовать неловко. В конце концов, состоялась пышная церемония, во время которой король представил Монтегю цвету монтенского дворянства, после чего вручил ему бразды правления армией. Первым приказом императора стало вторжение в Кастилию. Конечно же, Леон попросил своего Генерала не уничтожать политических противников. Император потребовал от Монтегю освобождения людей Кастилии от гнета инквизиции и Ватиканской церкви. Согласно второму приказу, Монтегю должен был посадить на трон бывших кастилийских королей.

Во время Кастилийской войны, Монтегю использовал новую революционную тактику. Используя колдунов Порте в качестве курьеров, генерал разделил армию на маленькие, маневренные блоки, способные быстро передвигаться и обмениваться информацией в реальном времени. Если бы не колдуны Порте, подобные отряды были бы быстро разгромлены, но магия позволяла командирам воинских формирований заранее обходить опасности и наносить удар по тем отрядам неприятеля, которые меньше всего были готовы к сражению. Не прошло и года, как армия Монтегю отбросила кастилийцев на изначальные территории, после чего генерал стал героем в глазах монтенских крестьян.

После того, как король избавился от Иерофанта и надел себе на голову императорскую корону, Монтегю обнаружил, что милость Леона сменилась опалой. Император отозвал Монтегю с линии фронта и приказал генералу сформировать экспедиционный корпус, который должен был вторгнуться в Уссуру. Монтегю попрощался со своей красавицей женой и отправился выполнять самоубийственный приказ своего повелителя. В том что поход закончится катастрофой, генерал не сомневался. Он был прагматиком и знал, на что способны его люди.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ МОНТЕНЬЦЫ

КАРДИНАЛ ЭРИКА БРИГИТТЕ ДЮРКХАЙМ (Cardinal Erika Brigitte Durkheim)



В Кардинальском соборе Ватиканской церкви Эрика занимает место от Эйзена. Эрика - тридцатилетняя блондинка, которая смогла сохранить свою изначальную красоту. Из-за перенесенной в детстве болезни, Эрика прихрамывает на левую ногу, что несколько портит ее внешний вид.

Эрика присоединилась к церкви в раннем возрасте и прошла через все ступени иерархической лестницы благодаря своему упорству и благочестию. Кроме того, ей помогали родители, которые имели некоторый политический капитал и с трепетом относились к делам святой организации.

Свое религиозное образование Эрика получила в Кастилии в городе Ватикан. Ее наставником стал Сальвадор Гарсия, который помог девушке получить епископство, а потом и кардинальский титул.

Не так давно выяснилось, что Эрика имеет страшную тайну – она может разговаривать с



призраками, которые обитают в зеркалах. Один из слуг случайно подсмотрел за тем, как кардинал ведет беседу с таинственным существом, которое недалекий человек назвал демоном. Инквизиторы тут же возбудили следствие и в течение трех дней с пристрастием допрашивали кардинала. Эрика была выпущена на свободу со всеми снятыми обвинениями. Ход допроса по всей видимости оставил след в душе кардинала, ибо она не любит вспоминать о тех печальных днях, даже несмотря на то, что добилась от инквизиции публичных извинений (что довело до бешенства некоторых высокопоставленных церковных деятелей).

Эрика прибыла в Монтень для того, чтобы помочь кардиналу д'Аржено в поисках пропавшего Иерофанта. До этого самого момента, священники лишь совсем немного знали друг друга, но Эрика понимала, что дело кардинала – правое, и ему требуется любая возможная помощь. Для того чтобы разобраться в таинственном деле, Эрика оставила единственное Эйзенское кресло в соборе и отправилась в Шаруа. Конечно же, д'Аржено был очень признателен кардиналу Дюркхайм за помощь в проведении расследования.

Когда расследование вошло в заключительную фазу, Эрика хотела было покинуть Монтень, но тут случилось страшное – пропал кардинал д'Аржено. Хуже того, уже на следующий день, император предстал перед аристократами с кардинальским кольцом на пальце. Эрика добилась от императора аудиенции и попыталась добиться от него объяснений. Император практически признался кардиналу в своей причастности к исчезновению и, более того, попытался соблазнить Эрику, не обращая внимания на вопли кардинала о девственности и celibate (Эрика едва удержалась от того, чтобы озвучить факт личного неприятия мужчин). Не добившись от Эрики желаемого, император в бешенстве завершил встречу и прогнал кардинала из дворца. По всей видимости, Леон был уверен в том, что Эрика станет жертвой его страсти и подобное упорство кардинала довело императора до нервного срыва.

Стоит отметить, что Эрика не озвучила свое открытие на Кардинальском соборе. Она

осталась в Монтене и сейчас пытается исправить тот урон, что нанес церковным институтам Леон XIV. Как вы помните, аристократы не уважают церковь, следуя текущим модным тенденциям. Леон XIV также делает все возможное для того, чтобы аристократы с презрением относились к священникам, кардиналам и прочим служителям веры. Эрика пытается сгладить противоречия между церковью и светским миром, но пока не добилась в этом деле существенных успехов, поскольку аристократы просто не относятся к ее деятельности серьезно.

Эрика верит, что сумеет восстановить в Монтене церковную иерархию, после чего вернется в Эйзен. Дела на Родине кардинала Дюркхайм идут совсем плохо, и Эрика понимает, что вскоре ей придется заняться делами собственного Отечества.

ТЕРЕЗА РОА эт РЕНЕ дю РОН

(Therese Rois et Reines du Rogne)



Тереза - пламенная аристократка шестидесяти лет. Молодые родственники вынуждены сопровождать ее в прогулках практически



каждый день. Красота этой женщины давно выцвела, но Тереза продолжает собирать свои серебристые волосы в модный пучок. Взгляд Терезы остался таким же дерзким, каким был в годы молодости.

Будучи девочкой, Тереза воспитывалась на героических историях, связанных с приключениями мушкетеров. Молодая прелестница с уважением относилась к обязанностям семейства по защите короны, а ее разум питался романтическими иллюзиями относительно будущего. Тереза надеялась, что в один прекрасный день присоединится к ордену и путем усердных тренировок станет замечательным мушкетером.

В один прекрасный день мечты стали реальностью – Тереза стала защитником королевской семьи и долгие годы провела на этой почетной и трудной службе, охраняя жизнь Леона XIII. Тереза покинула службу, когда встретила молодого человека из семейства д'Аур и без памяти влюбилась в него. Будучи последним членом рода Руа эт Рене, Тереза унаследовала свою фамилию и передала ее собственному ребенку (получив предварительно согласие от мужа).

Перестав защищать императора шпагой, Тереза стала дворцовым политиком и теперь защищала своего короля пером и словом. Шли годы, муж Терезы умер, а ее дети выросли и вышли замуж. Несколько следующих лет Тереза провела в одиночестве, углубившись в собственные мысли и воспоминания. После смерти собственного отца, Тереза стала главой рода Руа эт Рене. Поправив финансовые дела семейства, Тереза воспользовалась своим влиянием и стала играть серьезную роль при королевском дворе. К текущему моменту времени, Руа эт Рене является доверенным лицом Леона XIV и одним из его ближайших советников.

Тереза считается «Бабушкой монтенской политики». Тереза про все имеет свое собственное мнение и управляет семейством сильной рукой. Тереза старая, невероятно упрямая леди, которая все делает так, как считает нужным. Если один из ее потомков внезапно устраивает «бунт», Тереза лишает его финансирования и обрезает поступление денежных средств, пока молодой человек не

одумывается.

Тереза - верная помощница Императора. Она считает своего господина человеком без изъяна, а Монтевь видится ей самой передовой страной Тэйи. Преданность Терезы императору столь велика, что она отправила одного из своих сыновей в Донжон только потому, что последний плохо отзывался о короле Леоне. Гнева Терезы боится все семейство. Среди Руа эт Рене популярна следующая поговорка: «Я лучше плюну в глаз Теусу, нежели скрещу взор со старухой Терезой».

Влияние Терезы при дворе велико, но ближайшие родственники с трудом выносят ее тиранию. Жан-Мари Руа эт Рене терпит ее, пока она не упоминает имя его жены. С другой стороны, Жерар Руа эт Рене так устал от старухи, что рекрутировался в военно-морской флот специально для того, чтобы убраться из дома.

ЛЕДИ ЖЕЙМЕ СИС дю СИС

(Lady Jamais Sices du Sices)



Леди Жейме - высокая и стройная аристократка на излете третьего десятка лет (имя этой



мадемуазель в переводе с монтеньского означает «Никогда», и было вызвано нелепой шуткой ее родителей). Жейме занимается тем, что сует свой нос в дела других аристократов, что доводит до кипения придворных старой закалки.

В молодости леди Жейме хотела стать ученым. Пытаясь набраться знаний, наша героиня с невероятным упорством продиралась через огромные тома «Всеобщей истории Тэйи». Разобравшись с этим замечательным трудом, Жейме обратилась к политическим трудам Монтеня, написанным в сатирическом ключе, откуда и вынесла для себя много новой и полезной информации. Поскольку старший брат Жейме пытался стать лидером семейства, отец девушки не утруждал себя образованием дочери. В конечном итоге, знания леди в области математики, экономики и страноведения оказались очень поверхностными.

Историком Жейме так стать и не удалось, поскольку перед самой отправкой в университет, ее братец погиб на охоте. Отец девушки нехотя взялся преподавать девушке искусство политики понимая, что дочка станет главой семейства. Естественно, Жейме страшно разозлилась, ибо хотела связать свою жизнь с наукой. Математика и экономика вызывали у девушки скуку, так что наша героиня занималась этими дисциплинами с явной неохотой.

Пытаясь научить девушку дворцовым интригам, отец потерпел полный провал. Более того, он уверился в том, что будущее семейства дю Сис при дворе находится под серьезным вопросом.

Все изменилось в тот момент, когда один из придворных аристократов позволил себе вольно высказаться относительно нашей героини. Жейме контратаковала его колкими выпадами, в результате чего двор смеялся не над дю Сис, а над неудачником, репутация которого была окончательно загублена. Для аристократа это была страшная катастрофа, поскольку в словесной дуэли его победила женщина, которую едва знали при дворе.

Жейме же в свою очередь узнала, что ее талант к насмешкам нашел множество преданных

почитателей и поклонников. Шутки следовали за шутками и популярность дю Сис непрерывно возрастала. Остроты ее становились все более колкими и жестокими. Насмешек Жейме стали бояться даже те люди, что пользовались политическим влиянием или благосклонностью императора. Один из аристократов, униженных насмешками дю Сис, после разговора с Жейме принял яд для того, чтобы более не подвергаться издевательствам со стороны других благородных.

Пытаясь развить свое словесное искусство, Жейме регулярно оттачивала свой ум, доведя его до такой остроты, с которым могло сравниться лишь лезвие фехтовального меча. Теперь Жейме могла обидеть аристократа даже не заметив, что сделала. Частенько, реплики Жейме становились модными замечаниями, которые использовались аристократами для внутренних интриг и кулуарной борьбы друг с другом. Для того чтобы упрочить свое положение и обезопасить себя от угроз со стороны злопамятных благородных, Жейме стала вести очень осторожную политику. Она пытается смягчать свои шутки против потенциальных друзей и безжалостно разить сатирой своих главных врагов. Жейме поддерживает тонкий баланс колкостей, понимая, что в подобном деле ошибки не допустимы.

Занятно, но Жейме имеет нескольких друзей среди высшей аристократии Монтеня. С другой стороны, некоторые представители влиятельных фамилий ненавидят Сис дю Сис до самых глубин своего сердца. В частности, Тереза Руа эт Рене ненавидит Жейме дикой и неуправляемой страстью. Тереза считает, что Жейме не аристократ, а актриса комедийного театра. При этом, старушка плевать хотела на то, что ее главный враг быстро поднимается по ступеням дворцовой иерархии. Для того чтобы сравниться с влиянием Жейме, Тереза работала долгие годы, так что ненависть ее понятна и в чем-то оправдана. Старая женщина мечтает о том, как в один прекрасный момент она сокрушит своенравную дю Сис, и поставит точку в ее стремительной карьере.

В конце концов, даже разуму приходится отвечать за свои высказывания и речи.

КАРЛ ТОМАС ШТАЙНЕР

(Karl Thomas Steiner)

Карл Томас Штайнер - низенький, сухощавый сорокалетний человек, с короткой прической. Карл опровергает множество стереотипов, связанных с выходцами из Эйзена. Во-первых, он не высок ростом, а во-вторых, труслив. Последнее связано с тем, что, будучи мальчиком, он провел одну ночь в Черном лесу. Эта ночь изменила характер Штайнера, а воспоминания о ней, навсегда врезались в его память. Более того, во время прогулки по лесу Штайнер поседел, а его правая рука лишилась безымянного пальца. На груди молодого человека появились шрамы от когтей, которые не могло нанести ни одно известное человеку животное.

С тех самых пор, Карл отчаянно трусит и, оказавшись в опасной ситуации, не может пошевелить ни рукой, ни ногой. После того, как угроза миновала, Карл начинает хныкать или жаловаться на свою тяжелую судьбу.



Стоит отметить, что после лесной прогулки Штайнер даже не догадывался о своей трусости. Он служил гвардейцем Рейнарда фон Више и охранял его младшего сына. Своим

мальчиком аристократ дорожил особенно сильно, поскольку война Креста отняла у него двух старших сыновей. Все изменилось с нападением разбойников, которые попытались ограбить парочку на большой дороге. Во время атаки Карл ударился в панику. Младший фон Више выхватил пистолет и получил пулю. Штайнер не стал сопротивляться и отдал разбойникам все свое имущество. Опасаясь гнева лорда, Карл бежал на юг, написав своему господину письмо с вестью о гибели сына. Прочитав письмо, фон Више тяжело заболел и вскоре умер.

Карл служил под начальством еще нескольких Эйзенфюрстов и каждый раз пытался тщетно преодолеть свой страх. Все его попытки завершались провалом, и он каждый раз оказывался в плену собственных страстей. Эрих Зигер положил конец карьере Карла-охранника, поскольку один из убийц так напугал Штайнера, что смог беспрепятственно преодолеть его гипотетическое сопротивление. Зигер застрелил своего убийцу из пистолета, а потом погнался за бестолковым охранником, который не сумел справиться с возложенной на него работой. В конце концов, после всех этих приключений, Карл был вынужден бежать прочь из Эйзена.

Впрочем, без работы Штайнер оставался не долго. Острый ум и знание тактических приемов позволили ему влиться в ряд монтенской армии. Карл стал снайпером и поступил в тот же самый отряд, что и монтенский крестьянин Монтегю. Стрельба по живым мишеням пришлась по душе Штайнеру. Таким образом, он мог сражаться с врагом и при этом не показывать свою трусость. Карл и Монтегю быстро стали друзьями и провели много вечеров в разговорах друг с другом, попивая сладкое монтенское вино.

Во время знаменитого боя Монтегю, Карл умудрился застрелить трех вражеских офицеров. После того, как бывший командир Штайнера стал генералом, Карл последовал за ним по служебной лестнице и стал одним из ближайших советников. Друзья работали вместе лучше, чем по одиночке. Если сам Монтегю был тактическим гением, то вместе с Карлом он мог творить чудеса. Карл был горд



своим положением в армии и решил навсегда связать свою судьбу с жизнью старого друга.

К текущему моменту времени, Карл находится в Уссуре вместе со своим старым товарищем. В начале, Штайнер пытался отговорить Монтегю от безумного похода в снежную страну. Однако Монтегю смог убедить своего друга в правильности принятого решения. Генерал правильно предположил, что в случае отказа король заключит бывшего спасителя в тюрьму или вообще казнит его. Карл ненавидит свое новое назначение, но понимает те причины, по которым его товарищ отправился в поход. В том случае если Карл дезертирует из армии, положение Монтегю станет плачевным. Генерал зависит от дружеского совета и предательство друга нанесет ему сокрушительный удар, что, практически наверняка, приведет к поражению монтегюнской армии.

ВОЕННЫЕ

РЕМИ дю МОНТАЙЕНЬ

(Remy du Montaigne)



Реми - мужественный, высокий и стройный монтегюнец тридцати лет от роду. Он носит длинные черные волосы и всегда одет в роскошные наряды. На лице Реми можно увидеть длинный шрам.

Судя по всему, Реми - самый умелый фехтовальщик Монтегю, который посвятил любимому занятию большую часть сознательной жизни. Император быстро распознал талант своего брата и сделал его командиром Гвардии. Поскольку Леон очень подозрителен, Реми постоянно находится под наблюдением. Ему приходится доказывать верность Императору не только словом, но и делом, на что уходит огромное количество времени.

Главный соперник Реми — капитан королевских мушкетеров Жан-Мари Руа эт Рене. Брат императора считает Жана-Мари своим врагом, поскольку враждует с ним за внимание Императора и вдобавок к этому боится, что Руа эт Рене когда-нибудь займет его место. Дополнительные трудности создает запутанная система субординации, в результате которой командиры не знают, кто кому подчиняется, и еще больше ненавидят друг друга.

Реми честен сердцем, но годы роскоши и непрерывного успеха развратили его. Наш герой не желает менять свой стиль жизни и не думает отказываться от привычных удовольствий. Реми обожает танцевать с красивыми девушками, любит есть экзотическую пищу и пить вина, доставленные из-за границы. При этом Реми запретил себе напиваться до беспамятства, ибо вино туманит голову. Если в такой момент императора атакует убийца, Реми придется навсегда распрощаться со своими экстравагантными удовольствиями.

Конечно, отношения между Реми и Императором не так уж и просты, как может показаться на первый взгляд. Иногда Леон требует от своего брата уступок, которые Реми выполняет с крайней неохотой. В частности, во время Кастилийской атаки, Реми был вынужден запереться внутри Шато и не пускать в его стены бегущих солдат монтегюнской армии. Таким образом, не будь Монтегю, служивые люди обязательно бы нашли свою смерть. Так-

же им пришлось обучаться новым приемам ведения огня и штурмовать мерзкую стену. Стоит ли говорить о том, что в армии Реми попросту ненавидят? По сути дела, он ходячий кошмар для тех солдат Монтеня, что были призваны в армию из крестьян.

Еще один жуткий рассказ гласит, что однажды король пригласил брата в свои апартаменты, протянул ему бутылку вина и сказал: «Я хочу, чтобы ты принес мне кольцо кардинала д'Аржено. Кольцо должно быть на пальце святоши, а эта бутылка должна быть до краев наполнена его слезами». Согласно истории, Реми вернулся с кольцом, после чего наблюдал за тем, как король вылил содержимое бутылки в коньячный бокал, а после поглощал его содержимое, словно отменное вино. Все содержимое бутылки император так и не выпил, оставив его на очередной «знаменательный день».

Правдива история, или нет, нам неизвестно, но факт остается фактом. На пальце императора сверкает кардинальское кольцо, а самого д'Аржено давным-давно не видела ни одна живая душа.

ЖАН-МАРИ РУА эт РЕНЕ дю РОЖ

(Jean-Marie Rois et Reines du Rogne)

Дополнительная информация по этому герою может быть найдена в мастерской части книги.

Жан-Мари - красивый и статный мужчина тридцати лет. Он известен среди монтенцев как капитан Королевских мушкетеров. Руа эт Рене всегда носит красивую, аккуратную униформу и пользуется необыкновенной любовью у своих последователей.

Много лет назад Жан-Мари был простым юношей, который стремился стать мушкетером и сделать карьеру в этом замечательном ордене. Все изменилось после того, как молодой человек был приставлен в качестве охраны к принцессе Анне дю Монтень, вынужденной предпринять длительное путешествие. Принцесса оказалась очень словоохотливой девушкой. Первые три дня путешествия, Жан-Мари молчал, слушая бесконечные рассказы принцессы о балах и дворцовых удовольствиях.

Когда принцесса, наконец, остановилась, чтобы собраться с мыслями, Жан-Мари осторожно произнес: «Возможно, вы устали рассказывать свои прелестные истории и хотите отдохнуть?»



Анна тут же закрыла рот и глянула на мушкетера таким ледяным взглядом, от которого мог бы на лету застыть ветер. Приободренный молчанием девушки, мушкетер продолжил: «Взгляните вокруг. Мы едем по прекрасной сельской местности, окруженные прелестной природой, а вы только и делаете, что жалуетесь на неких женщин, которые спутали вам все планы и сумели заблокировать вашу идею о новом бале в Паи, а не в Круа. Почему бы вам просто не полюбоваться пейзажами, представшими за окном экипажа? Разве это не прекрасно — путешествовать в тишине и смотреть на цветы, которые сплошным ковром покрыли поля Монтеня. Смотреть на яркие звезды и огромную луну, вместо того, чтобы обсуждать фасон того платья, в котором вы предстанете перед двором. Зачем вы вообще покинули Шаруа, если взяли с собой его душу?».

Разгневанная Анна тут же отвернулась от своего попутчика, и парочка продолжила



путешествие в гордом молчании. Стоит отметить, что до самого конца путешествия принцесса более не произнесла ни единого слова. Добравшись до конечной цели путешествия, Жан-Мари откланялся и вновь начал служить королю. Молодой мушкетер боялся, что грубая реплика, сказанная принцессе, сослужит ему плохую службу. В конце концов, он был простым мушкетером, а его спутница была членом королевской семьи. Однако дни сменялись неделями, а за Жаном-Мари так никто и не приходил. В конце концов, молодой человек перестал беспокоиться и забыл о случившемся эпизоде.

Через три месяца Жан-Мари получил новое задание. К своему удивлению, мушкетер узнал, что Анна отправилась в новое путешествие и решила привлечь молодого человека для участия в поездке, в качестве защитника и телохранителя. Встретившись с принцессой Жан-Мари попытался принести ей свои извинения, но Анна сказала мушкетеру, чтобы он даже думать забыл о подобном сентиментальном вздоре. Второе путешествие прошло в полном молчании. Молчала Анна. Молчал Жан-Мари.

Занятно, но через год оба молчуна соединили свои сердца с прямого благословения императора Леона. Поскольку прежний капитан мушкетеров ушел в отставку, Анна нашептала на ухо своему отцу кандидатуру Жана-Мари и наш герой, благодаря дворцовой мудрости своей жены, стал главой монтепеньских мушкетеров.

Стоит отметить, что Жан-Мари чувствует вкус жизни только тогда, когда находится дома, вместе со своей семьей. Супруги проводят долгие вечера друг с другом. Как правило, они держатся за руки и сохраняют полное молчание. Иногда они смотрят на звезды. Иногда читают, но очень редко говорят друг с другом, поскольку успевают вдоволь наговориться в течение долгого светового дня. Семейное счастье для этой парочки заключается в уединении и покое.

Работа Жана-Мари такова, что ему приходится частенько делать такие вещи, которые не доставляют ему особой радости. Иногда ему приходится доставлять пищу из голодающих деревень, приказывать мушкетерам стрелять в

монтепеньцев, решивших поднять руку против жесткости закона и вести на казнь крестьян, которые украли кусок хлеба. Как правило, Жан-Мари пытается исправить вопиющую несправедливость собственными силами и деньгами, но власть его не безгранична. Капитан мушкетеров верит в доброту и терпение крестьян, но при этом понимает, что сложившаяся ситуация в стране столь ужасна, что изменить ее он просто не в силах.

АЛОИЗ ВАЛОУА ПРАЙС дю РАШЕТИС III

(Alazais Valoix Praise du Rachetisse III)



Алоиз - величественный 50-ти летний мужчина, на голове которого всегда можно увидеть длинный парик, сделанный по последней монтепеньской моде. Стоит заметить, что парик ему идет, в отличие от большинства других аристократов. В молодости, Алоиз был крепким и сильным человеком. Теперь, его тело несколько располнело, но среди других аристократов он смотрится очень внушительно.

Будучи подростком, Алоиз мечтал об океанах и морских приключениях. Он хотел сражаться с ураганами, преодолевать опасные рифы и



защищать корабли от ужасных пиратов. В возрасте семнадцати лет молодой человек покинул отчий дом и поступил в военный флот Монтеня.

Довольно скоро, Алоиз пожалел о своем решении. Ему пришлось столкнуться с долгими периодами скуки, тяжелой работой и жестокими офицерами. Наступило время и наш герой решил, что карьера моряка его больше не привлекает. Обескураженный Алоиз написал письмо отцу и попросил у него заступничества. Родитель был столь зол на Алоиза, что на поиск новой бумажной работы понадобилось два долгих года.

Однако истинный талант молодого человека открылся как раз за письменным столом. Алоиз оказался умелым политиком, который благодаря своему уму, вежливости и чувству такта сумел быстро подняться по социальной лестнице. В конце концов, наш герой достиг такого положения, что сумел впечатлить самого императора. Как-то раз, Алоиз предложил своему королю сыграть в квадраты. При этом в случае победы король мог отрубить Алоизу голову. Иначе молодой человек становился Великим адмиралом королевского флота. Согласно легенде, Алоиз был более слабым игроком, чем император. Однако, во время длительной партии, которая продолжалась не менее 12-ти часов, аристократ непрерывно рассказывал увлекательные истории. Император отвлекался на них, совершал ошибки и, наконец, проиграл. Адмирал до сих пор отрицает саму возможность подобной игры, что заставляет некоторых людей еще более сильно верить в ее правдивость. Сам факт того, что один из лучших рассказчиков Монтеня отрицает свою причастность к игре, вызывает недоумение. История получила такое широкое распространение, что даже стала основой для книги «Величайший гамбит Алоиза».

Стоит отметить, что несмотря на высокий военный пост, Алоиз до сих пор умело пользуется своим врожденным талантом оратора, а также умением врать, не вызывая подозрений. Наш герой занимает в Монтене ряд важных социальных постов и аристократия спешит прислушаться к его голосу, который частенько говорит то, что хотят слышать

представители высших классов общества. Вне всякого сомнения, Алоиз умело играет на страхах и желаниях благородных.

Сами аристократы позволяют Алоизу множество вольностей. В частности они не обижаются, когда адмирал напивается и начинает рассказывать о своих великих морских подвигах, совершенных во времена молодости. Алоиз вспоминает о том, как однажды был высажен на необитаемом острове и провел на нем шесть долгих месяцев. Эта интересная история была бы не так увлекательна, если бы не вранье Алоиза, которое занимает примерно половину рассказа. Впрочем, аристократы не обращают внимания на выдумки адмирала, ибо им нравятся сами рассказы. По причине того, что Алоиз хороший рассказчик, его друзья и товарищи делают все возможное для того, чтобы он продолжал оставаться адмиралом.

Алоиз достаточно сообразителен для того, чтобы оказавшись на борту корабля не вмешиваться в дела команды. Наш герой не является боевым командиром, но ведет себя так хитро и осторожно, что его нельзя поймать на лжи или заставить проговориться. Авторитет Алоиза на флоте остается относительно высоким, вследствие чего капитаны выполняют работу и при отсутствии своего непосредственного начальника.

ГЕНЕРАЛ

(The General)

Несколько месяцев назад, до ушей Императора дошли слухи о том, что пиратская активность в водах Монтеня стала представлять угрозу для торгового судоходства. Услышав о создавшемся критическом положении, король отстранил ответственного адмирала от командования.

Подойдя к подвернувшемуся под руку наемнику, император произнес: «Я верю, что эйзенский генерал справится с работой лучше монтеньских бездарей. Короче говоря, я хочу видеть одного из ваших людей адмиралом флота. Мое распоряжение должно быть выполнено немедленно».

Выбранный для миссии эйзенский генерал оказался мрачным сорокалетним мужчиной. В свое распоряжение наемник получил военное

судно и задание перебить всех пиратов, заходящих в монтеньские воды. Когда канцелярский работник спросил у незнакомца имя для того, чтобы оформить на него каперское свидетельство, то получил следующий ответ: «У меня нету имени». Именно так в бумагах появилось имя «Генерал».



Стоит отметить, что император приказал Генералу добиться видимых успехов в течение трех месяцев, но Генерал сократил этот срок до двух.

Используя хитроумную наземную тактику, морские операции и невероятную жестокость, Генерал умудрился казнить за 57 дней боевой деятельности не менее 40 пиратов. Подобная активность привела к тому, что Генерала стали считать несравненным специалистом по уничтожению пиратских гнезд и притонов. Один звук его имени, заставлял пиратов нервничать и отменять намеченные операции. Убедившись в том, что Генерал оказался на правильном месте, Император обратил свое внимание на другие, не менее важные проблемы.

Ходит слух, что много лет назад Генерал был

благородным человеком, движимым светлыми целями и идеалистическими воззрениями. В какой-то момент времени случилось нечто, что сокрушило прежний дух этого человека. Генерал свернул с пути эйзенского наследия и постарался забыть о нем. Он стал наемником, а целью его жизни стали деньги. Бывшие идеалы оказались втоптаны в грязь, и Генерал стал хранить верность лишь тому господину, который вовремя платил за выполненную работу. Более того, он стал презирать людей, ставящих верность и благородство выше собственного выживания. Вне всякого сомнения, Генерал будет уважать императора до тех пор, пока в его карманы струится поток денег.

Пожалуй, это вся информация которую сможет добыть Леон XIV, если решит внимательно проверить таинственное прошлое охотника на пиратов.

Что касается отношений между Генералом и его командой, то назвать их сложными, значит польстить ситуации. Генерал ненавидит свой сброд, сброд ненавидит Генерала. Для того, чтобы держать людей в форме, эйзенский наемник широко применяет телесные наказания. При этом за провинность одного человека могут ответить сразу же несколько товарищей. О том, что с людьми можно обходиться мягче, Генерал не знает или не стремится знать. Отдавая приказы, он безжалостно бьет своих людей или орет на них во всю глотку. Только так, по собственному мнению, он может сохранить субординацию на судне.

Впрочем, несмотря на все ужасы жестокого обращения, Генерал создал команду, несущую разбойникам смерть. Удары эйзенского наемника обслуживаются многочисленными шпионами, платными информаторами и даже колдунами, которые получают деньги за отменно выполненную работу. Частенько пиратов вытаскивают на казнь прямо из постели. Мрачные ухмылки охотников, холодный утренний воздух и зловещий глаз Генерала оказываются последними воспоминаниями удалой пиратской жизни.

Несколько раз за свою карьеру, Генерал позволял пиратам украсть сундук с сокровищами, предварительно окропленный



кровью наемного колдуна. Следующей ночью, наемники телепортировались на борт пиратского судна и убивали всех обнаруженных негодяев.

Поскольку отряд Генерала невероятно сплочен, встреча с ним представляет смертельную опасность для каждой пиратской группы.

LA LIE DU PEUPLE

Или «отбросы нации». Именно так монтенские аристократы называют этих людей в частной и официальной переписке. В число отбросов входят: крестьяне и ремесленники Монтеня, а также артисты, которые не смогли удержаться при дворе или влиятельном аристократе. Жизнь этих людей печальна, так же как и жизнь обычных крестьян, вследствие чего мы не будем останавливаться на ней подробно и рассмотрим лишь самых известных простолудинов.

ПАСКАЛЬ ВЕСТАНЦИ, ВЕЛИКИЙ ВОДАЧАНСКИЙ СКУЛЬПТОР

(Pascal Vestanzi, Great Vodacce Sculptor)



Паскаль - высокий смуглый человек,

обладающий черными волосами и такого же цвета глазами. Паскалю уже под пятьдесят, но он до сих пор выглядит как 30-ти летний мужчина. Пальцы у него ловкие, а руки хоть и грубые, но умелые. Люди, видевшие Паскаля, никак не могут поверить в то, что этот человек является самым известным скульптором Водачче.

Будучи ребенком, Паскаль играл посреди фонтанов своей прекрасной страны и представлял себя принцем. В один прекрасный день, рядом с местом его игры проходила Ведьма Судьбы, которая держала в руках странное письмо. Издав вопль полный ненависти и угрозы, женщина отправила бумажку прямиком в фонтан. Играющие мальчики замерли. Лишь один Паскаль бросился за письмом в воду и вытащил его из фонтана, прежде чем оно успело хорошенько намокнуть.

Повернувшись к молодому человеку, Ведьма Судьбы произнесла: «Кем ты хочешь быть, когда вырастешь?». Паскаль ответил: «Я хочу быть создателем красивых фонтанов». Ведьма усмехнулась и произнесла: «Однако ты будешь скульптором. Для раскрытия таланта тебе нужен небольшой толчок».

Уже через неделю судьба Паскаля изменилась самым необычным образом. Он стал учеником скульптора, талантом которого восхищался сам принц Вестини. Таким образом, Паскаль попал в поле зрения аристократа и стал расти под его неусыпным контролем. Молодой человек учился у самых талантливых скульпторов мира и пытался стать лучше них в избранном виде искусства. Принц-покровитель ревниво относился к успехам своего скульптора и так привязался к нему, что даже дал схожую фамилию – Вестанци. Именно так Паскаль сумел подняться на вершину мира. К сожалению, в один прекрасный день он совершил чудовищную ошибку...

В поисках славы Паскаль перебрался в Монтень.

Скульптуры Вестанци пришлись по душе местной аристократии. Господа с удовольствием заказывали свои изваяния, и Паскаль все ближе и ближе подбирался к поставленной цели. Он даже сделал статую

самого императора – свой истинный и несравненный шедевр. Завершив работу над скульптурой он сделал вторую, еще более страшную ошибку. Он влюбился...

Влюбился в стареющую женщину, зеленые глаза и красные губы которой обещали ему ни с чем не сравнимое счастье. Преобразовав свою любовь в физическую форму, он создал статую мечты. Каждая линия новой скульптуры выражала любовь Паскаля к своей красавице. Каждая складка была сонетом, каждая тень – серенадой.

К несчастью для Паскаля, его любовью была императрица Морелла дю Монтень. Император не питал нежных чувств к своей супруге, но скульптура пробудила в его душе ни с чем не сравнимую ненависть. Бросив всего один взгляд на статую, император понял, что ему объявлена война.

В последний раз Паскаля видели в обществе Реми дю Монтеня. После этого скульптор пропал. Дворянам сказали, что Вестанци вернулся в Водачче, но принц Вестини так и не дождался своего мастера у себя во дворце.

ЖЕРОМ, РЯДОВОЙ МОНПЕНЬСКОЙ АРМИИ

(Jerome, a Private in the Army)

Жером - самый обычный монпеньский солдат. Таких людей как он в армии тысячи. Он короткий, худой, а его пальцы грязны от непрерывной работы. Мозоли на его руках такие закрутившиеся, что ими можно парировать удар рапиры. Короткие и черные волосы Жерома грязны и давно не мыты. На первый взгляд Жером самый обычный вояка, месящий своими ногами грязные дороги Кастилии. Однако, это только на первый взгляд.

В действительности Жером страшный человек. Его не могут остановить ни люди, ни демоны. При необходимости он может запросто выбраться из горящей утробы Бездны и спастись от смертоносного касания стальных когтей Легиона. Жером выжил в трех крупных сражениях. Каждый раз пули и ядра косили людей, находящихся в нескольких футах от него. Сам Жером не получил ни единой царапины. Два раза Жером попадал в засаду и выживал там, где гибли все его товарищи.



Жером не может умереть, потому что сам запретил себе покидать этот мир. Кастилийцы могут стрелять его, резать его и расстреливать из пушек, но Жером будет упрямо идти вперед. Та сила, что дает ему власть над смертью, довлеет над каждым человеком Тейи. Эта сила – любовь. Ничего и никто не сможет остановить его на пути домой, на пути к своей возлюбленной Валори.

Однако, уважаемый читатель, у нашего героя есть одна проблема, о которой Жером ничего не знает. Его любимая уже за мужем. Жером не был дома целый год и, в добавок к этому, Валори получила свидетельство, говорящее о его гибели. Валори была в отчаянии, но ее семья начала голодать. Для того, чтобы спасти своих близких от смерти, девушка была вынуждена принять предложение богатого аристократа Яника Бисе дю Верр. Валори действительно не видела причин для отказа от столь выгодного замужества. Семья девушки была накормлена и находилась в безопасности. Ее молодая сестра флиртвала с молодыми аристократами, тогда как сама Валори жила в относительной роскоши.

К сожалению, Яник оказался жестоким



человеком. Когда терпение аристократа подходило к концу, или Валори совершала какую-нибудь оплошность, аристократ набрасывался на свою жену, унижал и говорил ей всякие гадости. Кулаки Яник пускал в ход только тогда, когда Валори пыталась с ним спорить. В такие дни на руках и теле Валори появлялись следы от побоев. Однако, девушка скрывала их от глаз родственников при помощи длинной одежды.

Преодолев все трудности дороги, Жером, наконец, вернулся домой. Мужчина был отпущен из армии потому, что спас жизнь аристократу, которого должна была поразить пуля снайпера. Выслушав печальную историю Жерома, аристократ расчувствовался, дал крестьянину лошадь, мешок гильдеров и отпустил на все четыре стороны. Большого подарка Жерому он сделать просто не мог.

Итак, получив в свое распоряжение лошадь, 100 золотых монет и желание увидеть Валори, Жером устремился домой. Через три недели он уже был в Монтене и стоял перед дверями родного дома. Услышав ужасную новость, Жером решил выяснить, как действительно обстояло дело, и вскоре в деталях знал, как свершилась свадьба Валори. Девушка продолжала любить Жерома, но теперь она была скована узами брака и законами Монтеня.

Ныне, молодые люди испытывают ужасную боль от того, что находятся далеко друг от друга. Однако, боль может смениться жаждой мести в том случае, если Жером узнает, что Яник бьет его возлюбленную. Подобное открытие приведет к тому, что аристократ не доживет до следующего рассвета.



ДРАМА

ПОСЛЕДНЕЕ ПРОЩАЙ, ЧАСТЬ ПРЕРЫВЪ

По мраморному полу величественного Шато дю Сол стучали две пары тяжелых мужских башмаков. Монтегю и Карл Штайнер быстрым шагом удалялись от приемного покоя императора. Карл еле слышно процедил сквозь зубы: «Похоже, нас отправили на смерть, друг мой».

Молодой человек бросил на своего советника мрачный взгляд.

- Не говори ерунды. Император решил, что Уссурийцы имеют ресурсы, необходимые нам для победоносного завершения войны. Мы можем забрать их без особых проблем, а значит, план короля выглядит логично.

Лицо Карла скривилось.

- Это все ложь! Ты и сам прекрасно понимаешь. В Уссуре нет ничего такого, чего бы не было в Эйзене. Учитывая, что Эйзен разделен на отдельные куски, его завоевание было бы значительно более простой задачей.
- Ничего подобного. Перед лицом иноземного вторжения, эйзенфюрсты объединятся друг с другом. Объединение Эйзена, в свою очередь, последняя вещь, которую хочет Король, не так ли? В армии Монтедя очень много эйзенских офицеров. Если мы произведем вторжение на их Родину, вооруженные силы империи восстанут против собственного короля.
- А я тебе говорю, что завоевать Эйзен будет куда как проще, чем завоевать Уссуру. Ты никогда не задумывался о том, почему наши правители не смогли отколоть кусочек от этой заснеженной территории? Мы ведь брали землю у других соседей, но так и не смогли продвинуться на восток. Почему так получилось?
- Из-за перевалов Дракенберга. Они освобождены от снега всего один месяц в

году.

- Ты думаешь проблема только в снеге? Как бы не так. Мы четыре раза начинали кампании до начала зимнего сезона и каждый раз терпели поражение. Учитывай тот факт, что эйзенские войска вели за собой не пустоголовые идиоты, а лучшие полководцы моей страны. Лучшие полководцы мира! В результате Уссура всех перемолола в порошок. Мы в этой очереди следующие, друг мой. И эта перспектива меня откровенно пугает.

Монтегю схватил Карла за руку и развернулся к нему лицом. Нахмурившись, генерал прошипел злой скороговоркой.

- Я не идиот, Карл. Я понимаю к чему идет дело, но я дал императору слово. Кроме того, я не особо уверен в том, что он желает послать меня на смерть. У меня есть только подозрения, но нет ни единого факта, доказывающего их. Кроме того, я не желаю вызвать недовольство среди аристократов или в воинской среде. Если мы просто так откажемся выполнять приказ императора, мы, тем самым, совершим настоящее самоубийство.

Штайнер нахмурил брови и бросил в ответ.

- Итак, твой план заключается в том, чтобы отправить несколько тысяч людей в Уссуру и замерзнуть в ее ледяных степях? Я не хочу умирать, но пойду с тобой. Возможно, поход действительно необходим для выживания Монтедя.

Голос Монтегю стал более громким и злым.

- Ты слышал, что запланировали мои так называемые генералы? Они решили начать фронтальный штурм Эль Морро! Эль Морро, Карл! Во всем этом будут участвовать мои люди и я никак не смогу остановить грядущую бойню.

Лицо Карла стало бледным, словно смерть.

- Но... Но это же безумие! Эту крепость нельзя взять прямым ударом в лоб! наших людей сбросят со стен, а потери достигнут десяти тысяч человек!
- Я знаю, - прошептал в ответ Монтегю.
- Если знаешь, то прикажи им прекратить



планирование операции!

- Я пытался. Они выполняют приказы, покуда видят меня. Когда я уйду, они опять начинают планирование. Каждый из них хочет добиться победы и лично принести радостную весть императору. Однако я понимаю, что они потерпят такое же кровавое поражение, как при Сан Августине. Ни больше и не меньше!
- Безусловно. И что ты хочешь делать?
- Я возьму с собой лучших людей и отправлюсь с ними в Уссуру. Там у нас есть хоть призрачный, но все-таки шанс. Если я откажусь от вторжения, то мои люди станут пушечным мясом для батарей Эль Морро.
- А остаток тридцати...
- Эти отправятся с нами. Вернувшись, получают благодарность императора и отправятся по своим домам. К женам и детям. Я полагаю так будет.

Лицо Карла исказилось в саркастической усмешке.

- Я присоединился к армии Монтеня, наивно полагая, что здесь мне придется меньше сражаться. Сегодня же я понял, что присоединился к ней для того, чтобы умереть в обществе друзей.

Монтегю положил руку на плечо своего друга и произнес.

- Не волнуйся, друг мой. У меня действительно есть план. И я не дурак. Вдвоем все равно чего-нибудь придумаем.

НИТИ СУДЬБЫ

Ведьмы Судьбы применяют специальный ритуал предсказания будущего, который может показать им, какая судьба ожидает того или иного человека. Ведьмы используют 5 карт из колоды Сорте, которые раскладываются на столе в форме креста.

Первая карта олицетворяет собой Силу и показывает черты Благородства.

Вторая карта олицетворяет собой Слабость и показывает Недостатки.

Третья карта олицетворяет собой Прошлое и

показывает Важные события, определившие судьбу героя.

Четвертая карта олицетворяет собой Настоящее и показывает текущую ситуацию.

Пятая карта олицетворяет собой Будущее. Она показывает персонажу, какие именно события ждут его в будущем и к чему именно ему стоит готовиться.

Как правило, первую и вторую карту берут из Старшей Арканы, тогда как три остальные - из Младшей. Ведьмы Судьбы оставляют вне поля зрения карты Суда, поскольку они олицетворяют собой события, которые невозможно контролировать.

НИТИ СУДЬБЫ И СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Для корректного использования данной системы вам понадобится колода карт Таро. Использовать карты следует после распределения характеристик и выбора национальности, но до определения оставшихся статистических показателей. Перед тем как произвести расклад, выберите из колоды карты Старшей Арканы, перемешайте их и положите на стол рубашкой вверх.

Далее, выберите из оставшейся колоды карты Монет и Пик, включая карты Рыцарей, Королей, Королев и простые карты с номерами. Монтенцы имеют связь с монетами - потому что их страна богата, а с пиками потому что их Родина оказывает политическое влияние на всю остальную Тейю.

Теперь, перемешайте обе масти друг с другом и положите получившую колоду на стол, рубашкой вверх. Теперь вы должны выбрать фокусировку своего персонажа, которая может быть на силе или слабости. Если вы выбираете силу, персонаж получает добродетель, представленную на карте, и платит 10 НР за использование Нити Судьбы. Если вы выбираете слабость, ваш герой получает Недостаток и получает 10 НР дополнительно. Далее, выложите карты для прошлого, настоящего и будущего, после чего внимательно изучите возможные перспективы персонажа.



Если вы не имеете колоды Таро, то вы можете определить слабости в случайном порядке, или обратиться за помощью к мастеру. Далее следует совершить по одному броску, ориентируясь на таблицы Прошлого, Настоящего и Будущего. Четный и нечетный результат будут указывать на масть карты (Монеты или Посохи соответственно), тогда как значение броска - на ее старшинство.

В некоторых колодах Таро функции Монет выполняют Пентоды (Pentods), тогда как функции Пик несут на себе масти (Wands или Rods).

ПРОШЛОЕ

Данные события сформировали характер героя и сделали его тем, кем он является в данный момент времени. Некоторые из них до сих пор влияют на жизнь персонажа.

Туз Монет: Раз в год каждый член вашего рода должен дать бал для аристократии. В этом году вся тяжесть мероприятия легла на ваши плечи. Ваше семейство выдало вам денег для покрытия существенных издержек, но вы обманули ожидания родственников и теперь, семейство вряд ли станет помогать вам безвозмездно. Вы начинаете игру с дополнительной суммой 200Gr и недостатком *Обязанность (Obligation) 2*.

Двойка Монет: За последнее время вы сумели добиться определенного влияния при дворе. Для того, чтобы стать ближе к королю, вы решили воспользоваться связями своего любовника (или любовницы). Однако ваш прагматический подход наткнулся на серьезное препятствие в лице сильных чувств. Вы влюбились в того человека, которым хотели воспользоваться. К несчастью он (или она) не понял всей силы ваших чувств и бросил вас, закрутив роман с более значимым придворным.

Таким образом вы получаете прошлое Потерянная любовь (Lost Love) величиной в три пункта.

Тройка Монет: Несколько лет назад вы одолжили денег одному человеку, который просрочил время их возврата, а позже начал скрываться от вас. Не за долго до начала приключения вы поймали нахала и вместе со

своими слугами вытрясли из него весь долг. Вы начинаете игру с дополнительными 500G и прошлым Враг (Nemesis) величиной в 1 пункт.

Четверка Монет: Будучи маленьким ребенком, вы подхватили белую чуму. Вам удалось выжить, но ваше здоровье оказалось окончательно подорванным. Вы постоянно болеете и много времени проводите в постели. Ваша характеристика Resolve понижена на 1 пункт, зато Wits получает бонус +1 к своей базовой величине.

Пятерка Монет: Год назад вы одолжили значительную сумму денег у влиятельного аристократа. Вы вложили их в морское предприятие и капер, получивший монеты, обещал даровать вам несказанное богатство. Стоит ли говорить о том, что вы более никогда не видели этого разбойника? Естественно, аристократ желает получить свои деньги обратно, и вы начинаете игру с прошлым Долг (Debt) величина которого равна 3 пунктам.

Шестерка Монет: Будучи ребенком вы избегали общества малолетних аристократов и большую часть времени проводили среди крестьянских детей. Вам импонировала простота и непритязательность простых людей. Вы регулярно даровали своим друзьям еду, красивые игрушки, а позже - деньги. Среди крестьян вы стали известны, как добрый и честный человек.

Если вы имеете дело с простыми людьми, то получаете 1 дополнительный кубик репутации.

Семерка Монет: Будучи ребенком, вы были помолвлены с отпрыском влиятельного придворного. К сожалению, ваш «возлюбленный» (или возлюбленная) относился к вам высокомерно и однажды заявил, что в случае обручения сделает вашу жизнь невыносимой, а ваше существование - нищенским. Таким образом, вы начинаете игру с прошлым Обязанность (Obligation) величиной 3 пункта. В том случае, если вы не исполните свою обязанность и не сочетаетесь с «избранником» браком, вы получите дополнительное прошлое Враг (Nemesis) величиной 3 пункта. Родитель «вашей любви» никогда не простит вам отказ.

Восьмерка Монет: В молодости вы любили читать книги и ненавидели физические



упражнения. В конечном итоге, отец понял вашу страсть к наукам и отправил в университет. Перед началом игры вы бесплатно получаете достоинство Университетское образование (University) и способность читать на монте́ньском языке.

Девятка Монет: Многие ваши предки служили в монте́ньской армии и были образцовыми военными. Вы продолжили славную традицию и стали быстро подниматься по воинской иерархической лестнице. Таким образом, вы получаете скидку в 4 пункта на приобретение достоинства Офицерское Звание (Comission).

Десятка Монет: Сколько вы себя помните, у вас был удивительно тонкий вкус относительно моды. Это не значит, что вы могли предсказать модную тенденцию на несколько месяцев вперед, но каждый раз, когда вам случалось выйти в свет, вы одевались согласно последним веяниям. Вы всегда находились на гребне модной волны и другие аристократы следили за вами, как за истинным примером для подражания. Вы начинаете игру с бесплатным умением Придворный (Courtier) и рангом 3 в кнаке Мода (Fashion).

Туз Жезлов: Вы всегда были близки со своими двоюродными братьями и сестрами. В более старшем возрасте вы обращались за помощью к двоюродному брату и всегда получали помощь. Теперь ваш брат - влиятельный и уважаемый человек, но он до сих пор помогает вам в трудную минуту. Вы получаете достоинство Близкий член семьи (Close Family Member), величина которого равна 3 пунктам.

Двойка Жезлов: Вы являетесь представителем мелкого дворянства. Земельной собственности у вас практически нет, зато есть деньги. Таким образом, большую часть времени вы путешествуете от одного благородного дома до другого благородного дома, надеясь на гостеприимство хозяев. Таким образом, вы получаете скидку в 4 пункта на приобретение достоинства Провинциальный дворянин (Gentry), или получаете достоинство бесплатно в том случае, если в вашей крови течет частичка волшебства.

Тройка Жезлов: Вы росли, зная, что отличаетесь от большинства людей. Во времена молодости вы осознали, что

представительницы противоположного пола не могут отвести от вас свой взгляд. Со временем вы научились играть в хитрые игры обольщения и этот талант пригодился вам при дворе. Таким образом вы бесплатно получаете достоинство Опасная Красота (Dangerous Beauty).

Четверка Жезлов: Вашим наставником был известный художник. Изначально в вас была скрыта искра таланта, но с помощью своего учителя вы смогли значительно развить его. Вы начинаете приключение с бесплатным умением Творец и с 3 третьим рангом в одном из основных кнаков данного умения.

Пятерка Жезлов: Когда вы были ребенком, ваши родители были объявлены изменниками. Вашего отца повесили, а мать была вынуждена бежать в другую страну вместе с вами. Вы вернулись на родину для того, чтобы обелить свое честное имя. Если кто-либо узнает, из какого рода вы происходите, вас всенепременно казнят. Вы начинаете игру с прошлым Беглец (Exile) величиной в 2 пункта и прошлым Истинная личность (True Identity) величиной также в 2 пункта.

Шестерка Жезлов: Долгие годы своей жизни вы были дуэлянтом, солдатом и наемником. С самого раннего возраста ваш отец преподавал вам тактику и науку войны. После того, как годы обучения подошли к концу, родитель отправил вас в военную академию, где вы должны были заработать себе имя и славу. Таким образом, к началу игры вы получаете бесплатное достоинство Академическое знание (Academy).

Семерка Жезлов: Много лет назад один человек обошел вас в деле, на которое вы положили свою юность. Вы были в этом деле лучшим и, что еще хуже, обидел вас человек, которого вы считали своим другом. Другие люди стали считать, что вы лишь тень своего товарища, не более того. Вы начинаете игру с прошлым Победенный (Defeated), величина которого равна 2 пунктам.

Восьмерка Жезлов: Ваш отец был послом и, путешествуя с ним, вы посетили множество стран. На своем долгом пути вы узнали огромное количество языков и наречий. Начиная игру, вы бесплатно получаете



достоинство Лингвист (Linguist).

Девятка Жезлов: Большую часть своего детства вы готовились к тому, чтобы предстать перед королевским двором. Вы преуспели в своем начинании и стали воплощением грациозности и вежливости. Однако во время первого же визита случилось страшное. Вы были высмеяны врагом семьи перед самыми влиятельными людьми королевства. Теперь вы боитесь возвращаться в то место, где вас подвергли подобному унижению. В начале игры вы получаете прошлое Страх (Fear), величина которого равна 2 пунктам.

Десятка Жезлов: С самого детства вы только и делали, что преодолевали трудности. Разобравшись с одной проблемой, вы сталкивались со следующей и успешно решали ее. Приключения оказались неотделимы от трудностей и стали частью вашей жизни. Вы начинаете игру с преимуществом Foul Weather Jack

НАСТОЯЩЕЕ

Данные события касаются настоящего времени. То есть персонаж вовлечен в них в текущий момент или уже на подходе, хочет того герой, или нет.

Туз Монет: Один из ваших знакомых придворных даровал вам занятную вещицу – замечательный меч-загадку. Вы должны совершить бросок на свойства меча (таблица будет приведена ниже) стандартным образом, но при этом, финальная стоимость оружия для вас будет на 2 пункта меньше базового значения.

Двойка Монет: Вы совершили *faux pas* при дворе, а значит, совершили непростительную глупость. Глава семейства недоволен и вам отказано в дальнейшем финансировании. Вы начинаете игру с денежной суммой, которая в два раза меньше базового значения. В добавок к этому, ваш месячный доход в два раза меньше стандартного значения и будет оставаться таким до тех пор, пока вы не восстановите благосклонность своего патриарха.

Тройка Монет: При дворе вы сумели впечатлить одного очень влиятельного человека. Этот человек познакомил вас со

своими друзьями, которые, в свою очередь, пригласили вас в закрытый клуб. Вы начинаете игру с преимуществом Социальный Клуб, величина которого равна 3 пунктам. Более того, ваш базовый доход становится больше на половину стандартного значения.

Четверка Монет: Вы внимательно следили за своими финансовыми делами, не тратили денег на всякую ерунду и совершали выгодные вложения. В результате, вы начинаете игру с базовым доходом, которое на 50% выше изначального значения.

Пятерка Монет: Несколько ночей назад вы вошли в таверну с легким сердцем и полным кошельком монет. Вы наелись, выпили, сыграли в азартную игру, потом выпили еще и начали играть с человеком, который только и делал, что подливал вам вино. Проснувшись, вы обнаружили себя в темном переулке, без денег в карманах и без рапиры на поясе. Одежда ваша была изорвана. Однако, вы хорошо запомнили лицо того человека, который совершил против вас преступление. Вы начинаете игру без стартового капитала, но при этом имеете прошлое Вендетта (Vendetta) величиной в 3 пункта.

Шестерка Монет: На прошлой неделе, на улице вы увидели бедного слепого человека, который просил у прохожих милостыню. Люди обходили его стороной или делали вид, что не замечают его. Вы подошли к старику поближе и вложили ему в руку полный мешок звонких монет. Благодарный нищий дал вам странный шарообразный предмет, по поверхности которого бежал загадочный 2-х дюймовый желобок. Вы начинаете игру с бесплатным достоинством Сирнетский Артефакт (Synneth Artifact) величина которого равна 2 пунктам. Свойства шарика вам неизвестны.

Семерка Монет: Один из влиятельных придворных сделал вам дорогой подарок. Естественно, вы признательны этому человеку и сейчас находитесь в долгу перед ним. Вы начинаете игру с одним предметом, который стоит 1,000G. Кроме того, вы бесплатно получаете прошлое Обязанность (Obligation), величиной в 3 пункта.

Восьмерка Монет: Вы приспособились жить так, чтобы другие платили по вашим счетам.



Вы начинаете игру с умением Придворный (Courtier) и бесплатно получаете 2-ой ранг в кнаке Бездельник (Mooch).

Девятка Монет: Будучи ребенком, вы мечтали лишь о том, чтобы стать мушкетером, как ваш отец. Вы смогли реализовать свою мечту, завершили учебный курс и отправились в провинцию для того, чтобы поддерживать порядок и служить Императору. Вы начинаете игру с достоинством Мушкетер (Musketeer), которое было получено бесплатно.

Десятка Монет: Ваш враг высмеял вас при дворе. Весь вечер вы не знали куда деться от смеющихся глаз других придворных. Ваша репутация, вне всякого сомнения, была серьезно подорвана. Вы начинаете игру с пониженной на 5 пунктов Репутацией и получаете бесплатное прошлое Осмеянный (Ridiculed) величиной в 2 пункта.

Туз Жезлов: Вы достигли возраста совершеннолетия и решили сами сделать себе имя. Родители, в свою очередь, выделили вам слугу, без которого жизнь аристократа была бы сопряжена с многочисленными лишениями. Вы начинаете игру с достоинством монтеньский слуга (Montaigne Servant) величиной в 4 пункта.

Двойка Жезлов: Далекие предки вашей семьи были родственниками королевского рода. Ваше семейство - одно из самых старых и влиятельных в Монтене и пользуется серьезным влиянием при дворе. Вы можете безвозмездно получить достоинство Аристократ (Noble) величиной в 5 пунктов или взять себе Волшебство (Sorcery), текущее в крови.

Тройка Жезлов: Ваша деловая активность существенно улучшила финансовое положение рода. Вы начинаете игру со 150G дополнительного дохода и достоинством Связи (Connection) величиной в 2 пункта.

Четверка Жезлов: Будучи младшим сыном влиятельного аристократа, вы понимали, что не можете рассчитывать на наследство. Покинув отчий дом вы отправились в странствия, но довольно быстро осознали, что вольная уличная жизнь не для вас. Она была слишком жестока и ужасна. Вам пришлось вернуться к родителям, но вы встретили холодный прием.

По-настоящему вас никто не ждал. Вы начинаете игру с достоинством Бродяга (Scoundrel).

Пятерка Жезлов: Много лет назад вы испытали счастье настоящей Любви. Ваша возлюбленная была самым совершенством... Она была тем, о чем вы не могли даже мечтать. Вы попытались объяснить, но потерпели неудачу. Ваша мечта отказала вам и теперь может разрушить вашу жизнь. Вы начинаете игру с прошлым Потерянная Любовь (Lost Love) величиной в 3 пункта.

Шестерка Жезлов: Вы столь эффектно появились при дворе, что аристократы поразились вашему уму и вашей способности рассказывать слухи. Вы стали своим человеком на аристократических балах и вечеринках. Вы так ловко научились добывать слухи и такие невероятные сплетни, что у вас попросту не осталось конкурентов. Вы начинаете игру с репутацией, увеличенной на 5 пунктов по сравнению со стандартным значением.

Семерка Жезлов: Два месяца назад вы прилюдно и достаточно жестоко посмеялись над Ведьмой Судьбы. Ведьма вам отомстила тем, что вы стали заикаться на людях и чувствовать себя неловко в больших кампаниях. Вы начинаете игру с двумя кубиками проклятья, которые имеют отношение к масти Жезлов (см. Книгу Игрока).

Восьмерка Жезлов: Во время последнего путешествия вы сунули нос в дело, непосредственно связанное с инквизицией. Вам до сих пор кажется, что за вами установлена слежка. Когда ощущение чужого взгляда становится невыносимым, вы оборачиваетесь, но никого не находите за своей спиной. Вы начинаете игру с прошлым Преследуемый (Hunted) величиной в 2 пункта.

Девятка Жезлов: Вы знаете, как тяжела жизнь. Вы знаете, как трудна работа и как много сил отнимает физическая деятельность. Вы знаете, что такое боль и физические наказания. Все эти трудности не сломили вас. Они сделали вас лишь сильнее. В начале игры вы бесплатно получаете достоинство Крепкий (Toughness).

Десятка Жезлов: Во время яростной стычки вы потеряли друга. Несчастный умер на ваших руках, и вы дали ему клятву рассказать о



последних минутах друга его жене и сыну. Вы начинаете игру с прошлым Клятва (Vow) величиной в 2 пункта.

БУДУЩЕЕ

Описанные ниже события произойдут в будущем персонажа. Они являются следствиями тех поступков, которые персонаж совершил в своем прошлом или настоящем. Мастер должен будет придумать способ как ввести в игру данные события.

Туз Монет: Терпение ведет к процветанию. (Карта Сокровищ 2).

Двойка Монет: Добро и правда побеждают всегда. (Проклятье 2).

Тройка Монет: Вскоре вы встретите влиятельного друга. (Враг 2).

Четверка Монет: Удача на вашей стороне, но опасайтесь того, что скрывается за ней. (Карта сокровищ 1, Враг 1).

Пятерка Монет: Держите руку на пульсе событий. Грядет момент, способный изменить всю вашу жизнь. (Потерянная Любовь 2).

Шестерка Монет: Ваша доброта будет вознаграждена. (Романтизм 2).

Семерка Монет: Вскоре вы потеряете то, что любите. (Преследуемый 2).

Восьмерка Монет: Будет день, когда вы познаете совершенство. (Трепетный момент 2).

Девятка Монет: Ваши мечты о путешествиях будут воплощены в жизнь. (Призыв на службу 2).

Десятка Монет: Вы станете известным. (В розыске 2).

Туз Жезлов: Тот, кого вы знаете, скоро вновь возникнет в вашей жизни. (Потерянный родственник 2).

Двойка Жезлов: Никогда не давайте обещание, которое не сможете сдержать. (Клятва 2).

Тройка Жезлов: Вы найдете то, что ищет вас. (В розыске 2).

Четверка Жезлов: Примите первое предложение. (Бегство 2).

Пятерка Жезлов: Мсть – тяжелая дорога.

(Вендетта 2).

Шестерка Жезлов: Бойтесь тех, кто вам дорог. (Враг 2).

Семерка Жезлов: Сохраняйте отзывчивость в любых обстоятельствах. (Обязательство 2).

Восьмерка Жезлов: Не бойтесь того, чего не знаете. (Страх 2).

Девятка Жезлов: Опасайтесь своей истинной природы. (Истинный облик 2).

Десятка Жезлов: Вы можете забыть что-то важное. (Клятва 2).

НОВЫЕ ПРАВИЛА ПОРТЕ

ПЕРЕДАЧА ПРЕДМЕТОВ

Маг Порте может передать предмет, помеченный собственной кровью, другому магу Порте. Для передачи игроку следует осуществить бросок на Resolve + Bring. После передачи предмета, маг-цель чувствует в своих ушах легкий звон, подобный тому, который появляется во время головных болей. Одно действие требуется для открытия двустороннего портала, тогда как второе необходимо для физической передачи предмета. Близкие отношения и родственные связи, имеющиеся между магами, уменьшают показатель сложности TN.

ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ МАГАМИ TN

Близнецы	5
Отец, Сын, Мать, Дочь	10
Брат, Сестра	15
Дядя, Тетка, Племянник, Племянница	20
Двоюродный брат, Двоюродная сестра	25
Все остальные (включая не родственников)	30

ЗАЩИТА ОТ ПАДЕНИЯ

Начинающие (Journeyman) и более опытные маги Порте могут спасти себя от травмы, вызванной падением с большой высоты, путем своевременного открытия портала в процессе прыжка. Для открытия портала маг должен совершить бросок на Resolve + Walk против сложности, которая зависит от высоты падения.



Заметьте, что оказавшись внутри портала, маг должен совершить проверку на умение Walk, которое направленно на ближайший объект обгаренный кровью волшебника.

УРОВЕНЬ ПАДЕНИЯ TN

1	30
2	25
3	20
4	15
5	10
6+	5

СОЗДАНИЕ ПОСТОЯННЫХ ПОРТАЛОВ

Мастера Порте (5 ранг и выше), вышедшие из разных семейств (то есть не являющиеся родственниками, и передающие друг другу предметы при сложности TN=30), могут создать специальный портал, способный непрерывно соединять друг с другом две географические локации.

Портал требует каменной арки, стоимость которой оценивается в 1,000G. Арки должны быть построены в обоих городах, между которыми должно состояться перемещение. Для установки связей между порталами, маги должны посетить оба города и окропить собственной кровью обе конструкции. Ритуал окропления занимает примерно 3 месяца и требует жертвы в размере 1 пункта от характеристики Resolve. Жертва уменьшает максимальную величину, которую может достичь Resolve. В том случае, если характеристика Resolve мага упадет ниже 0, волшебник погибает. Постоянный проход устанавливается в том случае, если выжил хотя бы один из двух участников ритуала.

Постоянные порталы редко встречаются в Тэе, поскольку стоимость их создания необыкновенно высока. Как правило, подобные инсталляции соединяют друг с другом столичные города или другие важные локации.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОРТАЛА ПОРТЕ

Постоянным порталом Порте может

пользоваться любой человек. Процесс перехода прост. Человек должен закрыть глаза и шагнуть в темноту. Глаза открываются после того, как путник ощущает жутковатый морозец, пробежавший по его коже. Подобное ощущение всегда указывает на завершение перехода.

Обратите внимание, что портал наносит путешественнику одну драматическую рану, ибо его функционирование неизбежно связано с истощением жизненной энергии человека. Последняя тратится на поддержку функциональности перехода. Порталы, заброшенные в течение нескольких столетий, извергают из себя потоки зловещего кроваво-красного свечения. Первое существо, ступившее в пределы заброшенного портала, уничтожается, а его жизненная сила идет на восстановление работоспособности перехода. После поглощения жертвы, красное свечение гаснет, и внутренний свет становится желтым. Портал начинает функционировать в стандартном режиме.

НОВЫЕ КНАКИ ПОРТЕ

ПЕРЕХВАП (Catch)

Умелый маг порте может создать миниатюрный портал, способный в режиме реального времени перехватить приближающийся к магу маленький объект (к примеру, камень или пулю). В механике Седьмого моря, подобный кнак используется в целях активной защиты против огнестрельного и дистанционного оружия (пуль, стрел, гранат и т.д.). Обратите внимание, что использующий перехват волшебник получает во время попытки один бесплатный подъем.

Перехваченный объект проваливается внутрь портала и исчезает в нем на веки вечные. Данный кнак не может быть использован для пассивной защиты и им нельзя перехватить оружие ближнего боя.

НОВОЕ ПРОШЛОЕ

Убийца (Assassin)

Ваш враг нанял убийцу, целью которого



является ваша смерть. Убийца не преследует личной цели. Он просто пытается хорошо сделать свою работу. Величина прошлого ассоциируется с умением и опытом убийцы, скоростью его работы, а также с упорством врага, способного пустить по вашему следу новых злодеев.

ОСМЕЯННЫЙ (*Ridiculed*)

Ваше первое появление при дворе завершилось страшным конфузом. Один аристократов так зло подшутил над вами, что через несколько минут над вашими действиями смеялся весь двор. Вы были унижены перед глазами самых влиятельных людей Монтеня. Ныне, каждое ваше появление на публике сопровождается новыми шутками, которые отправляет в ваш адрес жестокий шутник. Величина прошлого ассоциируется с влиянием шутника, а так же с жестокостью и успешностью его «развлечений».

НОВЫЕ ФЕХТОВАЛЬНЫЕ ШКОЛЫ

БУШЕ (*Bouche*)

Страна происхождения: Монтень

Описание: Стиль фехтования Буше ведет свою родословную от уличной драки и вобщем-то не свойственен джентльменам. Его предпочитают использовать те дуэлянты, что заинтересованы в конечном результате схватки, а не в эффективности происходящего действия. Начинающие почитатели Буше орудуют длинными ножами в обоих руках. Выпады производятся сериями с обоих рук, что полностью дезориентирует противника.

К текущему моменту времени Буше является одним из самых быстрых фехтовальных стилей Тэйи. Фехтовальщики, противодействующие адепту Буше, должны помнить, что противник постарается разбалансировать врага, отвести в сторону его оружие, а потом нанести серию сокрушительных, невообразимо быстрых атак.

Недостаток школы связан с использованием короткого оружия – ножей. Умный оппонент, будет держать адепта Буше на расстоянии, ибо ближний бой с подобным противником частенько означает смерть.

Базовые умения: Преступник, Нож (Criminal, Knife)

Фехтовальные кнаки: Double Attack (Knife), Double Parry (Knife), Riposte (Knife), Exploit Weakness (Bouche).

Начинающий: Начинающие адепты Буше способны сражаться с ножами в обеих руках. При этом на удар, инициированный не основной рукой, штрафы не накладываются. Кроме того, последователи школы обладают техникой просачивания сквозь цепь телохранителей с последующим нанесением противнику единственного фатального удара. Когда персонаж пытается совершить проникновение, он должен иметь ножи в обеих руках. При этом величина текущей фазы сражения прибавляется к его Общей инициативе. К примеру, если вы находитесь в 6-ой фазе боя, то к Инициативе добавляется бонус +6. Кроме того, начинающие Буше не получают свободное членство в Гильдии Фехтовальщиков. Вместо этого они бесплатно получают 1 ранг в одном из своих фехтовальных умений.

Специалист: Специалисты знают способ, при помощи которого внимание противника сосредотачивается на ноже, который не будет атаковать. Если в руках специалиста Буше находится два ножа, его противник, решивший провести активную защиту, должен взять два подъема поверх результата атаки.

Мастер: Мастер Буше способен провести сверхбыструю последовательность атак против выбранной цели. Первая атака усложняется еще одним подъемом. В случае ее успеха против пассивной защиты (успешная активная защита при этом не учитывается), вы получаете возможность нанести второй удар по цели. Вторая атака сопровождается двойным подъемом к TN. Последовательность ударов с растущим количеством подъемов продолжается, пока мастер не пробивает пассивную защиту своего врага. Каждый новый выпад влечет за собой увеличение сложности удара на один подъем.

Броски на урон и проверки ран сопровождаются каждой успешной атакой.



РУА ЭТ РЕНЕ (Rois et Reines)

Страна происхождения: Монтень

Описание: Стиль боя основанный на инновационном применении огнестрельного оружия. Изначально был выработан для мушкетеров, но получил определенную популярность и в других социальных средах.

Известно, что, несмотря на свою сокрушительную мощь, огнестрельное оружие практически бесполезно в ближнем бою. Адепты Руа эт Рене умело используют свои мушкеты для штыковых атак против неподготовленного противника. Их багинеты несут с собой неотвратимую смерть.

Основной слабостью школы является ее зависимость от дистанционного оружия. По сути дела, рукопашный бой адепты стиля начинают только тогда, когда их огневая мощь исчерпана. Обратите внимание, что байонет ограничен как в наступательном, так и в защитном спектре атак. Мушкет не алебарда, а значит, в столкновении с противником, обладающим древковым оружием, адепты стиля, скорее всего, потерпят сокрушительное поражение. Кнак Exploit Weakness (Rois et Reines) эффективен только против врага, идущего в штыковую атаку. Против стрелка, решившего сделать выстрел, он решительно бесполезен.

Базовые умения: Огнестрельное оружие, Тяжелое оружие (Firearms, Heavy Weapon).

Фехтовальные кнаки: Beat (Heavy Weapon), Lunge (Heavy Weapon), Pommel Strike, Exploit Weakness (Rois et Reines).

Начинающий: Начинающие адепты стиля получают бонус +10 к дистанции эффективного огня из мушкетов и пистолей. При стрельбе пистолем они не получают штраф на использование неосновной руки. Кроме того, адепты Руа эт Рене получают один подъем на проведение атаки с использованием байонета. Начинающие последователи Руа эт Рене не получают свободное членство в Гильдии Фехтовальщиков. Вместо этого они бесплатно получают 1 ранг в одном из умений своей школы.

Специалист: Специалисты стиля непрестанно совершенствуют свои навыки ведения

снайперского огня. Они получают бонус +25 к дистанции эффективного огня из мушкетов и пистолей. Более того, они могут достать пистоль и выстрелить из него за одно действие. К величине Общей инициативы, специалисты Руа эт Рене, использующие штык получают бонус +10, благодаря длине используемого для атаки оружия.

Мастер: Мастера Руа эт Рене способны вести меткий огонь в любых обстоятельствах. Они получают бонус +50 к дистанции эффективного огня из мушкетов и пистолей. Используя один кубик драмы они могут отменить все нормальные штрафы, накладываемые на сложность текущего выстрела по выбранной цели. Таким образом цель, имеющая TN=20, будет иметь ту же самую сложность на попадание, вне зависимости от освещенности, защищающих ее укрытий и прочих обстоятельств, увеличивающих сложность выстрела. Обратите внимание, что специальные модификаторы сложностей, связанные, к примеру, с боевой школой Альдана и волшебством Руегуем Armor Boon, продолжают функционировать.

ТУ ПРЭ (Tout Pres)

Страна происхождения: Монтень

Описание: Стиль Ту Пре не столько боевое искусство, сколько философия, гласящая «лучшим оружием является то, которое находится поблизости от руки». Адепты Ту Пре известны тем, что атакуют своих противников всем, что под руку попало, начиная от кочерги и кончая тарелками. Если враги подкараулили вас в таверне и в вашем распоряжении есть бутылка вина, то стиль Ту Пре окажется более чем полезным. Забавно, что Ту Пре - единственная фехтовальная школа Тейи, имеющая дело с Импровизированным оружием.

«Философия» импровизированного боя оказывается еще более эффективной, когда адепт стиля использует вместе с обыкновенными предметами шпагу. Как-никак, колющее оружие способствует защите значительно больше, чем тарелка. Последователи школы носят на головах широкополые шляпы, в полях которых таятся



свинцовые вкладыши. Удар такой шляпы способен нанести противнику некоторый урон (мягкий, 1k1).

Слабость школы имеет прямую связь с ее сильными моментами. Стулом довольно тяжело защищаться и еще сложнее нападать. По этой причине, мастер другой школы, скорее всего, может увернуться от удара импровизированного предмета и подойти поближе к своему врагу, пока тот не завладел более эффективным оружием.

Базовые умения: Грязная драка, Фехтование (Dirty Fighting, Fencing).

Фехтовальные кнаки: Corps-a-Corps, Double Parry (Fencing / Improvised Weapon), Tagging (Improvised Weapon), Exploit Weakness (Tout Pres).

Начинающий: Начинающие адепты школы Ту Пре близко знакомы с теми предметами, которые они используют в качестве импровизированного оружия. Когда последователь Ту Пре применяет импровизированное оружие неосновной рукой, на его действие не накладывается штраф. Кроме того он получает один свободный подъем когда проводит Активную Защиту при помощи импровизированного оружия. Начинающие последователи Ту Пре не получают свободное членство в Гильдии Фехтовальщиков. Вместо этого им даруется 1 ранг в одном из умений своей школы.

Специалист: Специалисты школы владеют навыком быстро реагировать на изменившиеся условия боя. Они знают, какие именно умения помогут им парировать удар и остаться в целости. Специалисты могут схватить и использовать импровизированное оружие в течение одного действия. Кроме того, они получают свободный подъем на любую свою активную защиту не связанную с парированием.

Мастер: Мастер Ту Пре может использовать импровизированное оружие для того, чтобы отвлечь внимание противника от движений собственной рапиры. После атаки импровизированным оружием (вне зависимости от ее успеха), мастер может потратить один кубик драмы (тратить его можно позже, по ходу оборота) для совершения

немедленной атаки с фехтовальным оружием. Обратите внимание, что данная атака не может быть заблокирована Активной защитой.

НОВЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ

Достоинства, не имеющие соответствующих примечаний могут быть использованы персонажами любой национальности.

БЛИЗКИЙ ЧЛЕН СЕМЬИ (РАЗЛИЧНЫЕ, ТОЛЬКО МОНТЕНЬСКИ)

Close Family Member (Various, Montaigne Only)

У героя есть родственник, который внимательно следит за успехами персонажа и, в определенных случаях помогает герою. Герой может обратиться за помощью к родственнику, но не чаще чем один раз в три месяца (кровь кровью, но докучать родственникам слишком сильно не стоит даже в Монтене). Величина достоинства зависит от степени влияния родственника и уровня близости между родственником и героем. Данное достоинство может быть приобретено не более трех раз. Герои из высшей монтеньской аристократии могут изучить первую часть данной книги, для того, чтобы узнать о влиятельных людях своих семейств.

Родственники героя могут быть представителями следующих профессий.

Командующий (5 пунктов)

Commander (5 points)

Ваш родственник имеет высший офицерский чин, а значит, вы можете получить разрешение на передвижение по закрытой территории, а также людей, которые будут подчиняться вашим приказам. Возможно, вы получите даже армейское обеспечение, которое давным-давно «пропало» со складов.

Придворный (3 пункта)

Courtier (3 points)

Ваш родственник пользуется влиянием при дворе. В случае необходимости он может обеспечить вашего персонажа поддержкой и некоторым количеством денег.



Дуэлянт (3 пункта)

Duelist (3 point)

Ваш родственник - мастер одной из фехтовальных школ. Персонаж может обратиться к нему за помощью, когда дела его становятся плохи и выручить может лишь острый клинок. За каждый дополнительный пункт, потраченный на описываемое достоинство, родственник персонажа получает очередной ранг в избранной фехтовальной школе. Рассмотрим, к примеру, способности Франсуа Валруа дю Мартиса, который является мастером трех стилей и специалистом еще в двух. Создание такого родственника обойдется в 14 пунктов из которых 4 будут выданы фехтовальщику бесплатно, в счет избранного достоинства.

Естественно, увидев такого противника, противники героя в ужасе сбегут.

Глава семейства (10 пунктов)

Family Head (10 points)

Ваш родственник - глава рода и вы является его приемником. Кроме того, ваш друг может выделить вам в помощь другого родственника, общая мощь которого не может превышать величины в 8 пунктов.

Священник (2 пункта)

Priest (2 points)

Ваш родственник является обладателем высокого церковного сана, и может ходатайствовать за персонажа в том случае, если последний оказался под подозрением инквизиции.

Ученый (1 пункт)

Scholar (1 points)

Ваш родственник - ученый. Он может лично побиться над той загадкой, над которой ломает голову ваш персонаж.

Специалист (3 пункта)

Skilled (3 points)

Ваш родственник является известным специалистом в одном немагическом умении (у него 5 пунктов в двух кнаках избранного умения и 5 пунктов в той характеристике, которая связана с избранным умением: таким

образом, проверка умения сопровождается для такого персонажа броском 10k5). Как правило, родственники-специалисты являются хорошими Кузнецами, Следопытами, Соблазнительями или знают толк в делах Света и Криминальных организаций.

Член тайного общества (3 пункта)

Society member (3 points)

Ваш родственник является членом тайного общества, а значит, он может воспользоваться связями и ресурсами своего движения для помощи вашему герою.

Колдун (2 пункта)

Sorcerer (2 points)

Ваш родственник - могущественный маг Порте, способный перебросить персонажа и его друзей в требуемую географическую локацию.

Богатый торговец (3 пункта)

Wealthy Merchant (3 points)

Ваш родственник - богатый торговец. Он может снабдить вашего героя деньгами или необходимой экипировкой (до 1000G). Деньги и вещи должны быть возвращены родственнику в течение трех последующих месяцев. В противном случае, вы лишитесь доверия родственника и он не будет вам более помогать.

ДРУГ ПРИ ДВОРЕ (1-3 ПУНКТА ЗА ДРУГА)

Friend At Court (1-3 points per friend)

Данное достоинство позволяет вашему герою начать приключение со связями при дворе. Каждый пункт, вложенный в достоинство, дает персонажу 3 социальных пункта, которые можно разделить между блоками Приятностей (Like) и Полезностей (Usefulness) в социальной карте двора. Данное достоинство может быть приобретено не более трех раз. Каждый раз персонаж будет устанавливать связь с новым другом.

ДЖЕНТРИ (8 ПУНКТОВ, МОНТАЙНЬ)

Gentry (8 points, Montaigne only)

Если вы обладаете волшебством, то данное достоинство обойдется вам только в 4 пункта.



Ваш герой является провинциальным дворянином. Вы не владеете землей и зависите от благосклонности высшей аристократии. В начале игры вы обладаете капиталом в размере 10,000G, но у вас нет месячного дохода.

При использовании умения Бездельник (Mooch) вы получаете один бесплатный подъем. Раз в месяц, персонаж должен совершать бросок, описывающий отношение хозяина к продолжению вашего визита. Каждый месяц (не считая первого), из величины броска должна вычитаться единица.

Результат броска определяется по нижеприведенной таблице.

Результат	Описание
2 и меньше	Ваш хозяин утомился от вашего присутствия и просит вас покинуть дом. Вы должны освободить хозяина от своего присутствия и перебраться под крышу к другому аристократу. Каждый день проживания обойдется вам в 100G. В течение двух следующих лет вы не можете жить у человека, который выставил вас за дверь. Для того чтобы напроситься в гости к другому аристократу, вам придется потратить 2 пункта благосклонности (Favor) (см. раздел Придворные интриги).
3-8	Нет эффекта.
9 и выше	Вас приглашают остаться в доме. Первый месяц пребывания накладывает на результат броска бонус +2. Каждый следующий месяц, уменьшает величину бонуса на 1 пункт (+1,0,-1,-2 и т.д.)

МОНТАЙЕНЬСКИЙ АКЦЕНТ (0 ПУНКТОВ, МОНТАЙЕНЬ)

Montaigne Accent (0 points, Montaigne)

Акцент - языковая особенность речи, которая указывает на то, откуда родом персонаж. Идентифицировать акцент в речи могут лишь те персонажи, которые в совершенстве знают язык. Простое знакомство с грамматикой языка

и основами письма в данном случае не поможет. На территории Монтеня существуют шесть акцентов: Северный, Южный, Западный, Басконский, Дешейнский и Паи.

Описание каждого акцента представлено в нижеприведенной таблице.

Северный акцент: Владелец этого акцента является выходцем из провинций: Доре, Крэ, Аур и Аррент. Как правило, иностранные путешественники знакомы с этим акцентом, ибо он имеет широкое хождение среди Монтеньцев. *Северные монтеньцы относительно легко учат северные и восточные языки. Южные и экзотические языки даются им с трудом.*

Южный акцент: Акцент распространен в Шаруа, Сис, Паруа, Глоир и Сурлине. Чрезвычайно распространен в аристократической среде. *В руководстве игрока по Седьмому морю описан именно этот акцент.*

Западный акцент: Акцент широко распространен в провинциях Верр, Мартис, Туиль, Рашете и Рон. Согласно общим представлениям, западный акцент является признаком хорошего образования. Кастилийцы могут легко опознать этот акцент, поскольку буквы b и v в нем звучат идентично и практически сливаются друг с другом в разговорной речи. *Поскольку западно-монтеньский акцент распространен в провинциях граничащих с морем, его обладателям проще дается изучение Авалонского, Вендельского языка, языка Империи полумесяца (Империя имеет связи с Кастилией) и Теанского языка, применяемого в континентальной торговле. Восточные языки обладателям акцента даются значительно труднее.*

Басконский акцент: Провинциальный акцент, имеющий широкое распространение в провинции Ла Мотт. Считается, что люди, говорящие с ним, являются грубыми неотесанными мужланами. В речи басконцев слог ai частенько заменяется слогом ei.

Обладатели акцента отличаются изрядной ксенофобией и поэтому не стремятся учить языки других народов. С другой стороны, местное население достаточно образовано



(читать умеют даже некоторые босконские крестьяне), вследствие чего выходцы из провинции Ла Мот умеют свободно писать на монтенском и двух других языках по своему выбору.

Дешейнский акцент: Центром распространения Дешейнского акцента является одноименный город. Обладатели акцента произносят звук «а», как «awe» (подобно обитателям Венделя и Вестенманнавнъярцам). Считается, что обитатели Дешейна - самые медленноговорящие обитатели страны.

Северные и восточные языки даются обладателям данного акцента сравнительно легко. Южные и восточные языки, наоборот, сравнительно трудно.

Акцент Паи: Обладатели этого акцента родились в городе Паи и обожают начинать каждое слово со звука «ф». По какой-то неведомой причине, данный акцент пользуется популярностью у представителей противоположного пола.

Поскольку в Паи частенько приезжают иностранцы, жители описываемого города легко учат языки других государств. Фактически, они получают бесплатно 3 НР для изучения дополнительных языков или письменности. Кроме того, обитатели города бесплатно получают преимущество Опасная красота (*Dangerous Beauty*), которая является следствием их притягательного выговора. В то же самое время, обитатели Паи не могут взять преимущество Лингвист (*Linguist*) и начинают игру с 95НР.

Северный Южный Западный

Авалонский	1	2	1
Кастильский	2	1	1
Империя полумесяца	5	4	3
Высокий Эйзенский	2	3	4
Эйзенский	1	2	3
Монтеньский	0	0	0

Тейский	1	2	1
Теодоранский	5	4	5
Уссурийский	4	3	4
Вендельский	1	2	1
Водачче	2	1	1
	Басконский	Дешейн	Паи
Авалонский	3	1	1
Кастильский	2	2	0
Империя полумесяца	5	4	3
Высокий Эйзенский	4	2	2
Эйзенский	3	1	1
Монтеньский	0	0	0
Тейский	3	2	1
Теодоранский	5	5	3
Уссурийский	4	4	2
Вендельский	3	1	1
Водачче	2	2	0

МОНТЕНЬСКИЙ СЛУГА (РАЗЛИЧНОЕ, МОНТЕНЬ)

Montaigne Servant (Varies, Montaigne Only)

Жизнь слуги неотделима от жизни монтеньского аристократа. По этой причине, персонажи, решившие приобрести данное достоинство, могут выбирать из нескольких возможных архетипов. Слуги подчиняются тем же правилам, что и обыкновенные персонажи.

ПЯТЫ СЛУГ

Телохранитель (5 пунктов)

Bodyguard (5 points)

Все характеристики равны 2, за исключением



Rapache, который равен 3. Кнаки Огнестрельное оружие, Ножи и Фехтование равны 3. В начале карьеры слуга имеет 25НР, которые могут быть распределены по умениям. Кнаки гражданских умений не могут быть больше 2 пунктов. На основе телохранителя можно создать слугу-стрелка, слугу-дуэлянта или слугу-солдата.

Лакей (5 пунктов)

Lackey (5 points)

Все характеристики равны 2, за исключением Rapache, который равен 3. Лакеи получают умение Слуга, все кнаки которого равны 3. В начале карьеры слуга имеет 25НР, которые могут быть распределены по умениям. Кнаки военных умений не могут быть больше 2 пунктов. На основе лакея можно создать служанку, дворецкого или камердинера.

Посланник порте (5 пунктов)

Porte Messenger (5 points)

Все характеристики равны 2, за исключением Rapache, который равен 3. В жилах посланников Порте течет наполовину волшебная кровь. Посланники обладают волшебным кнаком Притягивание (Bring), который равен 4 пунктам. Брат или сестра слуги остаются при господине (или дома), вследствие чего у аристократа появляется возможность передавать через портал послания, помеченные кровью.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ СЛУГ

Способный боец (3 пункта)

Able Fighter (3 points)

При создании слуги, все боевые кнаки могут быть подняты на 1 пункт (до 4).

Связанный с низами (1 пункт)

Connected (1 points)

Слуга обладает умением Человек Улиц и его кнак Общение равен 5 пунктам. При использовании описываемого умения, слуга получает бонус величиной в один сохраненный кубик.

Верный (3 пункта)

Extreme Loyal (3 points)

Слуга никогда не бросит и не предаст вас.

Сухопат (1 пункт)

Sychopat (1 points)

Слуга едва ли не обожествляет героя. Он готов без колебаний отдать за персонажа жизнь. С другой стороны, персонаж должен терпеливо сносить исходящие от подобного слуги замечания и регулярно проявляющееся дурное настроение.

Организованный (2 пункта)

Very Organized (2 points)

При создании слуги, все гражданские кнаки могут быть подняты на 1 пункт (до 4).

НОЧНАЯ ТРЕНИРОВКА (4 ПУНКТА)

Night Trained (4 points)

Ночной порой ваш герой видит лучше, чем другие персонажи и, кроме того, в темное время суток его труднее застать врасплох.

Штрафы, накладываемые на персонажа за действие в условиях плохой освещенности, становятся ниже в два раза. В условиях неясного света (Dim Light) персонаж теряет лишь 1 удерживаемый кубик, а в условиях абсолютной тьмы (Total Darkness) -2 удерживаемых кубика.

МЕЧИ-ЗАГАДКИ (РАЗЛИЧНАЯ, ПОЛЮКО ДЛЯ МОШПЕНЬЦЕВ)

Puzzle Swords (Various, Montaigne Only)

Герой, выбравший описываемое преимущество, получает в свое владение один из знаменитых Мечей Загадок. Создание меча начинается с изучения Таблицы монтеньских Мечей Загадок. Следуя инструкциям, персонаж собирает меч, расходуя на него собственные НР. В зависимости от сложности конструкции, меч может стоить 2, 5 и даже 10 НР. Оплата способности должна быть сделана до получения результата броска. Бросок не может быть перекинут. Перед созданием меча, разумно зарезервировать 10НР для того случая, если меч окажется очень сложным и комплексным.



ЧЛЕНСТВО В СОЦИАЛЬНОМ КЛУБЕ (РАЗЛИЧНАЯ)

Social Club Membership (Various)

Герой является членом популярного социального клуба – маленькой группы людей, собирающихся вместе и исповедующих общие интересы.

Стоимость достоинства зависит от важности и влияния клуба, в который вступил персонаж. В следующих абзацах текста мы привели два самых важных монтеньских клуба, детальное описание которых будет представлено в следующих приложениях. Обратите внимание, что мастер может модифицировать эти социальные организации по собственному усмотрению.

ПОЧТЕННЫЙ ОРДЕН УВАЖАЕМЫХ ДЖЕНТЛЬМЕНОВ (3 ПУНКТА)

The Venerable Order of Esteemed Gentlemen (3 points)

Почтенный орден уважаемых джентльменов – это общество самых богатых людей Тейи, которые еженедельно собираются в Паи. Места встреч общества отличаются невероятной роскошью, а местная обслуга пытается предупредить желание каждого из гостей. Богачи присоединяются к этому обществу, поскольку попросту устали от повседневного хода жизни. Большую часть времени, уважаемые джентльмены посвящают азартным играм, причем ставки в таких играх невероятно высоки.

Как правило, джентльмен, ставящий деньги, предлагает другому участнику ордена (или сразу нескольким участникам) сложное испытание. В случае успеха, испытуемый получает награду. Во время испытания богачи следят за тем, как испытуемые преодолевают ловушки. Ставки в подобных развлечениях начинаются с 5,000G и часто бывают выше. Поскольку на кону стоят большие деньги, испытания частенько оказываются за границами человеческих возможностей.

Для того чтобы присоединиться к ордену, игрок должен иметь 200G месячного дохода и 10,000G для первого членского взноса. Члены ордена должны охотно тратить большие

суммы денег на ставки и увлекаться разнообразными приключениями.

МОД ДЮ ЛАК (3 ПУНКТА)

Mod Du Lac (3 points)

Мод дю Лак – социальный клуб, повелевающий монтеньской модой. Не имея строгого касательства к королю и королеве, члены общества определяют вкусы аристократов на следующий сезон года. Встреча членов Мод дю Лак происходит еженедельно в Крэ. Тематами обсуждения являются костюмы и туалеты высшего общества Монтеня.

Для того чтобы присоединиться к Мод Дю Лак герой должен иметь 3 ранг в кнаке Мода и 3 ранг в характеристике Panache. Кроме того, он должен обладать 100G ежемесячного дохода и заплатить в качестве членского взноса 5,000G. Члены общества всегда знакомы с последними модными тенденциями и по этой причине, во время броска на кнак Мода получают два свободных подъема.

НОВАЯ ЭКИПИРОВКА

Во время войны в Кастилии, монтеньская армия получила ряд новых образцов оружия, среди которых оказались гранаты, конная артиллерия и байонет.

ГРАНАТА

Grenades

Гранаты не так давно появились на вооружении монтеньской армии, но уже сумели доказать свою эффективность против кастилийских солдат. Граната представляет собой железный шар, внутри которого находится порох. Зажигание взрывчатого вещества производится при помощи фитиля, который торчит снаружи. После того, как фитиль поджигается, огонь добирается до пороха и происходит взрыв, разбрасывающий в разные стороны многочисленные металлические осколки, известные как шрапнель. Гранадёры набираются из обыкновенных крестьян. Средняя продолжительность их жизни оказывается равна 2,7 сражениям.

Как было указано в книге *Пиратские Нации*,



гранаты являются взрывчатым оружием 4 класса (см. Руководство Мастера, стр.174). Герой, получивший попадание шрапнели и не сумевший прокинуть проверку на ранение, получает 1 драматическую рану плюс еще одну за каждый подъем. Фитиль поджигается за одно действие. Бросок гранаты требует еще одного действия.

К сожалению, качество производства гранат остается чрезвычайно низким. Фитиль некоторых из них горит очень долго, зато другие взрываются едва ли не в руках. Таким образом, когда персонаж поджигает фитиль, мастер должен совершить бросок кубика. Число, выпавшее на грани, показывает, через сколько фаз граната взорвется. Если результатом броска оказывается число 0, граната взрывается немедленно. Обратите внимание, что граната взрывается перед тем, как в фазе случается какое-то действие. Персонаж, лежащий на гранате или удерживающий ее в руках, не может избежать ран и повреждений (в первом случае, шрапнель ранит лежащего, тогда как во втором достается и его окружению).

КОННАЯ АРТИЛЛЕРИЯ

Horse Cannon

В приложении *Пиратские нации* мы уже упоминали о том, насколько смертоносными могут быть пушки. Безусловно, орудия тяжелы, их сложно наводить на цель и перевозить. Для того чтобы решить три вышеозначенных проблемы, Монтеньские артиллеристы придумали конную артиллерию и специальную повозку, предназначенную для перевозки артиллерийских систем. Перед выстрелом лошади должны быть отсоединены от повозки. Впрочем, даже в этом случае, процесс наведения орудия на цель будет быстрее, чем та же самая операция, производимая руками людей.

Ядро, попавшее в персонажа, наносит урон, равный 6к5. Если герой проваливает бросок на ранение, он тут же получает одну драматическую рану плюс еще одну за каждый последующий подъем.

Перезарядка орудия занимает 30 действий, но три человека, решивших перезарядить орудие

вместе, могут ускорить этот чрезвычайно длительный процесс. Процедура отсоединения и присоединения лошадей к повозке занимает 2 оборота. Будучи отсоединенным, орудие за один оборот может быть повернуто на 45 градусов, или передвинуто на 1< в действие. Если лошади тянут за собой орудие, они могут передвинуть его на 6< и на любое количество градусов в одно действие.

Дальность выстрела кавалерийской пушки равна 200'. Модификатор для стрельбы на близкое расстояние равен +10, тогда как на дальнее он повышается до +20.

БАЙОНЕТЫ

Bayonets

Типичный байонет представляет собой длинный нож, имеющий круглый держатель, позволяющий байонету удерживаться на мушкетном стволе. Приведенный в боевое положение, байонет позволяет использовать мушкет как древковое оружие (3к2 Тяжелое оружие, умение Древковое оружие). Если персонаж выстрелит из мушкета, на ствол которого надет байонет, то оружие взорвется, а его владелец получит два кубика урона.

Не так давно Монтеньцы изобрели байонет, который не вкручивается в ствол, а прилегает к нему. Обладая таким байонетом, стрелок может вести эффективный огонь по противнику.

ДВОРЦОВЫЕ ИНТРИГИ

Монтеньская аристократия большую часть своего времени занимается тем, что строит интриги друг против друга. Местные интриги отличаются от Водачанских интриг тем, что они более насыщены эмоциями и представляют куда как меньшую угрозу для жизни интригующих персон. Последующие абзацы текста представляют собой правила, которые мастер может применить для отыгрыwania более интересных и насыщенных действием интриг.

ЛИСТ ИНТРИГ

В самом конце данной книги вы сможете обнаружить *Лист монтеньских дворцовых*



интриг. Данный лист необходим для того, чтобы вы всегда могли вспомнить связи конкретного героя с другими придворными, а также текущий уровень отношений между двумя персонажами.

ЛЕГЕНДА ЛИСТА ИНТРИГ

Лист интриг состоит из четырех основных частей: Связей, Благосклонности и Шантажа, Полезных умений и Слухов.

СВЯЗИ

Связи – сердце листа интриг. Они позволяют вам визуально идентифицировать уровень отношений, который персонажи поддерживают друг с другом. Имя вашего персонажа должно находиться в центре листа. Имена его знакомых, располагаются в других выше и ниже расположенных прямоугольниках.

Внутри каждого прямоугольника (с правой стороны) располагаются еще три секции, отвечающие за Приятности, Полезности и Неприятности. Данные секции показывают как много персон любят или ненавидят героя, а также, сколько полезных зацепок и удачных запугиваний было в прошлом персонажа. Противник вряд ли будет действовать против вашего героя в том случае, если в прошлом персонаж был полезен ему, или пытался его запугать.

Если аристократ представляет вашему персонажу незнакомого ранее придворного, то прямоугольник с именем аристократа обзаводится дочерним прямоугольником, в котором будет написано имя только что представленного человека. Таким образом, степень дружелюбия или ненависти, возникающая между персонажами, будет отражаться и на друзьях героев, хотя и в меньшей степени.

БЛАГОСКЛОННОСТЬ И ШАНТАЖ

Секция Благосклонность показывает, кому в своем прошлом персонаж оказывал услуги и на чью поддержку он может рассчитывать в данный момент времени. Услуги, оказанные героем другим аристократам, заносятся в колонку Одолжение. Таким образом, аристократы, решившие помочь герою или

отказать ему, должны помнить про ранее сделанные одолжения. Более того, игрок может сам напомнить про них забывчивым придворным.

Услуги, оказанные персонажу другими аристократами, заносятся в колонку Принятая помощь.

Факты Шантажа записываются в той же самой манере, за тем исключением, что рядом с ними ставится литера (Ш) (естественно, шантаж опирается на другие принципы игровой механики).

ПОЛЕЗНЫЕ УМЕНИЯ

В раздел полезных умений персонаж заносит те умения, которые частенько используются им при дворе. Данные записи оптимизируют процесс игры, что позволяет игрокам отказаться от поиска полезных умений среди многочисленных бумажек.

СЛУХИ

Раздел слухов необходим для заметок, сделанных игроком. Ложная информация и открытые секреты имеют важное значения и герою необходимо их помнить. Данный раздел позволяет избежать нелепостей, связанных с непреднамеренным (или преднамеренным) обманом героев. Теперь игроки всегда будут помнить о том, что сказал им тот или иной аристократ два месяца назад и какой вывод они из этого сделали.

ДЕЙСТВИЯ ПРИ ДВОРЕ

Мастер и игроки могут осуществлять при дворе хитроумные интриги, все разнообразие которых не поддается строгому описанию. Для осуществления интриг, персонажи должны тратить кубики драмы. Естественно, в один момент времени, герой может потратить только такое количество кубиков, которое не превосходит величину его характеристики Panache.

БОНУСЫ ОПИ МОДЫ

Когда герой прибывает ко двору, он должен совершить бросок на Wits + Мода (Wits +



Fashion). За каждые 10 пунктов броска, персонаж получает один дополнительный кубик драмы, который можно использовать для осуществления интриг.

СОЗДАНИЕ НОВОЙ СВЯЗИ

Когда герой прибывает ко двору, ему приходится рассчитывать лишь на свой Ум и сообразительность. Завоевать положение при дворе чрезвычайно трудно, поскольку придворные предпочитают общаться со знакомыми людьми. Для того чтобы установить новую связь с незнакомым ранее человеком, персонаж должен совершить бросок Wits + Socializing против сложности 30, или бросок на Wits + Etiquette / Wits + Politics против сложности 35. В случае успеха, между персонажами устанавливается связь следующего вида: Приятность 1, Полезность 0, Неприятность 0. За каждый подъем, полученный во время броска, величина Приятности увеличивается на 1 пункт. В случае провала броска, придворный становится врагом (детальное описание данного процесса может быть найдено в разделе Как завести врага).

УСПЕШНОЕ УСТАНОВЛЕНИЕ ОТНОШЕНИЙ

Если герой хочет получить какую-либо услугу от придворного, он должен установить с ним дружеские отношения. После успешного выполнения какой-либо просьбы, пометьте ранг одолжения в графе *Приятность* персонажа и запишите, что именно совершил герой для другого аристократа, в разделе *Одолжение*, который располагается в секции *Благосклонность и Шантаж* (здесь также должна быть помечена величина сделанного одолжения).

КАК ОПРЕДЕЛЯТЬ ВЕЛИЧИНУ ОДОЛЖЕНИЯ

Простая или незначительная услуга редко стоит дороже 1 пункта. Одолжение величиной в 2 пункта, как правило, является более трудной задачей, которая не требует от персонажа риска. К примеру, данная степень одолжения может быть связана с поиском информации для героя. Одолжение величиной в 3 пункта всегда является опасным мероприятием и, к примеру, может быть связано с добычей информации о

безжалостном противнике.

АРИСТОКРАТ ПРОСИТ ОБ ОДОЛЖЕНИИ

Герой может использовать одну из установленных связей для того, чтобы просить аристократа о помощи. Величина одолжения определяется мастером и располагается в диапазоне от 1 до 3 пунктов. После этого, персонаж должен стереть название Одолжений, которое ранее были реализованы им для поддержания связей. Ему следует понизить показатель Приятности связи на величину, равную рангу текущего одолжения. Если показатель Приятности связи опустится ниже 0, то придворный откажется выполнять просьбу героя. Обратите внимание, что герой может использовать несколько «маленьких одолжений» для того, чтобы расплатиться ими за одно большое.

ПРОСЬБА О ЗНАКОМСТВЕ

Знакомство это небольшое одолжение величиной в 1 пункт, которое может быть использовано персонажами, параметр *Неприятности* которых равен 0. После того, как знакомый придворный знакомит героя со своим другом, персонаж получает новую связь, *Приятность* которой равна половине *Приятности* связи с тем человеком, который помог герою познакомиться (величина новой Приятности всегда округляется вниз). При этом, новая связь имеет показатели Полезности и Неприятности равные 0.

Обратите внимание, что новая связь является дочерней веточкой, отходящей от связи с тем аристократом, который представил персонажей друг другу. Кроме того, просьба о знакомстве порождает *Эффект Зыби*.

ИНФОРМАЦИЯ О ДРУГОМ ЧЕЛОВЕКЕ

Персонаж может воспользоваться установленными связями для того, чтобы получить информацию о другом человеке. Для осуществления данного замысла, герой должен совершить бросок на Wits + Gossip против сложности 15 с учетом следующих модификаторов.

Репутация человека выше 25 +5



Репутация человека выше 50 куммулятивная (максимум 10)	+5	
Репутация человека выше 70 куммулятивная (максимум 15)	+5	
Репутация человека выше 50 куммулятивная (максимум 25)	+10	
Связь с человеком опасна	+5	
Герой понижает приятность связи с данным человеком на 1 пункт	-5	
Герой жертвует свою Приятность в пользу придворного через Связь	-5	за пункт
Сила связи при дворе (решению мастера)	-5/+5	(по)

ШАНТАЖ АРИСТОКРАТА

Герой, имеющий опасную информацию относительно придворного, может воспользоваться ею в целях шантажа. Мастер определяет степень опасности в диапазоне от 1 до 9 пунктов (9 пунктов, самые опасные сведения, связанные, к примеру, с государственным переворотом). После того, как персонаж начинает шантажировать аристократа, *Приятность* связи становится равна 0, а *Неприятность*, наоборот, принимает значение, численно равное рангу Степени опасности (в нашем примере она будет равна 9). Теперь всякий раз, когда персонаж будет обращаться к данному персонажу за Помощью, *Неприятность* связи будет увеличиваться на величину, равную рангу совершенного *Одолжения*. Если *Неприятность* связи оказывается выше значения полезности, персонажи становятся врагами (см. раздел Создание врага).

ДОЛГ И ВЫМОГАТЕЛЬСТВО ДЕНЕГ

Если ваш персонаж хочет взять денег в долг, то он должен просить у другого аристократа об одолжении (1 пункт за каждые 1,000G). За каждый месяц просрочки, *Приятность* связи между персонажами снижается на 1 пункт и когда она достигает 0, аристократ требует с

героя денежных выплат. Провал проверки, приводит к тому, что *Неприятность* связи повышается на 1 пункт.

Вымогательство подобно долгу, но может быть произведено лишь в том случае, если герой шантажирует другого человека. Конечно же, шантажируемый не будет требовать у персонажа немедленного возврата денег.

ЖИЗНЬ ЗА ЧУЖОЙ СЧЕТ

Жизнь за чужой счет хоть и похожа на вымогательство, но в действительности не является таковым. Для осуществления данного намерения, персонаж должен совершить бросок на Wits + Mooching. Итоговый результат броска, деленный пополам (округление производится в меньшую сторону), показывает количество гильдеров, которое смог выманить у придворного герой. Если герой запрашивает деньги более одного раза в месяц показатель *Приятности* снижается на один пункт. Если *Приятность* связи оказывается ниже 1, то герой не может за счет нее вести собственное существование.

НАСМЕШКА НАД ПРИДВОРНЫМ

Персонаж может получить определенное уважение при дворе, если сможет подшутить над другим придворным или сумеет поставить его в неловкое положение. Естественно, подобное деяние может быть опасным, но в случае успеха персонаж может быстро повысить свою репутацию при дворе. Для осуществления насмешки, персонаж должен совершить проверку Wits + Oratory / Acting / Incitation, против Wits + Oratory / Acting / Incitation жертвы.

В случае успеха, репутация персонажа поднимается на величину, равную Репутации жертвы / 10 (округление производится в меньшую сторону). *Приятность* связи между героем и осмеянным персонажем снижается на 1 пункт. В том случае, если *Приятность* связи достигает 0, то на 1 пункт повышается *Неприятность* между персонажами.

Если же герой проваливает бросок, то его репутация понижается на величину, равную репутации жертвы / 10 (округление производится в меньшую сторону), и на то же



самое число увеличивается репутация противника. Приятность связи между Героем и Жертвой понижается на 1 пункт. Если же *Приятность* связи достигает 0-го значения, то на 1 пункт повышается *Неприятность* между персонажами.

УБИЙСТВО ПРИДВОРНОГО

Если кто-либо узнает, что персонаж причастен к убийству придворного (прямо или косвенно, через наемного убийцу), то подобная информация окажет влияние на все связи, пролегающие между героями и другими персонажами. Приятность каждой связи понизится на величину, равную Репутации жертвы / 20 (округление производится в меньшую сторону). Если величина *Приятности* достигает 0 значения, то в связи между героем и персонажами начинают накапливаться пункты *Неприятности*. Вдобавок к этому, означенная выше величина добавляется к показателю *Полезности* персонажа.

ПРОВЕДЕНИЕ БАЛА

Бал – простой способ поддержать собственную репутацию. Естественно, бал достаточно затратное развлечение, которое обойдется аристократу в 250G и бросок кубика. Результат броска описывается в нижеприведенной таблице.

- 1 Вы теряете 2 очка репутации, так как во время бала начались проблемы.
- 2-3 Вы получаете 1 пункт репутации.
- 4-6 Вы получаете 1 пункт репутации. *Приятность* связи с каждым приглашенным аристократом увеличивается на 1 пункт.
- 7-8 Вы получаете 1 пункт репутации. *Приятность* связи со всеми знакомыми аристократами увеличивается на 1 пункт.
- 9 Появляется связь-ветка *Приятность* 1, *Полезность* 0, *Неприятность* 0, связанная с человеком, приглашенным на бал. Вы получаете 1 пункт репутации.

- 0 Появляется новая связь *Приятность* 1, *Полезность* 0, *Неприятность* 0. Вы получаете 1 пункт репутации.

ПОДАРКИ

Для того чтобы улучшить отношение с аристократом, персонаж может преподнести ему какой-либо подарок. В Монтене, стоимость подарка имеет второстепенное значение, а вот эмоциональность дарения очень важна как для дарящего так и для того, кто подарок получает. Если вы, к примеру, подарили своей невесте простое кольцо, то она обрадуется, но если будет подарено родовое кольцо матери, восторг девушки не будет знать пределов. В зависимости от ценности, подарок усиливает *Приятность* связи на 1-4 пункта (по желанию мастера). Если связь обладает Пунктами *неприятности*, то герой вычитает из нее стоимость дара. Разница между числами прибавляется к *Приятности* связи (как положительное число). Таким образом, если вы дарите дар стоимостью 4 пункта, человеку, связь с которым имеет *Приятность* 0, *Полезность* 0, *Неприятность* 2, то его отношение к вам станет, *Приятность* 2, *Полезность* 0, *Неприятность* 0.

ИНЫЕ СПОСОБЫ УЛУЧШЕНИЯ ОТНОШЕНИЙ

Персонаж может улучшить отношения с другими аристократами, извинившись перед ними за ранее сделанные поступки, или простив своих врагов. Может быть, герой создаст для другого аристократа некую приятную ситуацию, которая улучшит отношения между людьми. Подобные поступки (варианты которых стремятся к бесконечности), оцениваются мастером по трехбалльной шкале и подчиняются означенным выше правилам.

ИНЫЕ СПОСОБЫ УХУДШЕНИЯ ОТНОШЕНИЙ

Для того чтобы ухудшить отношения с конкретным человеком, герой может подвергнуть его публичной насмешке, не выполнить ранее данную просьбу, или унижить аристократа перед лицом влиятельного человека. Подобные поступки (варианты



которых стремятся к бесконечности), оцениваются мастером по трехбалльной шкале и подчиняются означенным выше правилам. Мастер должен внимательно наблюдать за процессом ухудшения отношений, чтобы определить тот момент, когда аристократ превратится в самого настоящего врага.

ЭФФЕКТЫ СВЯЗИ

Если герой вступает во взаимодействие с одним персонажем, то через дерево связей Приятность или Неприятность действия оказывает влияние на друзей друга (или друзей врага). Бонусы и штрафы на Приятность, Полезность и Неприятность, распространяются на цель общения, а также через цепочку связей, на все ее окружение. Чем дальше находится аристократ в цепочке связей, тем меньшим будет на него влияние происшедшего события. Каждая новая ветвь получает бонус на Приятность, Полезность или Неприятность на 1 пункт меньший, чем бонус человека-цели. Бонус накладывается на ветви дерева до тех пор, пока он не станет равным 0.

СОЗДАНИЕ ВРАГА

Связи, в которых показатель *Неприятности* становится выше *Полезности* героя, становятся враждебными. Подобные связи не могут быть умиротворены путем повышения *Приятности* и на схеме они зацикливаются сами на себя. Персонажи-враги, как правило, создают заговор против героя (мастер должен считать подобных персонажей Мстителями (Nemesis), за встречу с которыми не начисляются дополнительные пункты XP).

ЭФФЕКТЫ РЕЧИ

Будучи далеко от дома, аристократы поддаются радости, когда слышат родной язык. Таким образом, находясь за границей, персонаж получает один свободный подъем на любое действие при дворе, связанное с человеком, говорящим на родном языке игрока. Герой получает еще один дополнительный подъем, если сможет продемонстрировать собственную связь с родной страной.

СРАЖЕНИЕ В ТЕМНОТЕ

В механике Седьмого моря существует два состояния ограниченной освещенности: Тусклый свет (Dim Light) и Полная тьма (Total Darkness). В условиях тусклого света персонаж теряет 2 удерживаемых кубика на все действия, связанные с движением и использованием чувств (поиск секретных проходов, обманные движения мечом и т.д.). В Полной тьме вышеозначенный штраф повышается до 4 удерживаемых кубиков. Описанные выше штрафы уменьшаются в два раза, если герой имеет преимущество *Ночная Тренировка (Night Trained)*.

ДЕЙСТВИЯ, ПОВЫШАЮЩИЕ РЕПУТАЦИЮ

Монтеньский аристократ может повысить свою репутацию несколькими необычными способами, детальное описание которых приведено в следующих абзацах текста. Впрочем, при желании, данные способы могут использоваться и в других землях Тейи.

ПОМОЩЬ ЛЮДЯМ ИСКУССТВА

Аристократ может поддерживать людей искусства в создании бессмертных шедевров. Величина поддержки, зависит от способностей художника (она равна 50 гильдеров за ранг Искусство, имеющийся у художника). Поддержка повышает репутацию аристократа на столько пунктов, чему равна репутация мастера искусств. Поскольку популярные тенденции в искусстве постоянно меняются, аристократ может помогать деньгами одному и тому же человеку всего три раза.

ВСТУПЛЕНИЕ В СОЦИАЛЬНЫЙ КЛУБ

Герой, вступивший в социальный клуб в самом начале игры, получает бонус к репутации, равный количеству НР, потраченных на вступление в общество. Формально герой может вступить в клуб и во время игры. Для этого ему придется прислушаться к советам мастера и потратить некоторое количество XP.



ТАБЛИЦА СОЗДАНИЯ МЕЧЕЙ-ЗАГАДОК

Если в распоряжении монтеньского героя оказался меч-загадка, игрок должен проконсультироваться с означенной ниже таблицей и определить природу оружия. Стоимость меча будет зависеть от результатов создания оружия и его общей сложности.

Герои, являющиеся выходцами из западных провинций (Верр, Туиль, Мартис, Рашете, Рон, Ля Мотт) вычитают из всех результатов броска 1. Герои из северных провинций (Дор, Круа, Аур и Аррент) прибавляют 1 к результатам броска. Персонажи из южных провинций (Сис, Шаруа, Паруа, Глоир, Сурлин) не модифицируют результаты бросков.

Бросок Результат

0-5 Совершите бросок и проконсультируйтесь с таблицей Ренар. Заплатите 2НР

6-11 Совершите бросок и проконсультируйтесь с таблицей Лу. Заплатите 2НР

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА СОЗДАНИЯ МЕЧЕЙ-ЗАГАДОК

Многие мечи-загадки, имеют в своих рукоятях скрытые кнопки, переключатели и блокираторы. Данные переключатели подчиняются следующим правилам.

- Человек, незнакомый с мечом, может обнаружить механический элемент совершив удачный бросок на Wits против сложности 30.
- Если человек держит меч-загадку в руке, то использование механического элемента не требует дополнительного действия и считается моментальным.

В Монтене существуют мечи-загадки, имеющие отделяющиеся части: дротики, резервуары с маслом и т.д. Отсоединение механических частей, как правило, разбалансирует носителя оружия, что выражается в штрафе величиной в 1 удерживаемый кубик (-1k1) ко всем броскам атаки и защиты, выполненные с описываемым мечом.

ТАБЛИЦА РЕДКИХ МЕЧЕЙ

Бросок Результат
0-5 Совершите бросок и проконсультируйтесь с таблицей Криэр.

6-11 Совершите бросок и проконсультируйтесь с таблицей Дейтрю.

МЕЧИ-ЗАГАДКИ РЕНАРА

0: Эфес-Гаротта. Если обладатель данного меча атакует противника со спины, жертва охваченная гароттой, начинает задыхаться (см. раздел Смерть от Удушья, стр. 174. Руководства Мастера по Седьмому морю). Жертва должна вырваться из рук противника (с помощью умения Борьба (Wrestling)) для того, чтобы выжить.

1: Сплошной эфес. Эфес данного оружия сбалансирован таким образом, что его владельца чрезвычайно трудно разбалансировать. Активная защита против подобного оружия имеет сложность на 5 пунктов TN превосходящую базовое значение.

2: Хитроумные ножны. Это меч похож не столько на оружие, сколько на прогулочную трость. Добавьте два свободных подъема на любой бросок, чтобы маскировка не была опознана.

3: Хорошо сбалансированный меч. Меч так хорошо сбалансирован, что любой бросок атаки, направленный против его носителя, повышается на 1 (к примеру, с 19 до 20).

4: Ловец лезвий. Рукоять этого меча может блокировать лезвия, ударившие по ней. Владелец, оружия, повышает свою Активную Защиту на 2 пункта во время использования Парирования (т.е. с 19 до 21).

5-6: Перебросьте кубик. В следующий раз игнорируйте результаты 5-6, потратьте 3НР и совершите бросок на таблицу редких мечей.

7: Длинная рукоять. Рукоять вашего меча очень длинная. Всегда добавляйте +5 к своей инициативе.

8: Эфес с отмычками. Эфес данного оружия содержит огромное количество отмычек (для их успешного поиска требуется совершить бросок на Wits против сложности 40).



Поскольку отмычки высокого качества, они дают своему владельцу один подъем во время использования кнака Взлом Замков (Lockpick).

9: Секретное отделение. Эфес данного оружия имеет в своем яблоке секретное отделение, внутри которого можно прятать маленькие послания, драгоценности и другие предметы. Для успешного поиска отделения требуется совершить бросок на Wits против сложности 40.

10: Нержавеющий меч. Меч иммунен к эффектам ржавчины и старения. Он не тупится, не покрывается выбоинами и не страдает от окисления металла.

11: Блокирующие ножны. Меч имеет хитроумные ножны. Извлечь из них оружие сможет лишь тот человек, который знает, в каком месте у них расположен специальный блокиратор. В принципе, блокиратор может быть сломан человеком имеющим характеристику Brawn равную 6.

МЕЧИ-ЗАГАДКИ ЛУ

0: Зубчатое лезвие. Лезвие этого меча выковано таким образом, что наносимые им раны становятся глубокими и незаживающими. Если владелец оружия увеличит сложность Атакующего броска, то за каждый подъем противник будет получать на 2 пункта ранений больше (т.е. вместо 19 пунктов ранения 21) в добавок к дополнительному не удерживаемому кубу урона.

1: Пламенеющее лезвие. Когда владелец меча совершает бросок на урон, он может перебросить любую из выпавших единиц. Кубики можно перебрасывать до тех пор, пока все единицы не исчезнут.

2: Легкий меч. Чрезвычайно легкое оружие. Во время совершения Riposte вы получаете один свободный подъем на свой бросок Атаки (Активная защита при этом должна быть успешна).

3: Неразрушимый меч: В ваших руках оказался неразрушимый меч, лезвие которого может изгибаться, но при этом всегда возвращается в изначальное состояние.

4: Колочая гарда. Гарда этого меча столь филигранно декорирована стальными

выступами, что может ловить лезвие вражеского оружия. Меч дает своему хозяину один свободный подъем на попытку разоружения противника.

5-6: Перебросьте кубик. В следующий раз игнорируйте результаты 5-6, потратьте ЗНР и совершите бросок на таблицу редких мечей.

7: Острое лезвие. Лезвие этого меча столь острое, что урон, наносимый его владельцем, всегда увеличивается на 1 пункт (к примеру, с 19 до 20).

8: Гарда с шипами. Гарда этого меча декорирована несколькими длинными шипами. Удар эфесом (Pommel Strike), нанесенный подобным оружием, наносит 2k2 кубиков урона, вместо базовых 0k2.

9: Меч не способный затупиться. Этот меч никогда не теряет остроту своего лезвия. Его не надо точить и за ним не надо ухаживать, он всегда будет ранить противника и не подведет своего хозяина.

10: Тяжелое лезвие. Это чрезвычайно тяжелое оружие, дающее своему владельцу два свободных подъема во время использования кнака Драка (Beat).

11: Кинжальный эфес. В эфесе этого оружия скрыт смертельно опасный кинжал, что позволяет персонажу наносить колющий удар, когда противник находится в опасной близости от него, или когда меч противника заблокирован. Удар лезвием осуществляется кнаком Атака (Нож). Успешная атака наносит противнику 1k2 кубиков урона, и одновременно с этим, разблокирует его оружие.

МЕЧИ-ЗАГАДКИ КРИЗЫ

0: Облако дыма. При нажатии на особую кнопку, этот меч выпускает из себя облако густого дыма, которое действует в радиусе 10' от владельца оружия. Полный мрак длится в течение 10 действий. Дым может быть выпущен всего один раз, после чего тайное отделение вновь наполняется особым веществом, сделанным из трав и особого масла (стоимость процедуры 1G), продолжительность 5 действий. Когда резервуар становится пустым, меч оказывается несбалансированным.

1: Чувствительная рукоять. У данного оружия



очень удобная рукоять. Владелец меча может использовать кубик Действия для того, чтобы совершить Парирование на одну фазу раньше.

2: Хвост ящерицы. Меч имеет специальную насадку на лезвии, которая может быть сброшена владельцем. После успешного парирования подобного меча, владелец может избавиться от насадки, что вынудит противника перебросить бросок парирования. Если второе парирование оказывается успешным, удар отбивается. В противном случае, хитрость помогает атакующему и его противник получает полный урон. Установка насадки занимает 5 действий. Без нее меч оказывается несбалансированным.

3: Кусаящая рукоять. Данная рукоять способна охватить руку противника и сломать ее. Активация секрета занимает одно действие и требует характеристики Brawn равной 5. Для того чтобы освободиться, жертва должна совершить успешный бросок на Resolve, со штрафом в один кубик. Провал броска означает, что рука ломается, и герой не может действовать ею в течение месяца (штраф -1 на finesse). Секрет рукояти может быть активирован лишь в случае нажатия на специальный рычаг.

4: Охватывающая рукоять: Рукоять этого меча полностью охватывает руку своего владельца. Таким образом фехтовальщика невозможно обезоружить. Ну а во-вторых, человек незнакомый со свойствами рукояти может поймать свою руку в ловушку, из которой будет очень сложно выбраться.

5-6: Перебросьте кубик. В следующий раз игнорируйте результаты 5-6, потратьте 5НР и совершите бросок на таблицу мечей Майтрэ.

7: Регулируемый эфес. Эфес этого меча может быть удлинен или укорочен, в течение одного действия. В первом случае, оружие становится эффективным средством для фехтования (2k2), во втором - переходит в разряд тяжелого оружия (3k2) и требует для использования обе руки.

8: Рукоять-кошка. Рукоять этого оружия может быть использована как кошкет. Свертывание троса с кошкой занимает десять действий. Длина веревки равна 20 футам. Когда кошка выпущена, меч становится

несбалансированным оружием.

9: Лечащее касание. Внутри лезвия данного меча есть небольшое углубление, заполненное лечащей жидкостью. При нажатии на специальный рычаг, емкость освобождается и персонаж восстанавливает 15 пунктов урона. Формула жидкости известна только владельцу. Ее стоимость равна 5G и эффективна она только в том случае, если вводится напрямую в тело. Резервуар, встроенный внутрь меча, имеет только одну дозу жидкости. В течение одного дня, персонаж всего один раз может воспользоваться лечащими свойствами таинственного вещества. Заполнение резервуара новой порцией жидкости занимает 25 оборотов. Когда меч не заполнен жидкостью он становится несбалансированным оружием.

10: Верная рукоять. В основании рукояти вделана отравленная игла, которая активируется в течение одного действия. Яд парализует противника. Тяжелые или стальные перчатки, а также панцерхэнд, позволяют избежать опасного укола. Резервуар для яда требуется заполнять после каждого укола, но при этом его размер столь мал, что ни коим образом не влияет на балансировку меча.

11: Сокрушитель лезвий. Данный меч имеет специальное устройство, способное ломать лезвия вражеских мечей. Использовать механизм можно только тогда, когда противник пытается парировать удар персонажа. В этот самый момент обладатель меча-загадки активирует рычажок, и часть меча отбрасывается в сторону, пытаясь сокрушить вражеское оружие. Таким образом, действие сокрушителя подобно умению Специалиста школы Эйзенфауст (Eisenfaust), который имеет характеристику Brawn равную 4. Ломающий механизм может быть возвращен обратно в меч через 10 действий. До этого момента оружие становится несбалансированным.

МЕЧИ-ЗАГАДКИ ДЕЙСТВИЮ

0: Рукоять-пистолет. В рукоять этого меча встроен однозарядный пистолет, который совершает выстрел по нажатию специальной кнопки. Если кнопка нажимается в тот момент, когда меч наносит противнику урон, пуля гарантировано попадает в антагониста, нанося



ему 4к3 пункта повреждений. В противном случае, для попадания в цель владелец меча должен совершить успешную проверку умения Атака (Огнестрельное оружие) (Attack (Firearms)) против сложности, на величину которой накладывается один подъем.

1: Меч огненного дыхания. При нажатии на кнопку, меч выпускает из себя струю масла, которая немедленно поджигается. В результате, вокруг владельца оружия образуется 2-х футовое пространство, заполненное пламенем. Противник может избежать воздействие пламени, если ему удастся совершить успешный бросок на *Finesse + Rolling* против сложности 20 (действие считается мгновенным). Провал проверки наносит антагонисту 2 кубика огненного урона (правила воздействия огня можно найти в Книге Мастера по Седьмому морю, стр.200).

Резервуар меча опустошается после первого использования. Его наполнение требует 25 действий. Когда резервуар пуст, меч считается несбалансированным.

2: Ослепляющие брызги. Меч имеет особый резервуар, активирующийся по кнопке и способный ослепить противника той жидкостью, которая хранится внутри него. Использование секрета требует успешного броска Атаки против сложности, на величину которой накладываются два подъема. Жертва брызг временно теряет зрение (их воздействие подобно действию эффекта *Полная Тьма*). Для того чтобы восстановить зрение, персонаж должен промыть глаза. Через час действие жидкости все равно подходит к своему концу. Резервуар меча содержит жидкость для одного выброса. Заполнение его требует 4 действий и стоит 50с (в стоимость входит вода и травы, необходимые для приготовления смеси). Когда резервуар пуст, меч считается несбалансированным.

3: Рукоять-дротик. Рукоять этого меча может выбросить из себя дротик, который способен поразить цель, находящуюся на расстоянии 10 футов. Успешное попадание требует удачного броска атаки с тремя подъемами. Как правило, используемые в оружии дротики оказываются отравленными и способны ввергнуть противника в бессознательное состояние. В том случае если дротик потерян, умелый Кузнец

(обладающий кнаком *Blacksmith* 4-го ранга) способен выковать новый. Стоимость создания дротика равна 10G. После выстрела дротика, меч считается несбалансированным. Естественно, после каждого использования дротик следует покрывать ядом.

4: Странный металл. Этот меч сделан из такого легкого металла, что его владелец может понизить значение, выпавшее на кубике действия, на одну фазу или добавить бонус +10 к общей инициативе.

5-6: Перебросьте кубик. В следующий раз игнорируйте результаты 5-6, потратьте 5НР и совершите бросок на таблицу мечей Майтрэ.

7: Расширяющееся лезвие. В лезвие этого меча встроена специальная пружина, которая может увеличить расстояние между двумя режущими кромками. При нажатии на специальный рычаг, лезвия раздвигаются, что наносит жертве ужасающие раны (к примеру, подобным оружием запросто можно сломать ребра). С точки зрения механики Седьмого моря, удачное использование означенной выше способности наносит противнику два дополнительных кубика ранений (результат их считается отдельно друг от друга). С другой стороны, сложность разрушения оружия (TN) на 5 пунктов ниже базового значения. Раздвинутый меч собирается в сплошное лезвие за десять действий.

8: Резервуар с отравой. Внутри рукояти меча находится небольшой резервуар, заполненный жидкостью. При нажатии на кнопку, яд стекает по лезвию и отравляет режущую кромку (процесс занимает 1 действие). В конце текущего оборота, или сразу же после успешной атаки, яд испаряется с лезвия или стекает в рану. Яд причиняет противнику смерть или заставляет последнего потерять сознание.

Резервуар меча содержит яд, достаточный для одного отравления. Повторное наполнение резервуара занимает 25 действий. Когда резервуар пуст, меч считается несбалансированным.

9: Ломающаяся рукоять. Если меч вытаскивают из ножен без предварительного нажатия специальной кнопки, игрок должен совершить бросок кубика. Результат показывает, через



сколько фаз оружие развалится в руках владельца. Для того, чтобы собрать развалившийся меч требуется (10-Wits) действий.

10: Проклятый металл. После того, как противник получает рану от лезвия описываемого меча он может стереть со своего листка столько Пунктов ранений, чему равен его бросок на Раны (Wound Check). К примеру, если персонаж получил 87 пунктов ранений и совершил бросок на Раны с результатом 42, то он будет страдать от 3 драматических ран (1+2 за ранения сверх 40 пунктов) и останется еще с 45 пунктами ранений (87-42=45)

11: Лезвие-бритва. За каждую Удержанную 10-ку, владелец меча наносит одну драматическую рану своему противнику в тот самый момент, когда совершает бросок Атаки. Обратите внимание, что 10-ка не взрывается, не суммируется с Пунктами ранений и не принимает участие в броске на Урон. Таким образом, если во время броска атаки, владелец меча выбросил 9 и 10-ку, то цель получает 1 драматическую рану и еще 9 пунктов урона к величине ранения. После этого, раненый должен совершить проверку на Brawn против общей величины ранения.

МЕЧИ-ЗАГАДКИ МАЙТРЕ

0-1: Прыгающий меч. Этот меч прыгает в руку владельца по воле последнего. При этом, совершенно не важно то расстояние, которое отделяет хозяина от его артефакта. Хозяином меча становится тот человек, который первым коснулся его рукояти. Если прежний владелец умирает, то новым становится человек, выполнивший правило первого касания.

2-3: Призрачное лезвие. Никто кроме владельца лезвия не может взять это оружие в свои руки, поскольку плоть другого человека проходит насквозь через металл меча. Пока хозяин держит оружие в своих руках, его лезвие обладает физической плотностью и может наносить раны противникам. Как только владелец выпускает оружие из рук, оно становится призрачным и теряет материальные свойства. Хозяином меча становится тот человек, который первым коснулся его рукояти. Если прежний владелец умирает, меч

становится материальным и его новым обладателем становится человек, выполнивший правило первого касания.

4-5: Хватающее лезвие Майтре. Раз в Акт, этот меч может нанести удар на огромное расстояние. Если владелец оружия видит своего противника, то может атаковать его вне зависимости от расстояния, отделяющего нападающего от его жертвы. Во время удара, меч пропадает из рук владельца и появляется рядом с антагонистом. Цель удара может производить, как активную, так и пассивную защиту. Проверка на внезапное нападение (Surprise check) сопровождается двумя свободными подъемами для владельца оружия. Естественно, антагонист не должен догадываться о близком присутствии противника.

6-7: Мерцающий меч. Раз в Акт данное оружие может начать процесс «мерцания». Облик меча становится замутненным и колеблющимся, наподобие миража. В таком состоянии, до начала следующего оборота оружие может игнорировать любую броню и любые виды защиты (как Активную, так и Пассивную).

8-9: Жадное лезвие. Владелец меча может потратить одно действие на то, чтобы прорубить в воздухе пространственную дыру и, воспользовавшись ей, пронзить пространство другой рукой. Действие лезвия подобно действию магии Порте (кнак Карман (Pocket) с рангом 3). Объект, оказавшийся внутри провала, никогда не исчезает.

10-11: Жаждущее лезвие. Раз в акт это лезвие может пить из оппонента кровь. Перед броском на урон, владелец меча должен заявить, что он активирует данную способность лезвия. После броска, он может удвоить значение, выброшенное на любом удержанном кубике урона. Таким образом, если во время броска кубик урона взорвался и итоговый результат оказался равен 15 пунктам, то с помощью лезвия урон увеличится до 30. На результат урона накладываются все возможные бонусы.





НОВЫЕ ПРАВИЛА МАССОВЫХ СРАЖЕНИЙ

(6+2+2)

12 Брутов (Опасность 2) и Злодей = 19 (12+4+3)

Монтень участвует в двух глобальных конфликтах, происходящих на Тэе. Его воины сражаются в Кастилии и Уссуре. Весьма вероятно, что ваши герои окажутся в сердце описываемых событий и новые правила для массовых сражений не останутся без дела. Обратите внимание, что нижеприведенные правила учитывают национальные особенности Монтеньской армии.

МАССИРОВАННЫЙ ОГОНЬ

Распространенная тактика на полях сражения Тейи. Массированный огонь используется тогда, когда одна линия бойцов, выстраивается в ряд и по команде стреляет в другую группу бойцов.

С точки зрения механики Седьмого моря, *массированный огонь* считается за один выстрел, эффективность которого зависит от длины стрелковой линии. Полученные пункты урона конвертируются в пункты жизни выбитые из противника. Подобная методика показывает свою эффективность, когда группа под предводительством Героя, оказывает сопротивление большому отряду противников (пример подобной ситуации можно увидеть в фильме «Человек в железной маске»). Обратите внимание, что данное правило не распространяется на масштабные сражения и применяется только к огнестрельным конфликтам в 20-30 участников с каждой стороны.

СОВМЕСТНАЯ АТАКА

Каждый стрелок, находящийся в стрелковой цепи, добавляет к Огневому рейтингу цепи (Volley Rating) определенное количество пунктов, которые зависят от его умения. Каждый брут добавляет 1 пункт, помощник - 2, а герой или злодей - целых 3. На результат накладывается бонус, численно равный рангу Опасности отряда. При этом отряд считается группой людей, состоящей не менее чем из 5 членов.

Рассмотрим пример:

6 Брутов (Опасность 2) и один Помощник = 10

ОПРЕДЕЛЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА ПОПАДАНИЙ В ЦЕЛЬ

Теперь поделите величину Огневого рейтинга цепи на 2 и округлите полученный результат в меньшую сторону. Киньте кубик столько раз, чему равно получившееся число. Результаты 8, 9, 10 считаются попаданиями. После появления десятки, результат учитывается, а кубик кидается еще раз.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ПОПАДАНИЙ В ПОВРЕЖДЕНИЯ

Распределите полученное количество попаданий равномерно между всеми вражескими группами (попадания с взорвавшимися кубиками распределяются случайным образом). Попадание в цепь автоматически убивает брута, тогда как помощники, герои и злодеи получают количество ран согласно нижеприведенной таблице.

TN Цели	Пункты ранений за попадание
5	24
10	21
15	18
20	15
25	12
30	9
25	6
40+	3

Дракенайзен позволяет игнорировать одно попадание от каждой цепи за каждый удержанный кубик урона, который бы игнорировался в стандартной ситуации.

ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СТРЕЛКОВОЙ ЛИНИИ

Жан-Мари приказал своим людям (3 взвода



брутов с рейтингом опасности 3 плюс два помощника) произвести выстрел по группе, состоящей из шести героев. Три героя имеют TN попадания равный 15, два - 20 и один - 25. При этом последний одет в дракенайзеновскую броню, которая позволяет игнорировать один кубик урона.

Прежде всего, мастер рассчитывает огневой рейтинг цепи. Его величина складывается из 20 пунктов за брутов, 3 пунктов за Жана-Мари и 9 пунктов за 3 взвода брутов 3-го ранга (отряды состоят более чем из пяти членов). Таким образом, значения огневого рейтинга цепи оказывается равно 32.

Настала очередь определения урона. Значение огневого рейтинга делится на 2, после чего совершается бросок 16 кубиков. В итоге, мушкетеры попадают два раза на 8 и три раза на 10. Десятки перебрасываются и появляется еще одна 8-ка. В конечном итоге, выстрел наносит 6 попаданий, которые должны быть равномерно распределены между героями. Далее, каждый герой получает 7 ранений.

Ранения превращаются в утерянные пункты жизни. Три героя с TN=15 получают 18 пунктов ранения, два героя с TN=20 получают 15 пунктов ранения, тогда как герой с TN=25 получает 72 пункта ранения, но при этом игнорирует одно попадание из-за своей невероятной брони.

ГЕРОИЧЕСКИЕ МОНТЕНЬЦЕВ В ДЕЯНИЯ МАССОВЫХ СРАЖЕНИЯХ

Данные героические деяния, как правило, связываются с монтенцами. Мастер может рассматривать их подобно описанным в Руководстве Мастера Героическим действиям.

ПРОРЫВ ЛИНИИ

Герой и 5 брутов пытаются прорвать линию вражеских стрелков. В дополнение к обычному урону, определенному по результатам его Персонального Броска, герой страдает от массированного огня противника. При этом считается, что Огневой рейтинг цепи = 36. Если герой выживает в атаке и не теряет сознание, он прорывает линию и прогоняет

деморализованного врага прочь, после чего получает 5 пунктов репутации. Не забывайте разделить полученные попадания между всеми членами героического отряда!

СТЕШЕНЬКИЙ КАВАЛЕРИСТ

Если одного из всадников сбили с лошади, герой может встать на его защиту. В течение следующих двух оборотов Персональный Бросок героя снижается на 2 пункта. Если герой остается в сознании к тому моменту, когда кавалерист вновь оказывается в седле, то ответная помощь кавалериста дает +1 к результатам Персонального броска героя до конца боя.

УБИТЫЙ КОМАНДИР

Если в ближайшей стрелковой цепи убит командир, то командование отрядом может перейти непосредственно персонажу (если у него есть Звание: *Сержант* или выше). Вступая на Передовой Край Битвы, Герой может направить стрельбу своего отряда в противника (выстрел производится раз в оборот). Во время выстрела используются правила массированного огня. При этом на бросок вражеского Генерала связанный с Wits + Strategy накладывается штраф в 1 пункт за каждые 2 попадания, которые получил его отряд во время предыдущего оборота. После перестрелки, герой получает столько пунктов Репутации, чему равен штраф вражеского Генерала.

В стандартном отряде находится 18 брутов 1 ранга, который дают Огневой рейтинг цепи равный 24 пунктам. За каждый кубик урона, нанесенный Герою, погибает один брут. Дракенайзен не защищает брутов от смерти. Когда 5 брутов погибают, цепь впадает в панику и бежит с поля боя.

СООБЩЕНИЕ

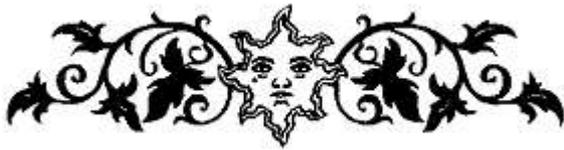
Герою поручают доставить сообщение в резерв или на передовой край битвы, в зависимости от того, что дальше. В течение одного оборота, персонаж приближается на 1 Шаг к своей цели. При этом шаг совершается только в том случае, если Персональный бросок героя оказался равен 10 (и больше). Если сообщение



доставлено, добавьте 6 пунктов к результату броска на Wits + Strategy. На бросок будет наложен штраф -1 за каждый дополнительный Шаг доставки. Отрицательного значения бонус принять не может. Герой получает столько пунктов Репутации, чем равен бонус, полученный его Генералом.

РАНЕНЫЙ МАГ ПОРТЕ

Герой увидел, что поблизости от него упал раненный маг Порте. Герой может встать на защиту раненного, но при этом, до конца битвы Персональный Бросок героя снижается на 2 пункта . Если герой умудряется выжить до конца боя, то маг может поделиться с ним своей добычей (совершается дополнительный бросок для таблицы Добычи с бонусом +3).





СТИЛЬ

ПОСЛЕДНЕЕ ПРОЩАЙ, ЧАСТЬ ЧЕЛВЕРЦА

Она ждала его рядом с порталом. Мгновение они безмолвно смотрели друг на друга, не зная, что следует сказать. Наконец, Монтегю тихо кашлянул и склонился к ней.

– Доброго вечера, мадам.

Доминик рассмеялась.

– Мадам!? Мне трудно поверить, что ты так прощаешься со своей женой.

Монтегю вновь посмотрел на лицо своей жены. Доминик была так же прекрасна, как и раньше. Они не виделись вот уже два месяца, а через некоторое время ему нужно было снова возвращаться на фронт. Монтегю вспомнил, что провел со своей супругой не более месяца, хотя их свадьба состоялась более двух лет назад. Незначительная деталь напомнила генералу о том, что в его отношениях с женой до сих пор много формальностей.

– Извини, Доминик... Я пытался, но мы ведь едва знаем друг друга...

Женщина положила руки на свой округлый живот и тихо произнесла.

– Мне почему-то казалось, что дела обстоят по-другому.

Монтегю смутился, покраснел и решил сменить тему разговора.

– Как подрастает малыш?

– Быстро! Он крепкий и сильный. По утрам я чувствую его движения и мне хорошо от этого. Спасибо, что поинтересовался. Показал, что он тебе не безразличен.

– Я, я... Прости Доминик, мои слова были необдуманными...

– Ох, замолчи же. Ты должен был уже понять, когда я шучу, а когда моя тревога серьезна.

Монтегю улыбнулся в ответ. Доминик продолжала оставаться загадкой для него.

– Будь уверена, когда я вернусь из Уссуры, я изучу все твои желания и привычки.

Доминик положила руки мужа на свои плечи и с трепетом в голосе произнесла.

– Твой приказ странен и я опасуюсь его. Мне кажется, что мой отец задумал... Задумал что-то страшное относительно тебя и нашего ребенка.

В ответ Монтегю кивнул головой.

– Я давно хотел сказать, что питаю те же самые мысли, но я боялся потерять твою благосклонность.

Девушка улыбнулась в ответ.

– Все в порядке. Не бойся.

– Я хочу, что-бы ты помогла мне и прислушивалась к дворцовым разговорам. Я хочу узнать, что замыслил император. Зачем он послал меня в эту холодную страну. Когда до твоих ушей донесется ценная информация, пошли мне письмо. Когда я получу его, я вернусь домой, но сейчас, без улик...

– Остаться здесь, значит подвергнуть риску свою жизнь, - воскликнула Доминик.

– Я была рада увидеть тебя, но при этом я боялась, что ты станешь перечить отцу.

Монтегю улыбнулся в свою очередь.

– Мадам, ваш муж далеко не дурак.

Доминик нахмурилась.

– Докажи это и вернись обратно. Вернись живым!

– Если смогу, - мрачно протянул генерал. - В противном случае, позаботься о нашем ребенке. Держи его подальше от своего отца. Я не знаю, что он хочет сделать с ним, но предполагаю самое ужасное.

Монтегю охватил руку жены своей ладонью, потом прижал к себе Доминик и их уста соединились. Девушка охватила плечи своего возлюбленного рукой и услышала, как муж прошептал единственное слово - «Малыш».

– С ним все будет в порядке. Он будет таким же крепким и стойким, как его отец.

Доминик страстно поцеловала генерала и он



ответил ей взаимностью.

- Ну, все, пора идти. Я буду ждать тебя, а ты постарайся вернуться. Сохрани любовь ко мне!
- Это будет не так уж и сложно, - подумал про себя Монтегю.
- В Буше начинается прилив и я должен успеть на корабль. Если опоздаю, придется использовать умения колдуна Порте и я буду опять болезненным и слабым. Расклад не самый лучший, так как я ненавижу порталы, а порталы ненавидят меня.

Поцеловав свою жену, генерал закрыл глаза и шагнул в ослепительный провал портала. Вспышка света обьяла его тело, и Монтегю мгновенно пропал из виду. Доминик в течение нескольких секунд взирала на угасающее сияние, а потом медленно пошла прочь, охватив руками свой округлый живот.



ИГРОК

ОДИН ЗА ВСЕХ И ВСЕ ЗА ОДНОГО

Многие монтенцы считают, что проблемы их друзей – их собственные проблемы. Люди других наций предпочитают разбираться с собственными сложностями своими силами, но монтенцы всегда полагаются на своих друзей, и считают, что те правы практически во всех своих решениях. Если один монтенец и не предлагает другому монтенцу, своему другу, руку помощи, обиженными остаются все. Одни обижаются потому, что их помощь не была принята, тогда как другие обижаются потому, что не могут до конца довериться своему товарищу.

Во время битвы, Монтенцы не прекращают бой после того, как их оппонент выбыл из схватки. Они оглядываются вокруг и смотрят, кому нужна помощь. Увидев товарища, сражающегося с врагом, герой бросается ему на выручку. При этом совершенно не важно,

нужна ли другому монтенцу помощь. В конце концов, лучше иметь дело с рассерженным товарищем, нежели с мертвым, не так ли? В случае необходимости, монтенцы могут призвать своих друзей на помощь. Делать они этого не стыдятся, но каждый раз пытаются соблюсти меру и выносят своему спасителю такую утонченную благодарность, которая не унижает их собственное достоинство.

ОТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ПЕРСОНАЖАМИ

Можно предположить, что поскольку монтенцы имеют много врагов, в интернациональной кампании персонажей у них будет много проблем. В частности, приключение, в котором участвуют и монтенцы, и кастильцы, может стать серьезным испытанием для игроков, ибо нации героев находятся в войне друг с другом. Возможно, трудности будут поджидать и тех героев-монтенцев, которые отправились в путешествие вместе с последователями Ватичинской церкви. Однако, размышляя над подобными вопросами, не забывайте, что Седьмое море ближе к реальности 17-го века, нежели к реалиям современного мира. Таким образом, перечисленные выше конфликты оказываются не столь ужасными и смертоносными, как можно предположить на первый взгляд.

В частности проблема с кастилийским героем может быть решена, если вы поймете, что ненависть к врагу другой национальности это изобретение массовых войн начала 20-го века. Идея, гласящая, что каждый гражданин работает на благо нации, появилась не так уж и давно. Если мы взглянем на исторические реалии 17-го века, то увидим, что война была развлечением королей. Солдаты не ненавидели друг друга. Они убивали, потому что выполняли свою работу. В каком-то смысле, сражения той эпохи были менее кровавыми и более «цивилизованными», чем сейчас. К примеру, противники регулярно объявляли перемирия, чтобы вынести с поля боя раненных и убитых. В промежутках между сражениями солдаты-противники могли встретиться и обменяться бренди и другими припасами. Сама война была службой, которая велась во имя короля – ничего личного. Фактически военный



фанатизм или безумная храбрость проявлялись на поле боя тогда, когда на глазах персонажа погибал друг или подразделение героя оказывалось в серьезной опасности. В нашей реальности жестокость и нечеловеческое насилие по отношению к оппоненту является мрачным наследием Великой войны. Фактически, герои, относящиеся к различным сторонам военного конфликта, могут быть втянуты в мясорубку ненависти лишь в том случае, если их призовут под знамена.

В общем, отряд состоящий из монтенца и кастилийца - довольно обычное явление. Теперь рассмотрим вопрос о монтенцах и последователях Ватиканской церкви. Как вы помните, не так давно на просторах Тейи грохотала самая кровавая религиозная война в истории континента. Война креста заставила людей сражаться с теми, кто не разделяет их религиозные убеждения. Это, конечно, не значит, что обитатели Тейи стали менее религиозными. Скорее, они решили, что большая часть противоречий может решиться менее brutальными способами. Во время долгих путешествий, последователи разных конфессий могут поднимать острые религиозные вопросы, но вряд ли кто из спорщиков доведет дело до дуэли и потребует от собеседника сатисфакции. Обитатели материка видели слишком много крови, которая стала следствием различных точек зрения на один и тот же философский вопрос. Таким образом, нет ничего удивительного в том, что «победивший» персонаж не протыкает противника рапирой, а покупает последнему выпивку. Будем надеяться, что подобное положение дел перейдет от героев Тейи к их детям.

Кроме того, не забывайте, что создавая героя, ненавидящего всех, вы усложняете игру не только себе, но и другим игрокам. Нужно ли это делать, если вы ограничиваете пространство отыгрыша собственных друзей? Не лучше ли потратить свое время на что-нибудь менее бесполезное, чем ролевой фанатизм?

СПИДЬЯННЫЙ БОЙ

Жак стоял посреди церкви, глядя в глаза своего врага – маркиза дю Тулоза. Вокруг противников

полыхали сотни свечей. В мыслях Жака, каждый огонек пламени говорил молитву за голодающего крестьянина или прекрасную леди, обиженную деяниями жестокого аристократа. Голос, обитающий в голове Жака, мрачно пропел, что это будет последний бой. Все закончится в церкви...

Есть одна вещь, которую монтенцы уважают больше всего на свете. Эта вещь – стиль. Монтенцы не просто убивают своих врагов, они делают это изящно и наносят финальный удар только тогда, когда враг сломлен их превосходством и отчетливо понимает, что у него нет ни малейшего шанса на победу. Бой – танец мечей, а монтенцы - не мясники, но артисты.

Жак выбросил вперед свою рапиру и маркиз попытался уйти от удара в сторону. Лезвие со свистом разрезало воздух правее щеки аристократа. Выпад был ложным. Маркиз попытался найти следы раны и в этот самый момент внезапный удар рапиры потушил одну из горящих свечей. Жак улыбнулся: «Каждая твоя ошибка будет сопровождаться погасшей свечой. Ты умрешь после того, как погаснет последняя». Увидев вокруг себя сверкающее великолепие девяносто девяти свечей, маркиз громко рассмеялся. Жак двинулся вперед, нанес аристократу удар гардой и погасил еще одну свечу...

Безрассудность считается в Монтене добродетелью. Совершенно безумный бой ради единственного верного удара или обмен взглядами, влекущий за собой страсть, вот что будоражит кровь Монтенцев. Любое дерзкое деяние имеет смысл для монтенцев только тогда, когда они смотрят в лицо смерти. При этом не важно, что именно следует совершить: прыгнуть с высокой стены или доставить письмо возлюбленной.

Вы не можете быть монтенцем и играть антигероя-прагматика. Разоружив злодея, вы должны будете предложить ему вновь взяться за оружие. Монтенец сделает именно так, а не разнесет голову противника пистолетным выстрелом. Совершая действие, описанное выше, герой демонстрирует свое презрение врагу. Монтенцы всегда идут вперед и не боятся провала. Почему? Да потому, что в крови монтенцев течет стремление к победе.



Кровавый шар солнца провалился за далекую линию горизонта. Дверь церкви тяжело распахнулась, и у Моник перехватило дыхание. Из темного провала святилища пошатываясь, вышел окровавленный Жак. Своим изящным платком он вытирал лезвие рапиры. Позади него у самых дверей церкви в луже крови лежал маркиз. Вокруг него, в мрачной торжественной темноте выстроились хоралы свечей. Все свечи были потушены – каждая была ответом тому, кого обидел жестокий злодей.

ПОВЕДЕНИЕ ПРИ ДВОРЕ И ДВОРЦОВЫЕ ИНТРИГИ

Двор это место, где острооты и колкости быстро рождаются в умах людей и наносят противникам непоправимый урон. Тугодумы, оказавшиеся при дворе, быстро окажутся жертвами тех хищников, которые пользуются своим разумом, словно острой рапирой. Короче говоря, уважаемый читатель, двор это не место для застенчивых игроков.

Конечно, вряд ли кто-то может сравниться в колкости языка с человеком, который всю жизнь тренировался в остроотах. Большая часть придворных делала именно так. Действительно, очень печально, когда ваш герой, имеющий Wits 3 и Oratory 4, проигрывает в словесной дуэли своему оппоненту только потому, что вы вовремя не сумели среагировать на колкость. В то же самое время, если вы умеете прыгать по люстрам и умело побивать десяток врагов собственной рапирой, нет ничего удивительного в том, что кто-то может достигать аналогичных результатов своим языком. Скорее всего, ваш обидчик потратил очки опыта на другие, более мирные, но не менее опасные умения. К этому надо относиться спокойно.

С другой стороны, недостаток актерского мастерства может быть ликвидирован путем бросания кубиков. Стеснительный игрок может описать результат броска фразой: «Я совершил колкость в адрес графини де Винтер». Мастер может принять подобное описание. Однако при этом он должен помнить, что краткие заявки не запоминаются и событие не остается в памяти игроков. Пусть ваши герои как можно более красочно описывают совершенные действия.

Означенная выше ситуация не требует предварительной подготовки и может быть разрешена прямо за игровым столом. Однако, настоящая дворцовая интрига невозможна без предварительной домашней подготовки. Для начала займитесь чтением книг, которые повествуют о галантной эпохе. Замечательными источниками вдохновения являются романы Дюма, на страницах которых полным полно примеров элегантного подшучивания и откровенных колкостей. Кроме того, можно посмотреть фильмы о 17-ом веке. Как правило, участвующие в них персонажи не просто убивают своего врага, а предварительно произносят гневную и чрезвычайно остроумную речь. Еще одним великолепным источником вдохновения являются книги комиксов. Конечно же, изучение дополнительного материала требует от игрока старания и терпения. Однако только так можно найти необходимые литературные конструкции, способные придать последней битве оригинальность и острооту.

Найдя замечательную фразу, не поленитесь записать ее в тетрадь и привести к виду, который удачно вписывается в реалии Седьмого моря. Во время игры держите тетрадь под рукой. Последнее поможет вам быстро выпутаться из неприятно ситуации или успешно отразить коварную шутку враждебного персонажа.



МАСТЕР

Уважаемые игроки, читать дальше вы не имеете права. Эта часть книги предназначена исключительно для мастера. Если вы проигнорируете наше предупреждение, то игра станет для вас скучной и пресной.

СЕКРЕТЫ МАСТЕРСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Данный раздел содержит тайную информацию о влиятельных людях Монтеня.



**ИМПЕРАТОР ЛЕОН АЛЕКСАНДР дю
МОНТЕНЬ IV : ЗЛОДЕЙ**

Brawn: 2

Finesse: 2

Wits: 6

Resolve: 5

Panache: 2

Reputation: -115

Background: --

Arcana: Hedonistic

Advantages: Montaigne (R/W), Thean (R/W),
Montaigne Accent: South, Noble, Servants
(столько, сколько пожелаем).

Courtier: Все кнаки по 5

Firearms: Attack (Firearms) 4

Hunter: Stealth 3, Tracking 3, Trail Signs 3

Porte (Apprentice): Attunement 3, Bleeding 3,
Bring 4, Pocket 3

Rider: Mounting 2, Ride 3

Scholar: History 4, Law 4, Mathematics 2,
Philosophy 3, Research 2, Theology 2.

Император имеет доступ ко всем ресурсам империи. При установлении с ним дворцовой связи, *Полезность* Леона оказывается равна 9. Король всегда окружен слугами и хотя бы одним отрядом брутов (TR4). Кроме того, император иммунен к Сорте.

Ужасно, но император отравил свою вторую жену. Осознав, что несчастная не может даровать ему сына, Леон отравил красавицу и, по этой причине, запретил кастилийцам осматривать ее тело. Однако, страшная тайна и поспешное захоронение дали пищу для многочисленных слухов и подозрений.

Император послал Монтегю в Уссуру для того, чтобы убить генерала чужими руками. Леон боится, что генерал может совершить государственный переворот и захватить трон Монтеня. Придя к такому выводу, Леон отправил Монтегю на захват чужой собственности.

Конечно же, император приказал своим людям убить кардинала д'Аржено. Леон ненавидел

этого человека с детства и разделался с ним при первой представившейся возможности.

Мало кто знает, но на Леона наложено проклятье. Проклятье матери императора продолжает действовать, а значит, он не может обладать наследниками мужского пола.

Ну и наконец, самая ужасная тайна. Иерофант не умер от болезни. Император хладнокровно убил его. Представители церкви ничего не знают об этом ужасном злодеянии, тогда как догадывающиеся церковники не имеют власти для того, чтобы покарать убийцу. По приказу императора было похищено 9 архиепископов Монтеня, а значит, выборы кардинала оказались невозможными. Без кардинала же не могут быть произведены выборы нового иерофанта.

Для проведения голосования другим путем, церкви нужны улики, подтверждающие смерть иерофанта. Выборы могут быть также проведены по прошествии трех лет после исчезновения главы церкви. К сожалению, у Ватиканской церкви нет трех лет. Инквизиция с трудом сдерживает свою ярость, и ее раздражение готово выплеснуться наружу.

**ИМПЕРАТРИЦА МОРЕЛЛА дю МОНТЕНЬ :
ГЕРОИ**

Brawn: 2

Finesse: 4

Wits: 5

Resolve: 3

Panache: 3

Reputation: 108

Background: --

Arcana: Focused

Advantages: Vodacce (R/W), Montaigne (R/W),
Appearance (Above Average), Noble.

Artists: Painting 4

Courtier: Dancing 4, Diplomacy 3, Etiquette 4,
Fashion 5, Oratory 2, Politics 4, Scheming 5,
Sincerity 4

Rider: Ride 3

Scholar: History 2, Mathematics 2, Occult 4,



Philosophy 3, Research 4.

Sorte (Master): Arcana 5, Coins 5, Cups 5, Staves 5, Swords 5

Два месяца назад императрица обнаружила, что муж желает отправить ее на тот свет. Морелла увидела императорский план в виде черной нити, которая привиделась ей после внезапного ночного пробуждения. Морелла знает, что после появления подобного знака ни одна ведьма судьбы не прожила больше, чем шесть месяцев.

В отличие от других ведьм, Морелла решила сражаться со своей Судьбой. Королева начала готовиться к побегу из Монтеня. Более того, она написала своей сестре – могучей Ведьме Судьбы специальное письмо, в котором молила последнюю оказать ей поддержку и манипулировать нитями в целях успешного побега.

ДОМИНИК дЮ МОНПЕНЬ : ТЕРОЙ

Brawn: 2

Finesse: 3

Wits: 4

Resolve: 2

Panache: 3

Reputation: 30

Background: --

Arcana: Altruistic

Advantages: Vodacce (R/W), Montaigne (R/W), Thean (R/W), Noble, Servants, Connections, Montaigne Accent (South).

Archery: Attack (Bow) 2, Fletcher 1, Horse Archery 1, Snapshot 1

Artists: Singing 2

Courtier: Dancing 3, Diplomacy 3, Etiquette 4, Fashion 3, Oratory 4, Politics 5, Scheming 4, Sincerity 3.

Rider: Ride 3, Mounting 1.

Scholar: History 3, Mathematics 1, Philosophy 2, Research 1.

Доминик скрывает от окружающих страшный секрет. Ведьмы судьбы не обнаружили в ней

волшебства, но предрекли, что ее сын станет самым могущественным колдуном в истории Тейи. Пророчество испугало девушку, испугало настолько, что лишь одна служанка Анна осознала всю глубину ее ужаса. Ее игнорировали всю сознательную жизнь из-за отсутствия волшебства в крови. Теперь же ее сыну суждено стать королем-волшебником. Как бы не так. Доминик ищет ритуал, который позволит ей освободить ребенка от магии, и впитать мистическую энергию в свое тело. Церемония должна быть выполнена до того, как ребенок родится. Анна знает о желании Доминик и всеми силами старается помочь своей хозяйке.

МОНПЕНЬЮ дЮ МОНПЕНЬ : ТЕРОЙ

Brawn: 3

Finesse: 4

Wits: 3

Resolve: 5

Panache: 5

Reputation: 120

Background: --

Arcana: Willful

Advantages: Commission (General), Indomitable Will, Swordsman's Guild, Academy, Montaigne (R/W), Thean (R/W), Eisen, Ussuran, Montaigne Accent (South).

Commander: Ambush 5, Artillery 3, Incitation 5, Leadership 4, Logistics 3, Strategy 5, Tactics 4.

Fencing: Attack (Fencing) 5, Parry (Fencing) 1.

Firearms: Attack (Firearms) 3, Reload (Firearms) 3.

Hunter: Stealth 1, Survival 2, Tracking 2.

Knife: Attack (Knife) 1, Parry (Knife) 5.

Rider: Ride 3.

Streetwise: Scrounging 2, Shopping 1, Socializing 3, Street Navigation 2.

Valroux (Master): Double Parry 5, Feint 5, Tagging 5, Exploit Weakness (Valroux) 5.

Истинный Монтею ничем не отличается от того образа, который складывается у людей при



упоминании его имени. Он – крестьянин, сумевший подняться до самых вершин власти. Генерал верен своей жене и предан императору. Однако, получив приказ о вторжении в Уссуру, Монтегю начал подозревать, что король желает избавиться от него. Если Монтегю получит доказательства королевского коварства, он, вне всякого сомнения, нарушит приказ, вернется в Монтень и устроит ту самую демонстрацию силы, которой так опасается Леон. Монтегю не питает жалости к тем, кто стремится его убить.

КАРДИНАЛ ЭРИКА БРИГИТТА ДЮРКХАЙМ : ГЕРОЙ

Brawn: 2

Finesse: 1

Wits: 4

Resolve: 4

Panache: 3

Reputation: 93

Background: *Mistaken Identity*

Arcana: *Altruistic*

Advantages: *Eisen (R/W), High Eisen (R/W), Thean (R/W), Montaigne, Castille, Appearance (Stunning), Faith, Noble.*

Courtier: *Dancing 2, Diplomacy 4, Etiquette 5, Fashion 2, Oratory 5, Politics 3, Sincerity 4.*

Performer: *Acting 4, Cold Read 3, Dancing 2, Oratory 5, Singing 3.*

Porte(Apprentice): *Attunement 3, Blood 3, Bring 3, Pocket 3.*

Scholar: *History 3, Mathematics 3, Occult 3, Philosophy 5, Research 4, Theology 5.*

Servant: *Accounting 2, Etiquette 5, Fashion 2, Menial Tasks 2, Unobtrusive 4.*

Streetwise: *Shopping 4, Socializing 4, Street Navigation 3.*

У Кардинала есть собственные причины ненавидеть императора. Во-первых, она на половину монтенька. Кардинал приехала в страну для того чтобы найти своего истинного отца (если он конечно жив). Бригитта знает, что ее отец - монтеньский аристократ и предполагает, что он достаточно стар.

Во-вторых, в нарушении всех своих религиозных догм кардинал заключила сделку с неким темным существом, которое позволило ей призывать духов, обитающих в зеркалах, и задавать им в день три любых вопроса. Более того, сущность, общающаяся с кардиналом, может принимать ее облик в реальном мире. Несколько раз Дюркхайм пользовалась этой особенностью для того, чтобы одурачить своих врагов. В частности на инквизиторском дознании по поводу колдовства присутствовал ее призрачный образ, полностью отзеркаливший кардинала (по этой причине, у «образа» хромала левая нога, тогда как у кардинала всегда хромала правая).

Конечно, вы можете спросить, зачем подобная женщина решила иметь дело с темными силами? Ответ прост. На этом настояло ее начальство – лидер Рыцарей креста Гюнтер Шмидл и Иерофант. Влиятельным господам нужен был шпион, способный общаться с призраками. Дюркхайм до сих пор имеет сношения с обществом Рыцарей Креста.

ПЕРЕЗА РУА эт РЕЖЕ дю РОЖ : ГЕРОЙ

Brawn: 2

Finesse: 3

Wits: 3

Resolve: 4

Panache: 4

Reputation: 59

Background: --

Arcana: *Stubborn*

Advantages: *Montaigne (R/W), Montaigne Accent (West), Citation, Membership (Musketeer), Noble.*

Courtier: *Dancing 4, Diplomacy 3, Etiquette 3, Fashion 2, Lip Reading 2, Oratory 3, Politics 3.*

Fencing: *Attack (Fencing) 5, Parry (Fencing) 2.*

Firearms: *Attack (Firearms) 5, Reload (Firearms) 4.*

Knife: *Attack (Knife) 3, Parry (Knife) 3, Throw (Knife) 2.*

Porte (Journeyman): *Attunement 4, Bleeding 5, Bring 4, Catch 4, Pocket 4, Walk 4.*



Valroux (Journeyman): Double Parry(Fencing/Knife) 4, Feint(Fencing) 4, Tagging(Fencing) 4, Exploit Weakness (Valroux) 4.

Тереза хранит верность Императору и имеет всего два секрета. Она очень огорчена заключением своего сына, но так упряма, что не желает выпускать его из тюрьмы. Во-вторых, она привела в действие план, должный уничтожить Жайме Сис дю Сис. Тереза надеется завлечь своего противника в ловушку и сделать так, чтобы реплика Жайме задела самого короля.

ЛЕДИ ЖЕЙМЕ СИС дю СИС

Brawn: 2

Finesse: 2

Wits: 6

Resolve: 2

Panache: 4

Reputation: 98

Background: --

Arcana: Arrogant

Advantages: Montaigne (R/W), Thean, Castille, Legendary Trait, Montaigne Accent (South), Noble.

Courtier: Dancing 2, Etiquette 1, Fashion 2, Gossip 3, Oratory 5.

Performer: Acting 3, Cold Read 3, Dancing 2, Oratory 5.

Porte (Master): Attunement 5, Bring 5, Bleeding 5, Catch 5, Pocket 5, Walk 5.

Rider: Ride 3, Mounting 4.

Леди Жейме получает один свободный подъем каждый раз, когда использует систему Репутации. Более того, она получает два удерживаемых кубика каждый раз, когда использует кубик драмы, применяя систему Репутации. Если леди Жейме использует кубики драмы для того, чтобы улучшить показатель броска на воинские умения, она получает один дополнительный удерживаемый кубик за два потраченных кубика драмы.

Леди Жейме одинокая женщина. Свои долгие вечера она проводит за изучением истории и

занимается осмыслением трагедий и эпизодов прошлого. Говоря по правде, Жейме ненавидит свою жизнь и испытывает страшные угрызения совести, вспоминая людей, которые покончили с собой, не сумев пережить позора, вызванного ее острыми замечаниями. Долгие, бессонные ночи она проводит в своей кровати, будучи не в силах заснуть. Прошлое и настоящее тяготит Жейме.

КАРА ТОМАС ШПАЙЦЕР : ГЕРОЙ

Brawn: 3

Finesse: 4

Wits: 4

Resolve: 3

Panache: 2

Reputation: 5

Background: --

Arcana: Cowardly

Advantages: Eisen (R/W), Montaigne (R/W), Eagle Eyes, Small.

Commander: Strategy 3, Tactics 4, Ambush 3, Leadership 5, Logistics 5.

Firearms: Attack (Firearms) 5, Reload (Firearms) 5.

Heavy Weapon: Attack (Heavy Weapon) 3, Parry (Heavy Weapon) 2.

Polearms: Attack (Polearms) 3, Reload (Polearms) 3, Set Defence (Polearms) 2.

Spy: Conceal 4, Hand Signs 3, Shadowing 3, Sincerity 3, Stealth 4.

Streetwise: Scrounging 5, Socializing 5, Street Navigation 3.

Величайший секрет Карла – это то, что случилось с ним в Черном Лесу. Мальчик встретился с Шатеманном (см. Руководство Мастера по Седьмому морю, стр.49). Шатеманн посмотрел в глаза мальчику и сказал: «Не бойся, я отпущу тебя. Придет день и ты распространишь по земле великую тьму. Я вижу это!». Оторвав у мальчика палец, Шатеманн добавил: «Когда куски твоей плоти соединятся в единое целое, придет время мрака.».



Сбудется ли пророчество чудовища, сможет показать только время.

РЕМИ дю МОНПЬЕНЬ : ЗЛОДЕЙ

Brawn: 4
Finesse: 5
Wits: 3
Resolve: 4
Panache: 5
Reputation: -70
Background: Rivalry
Arcana: Hedonistic
Advantages: Montaigne (R/W), Castillian, Combat Reflexes, Montaigne Accent (South), Puzzle Sword, Noble.
Aldana (Journeyman): Feint (Fencing) 5, Riposte (Fencing) 5, Tagging (Fencing) 5, Exploit Weakness (Aldana) 4.
Ambrogia (Master): Feint (Fencing) 5, Riposte (Fencing) 5, Pommel Strike (Fencing) 5, Exploit Weakness (Ambrogia) 5.
Athlete: Climbing 3, Footwork 5, Leaping 5, Side-Step 5, Sprinting 5, Swinging 5, Throwing 2.
Buckler: Parry (Buckler) 5.
Courtier: Dancing 4, Etiquette 2, Fashion 3, Oratory 2, Seduction 4.
Dirty Fighting: Attack (Dirty Fighting) 5, Attack (Improvised Weapon) 5, Parry (Improvised Weapon) 4, Throat Strike 4, Throw (Improvised Weapon) 4.
Donovan(Master): Bind(Buckler) 5, Disarm(Fencing) 5, Riposte(Fencing) 5, Exploit Weakness (Donovan) 5.
Fencing: Attack (Fencing) 5, Parry (Fencing) 5.
Knife: Attack (Knife) 5, Parry (Knife) 5, Throw (Knife) 4.
Porte (Master): Attunement 5, Bring 5, Blooding 5, Catch 5, Pocket 5, Walk 5.
Valroux (Master): Double Parry(Fencing/Knife) 5, Feint(Fencing) 5, Tagging(Fencing) 5, Exploit Weakness (Valroux) 5.
Tout Pres (Master): Corps-a-Corps 4, Double

Parry(Fencing/Improvised Weapon) 4, Tagging(Improvised Weapon) 4, Exploit Weakness (Tout Pres) 4.

Ежемесячные траты Реми не имеют ни малейших ограничений. Его меч загадка обладает следующими особенностями: Длинная рукоять (+5 к инициативе), Проклятый металл и Жаждущее лезвие.

Реми имеет всего один секрет. Когда император приказал ему убить кардинала, Реми не послушался приказа короля. Решив не марать руки непосредственным убийством старика, Реми отрубил кардиналу палец и столкнул несчастного в реку.

ЖАН-МАРИ РУА эт РЕЖЕ дю РОН : ТЕРОЙ

Brawn: 3
Finesse: 5
Wits: 4
Resolve: 3
Panache: 4
Reputation: 58
Background: Romance
Arcana: Loyal
Advantages: Montaigne (R/W), Castillian, Commission(Captain), Membership(Musketeer), Montaigne Accent (West), Noble.
Athlete: Climbing 3, Footwork 4, Leaping 4, Side-Step 4, Sprinting 4, Swinging 5, Throwing 2.
Courtier: Dancing 4, Diplomacy 4, Etiquette 3, Fashion 5, Oratory 4, Politics 3, Sincerity 3.
Fencing: Attack (Fencing) 5, Parry (Fencing) 5.
Firearms: Attack (Firearms) 4, Parry (Firearms) 4.
Knife: Attack (Knife) 4, Parry (Knife) 5.
Riding: Ride 4, Mounting 3, Trick Riding 3.
Valroux (Master): Double Parry(Fencing/Knife) 5, Feint(Fencing) 5, Tagging(Fencing) 5, Exploit Weakness (Valroux) 5.
 У Жана-Мари всего один секрет, зато страшный. Он ненавидит Императора. Однако при этом он не может нарушить свою клятву и страшится гнева, который может пасть на



голову его супруги и детей.

АЛОИЗ ВЯЛУА ПРАЙС дю РАШЕЛЛЕ III : ГЕРОЙ

Brawn: 3
Finesse: 3
Wits: 5
Resolve: 3
Panache: 4
Reputation: 67
Background: --

Arcana: *Insightful*

Advantages: *Montaigne (R/W), Castillian (R/W), Avalon, Keen Senses, Montaigne Accent (South), Noble.*

Athlete: *Climbing 3, Footwork 4, Sprinting 2, Throwing 3, Swinging 4, Side Step 4.*

Courtier: *Dancing 2, Diplomacy 5, Etiquette 4, Fashion 5, Gaming 4, Gossip 4, Mooch 5, Oratory 5, Sincerity 5.*

Captain: *Bribery 2, Incitation 4, Logistics 3, Strategy 3, Tactics 3.*

Criminal: *Gambling 5, Quack 1, Shadowing 2, Stealth 4.*

Performer: *Acting 4, Cold Read 5, Dancing 2, Oratory 5, Singing 2, Storytelling 5.*

Sailor: *Balance 4, Climbing 3, Knotwork 2, Navigation 4, Pilot 4, Rigging 2.*

Алоиз действительно выиграл свой титул во время игры в квадраты. Однако есть еще одна тайна, которую адмирал разделил с королем. На кон был поставлен не только титул Алоиза, но и его амнистия за морской разбой 1670 года. В случае проигрыша жизнь героя быстро бы подошла к своему завершению.

ГЕНЕРАЛ : ЗЛОДЕЙ

Brawn: 4
Finesse: 3
Wits: 4
Resolve: 5
Panache: 4

Reputation: 67

Background: *True Identity*

Arcana: *Greedy*

Advantages: *Eisen (R/W), Montaigne (R/W), Indomitable Will, Noble, Scoundrel, Toughness.*

Courtier: *Dancing 2, Etiquette 3, Fashion 3, Oratory 4, Politics 3, Sincerity 4.*

Commander: *Ambush 3, Cartography 5, Gunnery 4, Incitation 4, Leadership 4, Strategy 4, Tactics 5, Logistics 5.*

Firearms: *Attack (Firearms) 4, Reload (Firearms) 4.*

Eisenfaust (Master): *Beat (Heavy Weapon) 5, Bind (Panzerhand) 5, Disarm (Panzerhand) 5, Exploit weakness (Eisenfaust) 5.*

Heavy Weapon: *Attack (Heavy Weapon) 5, Parry (Heavy Weapon) 3.*

Panzerhand: *Attack (Panzerhand) 5, Parry (Panzerhand) 5, Uppercut 3.*

Когда-то Генерал был Эйзенским аристократом. Во время войны Креста под его контролем была незначительная территория страны. Пытаясь объединить страну, он попытался найти взаимопонимание с другими аристократами. К сожалению, влиятельные эйзенцы не желали работать вместе, и частенько заботились лишь о собственных интересах. В конце концов, подобная глупость надоела Генералу, и он покинул Эйзен, отправившись в чужие края.

Выбросив в чистом поле свой доспех из Дракенэйзена, Генерал решил сделать карьеру наемника. Честь и истинное имя остались лежать там, где была брошена броня. Упоминание о трех вышеозначенных вещах заставляет Генерала испытывать душевную боль, которую он нивелирует при помощи презрения.

ПАСКАЛЬ ВЕСПАНЦИ : ГЕРОЙ

Brawn: 2
Finesse: 4
Wits: 3
Resolve: 2



Panache: 2

Reputation: 48

Background: *Defeated*

Arcana: --

Advantages: *Toughness.*

Artists: *Sculpting*

Athlete: *Climbing 2, Footwork 4, Sprinting 3, Throwing 3.*

Pugilism: *Attack (Pugilism) 3, Footwork 2, Jab 2.*

Rider: *Ride 4*

Scholar: *History 2, Mathematics 2, Philosophy 3, Research 4.*

Streetwise: *Scrounging 3, Shopping 4, Socializing 3, Street Navigation 4.*

Увидев статую своей жены, император впал в ярость и приказал Реми отвести Паскаля в секретную комнату дворца. В этой комнатке, Леон лично сломал ваятелю пальцы на руках. Крик Паскаля заглушили толстые стены дворца. Дабы увериться в молчании ваятеля, Леон приказал отрезать Паскалю язык, а после залил раны горячей смолой. Когда ярость оставила императора, Леон приказал Реми выкинуть хныкающего и содрогающегося от боли ваятеля прочь из королевской резиденции. Реми выполнил императорский приказ и оставил несчастного на расстоянии 50 миль от королевской резиденции, рядом с бедной крестьянской деревней.

Паскаль должен был умереть от боли и шока, но ему повезло. Два крестьянина, отправившиеся в лес за дровами, нашли его рядом с дорогой и дотащили до своего убогого жилища. Паскаль остался жить у младшего брата Брюса, жена которого выходила скульптора и залечила его ужасные раны.

Немного отправившись от жуткого испытания, Паскаль восстановил подвижность своих рук и вновь принялся ваять. Взирая на творения своих рук, Паскаль беззвучно плакал, ибо результаты работы не шли ни в какое сравнение с теми творениями, которые он создавал до визита в императорский дворец. Стоит отметить, что ваятель расплачивался за доброту хозяев маленькими, чрезвычайно изящными статуэтками, которые люди приобретали с

огромным удовольствием. Конечно же, эти маленькие безделушки не шли ни в какое сравнение с его последним шедевром.

Будучи немым и безграмотным, Паскаль не мог сказать имя того человека, который подверг его столь ужасным испытаниям.

Что касается изваяния императрицы, то стоит отметить, что она успела спрятать его, прежде чем разбушевавшийся император успел разбить статую вдребезги. Что касается скульптуры Леона, то она была разбита королем сразу же после скандала.

ДЖЕРОМ : ТЕРОЙ

Brawn: 2

Finesse: 2

Wits: 2

Resolve: 3

Panache: 2

Reputation: 10

Background: *Romance*

Arcana: *Passionate*

Advantages: *Montaigne (R/W), Citation, Montaigne Accent (West).*

Athlete: *Climbing 2, Footwork 3, Leaping 3, Rolling 2, Sidestep 3, Sprinting 2, Throwing 3.*

Fencing: *Attack (Fencing) 2, Parry (Fencing) 2.*

Firearms: *Attack (Firearms) 3, Reload (Firearms) 3.*

Hunter: *Skinning 3, Stealth 3, Survival 3, Tracking 3, Trail Signs 2.*

Polearm: *Attack (Polearm) 3, Parry (Polearm) 3.*

Streetwise: *Scrounging 3, Shopping 2, Socializing 3, Street Navigation 2.*

Джером – герой, за которым стоит будущее. Его печальная история любви станет одним из катализаторов будущей Монтеньской революции. Без Джерома и его возлюбленной кровавая череда будущих событий просто бы не могла случиться.



МОНСТРЫ

Монтеньские монстры не столь волшебны, как авалонские, и не столь ужасны, как эйзенские. В этом и заключается их особенная прелесть. Декадентствующие аристократы пленили своим поведением особую форму зла, тогда как мрачные волшебники Порте дали жизнь ужасам, которых сложно вообразить себе даже в самых темных кошмарах. Сердце мира таит в себе множество опасностей, многие из которых могут укусить неосторожного исследователя.

Далее следует описание чудовищ, которые изредка встречаются в заселенных призраками лесах Монтеня.

ЧЕРНЫЙ ВОЛК

Злодей

Brawn: 4

Finesse: 3

Resolve: 3

Wits: 2

Panache: 3

Бросок атаки: 5k3 Укус

Урон: 4k2 Укус

Умения: Ambush 5, Footwork 3, Tracking 4.

Описание: Во время вторжения в Кастилию, Монтенцы использовали крайне своеобразную наступательную тактику. Монтенцы отправляли мага Порте, окруженного несколькими волками, в недра вражеской крепости. Во время перехода, волки сходили с ума, и маги выпускали их на свободу, закрывая за тварями портал. Во время вторжения в крепость, волки должны были наводить хаос в рядах защитников.

Стоит отметить, что некоторые волчьи колдуны не возвращались из своего путешествия, что породило множество мрачных предположений. Жуткие домыслы окрепли, когда земли Монтеня и Кастилии стали атаковать огромные, размером с пони, черные волки, окруженные ясно различимой магией Порте. К текущему моменту времени, люди, обитающие в Монтене и Кастилии, боятся путешествовать в одиночку, опасаясь внезапной атаки выскочивших из

ниоткуда тварей. В отличие от магов Порте, волки могут передвигаться, не имея с собой окровавленного предмета. Они просто телепортируются в нужное им место.

Частенько черные волки наносят удар в спину жертвы, или появляются в реальности во время прыжка. Твари умело пользуются телепортом для того, чтобы избежать пуль или стрел. В отличие от обыкновенных волков, черные волки всегда охотятся в одиночестве.

Специальные способности: Благодаря своему инстинктивному владению Порте Черные волки получают бонус +10 в любой момент времени к любому своему броску, использующему кнак Ambush. Кроме того, они могут потратить одно свое действие в любое время (игнорируя правило Превентивного действия) для получения автоматически успешной Активной защиты против любого броска Атаки, величина которого меньше удвадцатиренного значения их кнака Защита (таким образом, если защита волка равна 4, то автоматическое спасение от атаки обеспечивается при результатах атакующего броска, не превосходящих величину 80). В добавок к этому, черные волки всегда атакуют жертву со спины. Спасти от нападения можно лишь прислонившись спиной к дереву или другой твердой поверхности.

ЭХО

Злодей

TN: Рейтинг страха x5

Resolve: 2

Описание: Каждое эхо - самодостаточное существо, появляющееся на свет тогда, когда человек умирает от одного из своих страхов. К примеру, утопленник, издавна боявшийся воды, запросто может дать жизнь новому эху. Как правило, эхо сидит в одном месте и ночной порой пытается разыграть свою смерть, используя в качестве актера случайного путника, подошедшего к месту обитания монстра. Смерть невинного человека, как правило, усиливает эхо. Единственная вещь, способная победить чудовище — храбрость жертвы, которая будет сопротивляться, не испытывая страха и ужаса.



Специальные способности: Рейтинг страха, связанный с эхом простирается в пределах от 1 до 6. Чем больше жертв убило чудовище, тем выше его рейтинг. Во время стычки с Эхо, его жертва должна раз в оборот совершать проверку страха. На результат броска накладывается штраф, равный одному неудерживаемому кубу за каждую драматическую рану, которую монстр нанес своему противнику. Если герой имеет активированный недостаток Трусость (Cowardly), то он автоматически проваливает проверку на страх. Последний в свою очередь означает, что персонаж переживает сцену гибели эхо в мельчайших подробностях. Результатом ментальной травмы становится одна драматическая рана. Успех наоборот, показывает, что герой может вести бой без любых ограничений. Любой физический удар, нанесенный по монстру, приводит к тому, что эхо рассеивается на один день. В то же самое время, эхо может быть уничтожено, если само провалит проверку Страх (к примеру, столкнется с героем, имеющим достоинство Храбрость (Courageous)).

ЛЕСНОЙ БЕС

Брут

Уровень угрозы: 3

Необычное оружие: Когти и зубы (маленькие).

TN попадания: 25 (20 на земле)

Умения: Climbing 4

Описание: Бесы леса Локхорн похожи на небольших черных животных, отдаленно напоминающих белок. Их огромные когти и жуткие зубы несут смертельную угрозу всякому путнику, решившему прогуляться по чащобе. Поскольку твари малы, путешественники не считают их опасными. Это большая ошибка, ибо сила бесов в их количестве.

Набросившись на человека целой толпой, бесы утаскивают его на дерево и там пожирают. Территория, на которой живут твари, помечена котьями и черепами их жертв. Кости лишены плоти и их белые поверхности мрачно сверкают из-под дерна. Большинство бесов всегда голодны и готовы растерзать жертву

всего за несколько минут. Лесорубы леса Локхорн частенько используют больших домашних животных в качестве приманки. Когда бесы приближаются, люди отстреливают их из пистолей и мушкетов.

Как правило, описанная выше методика помогает справиться с большими группами тварей. Однако охотники должны всегда держать в резерве несколько действий. Бесенята обладают вредным характером и любят нападать оттуда, откуда их не ждут.

Специальные способности: В течение одного оборота Лесные бесы могут подниматься на один Уровень высоты, не тратя на перемещение дополнительных действий.

ЗЕРКАЛЬНЫЕ ПРИЗРАКИ

Злодей

Описание: Зеркальные призраки выглядят как туманные люди, глаза которых пылают красным огнем. Вместо рук у них видны окровавленные культы. Формы призраков не имеют четкости и, похоже, подернуты чем-то вроде дымки. Судя по всему, описываемые существа испытывают постоянную боль. Монтеньцы обнаружили, что если призраки окажутся в отражениях двух зеркал, то более не смогут покинуть ловушку. Естественно, для того, чтобы ловушка продолжала действовать, зеркала должны стоять друг напротив друга. В случае незначительного перемещения зеркала призрак может ускользнуть. Оказавшись в искусственной темнице, призрак будет отражаться в обоих зеркалах и мрачно взирать на их матовую поверхность.

Специальные способности: Магия Порте не работает в тех комнатах (и рядом с ними), где находятся призраки. В начале призрак всегда атакует героя с недостатками, и только потом берется за остальных героев (В течение одного оборота монстр может атаковать только одного героя. Бросьте кубик для того, чтобы увидеть, в какой фазе атакует призрак. Чудовище всегда будет атаковать того персонажа, который первым действует в данной фазе). Атака призрака всегда оказывается успешной. Она причиняет один удерживаемый кубик урона за каждый момент успешной активации геройского Недостатка в разворачивающейся



Истории. Победить призрака можно сбежав от него, или поймав в зеркальную ловушку. Главное не забывайте, что твари умеют левитировать со скоростью быстро идущего человека.

Призраки иммунны к любому нормальному урону. Попав в зеркальную ловушку создания теряют возможность атаковать.





МОНТАЕНЬСКИЙ МУШКЕТЕР

Характеристики

Brawn 2
 Finesse 3
 Wits 2
 Resolve 2
 Panache 2

Достоинства

Swordsman's School 25
 Swordsman's Guild 0
 Membership: Musketeer 4
 Montaigne (R/W) 1

Прошлое

Ridiculed 1

Мирные умения

Courtier: Dancing 1, Etiquette 2, Fashion 2, Oratory 1.

Spy: Shadowing 2, Stealth 1.

Streetwise: Socializing 1, Street Navigation 2, Underworld Lore 1.

Боевые умения

Athlete: Climbing 1, Footwork 3, Sprinting 1, Throwing 1, Swinging 1.

Firearms: Attack (Firearms) 3.

Fencing: Attack (Fencing) 2, Parry (Fencing) 2.

Polearm: Attack (Polearm) 1, Parry (Polearm) 1.

Фехтовальная школа

Rois-et-Reiness: Pommel Strike (Firearms) 1.

Доход

0 GP в начале / 0 GP в месяц, но император дает тебе комнату, пищу и экипировку.





МОНПЕНЬСКУЙ ЛЕСОРУБ

Характеристики		Достоинства	
Brawn	3	Faith	5
Finesse	2	Keen Senses	2
Wits	2	Toghness	5
Resolve	2	Montaigne	0
Panache	2	Patron	2
		Montaigne Accent (Any)	

Аркана

Exemplary

Мирные умения

Doctor: Diagnosis 2, First Aid 1, Quack 1.

Hunter: Fishing 2, Skinning 1, Stealth 3, Survival 3, Tracking 3, Trail Signs 2, Traps 2, Ambush 1.

Боевые умения

Athlete: Climbing 2, Footwork 3, Sprinting 1, Throwing 1.

Firearms: Attack (Firearms) 3.

Heavy Weapon: Attack (Heavy Weapon) 3, Parry (Heavy Weapon) 2.

Доход

30 GP в начале / 10 GP в месяц.





МОНТАЕНЬСКУЙ ШТИМОН

Характеристики		Достоинства	
Brawn	2	Close Family Member	3
Finesse	2	Friend at Court	1
Wits	3	Montaigne (R/W)	1
Resolve	2	Patron	6
Panache	2	Montaigne Accent (Any)	

Аркана

Rash

Мирные умения

Courtier: Dancing 2, Etiquette 3, Fashion 3, Oratory 3, Seduction 2.

Criminal: Gambling 1, Quack 1, Shadowing 3, Stealth 3, Lockpicking 1, Pickpocket 1, Prestidigitation 1.

Spy: Shadowing 3, Stealth 3, Conceal 1, Lip Reading 1, Poison 1, Sincerity 1.

Боевые умения

Firearms: Attack (Firearms) 3.

Knife: Attack (Knife) 3, Parry (Knife) 3, Throw (Knife) 2.

Доход

240 GP в начале / 80 GP в месяц.





МОНТАЕНЬСКИЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ ПУТЕЛЕЙ

Характеристики		Достоинства	
Brawn	2	Small	2
Finesse	2	Toughness	5
Wits	2	Montaigne Accent (Any)	0
Resolve	3	Montaigne	0
Panache	2		

Аркана

Proud

Прошлое

Hunted 2

Мирные умения

Hunter: Fishing 3, Stealth 3, Survival 3, Tracking 3, Trail Signs 2, Traps 3, Ambush 2.

Streetwise: Socializing 1, Street Navigation 3, Scrounging 3.

Боевые умения

Athlete: Climbing 3, Footwork 3, Sprinting 3, Throwing 1, Break Fall 1, Leaping 1, Swimming 1.

Heavy Weapon: Attack (Heavy Weapon) 3, Parry (Heavy Weapon) 3.

Фехтовальная школа

Rois-et-Reiness: Pommel Strike (Firearms) 1.

Доход

2 GP в начале / 0 GP в месяц, Одно тяжелое оружие. К примеру, деревянная дубина с гвоздями.

Обратите внимание, что стартовый капитал и месячный доход данного персонажа зависят от активного применения кнака Scrounging.





ШАРУА. ЛЕГЕНДА

Как вам известно, Шаруа это город роскоши и удовольствий. Прекрасно построенные, вычурные здания скрывают внутри своих комнат утонченные развлечения, прекрасную еду, предметы роскоши и шедевры искусства, выполненные лучшими мастерами Тейи. Крестьян в Шаруа увидеть очень трудно, поскольку они живут за стенами города в маленьких деревнях. Обычные люди, обитающие в городе, являются или слугами или рабочими мануфактур. Поле, находящиеся рядом с городом используются для выпаса скота. Однако при этом большая часть столичной пищи экспортируется из других провинций или вообще поступает из-за границы.

Городские дороги извиваются, словно змеи, и частенько пересекаются друг с другом. Единственное исключение из данного правила представляют пути, находящиеся на восточной стороне Шаруа. Большая часть улиц столь узка, что по ним не может проехать экипаж. Путешествовать на лошади можно, но путник может столкнуться с рядом проблем. Впрочем, новые улицы и дворики столь широки, что по ним без труда перемещаются кареты и повозки.

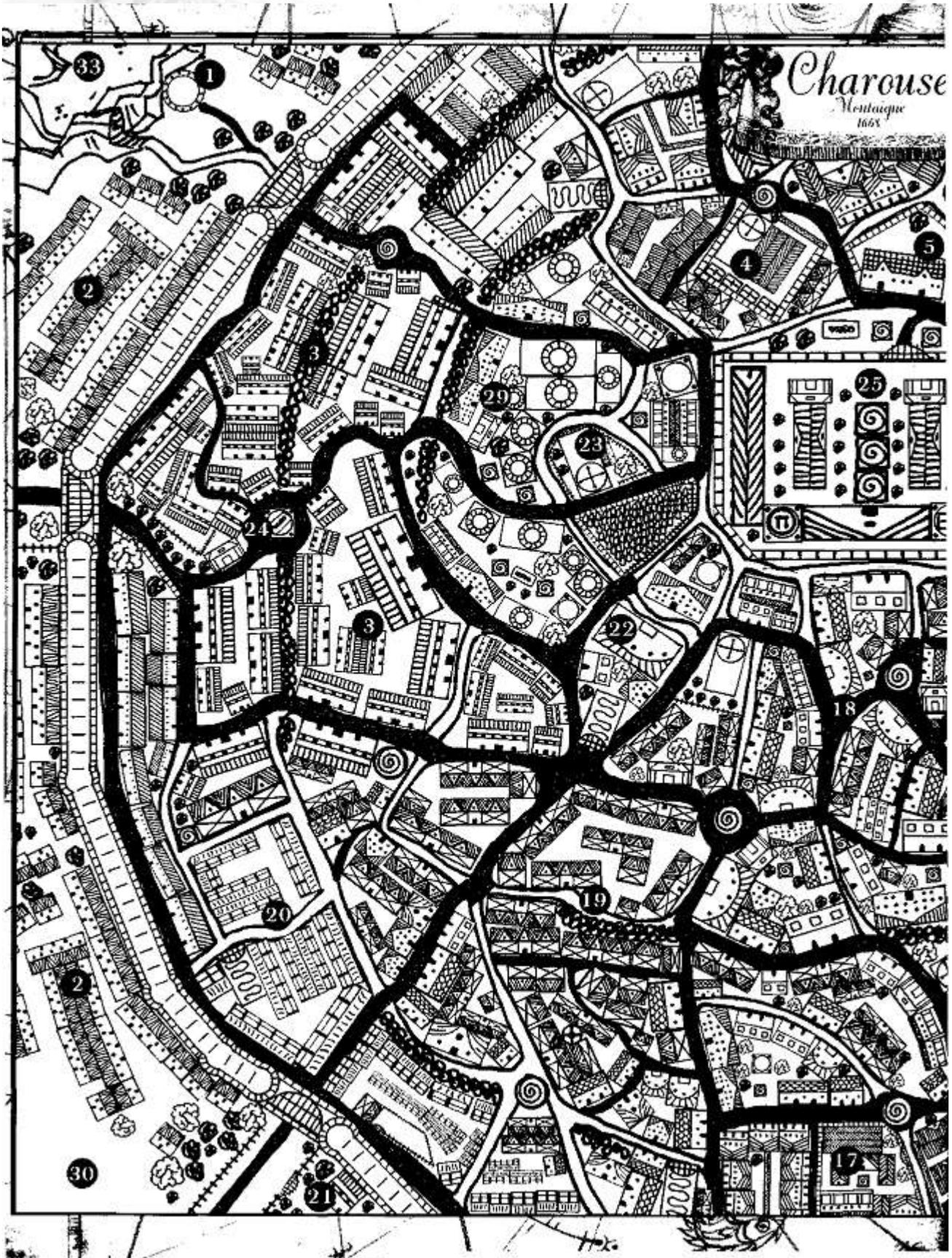
Город снабжается водой из артезианских колодцев. В Шаруа расположено огромное количество фонтанов, которые не только поставляют в поселение воду, но радуют глаз жителей своими прекрасными формами.

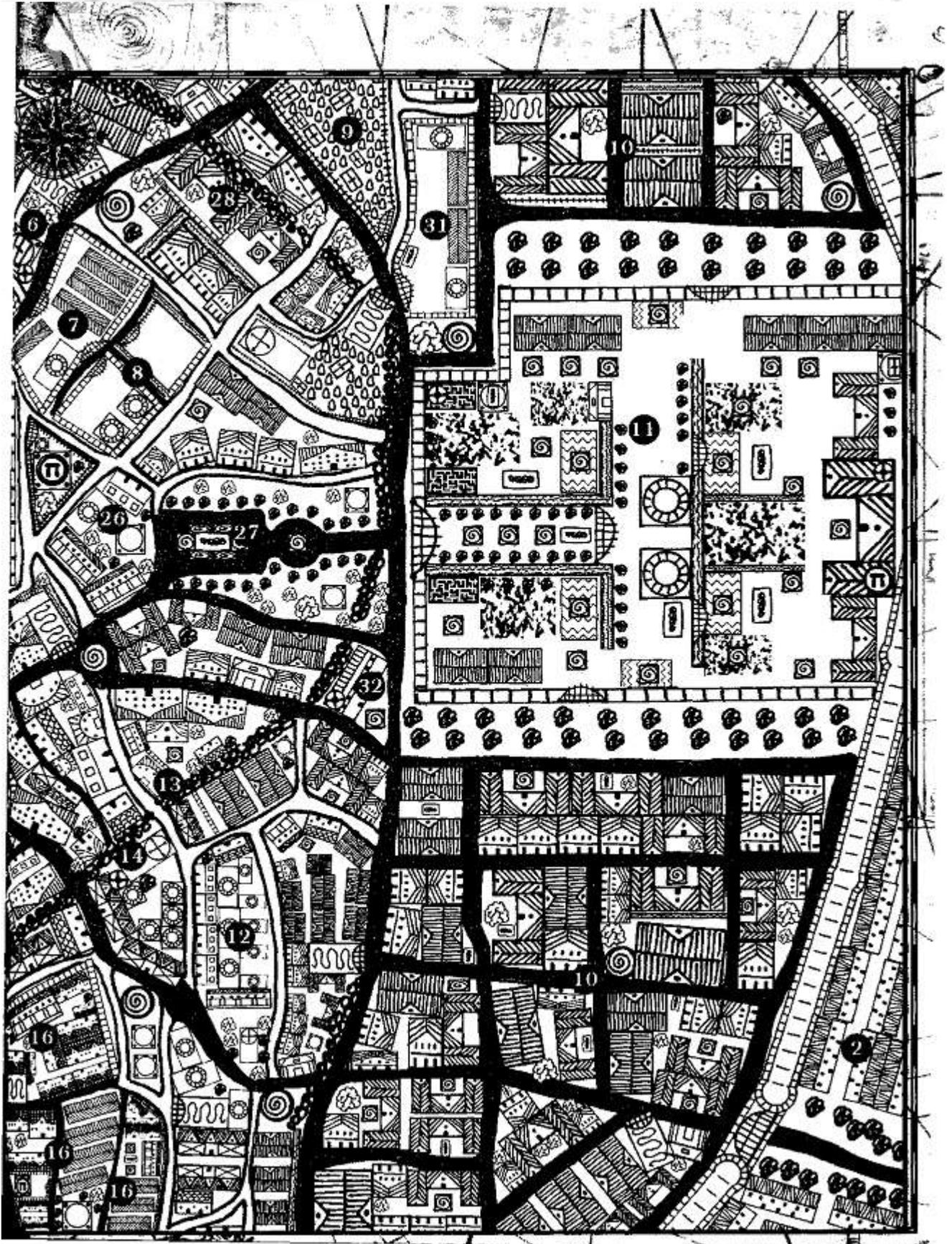
КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТУ

Указанные на карте символы соответствуют описаниям легенды. Обратите внимание, что символы не отражают масштаб и внешний вид постройки. Они носят функциональный характер. Некоторые символы изображают собой целый комплекс, состоящий из нескольких построек. В частности, схематичное изображение богатого особняка, частенько включает в себя сам дом, сад и конюшню.

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- | | |
|--|---|
| 1.Обсерватория | 25.Старый королевский дворец |
| 2.Бедный квартал | 26.Суд |
| 3.Фабричный квартал - мануфактуры | 27.Имперская плаза |
| 4.Шато дю Теус - Больница | 28.Штаб-квартира рыцарей Розы и Креста – 42 дом |
| 5.Воинский колледж Левек | 29.Правительственный район |
| 6.Великий склеп | 30.Пастбища |
| 7.Баракы королевской армии | 31.Академия Мушкетеров |
| 8.Тренировочный лагерь армии, Военная база | 32.Фабрика Призрачных полотен |
| 9.Аристократическое кладбище | 33.Каменоломня |
| 10.Богатый квартал – дома аристократов | |
| 11.Шато дю Сол | |
| 12.Район ведомств | |
| 13.Школа актерского мастерства | |
| 14.Приют для сирот | |
| 15.Королевский дом для сумасшедших | |
| 16.Великий университет | |
| 17.Общество исследователей – Дом Этенне | |
| 18.Район садов | |
| 19.Квартал торговцев | |
| 20.Рынок | |
| 21.Бойня | |
| 22.Ле Гранд Опера | |
| 23.Церковь Lame Enfalmme | |
| 24.Монумент Бастиона | |







МОНТЕНЬ

Лучи заходящего солнца окрашивают землю цветом крови.

– Леди Жейме Сис дю Сис

Здесь царит золотой век. Монтень – величайшая страна мира и никто не может поставить этот факт под сомнение. Безграничный поток золота, стремящийся из императорского дворца, поддерживает кровавую войну в Кастилии. Войну, в которой может быть только один победитель – Монтень, и один проигравший – Церковь. Однако, под сверкающей поверхностью земного рая давно собираются темные силы и крики тысяч призрачных существ уже начали призывать к отмщению!

Приложение Монтень включает в себя:

- Информацию о 15 имперских провинциях. На страницах книги вы найдете их историю, описание достопримечательностей и людей, которые ими правят.*
- Правила самой опасной игры из всех известных – правила дворцовых интриг.*
- Новые правила по фехтовальным школам, магии Порте, монтеньским мечам-загадкам, а также сведения об Имперских Мушкетерах.*
- Описание духов и призраков Империи, а также карта имперской столицы Шаруа.*

AEG7202. Montaigne Nation Book by Alderec Entertainment Group

7 Sea, Avalon, Eisen, Castilia, Inismore, Highland Marches, Montaigne, Ussura, Vodacce, Vendel, Vestenmannavnjarn, Knights of the Rose and Cross, Invisible College, Rilasciare, Novus Ordum Mundi, Vaticine Church of the Prophets, Explorer's Society, El Vago и другие торговые марки являются собственностью Alderec Entertainment Group.

ПЕРЕВОД: MR.GARRET

© 2008, Eternal Order

Оформление: Кирилл «Dorian» Румянцев

© Студия PHB Games