

Нации Тейи

К Н И Г А Ш Е С Т А Я

В О Д А Ч Ч Е

AEG7205. Vodacce Nation Book by Alderac 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 названия являются собственностью Alderac Entertainment Group

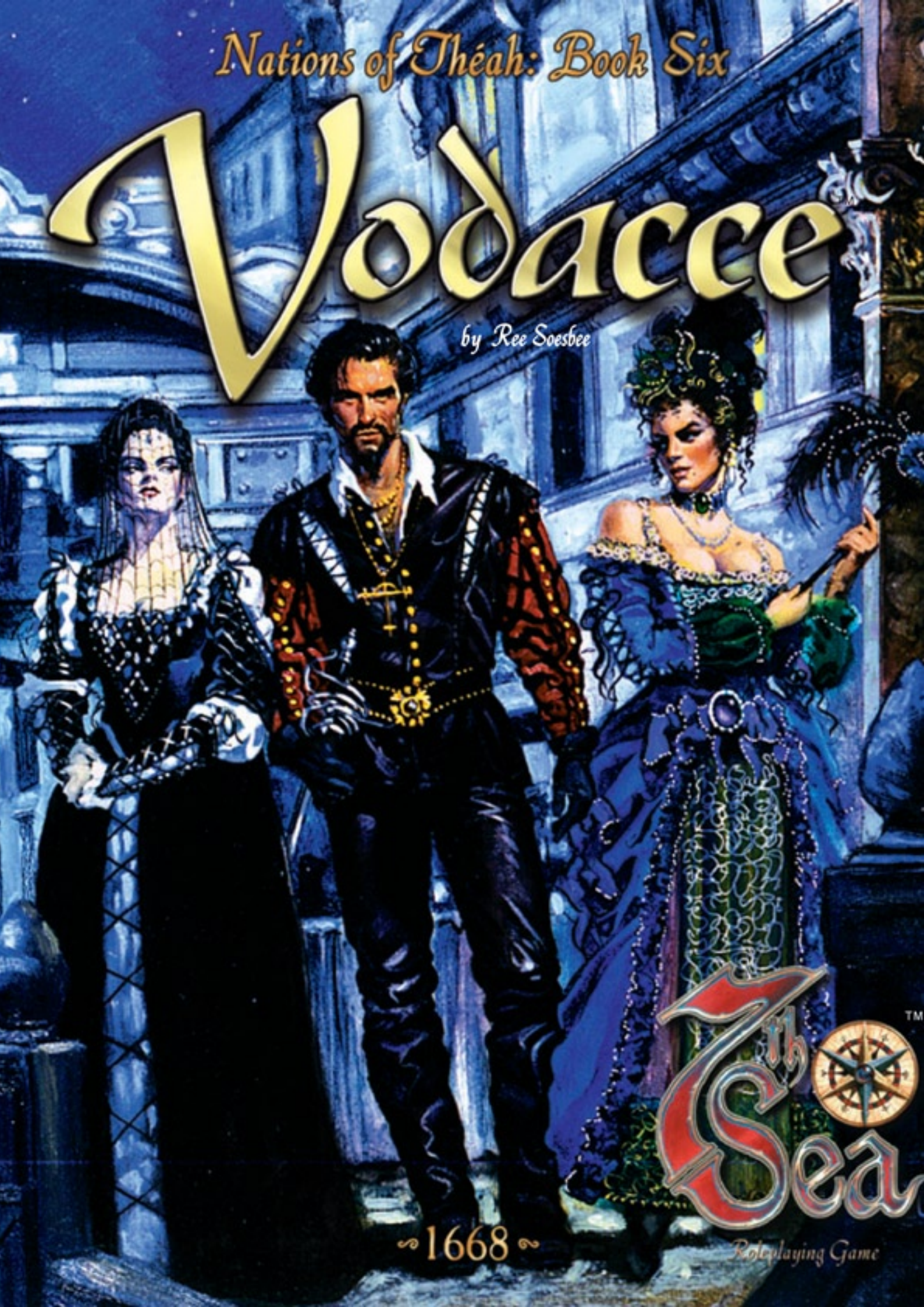
Переводчики Mr. Garret, Наталия Бульгина
© 2010 Eternal Order

Версия перевода 1.0

Nations of Théah: Book Six

Vodacce

by Ree Soesbee



7th Sea 

~1668~

Roleplaying Game

В Водачке не карают за провал,
ибо те, кто заслуживает
наказания, уже мертвы.

Джованни Вилланова

Водачке — коварная леди, чьи стальные ноготки скрываются под тонким шелком перчаток. Ее дочери — правительницы судеб, ткущие будущее человечества под носом семи торговых принцев. В пределах Водачке высится великий город Нума — реликвия ушедших веков, колыбель Ватиканской Церкви. На островах принцев Водачке выстроены величественные башни и прекрасные мосты. Острова — источники политического влияния и власти. Именно отсюда аристократы правят своими далекими землями

Куртизанки, прекрасные и ослепительные, танцуют с аристократами, скрывая лица под масками. Ведьмы судьбы, наблюдающие за весельем из-под темного покрывала вуалей, плетут зловещую паутину будущего. Пока мужчины Водачке бьются за деньги и власть, ее женщины сражаются за судьбы всего континента.

Самая опасная страна Тейи скрывает свои ужасы за приятной улыбкой.

Приложение Водачке включает в себя:

- полную историю Республики и Империи с момента основания и до текущего времени, а также описание семи торговых принцев и их домов;
- детальное описание территорий и их достопримечательностей, а также краткий обзор Культуры Водачке. Вы узнаете о куртизанках, чести и тайном мире, который скрывается за дверями аристократических особняков;
- новые правила для водаччанских героев, обновленная статистика семей и фехтовальных школ. Детализированное описание магии Сорте, новые умения и достоинства, уникальный стиль боя, которым пользуются куртизанки;
- специальный раздел о женщинах Водачке. Прочитав его, вы сможете узнать о Ведьмах судьбы, куртизанках и сенцавистах — женщинах аристократического происхождения, не владеющих Сорте.



Vodacce™

*"There is no punishment for failure in Vodacce.
Those who deserve to be punished are already dead."*
— Giovanni Vallanvera

Vodacce is a lady who hides her steel claws within a velvet glove. Her daughters, mistresses of destiny and weavers of the future, direct their subtle manipulations beneath the notice of the seven merchant Princes and hide their power behind veils and webs. Within her borders lies the ancient city of Numa, a rotting husk within the trappings of the Vaticine Church, surrounded by lost relics of a former age. Gently rising from arched spires and impossible towers, the islands of the Princes maintain complete power over its mainland, controlling their noble families with an iron grasp. Courtesans, beautiful and glittering, dance for the nobility behind jeweled masks while dark shadows conceal Fate Witches and their skeins. While the men war for control of Vodacce's wealth and power, the women fight a battle of a different sort — against the very destiny they seek to control. The most dangerous country in Thëah hides behind a pleasing smile.

The *Vodacce* sourcebook includes:

- A complete history of the country, from the early days within the Empire of Numa to the present, and complete descriptions of the seven Princes and their noble families.
- Detailed descriptions of the land, its people and their culture — including the life of a courtesan, the Vodacce ideal of honor, and backgrounds for those who choose to serve the Seven Princes.
- New rules for Vodacce Heroes: family backgrounds, fighting schools, *Sorte* abilities, new skills and advantages, and a unique courtesan's fighting style.
- A special section on women in Vodacce, from the Fate Witches and courtesans to the *Scazzarista*, women born into the nobility without the gifts of *Sorte*.



\$19.95 U.S.A.



Wizards Entertainment Group

Водачче

Паучья сеть



Добродетель и власть редко
ходят рука об руку.

Кристофоро Скаронезе

Оглавление

<i>Введение. Ее безумие и смерть</i>	12
<i>Часть I. Водачче</i>	24
История	28
Семь принцев	46
Государство	72
Местность	74
Культура	101
Религия	128
<i>Часть II. Герой</i>	133
Принцы	134
Влиятельные люди	153
Женщины	161
<i>Часть III. Драма</i>	173
Расклад судьбы	174
Новые правила сорте	185
Новое прошлое	190

Новые умения	193
Новый кнак	198
Новые фехтовальные школы	199
Новые достоинства	205
Новая экипировка	213
Новые яды	214
Часть IV. Уловки	221
Ее безумие и смерть. Часть II	222
Игрок	225
Мастерские персонажи	232
Водаччанский расклад судьбы	254
Новые монстры	257
Игровые архетипы	262





Ее безумие и смерть

Над океаном неслись суровые порывы ветра, воздух был полон маленькими частичками соли. Буря свирепствовала над морскими волнами, которые продолжали упрямо биться под свинцовыми покровами неба. Призрачным светом сверкнула молния, сверху хлынули потоки дождя. Крестьяне Гуарре до Портофино продолжали идти вперед, они пытались найти то, что океан поднял из своих глубин и вынес на берег.

— Паоло! — звук женского голоса оказался громче грохота бури. — Паоло!

Отчаяние и удивление слышались в этом крике. Голос был полон страха, и его звуки металась между скалами северного побережья.

— Что там, Селия?! — отозвался муж, перебираясь через острые морские камни. — Ты нашла что-нибудь?

Ему было под пятьдесят. Некогда сильные руки стали жертвами стремительно уходящего времени.

— Взгляни, Паоло. — седая крестьянка указала пальцами в узкое пространство между скал. Там, в прямой видимости челове-

ского глаза колыхалась разбитая масса дерева, парусов и веревок. С вершины скал было видно, что кораблекрушение не вынесло с собой ничего ценного. Ни одежды, ни ценностей, которые можно было бы продать на рынке. В море плескалось лишь дерево да белые обрывки парусов... Почему же Селия была так удивлена и встревожена?

И тогда он услышал плач. Паоло начал спуск к обломкам. Уперевшись ногами в одну из скал, он стремительно помчался вниз.

— Паоло, будь осторожен! — снова воскликнула Селия, пытаясь дотянуться до мужа рукой.

— Буду, только передвину киль. Под ним что-то есть... Да, есть... Селия, не смотри...

Селия отвернула лицо в сторону. Своими руками она удерживала мужа от падения.

Сначала Паоло увидел труп, изувеченный двумя кусками изогнутого шпангоута. Синеватое лицо моряка было изуродовано, руки исчезли, ноги были искалечены ударами волн о корпус торгового корабля.

Плач раздался снова, гораздо ближе. Он был похож на тот крик боли, который издает страдающее животное. Возможно, это было существо, перевозимое на борту корабля. Выбравшись на палубу и пробравшись через многочисленные деревянные обломки, Паоло увидел то, что искал — прикованный к мачте деревянный сундук, обитый кусками меди. Раздутый водой сундук отказывался открываться. Паоло схватил саблю мертвого моряка и попытался сбить неподдающийся замок.

Один удар следовал за другим. Дерево трещало и металл начал поддаваться на удары мужчины. Еще несколько ударов и Паоло увидит источник звуков.

— Это сокровище, Паоло? Вещи торговца или золото? — спрашивала мужа Селия и в ее голосе слышалась надежда.

Это был ребенок, девочка. Коричневые глаза ее были красны от соли. Одета в грубую одежду, она казалась меньше, чем была на самом деле. На ней был простенький морской жакет и тонкие штаны.

— Теус и все Пророки, — промолвил про себя Паоло, вынимая ребенка из сундука и внимательно всматриваясь в ее испуганные глаза. — Жена, я нашел сокровище, большее, чем золото. Селия, о, Селия, я нашел ребенка в самом сердце кораблекрушения!

Селия старалась не смотреть вниз, ее морщинистое лицо продолжало хранить неверующую улыбку.

— Прошло десять лет, Паоло, и сейчас Пророки ответили на наши молитвы. Мы истинно верили и были преданы нашему принцу Лукани. И вот сейчас Пророки вознаградили нас за нашу веру.

— Наконец-то Теус даровал нам ребенка!

* * *

Двенадцать лет спустя.

Селия сидела возле огня, ее шитье лежало на коленях. Годы не пощадили ее. Лицо покрылось морщинами, поседевшие волосы пучками спускались на лицо. Но глаза ее были живы, в них горел огонь сильного желания.

— Лукреция?! — Селия позвала дочь. — Будь добра, принеси мне красную иглу. Я оставила ее в подушечке для булавок.

— Конечно, мама, — отозвалась Лукреция и сделала шаг от окна. Пока девушка стояла в свете свечи, мать с любовью взирала на нее. Лукреции было четырнадцать лет — ее точеная фигурка была воплощением самого совершенства. Простенький лиф выгодно подчеркивал ее белую грудь. Ее каштановые волосы и живые веселые глаза уже сейчас приковывали к себе внимание деревенских жителей. Повзрослев, Лукреция обретет необыкновенную красоту.

— Если бы я действительно была ее матерью! — подумала про себя Селия. — Тогда, возможно, я бы знала, на каком решении мне стоит остановиться.

— Вот, мама, — произнесла Лукреция, вкладывая иглу в руки Селии. — Здесь так много ниток, что я с трудом нашла нужную.

— Ты всегда говоришь об этом, дорогая, но взгляни, здесь не так уж и много клубков, — Селия поймала свою дочь за запястье

и посмотрела в глаза девушки. — Лукреция, ты становишься женщиной. Мы должны поговорить о твоём будущем.

— Конечно, мама. Я все сделаю так, как вы решите вместе с отцом.

— Я знаю, дитя. Несмотря на твоё упрямство, ты всегда была светом нашей жизни.

Лукреция поцеловала руку Селии.

— Я твоя единственная дочь. Мне легко быть единственным светом.

Селия не улыбнулась на шутку дочери:

— Я слышала о том, что некоторые деревенские парни хотят просить твоей руки. Однако я полагаю, что ты должна принять другое предложение.

Лукреция кивнула головой и её мать продолжила свой монолог.

— Владелица школы куртизанок в Гуарре де Портофино верит в твой талант. Она просила меня о том, чтобы продать тебя им.

— Продать меня, — повторила Лукреция ровным голосом.

— Да. Таков порядок вещей. Они купят тебя у меня и отца. Ты станешь настоящей леди. Подумай об этом, Лукреция, — ты научишься читать, писать, увидишь мир. Большого мы с отцом дать тебе не можем. Ты сможешь найти человека, который будет заботиться о тебе. Ты никогда не будешь нуждаться в еде или одежде. Ты будешь владеть такими вещами, о которых мы с отцом не могли даже помыслить.

— И у меня будут деньги для того, чтобы в старости своей вы не просили милостыню! — Лукреция вновь кивнула головой. Игла выпала из рук Селии. Пожилая женщина прислонила к себе голову дочери и начала гладить её волосы.

— Мы голодаем, мама. Отец уже не может работать. Его руки не те, что раньше, он стар. Где вы ещё сможете раздобыть деньги?

— Да, дитя, — в глазах Селии выступили слезы. — Нам хватит, чтобы покинуть этот мир и уйти в следующий.

Лукреция опустила голову на колени матери и затихла. Она слышала треск дерева, догорающего в очаге и тихий шелест волн,

накатывающих на берег за пределами маленького домика.

— Кто знает, как это — учиться читать... — еле слышно прошептала Лукреция.

* * *

Три года спустя.

— Неужели, Лукреция! — радостно засмеялись куртизанки над очередной забавной шуткой. Их лица были скрыты от глаз гостей под покрывалами вееров и разноцветных масок.

— О да, она была глупой гусыней, вот и все! — Лукреция прихорашивалась, проверяя, держится ли до сих пор ее прическа и уложены ли ее волосы столь же тщательно. Ее маска была украшена серебряными нитями, на концах которых были подвешены сверкающие бриллианты. Словно паутиной она окружала ее горящие глаза, выделяя хозяйку на балу среди Ведьм Судьбы в плотных черных вуалях. Стоит отметить, что маска была сделана так искусно, что люди, взирающие на нее, видели прекрасные черные ресницы и карие глаза хозяйки.

«Если жена не радуется своему мужу, то это сделаем мы. Мы должны рассказать ей о том, чего действительно хочет ее муж. Сердце Ведьм судьбы столь же холодно, как и их ложе.»

Смех раздался вновь, рядом с Лукрецией появились новые куртизанки. Три года спустя, после появления в Гуарре де Портофино, Лукреция стала центром элегантного общества, восходящей звездой провинции Лукани. Она быстро училась, была образована, а ее естественная красота не оставляла конкуренткам ни единого шанса. Она не принадлежала ни одному мужчине, ее ум и очарование овладели сердцами множества поклонников. Она стала частью придворной аристократической игры — куртизанкой, не способной ни выиграть, ни проиграть. Никто не мог назвать ее собственностью. Многие мужчины гуляли с ней, беседовали и получали физическое удовольствие, но вечером она прогоняла всех и оставалась одна. Учителя ее были в отчаяние, предлагали все новые и

новые контракты. Она улыбалась, покуда уловка работала. Лукреция была самой блестящей куртизанкой Портофино и слава о ней распространилась за пределы провинции Лукани.

У Лукреции были богатые покровители, а ее сообразительность восхищала мужчин. Те, кто любил Лукрецию, пытались соблазнить ее богатством, но она отворачивалась от всех. Ни один мужчина не мог угодить ей, но список поклонников продолжал множиться.

— Я вернусь после того, как соблазню ее мужа. Посмотрим, научилась ли она чему-нибудь моими стараниями, — Лукреция улыбнулась. — Если нет, то я вновь уйду с подарком от этого старого дурака и получу еще одно приглашение во дворец Лукани у Галлегоса.

Весело улыбаясь, куртизанки разошлись к своим покровителям. Их слух и руки были всегда наготове. Смех, подобно звуку звонкого колокольчика раскатывался под сводами прогулочной части сада. Следя за своим трофеем, Лукреция привела в порядок юбки, одернула лиф и поправила вуаль.

— Ох, простите, — осторожно промурлыкал за спиной чужой голос. В своих волосах Лукреция почувствовала теплое дыхание. Она не повернулась, лишь замерла и наклонилась, прислушиваясь к звукам чужого голоса. Теперь, молодой человек мог увидеть восхитительные красоты ее декольте.

— Я не хотел побеспокоить вас, я лишь хотел сказать, что много потерял, не видя вас! — продолжил чувственный баритон.

— Мне кажется, я не знаю вас, сир, — улыбнулась она. Рядом с ними проскользнула еще одна куртизанка — Великая Игра не останавливалась ни на мгновение. — Мы встречались?

Взглянув на мужчину через серебристую вуаль, девушка была поражена красотой молодого человека. Его длинные черные локоны спускались до плеч. Глубокие зеленые глаза его впились в ее взор взглядом хищника.

— О, конечно, нет, *ma belle fiore*. Вот почему я считаю это своей потерей. Слава Теусу, я лишь теперь сознаю, как много потерял.

Он приподнял ее руку и поцеловал сустав пальца.

— Я никогда не потеряю вас снова.

— Сир, вы слишком торопите события, — весело засмеялась она, бросая тем самым вызов.

— Нет, мой цветок. Я, наоборот, слишком медленно двигаюсь к своей цели. Слишком много времени прошло без вашего восхитительного присутствия. Но все изменится, — продолжил он, охватывая ее талию и направляясь к танцевальной зале. — Изменится сегодня ночью.

* * *

Два года спустя.

— Я люблю тебя, Джузеппе, — прошептала Лукреция, опуская голову на его грудь.

— И я люблю тебя, *belle fiore*, — он поцеловал ее слезы и смахнул с ее чела темные локоны, подобные грозовым облакам. — К несчастью, у меня нет денег, чтобы продлить контракт.

— У твоей жены есть деньги. Убеди ее.

Джузеппе Вестини тяжело вздохнул и поднял ее подбородок своими сильными пальцами.

— Деньги моей жены — это деньги ее отца. У меня ничего нет. Это все, что я могу отдать тебе.

Он вытащил из кармана плаща маленькую коробку и вложил ее в руку Лукреции.

— Надень это на сегодняшний ночной бал. Я увижу ее, и буду знать, что ты еще моя.

— Я всегда буду твоей, — она рухнула на его колени и уткнулась головой в его жилет.

— И я всегда буду с тобой, моя малышка. Когда-нибудь. В один прекрасный день, я приду за тобой.

Он удержал ее у себя, поцеловал ее прекрасные локоны и с сожалением произнес:

— Я обещаю тебе! — слова с трудом вырвались из его рта, лицо искажилось маской отчаяния. Бросив на нее последний молящий взгляд, он исчез во тьме городской улицы.

Его ждала жена.

Глаза Лукреции были ослеплены слезами, но она разжала руку. Внутри маленькой красной, обитой бархатом коробочки лежало восхитительное кольцо. Его белые камни отражали тусклый свет коридора мириадами ослепительных огней. На серебряной цепочке, располагался изысканный медальон. Внутри него, в окружении бриллиантов и жемчужин были выгравированы буквы L и G.

— Я никогда не буду снимать его! — поклялась себе Лукреция. Поднявшись, девушка накинула на плечи плащ и скрыла лицо под покрывами красивой маски. До ушей Лукреции доносились встревоженные голоса других куртизанок. Девушки спешно одевались в бальные платья, звали к себе служанок и искали плащи, необходимые для краткого путешествия. Верхние части дома были наполненные жизнью и нетерпением. Красавица поднесла кольцо к шее, и щелкнула изящной застежкой. На прекрасной шее куртизанки засверкали драгоценные камни.

* * *

Узкий корсаж, сшитый из дорого белого сатина, обтягивал ее талию, словно прекрасный подвенечный наряд. Длинные черные волосы волнами сбегали по спине Лукреции. Серебряные украшения поддерживали восхитительную прическу девушки, расцветая платиновыми цветками по бокам головы. Локоны красавицы напоминали ночное небо, а разбросанные в них жемчужины были подобны сверкающим звездам. Драгоценности сверкали в пламени факелов, которые освещали сады Лукани. Его медальон приютился между полушариями нежных грудей. Когда по сокровищу пробежал отсвет пламени, оно сияло, словно огромный бриллиант. Ее белая вуаль была коротка. Ведьмам судьбы, которые оказались поблизости, могло показаться, что девушка бросает им вызов Бриллианты, украшающие кончики локонов, касались плечей Лукреции при каждом плавном движении. Шаги красавицы гипнотизировали пришедших на бал гостей.

Она была головокружительна, и поклонники других куртизанок с восхищением смотрели ей в след. Мужчины кланялись ей, надеясь заслужить ее внимание, но она не видела их. Они кивали головой, но она проходила мимо, не глядя.

Лукреция была здесь по другой причине.

Он стоял в дальней части зала. Его внимание было устремлено на богатого торговца, который пытался заключить с ним выгодную сделку. Позади него, в кресле, восседала жена — Софана. На ней было надето черное платье-колокольчик, руки затянуты в высокие перчатки. Внимательные глаза ведьмы стремительно перебежали по лицам веселящихся гостей. Из-под суровой ведьмовской вуали торчал тяжелый подбородок.

— Джузеппе, — тихо сказала ведьма. Он обернулся и глаза его, увидевшие Лукрецию, полыхнули огнем узнавания. Рот его открылся, но он не сказал ни единого слова. Софана поднялась из своего кресла и встала между ними. Ведьма Судьбы была ниже Лукреции и намного старше, но ее присутствие было подобно шторму, разывавшемуся посреди океана.

Софана подняла вуаль и взглянула на Лукрецию. Взгляд ведьмы был полон неукротимой ненависти.

— Оставь его, шлюха! — в ее голосе послышались металлические нотки приказа. Ее тусклые глаза свернули молнией, пронзившей штормовые облака.

— Никогда! — яростно произнесла Лукреция, смело сжав свои маленькие коготки. — Он не твой, он мой и я буду сражаться за него!

Софана засмеялась в ответ. Ее жуткий смех прокатился по замершему в молчании саду. Гости отвели в сторону лица, они стремились не замечать изменений в Великой Игре. Самые смелые испуганно скользили взглядом по ведьме или делали ставки на исход конфликтной ситуации. Ведьма коварно улыбнулась, ее пальцы уткнулись в прелестную девичью грудь.

— Сражаться за него, дорогая?! Очаровательно! Однако готова ли ты умереть за него?!

— Софана! — позвал Джузеппе.

Он не успел. Ведьма Судьбы с ужасающим звуком разорвала нити, скреплявшие будущее девушки.

Агония была жуткой и пронзительной. Лукреция упала на колени, содрогаясь от нескончаемого потока боли и крови. Истошный крик пронзил ее уши, перед глазами предстало искаженное лицо Джузеппе. Лукреция кричала, чувствуя, как душа ее разрывается на кусочки, ведьма поразила ее в самое сердце, украла ее разум.

— Сдохни, тварь! — вскричала Софана, и ее голос грохотом отразился в разуме девушки. Лукреция едва не потеряла сознание, на мгновение увидев те нити, что выходят из рук Софаны, пронзают ее тело и скрываются в бесконечности.

— Со всеми твоими знаниями, — продолжала между тем Софана, — твоей находчивостью и разумом ты все же не более чем крестьянское отродье. Твои способности ничто! Они никогда не сравнятся с моим умением.

Лицо ведьмы превратилось в скомканную неразличимую массу. Руки, покрытые дорожками вздутых вен, казалось, превращают воздух в плотную вязкую материю. Старая ведьма отняла от девушки руки, и Лукреции показалось, что за пальцами Софаны тянутся призрачные, едва видимые нити. Мир закружился перед глазами красавицы, ее тело пронзила немыслимая волна боли. Она пыталась удержаться на ногах, произносила имя Джузеппе, но ее взор потух. Дух ее был сломлен, а вместе с ним была сломлена и ее судьба.

Здесь, за пределами истинного видения и знания Лукреция почувствовала, что ее пальцы сжимают некий объект. Она потянула его, вложив в это движение остатки своих сил. В следующий миг девушке показалось, что ее руку охватила мягкая, но чрезвычайно крепкая веревка. Потом объект вышел из-под контроля. Нить стала крутиться, ее напряжение то возрастало, то стремительно ослабевало.

Нить устремлялась в бескрайнюю чернильную пустоту, и осколки девичьей души чувствовали через нее эманации ненависти и смерти. Лукреция вновь схватилась за нить и попыталась потянуть ее. Игнорируя боли и крики, девушка тянула нить к себе. Она

должна была выстоять, должна была преодолеть смерть, чтобы показать всему миру, как велика ее любовь к Джузеппе.

Внезапно нить порвалась, ее конец, словно хлыст, ударил девушку по лицу и шее. Сквозь ужасную боль Лукреция почувствовала, как нить проходит через плоть, выдергивая ее из мрака забвения. Она стояла на коленях посреди сада Лукани. Ее окружали гости и люди из гвардии принца, на их лицах застыли гримасы шока и отвращения.

Коснувшись изрезанной рукой лица, девушка почувствовала, как по пальцам сочится кровь. Багровые капли катились по щекам и горлу, струясь по белому одеянию красавицы.

— О, Теус! — в ужасе произнесла Лукреция, взирая на исхлестанный труп Софаны, лежащий посреди белых цветов. Тело ведьмы было изуродовано кровавыми полосами, похожими на удары хлыста.

— Богохульство...

— ...Куртизанка, применяющая Сорте...

— Ее надо сжечь... Зовите Ткачих. Ведьмы судьбы будут задавать вопросы...

Люди смотрели на нее с ненавистью и отвращением. Сильные руки подняли ее с колен и потащили прочь от тела мертвой Софаны. Лукреция закричала в ужасе, протянув окровавленные руки к Джузеппе. Ее глаза были полны слез. Солдаты Вестини тянули ее прочь, грубо ставя на ноги всякий раз, когда она пыталась оттолкнуть их прочь.

— Джузеппе! — кричала она. Ее крик был напоен болью, страхом и отчаянием.

— Стойте, — сказал он, двинувшись к ней. Солдаты остановились.

— Джузеппе... Пожалуйста... Я не знаю, что произошло...

Ответом была громкая пощечина. Лукреция содрогнулась и обвисла на руках стражников.

— Замолчи, женщина.

В голосе Джузеппе осталась одна лишь жестокость. Следы нежности исчезли, исчезли навсегда. В отчаянии она взглянула в его

пронзительные зеленые глаза.

— Ты еретичка, отступница, убийца!

Он схватил ее за шею и силой сорвал медальон. Бриллианты и жемчужины сорвались с серебряных нитей и покатались по полу.

— Нет, Джузеппе, нет! Я люблю тебя!

Смущенная, испуганная Лукреция пыталась нащупать взгляд любимого мужчины, надеясь на понимание и прощение. Она вырвалась из рук гвардейцев, обняла его и поцеловала в холодные, крепко сжатые губы.

— Я всегда буду любить тебя!

Он отошел на шаг и грубо толкнул ее в руки стражников. Медальон полетел в сторону ближайшего пса. Джузеппе с ненавистью посмотрел на Лукрецию.

— Ты будешь сожжена!

Введение

Водачке — по всей Тейе это название связывается с политическими интригами, болезненным чувством чести и декадентными принцами-торговцами. Многие страны ненавидят Водачке и встречают ее сынов обнаженным оружием. Города этой нации обладают величественной архитектурой, искусство Водачке конкурирует с искусством Монтени, а ее Герои знают толк в Друзьях и Дружбе. Принцы страны бесконечно интригуют друг с другом на своем пути к процветанию. Удивительно, но самые влиятельные люди Водачке одни из самых притесняемых обитателей великой страны. Водачке — земля двух противоречий: лик ее прекрасен и, одновременно с этим, смертоносен.

Обитатели Водачке знают, что процветание в этом мире имеет свою цену. Играя в темные игры и создавая сложные, многоуровневые интриги, они умудряются не забывать о Чести и Вере. Они смирились с темными сторонами своего бытия, слились с ними, но при этом не дали ослепить себя свету.

Героизм был близок обитателям Водачке с самого начала истории. Окруженные вечным злом они росли, набираясь сил для борьбы и сопротивления. Жители Водачке знают истинное лицо мира... Знают, его коварство и жестокость, и поэтому не дают себя в обиду.

Наша книга состоит из четырех глав. Часть, озаглавленная «Водачке», расскажет об истории, землях и культуре страны. В главе «Герой» мы расскажем о влиятельных людях Республики, принцах-



торговцах и персонажах влияющих на политику государства. «Драма» познакомит вас с новыми правилами игры и продемонстрирует расширенную механику Сорте. Мы не забыли и о трех новых фехтовальных школах! Глава «Уловки» — содержит на своих страницах секреты влиятельных людей и описание нескольких жутких монстров. «Приложения» описывают три примера персонажей и пару карт, детализирующих остров Джованни Виллановы.

Водачке неотделима от коварства, страсти и гордости. Именно здесь рука Рока явно вершит судьбы людей, а опасность является синонимом возможности. Наберитесь смелости, войдите в это змеиное гнездо, и вы увидите, какие замечательные всходы подарит вам эта коварная земля. На страницах нашей книги вас ждет Великая Игра. Она щедро награждает храбрых, но жестоко карает трусов и подлецов.

Будьте осторожны.





Водачче

ИСТОРИЯ

Водачче состоит из континентальной части и раскинувшегося вокруг нее архипелага. История Водачче, история могущества и влияния, включает в себя рассказы о Древней Империи и об основах цивилизации Тейи.

Древняя история

Первые человеческие поселения, возникшие на территории Водачче, ровесники цивилизации Тейи. Некоторые ученые утверждают, что Водачче является фактической родиной человечества — местом, куда Теус указал перстом своим, заставив появиться на свет первых людей. Самые ранние поселения Водачче были расположены в прибрежных пещерах, в горных убежищах, около берегов озер. Прибрежные деревни были многолюдны, и поддерживали постоянные торговые связи с юго-западным побережьем Акраги (современной Кастилии).

Кресентская оккупация

Время шло, охота и собирательство, известные племенам Водачче, уступили место земледелию, скотоводству, ткачеству и гончарно-

му ремеслу. Новые веяния пришли из земель, ныне известных как Империя Полумесяца. Обитатели империи вторгались на территорию Водачке и каждый раз получали решительный отпор. Жители континента перенимали изобретения захватчиков, а также тактику ведения военных действий. Не удивительно, что вскоре племена Водачке стали сражаться так же яростно, как их кресентские противники.

За семь столетий до основания Нумы в Водачке вторглась вражеская орда. Известно, что натиск с востока был вызван катаклизмом невероятной силы. Не зная языка коренных жителей, захватчики создали свои собственные изолированные поселения на южном и западном побережьях. Оккупированная территория была силой отобрана у местных племен. Смешение захватчиков с коренными обитателями Водачке привело к основанию нескольких успешных колоний. Колонисты частенько объединялись против общего врага, но когда на земле наступал мир, вспоминались былая вражда и бывшие противоречия. Первые города-государства появились тогда, когда могущественные вожди племен решили взять под-контроль южную часть континента.

Удивительно, но племена Империи не могли достичь островов, лежащих у южного берега Водачке. Мирный образ жизни, свойственный островитянам, породил цивилизацию «Арене». Арене имели свой собственный язык и знали письменность.

Древняя империя

1–102 AUC: основание нумы

Настоящая история Тейи началась с основания Нумы. Город был заложен в регионе, известном как холмы Леванцо (южнее дельты реки Тигр). Нума, получившая имя в честь легендарного героя, сразу же стала крупным торговым центром. Стоящий на реке город быстро рос. Мудрое правление Нума и его последователей расширило городскую территорию. В городе появилась юридическая система и одна из первых регулярных армий Тэи. В пределах го-

родских стен действовал свод гражданских правил, который регулировал отношения между обитателями Нумы.

Войны и стычки, характерные для доисторического Водачче, продолжались. Однако теперь враждовали не племена, а города-государства. В этой борьбе Нума заняла лидирующую позицию, городу помогла сила его лидеров и замечательное географическое положение. К 102 АУС, Нума господствовала над полуостровом Водачче, ее граждане стали создавать колонии на южных островах и на других, более удаленных территориях. Именно так зародилась великая цивилизация Водачче.

102–228 АУС: становление республики

Следующие 50 лет ознаменовались становлением политического аппарата Империи. Совет благородных семей превратился в нумский сенат. Ежегодно сенат выбирал императора, титулованного правителя, устанавливающего новые законы и постановления, управлявшего культурным прогрессом. Влиятельные семейства империи получили собственные острова, находящиеся поблизости от побережья. Власть была сконцентрирована в Нуме, но контакты семей с Арене, способствовали революции политической и философской мысли. В описываемый период сформировалось первое представление о республике, и сенаторы древности начали работать над политической системой, которая могла бы реализовывать единую волю народа.

С 148 по 189 АУС, Нума продолжала увеличиваться в размерах. Территориальная экспансия сопровождалась завоеваниями и заключением разнообразных союзов. Мышление Арене стимулировало рост образования и философии. Науки стабилизировали ситуацию в стране и «цементировали социум государства». Это было Золотое время империи, на которое пришелся расцвет нумских искусств. Императоры строили дороги и акведуки, используя инженерные достижения на благо свободного народа.

Армия империи увеличилась в числе, военная репутация Нумы возрасла неизмеримо и враги государства жили в постоянном страхе за свою жизнь. Великие полководцы империи уходили в эпичес-

кие походы, одна победа следовала за другой. Самый известный военный эпизод тех лет, победа имперского войска над племенами Полумесяца в битве при Пуло ди Олимпо, 213 AUC. Врагам Нумы не помогло даже десятикратное превосходство в живой силе. В результате разгрома, империя захватила западную часть Полумесячного полуострова.

В тот же год XI имперский легион совершил блистательный поход на север, направленный против варварских племен Айзена.

228–581 AUC: экспансия

Нумская цивилизация вступила в период расцвета. Правители страны обратили свой взор к иным землям: сначала к Акраге, находящейся по ту сторону великого моря Ла Бока, а затем и к оставшейся Тейе. В 228 AUC, Приск Текпат заключил союз с городами-государствами Акраги. В результате союза государства разграничили сферы своего влияния и обезопасили от нападения торговые пути. Свободные города Акраги получили право выставять своего кандидата в имперский сенат (позднее, данное право было отозвано).

К сожалению, мир продлился недолго. Экспансия нуман привела к народным волнениям в стане Союзников. Смерть Приска (268 AUC) и обнаружение драгоценных металлов в горах Акраги вылились в кровавый многолетний конфликт, который перерос в череду разрушительных войн. Акраганцы сражались мужественно и стойко, но тренированные Нумские легионы раздавили их благодаря тактическому превосходству. Война длилась семьдесят лет и закончилась победой Империи. В 344 AUC Акрага потерпела поражение и стала нумской колонией.

Впрочем, нумские завоевания не прекратились. Императоры обратили свой взор к Айзену, территория которого оставалась вне власти империи с 255 AUC. VI, XII и XV легион Империи провели ряд сокрушительных кампаний на севере и востоке холодной страны. Вооруженные нумане разоряли земли, на пространстве которых позже появиться Монтень. На пике военного могущества Нума вторглась в земли Полумесяца и предприняла поход против

Уссуры. В 424 АУС император Юлий Кай с триумфом вернулся из «усмирённого» Авалона. Нумская империя подмяла под себя половину мира, под ее владычеством находились миллионы душ.

К несчастью, власть силы привела к деградации социума. Правящая верхушка Нумы погрязла в пороке и разврате. Искусство и философия развивались по инерции, гуманистические послы великих произведений оставались за пределами императорского внимания. Сенат превратился в коррумпированную структуру, тогда как бюрократический аппарат республики потерял былую эффективность. Империя вступила в период упадка. Власть забыла о гражданах и занялась удовлетворением собственных потребностей.

425–774 АУС: перипетии судьбы

Подчинив себе весь мир, нумане вступили в эпоху никем не оспариваемого превосходства. Коррумпированный сенат оказал сопротивление императору, когда Юлий Кай провозгласил себя пожизненным правителем империи. Сенаторы убили тирана, восприняв его правление, как угрозу собственной власти. Однако сын Юлия Тигран потребовал судить убийц и, в конечном итоге, расправился с заговорщиками. Взойдя на трон, император получил абсолютную власть. Тигран был первым из числа неоспоримых нумских правителей. Сенат пытался вернуть часть утраченной власти, но его борьбы с императорами затянулась более чем на 200 лет.

Нумские колонии в Айзене были уничтожены варварами в VI в. АУС. Очередная кампания против Уссуры потерпела поражение из-за отвратительной погоды. В 573 АУС была утеряна связь с Авалоном, остров словно исчез среди штормов и бесконечных туманов.

Несмотря на эти неудачи, центральная часть империи продолжала процветать. Не ослабевал контроль Нумы над южной и западной Тейей. Владения республики раскинулись от восточных берегов Кастилии до середины империи Полумесца. Императоры установили сложную систему взаимосвязей между Нумой, провинциями Водачке и остальными частями громадного государств.



ва. Населению городов и колоний было предоставлено полное или частичное гражданство, которое зависело от объема собираемых в провинции налогов. Чем больше налогов вносил провинция в казну империи, тем более сильные связи устанавливались между ней и Нумой. В богатых провинциях прокладывались дороги, создавались военные гарнизоны. Более того, в имперском сенате появлялось место территориального представителя.

Армия Нумы в тот момент была огромна. По воле императора в войска мог быть зачислен миллион имперских граждан. Деньги Нумы стали главным средством международной торговли, в экономику страны были введены бронзовые, серебряные и золотые монеты.

В самой столице разворачивались напряженные политические баталии. Императоры держались за свою власть, в то время как Сенат пытался расшатать их позиции. Судьба империи менялась в зависимости от того, в чьих руках находился жезл правления.

Конечная победа осталась за сенатом. В 581 AUC умер император Климент Безумный, чья порочность и невероятная жестокость привели к грандиозному народному восстанию. Сенат успокоил бунтовщиков и взял власть в Империи под свой контроль.

Сенаторы провозгласили Вторую республику и обещали гражданам восстановление идеалов золотого века.

К сожалению, изменения оказались поверхностными. Сенат действовал в собственных интересах, идеалы республики использовались в качестве прикрытия. Сенаторы ограничивали власть новых императоров, подозрительные правители изгонялись или уничтожались заговорщиками. Граждане смотрели на жестокость Сенаторов сквозь пальцы (в конце концов, Климент был хуже), но со временем люди устали от жестокой и бестолковой «элиты».

В 698 AUC к власти пришел новый император Гай Филипп Мацер. Мацер захватил власть после завершения длительной Айзенской кампании. Вернувшись в Нуму, народный герой провозгласил себя императором и низвел Сенат до статуса «императорского совета». Народ принял Марцера, как спасителя. Авторитет нового императора был непререкаем.

724 AUC ситуация изменилась вновь. Сенаторы, занимавшиеся исследованиями древних сирнетских артефактов, установили связь с некоей сверхъестественной сущностью. Граждане республики заключили с ней магическую сделку. Сенаторы, породившие современные оккультные кланы, научились предсказывать будущее, контролировать огонь и проходить между теней. Используя новоприобретенные умения, сенаторы заставили Гая Филиппа Марцера отказаться от власти. Марцер остался на троне, но власть его была серьезно ограничена, империей вновь правил Сенат.

Первый маги Тейи обучили своим умениям представителей других благородных родов. Темные знания сенаторов стали общеизвестными, но люди не говорили о них вслух, боясь колдовского гнева.

Пока шла битва за власть, колонии получали автономию. Некоторые части империи восстали против метрополии. Легионы карали сепаратистов и пытались остановить варварский вал, накатывающийся на северные части Нумской империи.

1–203 AV: явление пророка

Первая угроза для власти сенаторов появилась в 774 AUC — поз-

же 1 AV, anno veritas, в «год правды». Первый Пророк Теуса появился на перекрестках Нумы, проповедуя монотеизм и упоминая о зле колдовства. Сенат поймал и казнил Пророка, но слово святого распространилось по земле. На территории Тейи появился новый культ, из тела которого выросла великая Ватицинская церковь.

Распространение ватицинской веры было невозможно остановить. Сенат не мог совладать с новой религией. Стабильность Империи пошатнули многочисленные внешние проблемы. В 32 AV император Полумесяца изгнал со своей территории нуман. В 98 AV второй имперский легион остановил Уссурских варваров у священных границ. Культ Пророка продолжал разрастаться, управление становилось менее эффективным. Сенат вынуждено рассредоточил власть по двум политическим центрам. Столицей Восточной Нумской империи стала Нума, столицей Западной Нумской империи стал будущий Сан Кристоаль. В каждой столице правил собственный император, формальная власть которого распространялась и на соседнюю империю.

План сенаторов не сработал. Политическая ситуация в Империи вышла из-под контроля. В сенат пролез разнообразный сброд, который не умел управлять страной. В 105 AV восточный император признал легитимность церкви Пророка. Вскоре его примеру последовал и западный владыка. Сенаторы не смогли предотвратить приход новой веры, ибо люди отказались поддерживать старых богов. В последующие годы, императоры укрепляли свою власть с помощью церкви, обеспечивая неизвестное ей доселе признание.

Очередная катастрофа случилась через сто лет. К тому времени отпрыски большинства знатных семейств обладали сверхъестественными способностями. Люди обратились к церкви, прося защиты от сенаторов. Священники начали противодействовать многочисленным колдовским родам. В 203 AV, восточный император Донаций попытался стать первым абсолютным монархом в истории Тейи. Он заявил, что является последователем Ватицинской церкви, Церковь Пророка стала официальной религией восточной империи.

Поступок Донация буквально «раздавил» сенат; народ восстал против древних родов. Многие сенаторы были убиты, другие бежали в глушь или в отдаленные колонии, как можно дальше от Церкви. Избавившись от власти сената, Водачче превратилась в единое государство, находящееся под властью императора.

Монарх поделил территорию на одиннадцать регионов, но сенаторов более не преследовал. Имея в руках огромную власть, император инициировал кампанию имперских реформ.

212–297 AV: последние дни империи

Великим планам императора не суждено было сбыться. Внутренняя борьба отвлекла Нуму от внешних угроз, экономическая стабильность отсутствовала. Новые нашествия варваров подрывали мощь государства, имперская власть была инертна, на местах царил анархия. Последователи первого монарха лишь усугубили ситуацию. Пограничные регионы империи вышли из-под власти Нумы. Изгнанные сенаторы организовали свои собственные маленькие королевства. Осажденные варварами легионы слабели, дисциплина в них падала, началось массовое дезертирство.

Апогей всеобщего развала наступил в 297 AV. В тот год неистовая орда айзенских варваров взяла штурмом Нуму и дотла сожгла священный город. Император был убит во время сражения, остатки централизованной власти были сметены.

В западной империи сохранился какой-никакой порядок, на фундаменте которого сформировалась будущая Кастилия. Однако для всей Восточной империи наступили темные века.

Падение империи разорвало Водачче на множество городов-государств, между которыми не было даже подобия единства. Некоторые провинции вновь оказались под властью сенаторов, переживших падение Нумы. Во главе других территорий стояли мелкие военачальники или бывшие легионеры, скрепляющие плоть власти цементом силы и страха. Восточные окраины империи попали под длань Полумесяца. Для укрепления своей власти правители павших провинций использовали магию Сорте (волшебство передавалось только по женской линии). Невероятно, но Сорте

распространилось по территории Водачче и стало неотъемлемой частью каждого аристократического рода.

Темные века

Нума пала, на ее пепелище образовались новые слабые государства. Империя Полумесяца закрыла границу для иностранных торговцев. Ее правители создали автаркию, опасаясь экспорта внешнего экономического кризиса. Предчувствия не обманули правителей Полумесяца. Экономика Нумы развалилась, имперские деньги обесценились, численность населения упала в разы. Водачче страдала от голода и чудовищных эпидемий. Некое подобие спокойной жизни сохранилось лишь на островах, далеких от метрополии.

В V веке AV, население Водачче насчитывало 6 миллионов человек, при этом третья часть населения жила на островах Южной гряды.

297–376 AV: церковь и Корантин

Воцарение Корантина, свершившееся в IV веке AV не оказало на Водачче ни малейшего влияния. Корантин управлял землями Западной империи: Кастилией и Монтенью. Восточные территории его не интересовали. Тем не менее, правитель решил создать Вселенскую церковь Пророка, что сильнее всего отразилось на истории Водачче. В то время на Тейе существовало множество отдельных культов Пророка, догматика которых расходилась кардинальным образом. Корантин задумал объединить религию, чтобы предотвратить ее неизбежный раскол. Результатом многолетних усилий стала реформированная ватицинская церковь. Центр священной власти переместился в Нуму — родной город Пророка.

В Водачче хлынули толпы паломников и фанатиков. Святые люди стали создавать в стране церкви и монастыри. Всплеск религиозной активности привел к распространению культурных ценностей. Политическая власть церкви подтверждалась огромными

материальными и земельными богатствами, которые имели монастыри. Наиболее способные монахи и аббаты создали могущественные феодальные структуры, контролирующие обширные области Водачче. Темные века подошли к своему концу.

Корантин умер в 376 AV, но последствия его правления жители Водачче ощущают до сих пор.

376–1000 AV: средние века и Карлеман

Ватицинская Церковь принесла региону долгожданную стабильность. Несмотря на то, что земли Водачче были раздроблены, культура региона процветала. Города-государства торговали, воевали, и пытались, в силу своих возможностей, выполнять непростые заветы Пророков.

Ситуация оставалась неизменной в течение 300 лет, пока на исторической сцене не появился Карлеман Великий. Карлеман завоевал большую часть Тейи, в том числе и весь полуостров Водачче. Он собрал воедино множество отдельных территорий, прекратив их распри и дав им общее имя. Впервые, после падения Нумы, обитатели Водачче называли себя одним народом. Карлеман создал систему управления, которая, как он надеялся, будет существовать и после его смерти.

К сожалению, планам короля не суждено было случиться. Виноват в том был сам Карлеман. Правитель разделил империю между тремя сыновьями: Шарлем Монтеньским, Стефаном Айзенским и Яго Водаччанским. Яго не правил государством, а в основном занимался тем, что интриговал против братьев. После смерти Шарля Яго попытался завоевать Монтень, однако вдова брата обхитрила злодея, вышла замуж за местного аристократа и укрепила свои права на Монтень. Разъяренный Яго обратил свой взор к Айзену. Его жена, могущественная ведьма судьбы, была уверена, что Стефан обречен на поражение и подталкивала мужа к активным действиям. Злодеи столь сильно увязли в своих планах, что прозевали угрозу, исходящую изнутри государства.

Три древних аристократических рода, пониженных в статусе во время правления Карлемана, решили скинуть владычество Яго.

Первый шаг на пути к освобождению сделали выходцы из семейства Делага (ремесленный род с юга Водачче). С помощью наемников из империи Полумесяца Делага захватили южную часть полуострова. К восставшим присоединился род Лоренцо. Последними выступили Галили, мирная семья ученых, решившая всеми силами противодействовать разрушению королевства. В то время, как Яго собирал свои силы на Айзенской границе, повстанцы набирали армию внутри страны. Когда Яго понял истинные масштабы угрозы, действовать было поздно. Страна развалилась на части. Лоренцо похитили Яго, когда тот возвращался в Водачче. Тиран и его жена были заживо сожжены во дворе собственного замка.

Водачче развалилась на куски и более никогда не собиралась под властью единого правителя.

Впрочем, империя Карлемана оставила след в сердцах простых обитателей Водачче. Люди почувствовали, что значит стоять под единым знаменем и ощущать гордость за великую страну.

1002–1011 AV: крестовые походы

В отличие от Яго, принцы-повстанцы удерживали власть в течение нескольких веков. Делага превратили свою территорию в рай для торговцев и ремесленников, Галили обратились к вере и изучению эзотерики. Лоренцо оставили самый заметный и самый ужасный след в истории Водачче. Северные территории контролировались железной рукой, подданные пребывали в вечном страхе за собственные жизни. Лоренцо были столь сильным и влиятельным родом, что иностранцы считали их неоспоримыми правителями Водачче. Господство рода была ограничено лишь силой Церкви, да политическими усилиями семейства Делага.

В XI веке AV миру явился Третий Пророк. Будучи яростным и жестоким провидцем, он объявил крестовый поход против Кресента. Территория Водачче была использована в качестве плацдарма вторжения. Правящие семейства Водачче поддержали поход, поскольку были ревностными приверженцами церкви.

Однако крестовые походы завершились катастрофой. Рыцари вытеснили отступников из Западной Тейи, но не смогли раз-

рушить Империю Полумесяца. Жители полуострова отбивали каждый удар, война превратилась в кровавую бойню. Укрепления и пустынные крепости переходили из рук в руки. В 1011 AV наступление на восток было окончательно прекращено.

Крах крестовых походов серьезно ослабил политическое положение Лоренцо. Древний род клонился к закату, его глава — Винченцо — был кровожадным садистом, а его жена — «Безумная королева» Мариэтта держала в страхе весь регион. Множество подданных Лоренцо присоединилось к походам, предпочитая смерть от руки имперцев, жестокой смерти от длани своих господ. Бегство поданных ослабило семью, Делага в открытую нападали на территории колдунов. Винченцо решительно обещал своим людям полную победу над Империей Полумесяца, которая должна была восстановить власть Теуса над всей Тейей и даровать Лоренцо право безраздельного владения Водачке.

Подстрекаемая мужем Мариэтта научилась применять Сорте для изменения прошлого. Когда разгромленные крестоносцы вернулись на территорию Водачке, Мариэтта отправилась на остров Лоренцо, чтобы переписать историю.

Эксперимент обернулся грандиозной катастрофой.

Наутро после его завершения, живущие рядом с островом рыбаки, обнаружили, что кусок земли, принадлежащий Лоренцо, исчез. Остров испарился так, как будто его никогда не существовало в действительности. Вместе с королями и аристократами погибло десяти тысячное население острова. В том месте океана, где ранее возвышалась твердыня Лоренцо, плескалось огромное кровавое пятно — жуткое напоминание о гордыне и амбициях Мариэтты.

В наши дни океанские воды, плескающиеся над «островом Лоренцо», иногда становятся красными от крови. Загадка багровых вод не раскрыта до сих пор. Некоторые ведьмы судьбы считают, что остров не исчез из реальности, а просто сместился во времени. Другие верят, что остров был «вморожен» в короткий временной промежуток, третьи считают, что территория Лоренцо была разрушена физически. Истинную правду об исчезновении острова, вероятно, не знает ни одна живая душа.

После гибели родовой земли, выжившие Лоренцо утратили былое влияние и власть. Некогда монолитная семья распалась на две ветви — Бьянко и Серрано. Делага не смогли воспользоваться гибелью врагов, ибо в их семье началась грызня. Наибольшие диведенты с гибели Лоренцо получили Галили, которые прибрали к своим рукам львиную долю добычи. В конце концов, род Галили разделился на несколько линий, возглавляемых многочисленными наследниками. Именно так сформировались современные аристократические семейства Водачче.

1012–1019 AV: война Иерофанта

Водачче была ослаблена провалом крестовых походов и сокрушительным крахом Лоренцо. Третий Пророк перенес объединенную Церковь в Кастилию, высшее духовенство Водачче перебралось за границу. В 1012 AV Пророк объявил, что Нума более не является духовным центром мира, новый город церкви будет расположен в Кастилии, а Иерофантом станет кастилиец. Аристократы Водачче отказались снести такое оскорбление, на Тейе вспыхнуло пламя новой войны, которая продолжалась семь полных лет.

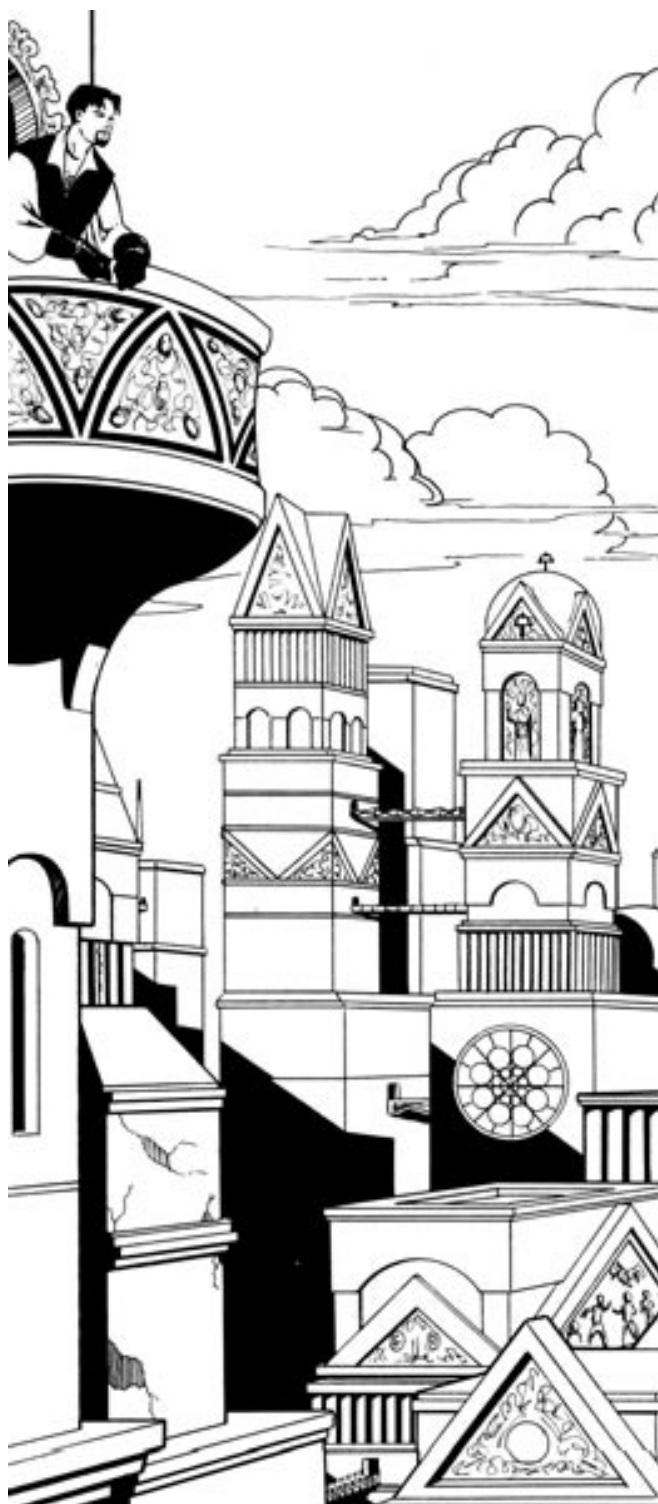
Стороны конфликта были ослаблены крестовыми походами, но Водачче страдала от потери централизованного управления. Не удивительно, что силы Церкви одерживали непрестанные победы. В конце концов, кастильцы начали крупное вторжение на территорию противника, и аристократы Водачче вынуждено запросили о мире. Правители Водачче согласились со всеми требованиями церкви и приняли нового иерофанта, как избранника Теуса. Иерофант милостиво выделил Водачче два кардинальских поста, каждый кардинал имел один голос на Вселенском соборе (благодаря интенсивным интригам кардиналы Водачче смогли превратить два своих голоса в пять). Однако аристократия Водачче до сих пор не забыла позор давнего поражения.

Возрождение

Последовательный проигрыш двух крупных войн вверг Водачче в анархию. Правящие семейства воевали друг с другом, основывая новые династии из собственных соображений. Водачче страдала от катастрофической феодальной раздробленности. Каждый год появлялись новые лидеры, приносящие изменения на политическую карту страны. Со временем люди Водачче привыкли к постоянным изменениям политического климата. Если внешние границы страны оставались монолитными, то внутренние перекраивались едва ли не ежегодно.

На всем протяжении гражданских войн Водачче оставалась предана идеалам ватиканской церкви. Одни исследователи считают, что подобная преданность вызвала очередной культурный всплеск. Другие ученые верят, что постоянные дворцовые интриги привели к появлению гуманизма. Так или иначе, на территории Водачче зародилось новое философское движение, вытянувшее Тейю из тьмы средневековья. В те годы кастильский ученый Мануэль Крисолорас завершил прекрасный перевод классических философских трактатов Империи. Его протеже Леонтано Винченти провел множество научных экспериментов и достиг вершин художественного мастерства.

Означенные выше гении стали лидерами общенационального движения художников, скульпторов, ученых и философов. Гуманизм покинул залы церковных университетов и стал самостоятельным движением, распространяющим технологические инновации в самые дальние уголки континента. Правящие принцы поддерживали тенденцию обновления. Они использовали искусство в целях идеологической борьбы с оппонентами. Возрождение превратило Водачче в центр культуры и укрепило нарастающую экономическую мощь государства. Товары, произведенные в Водачче, стали образцами невиданного ремесленного мастерства, а новые изобретения увеличивали выпуск полезной продукции. К середине XIV века AV идеи гуманизма распространились по всей Тейе. Над



континентом восстал Век Просвещения, а торговые принцы стали самыми могущественными людьми континента.

1400 AV: Белый Рыцарь

Моя судьба — быть самой судьбой.

Андаре дель Касигула Роза

Ветвь Бьянко семьи Лоренцо оставалось в тени в течение всего Возрождения. Бьянко занимались ростовщичеством и банковским делом, они незаметно распространяли свое влияние и прятали кровожадность за покровами ложных улыбок. Завеса тайны развеялась в начале XV в., когда Церковь получила фактические доказательства причастности рода к культу Легиона. В 1400 году Церковь предложили Вестини возглавить поход против еретического семейства.

Штурм особняка Бьянко оказался трудным и опасным делом. Акция едва не провалилась. Обороняя свой дом, еретики использовали странное волшебство — возможно, темную магию Легиона. Злодейский род был уничтожен благодаря вмешательству Андаре дель Касигула Роза — молодого рыцаря из ордена Розы и Креста.

О самом Роса сведений практически не сохранилось. Говорят, что Андаре был сыном простолюдина, в Орден Креста он был принят в 11 лет, в 1392 году. Во время обучения он не проявил выдающихся воинских навыков. Однако в отличие от других рыцарей он видел странные сны и видения. Учитель молодого воина написал так: «Андаре имеет талант к фехтованию, но в воинском мастерстве не блещет. Возможно, его видения связаны с полным отсутствием амбиций. Несколько раз я был свидетелем его странных ночных прогулок. Позже Адаре жаловался мне на странный яркий свет и пение, зовущее его в капеллу. Может, Андаре безумец?».

Согласно классической легенде, видения Андаре были знаками Теуса. Бог показывал молодому рыцарю, что он станет ору-

дием божьим и его деяниями будет низвергнут род Бьянко. Молодой рыцарь сумел сплотить людей против еретиков и в самом скором времени владения отступников попали под власть других принцев.

Последователи ватицинской церкви считают Андаре дель Касигула Роза великим героем. Жители Мантуи почитают его как освободителя от гнета Легиона. Несомненно одно: Андаре — величайший рыцарь в истории Водачче.

Касигула Роза умер через несколько лет после падения рода Бьянко; тело его захоронено в маленькой капелле в Сант Иво Делла Сапиенца.

Новое время

Водачче стала центром мировой культуры, но великим государством ей стать не удалось. Виной тому — феодальная раздробленность. Принцы использовали влияние не на пользу своей стране, а для плетения интриг друг против друга.

Противодействуя друг другу, принцы Водачче не заметили новой экономической угрозы, пришедшей из северных морей. Молодое и яростное государство Вендель создало растущую экономическую империю. Вначале Водачче не обращали на соперников внимания, но крах Айзена серьезно укрепил финансовое положение северян. К моменту окончания Войны креста, торговые империи государств были примерно равны по силе.

Оценив ситуацию, водаччанские торговцы ответили на притязаний Венделя торговой войной. Порты Водачче оказались закрыты для Вендельских кораблей, цены на товары завышены. Банкиры Водачче приложили максимум усилий к тому, чтобы обесценить гильдер и обвалить экономику враждебной страны. Более того, правители Водачче стали поддерживать пиратов, совершающих налеты на Вендельские корабли.

Торговый ответ северян был прост. Там, где обитатели Водачче использовали хитрость, вендельцы применяли грубую силу и

военную мощь. Ситуация обострилась, конфликт превратился в вялотекущую «холодную войну». Если противники перестанут сохранять осторожность, тлеющий конфликт взорвется пламенем мирового пожара.

Современная Водачке раздроблена. Страной управляют семь торговых принцев. Каждый принц хочет стать единовластным правителем государства. Экономика страны процветает, но «холодная война» с Венделем пожирает все больше и больше ресурсов. Будущее Водачке неопределенно, его не видят даже ведьмы судьбы. Жители Водачке готовы к переменам и жестоким схваткам. Тысячелетия интриг и войн закалили их нестигаемую волю.

СЕМЬ ПРИНЦЕВ

История, история
управляет прошлым, мой
господин. Будущее —
принадлежит мне!

Джованни Вилланова

С первых дней становления Водачке немногие сильные правили слабым большинством. Сенат Нумы был первым, но далеко не последним правительством Республики. Нынешние принцы — далекие потомки трех первых сенаторов Водачке, которые смогли установить полный контроль над описываемыми территориями. В начале своего правления, сенаторы — их звали Галлилы, Лоренцо

и Делага — правили материковою частью страны с островов, разбросанных вдоль южного побережья. Материк был разделен между сенаторами, на каждой территории действовал свой закон. Сыновья сенаторов, получившие титул и землю, брали фамилию, отличную от фамилии отца. Со временем потомков стало столь много, что бывшее единство родов было утеряно. К текущему моменту времени, ни один из принцев Водачче не носит фамилию одного из трех великих предшественников. Эти великие имена были утеряны в бесконечной череде лжи, предательства и интриг.

Новые княжества Водачче родились в кровавой борьбе. Наследники сенаторов уничтожили изначальные линии крови и узурпировали материковые земли, совершая дерзкие набеги с островов. В то суровое время количество аристократических родов то увеличивалось до двенадцати, то сокращалось до пяти. К текущему моменту времени в Водачче осталось семь ведущих аристократических семейств, которые используют влияние и богатство для поддержки локального искусства и удовлетворения своих экстравагантных устремлений.

Своим существованием принцы Водачче доказывают всему миру тот факт, что сила, некогда контролируемая сенатом Нумы, до сих пор остается в твердых руках. Водачче добилась таких успехов и достигла такого размера, о котором древняя Нума не могла и мечтать — ее территория превышает размеры изначальной Нумской Империи. Водачче контролирует мировую торговлю, является домом Ватиканской церкви, а ее женщины — единственные в мире представительницы магической школы Сорте. Водачче — одна из могущественнейших наций Тейи, и ее цепкая хватка может удушить любого противника.

Принцы Водачче являются одновременно и аристократами крови и торговцами. Своими владениями они управляют с помощью железной руки и несравненной гордыни. Поэты Водачче обращаясь к двойному сердцу своих людей: слагают стихи о любви и верности долгу. Принцы страны следуют своему долгу точно так же, как и простые люди. Есть лишь одна вещь, которая может помешать исполнению долга. Эта вещь называется гордость. Что

касается любви, то эта забава второго плана. Ее можно принимать близко к сердцу лишь до того момента, пока она не начнет мешать Великой Игре (так обитатели Водачке называют внутренние интриги своей государства).

Великая Игра давно стала неотъемлемой частью водаччанского общества. Известный исследователь Скаровезе посвятил ей свой объемистый труд «Средства к целям». Скаровезе происходил из обедневшей дворянской семьи, но сумел получить власть и влияние благодаря своим работам о том, как осуществляется управление в Водачке. Скаровезе никогда не был принцем, но сумел повлиять на политику страны больше, чем многие высокопоставленные деятели. После себя он оставил два знаменитых труда: «Средства к целям» и «Победа». Обе книги описывали политический климат Водачке, бесконечные интриги и подковерные схватки страны, которые, в конечном счете, влияли на судьбы мира. Иностранцы, читавшие книги Скаровезе, сочли представленные в них советы безжалостными и циничными. Однако принцы Водачке придерживались иного мнения о Скаровезе. Они сочли его гением.

В Водачке невозможно выжить, не зная правил Великой Игры. Если же вы не читали Скаровезе, то вам нечего делать в политической лодке страны. Более того, без Скаровезе вы не проживете в Водачке и трех дней. Вас попросту убьют.

Принцы, руководствующиеся трудами Скаровезе, обладают в пределах страны практически неограниченной властью. Согласно идеям Скаровезе, главная цель правительства — производство власти; мудрый правитель использует любые доступные средства, чтобы подточить власть противника и укрепить собственное влияние. Немилосердное обложение крестьян налогами — самое подходящее средство, чтобы получить эту власть, поскольку за деньги продается все. Крестьянство позволяет правителю расширять свою власть, а с ней и власть всей страны; и главная задача правителя — укреплять свое влияние, чтобы защищать крестьян, которые служат основным источником его дохода. Доходы от налогов и торговли идут на содержание двора, содержание армии и возведение общественных зданий.



Принца окружают враги, они — естественное следствие усилившегося влияния. Свободолюбивые взгляды ранних принцев остались в прошлом. Им на смену пришли суровые нравы новых поколений, власть принцев стала абсолютной.

Хотя в Водачке были мудрые и благородные правители, их заслуги затмил общий ход истории. Большинство принцев стремятся лишь к тому, чтобы захватить власть, и не ограничивают себя в творимых жестокостях.

Размер подчиненных территорий является причиной постоянного беспокойства водаччанских правителей. Правители больших владений стремятся присовокупить к ним более мелкие земли.

Опасаясь внешней угрозы, принцы внимательно следят за безопасностью своих земель. Они подобны акулам в кровавой воде, ожидающим подходящего времени для нападения. Политическая ситуация в Водачке такова, что каждый из принцев обладает абсолютной властью в своих землях, и не желает поступаться добытым влиянием. Водачкеанский принц, проявивший доверие к окружающим (в том числе и к родственникам), будет сочтен излишне слабовольным человеком. Образ жизни, исповедуемый принцами привел к тому, что земли Водачке оказались во власти нескольких диктаторских режимов.

Кровное родство

Аристократы и аристократки Водачке живут в разных мирах. Благородные женщины не умеют читать, и остаются в стороне от той роскоши, в которой купаются мужчины. Представители сильного пола открыто развлекаются с куртизанками или заводят постоянных любовниц. Неудивительно, что аристократы Водачке имеют огромное количество внебрачных детей, которые являются весомыми фигурами Великой Игры. Родственные связи в стране столь запутаны, что некоторые исследователи Водачке посвятили всю свою жизнь изучению аристократических родословных.

В Водачке нет четко прописанных законов наследования. Частенько бывает так, что аристократ делит свои земли и титулы между внебрачными детьми, ничего не оставляя законным наследникам (такой исход более чем вероятен в семьях, где жена не смогла родить сына). Признание отцовства или отказ от него — право дворянина, и время от времени мужчины признают внебрачных сыновей от куртизанок (естественно, отказываясь от дочерей). Порой, жены аристократов вынуждено растят детей любовниц, что делает понятие законности нечетким и расплывчатым.

Наследование и распределение собственности всегда было существенным вопросом политических переговоров; следовательно, любой, кого принц назовет наследником, должен быть насто-

же. Если сын покойного слаб или занимает незначительную должность, дядя или другой родственник с легкостью приберет к рукам его долю. Внебрачные дети служат постоянным источником внутрисемейной напряженности в Водачке. Многие семьи буквально осаждаются толпами мстительных родственников, требующих восстановления справедливости и известной доли в наследстве. Подобное окружение способствует многочисленным предательствам и внутрисемейному кровопролитию. Бывает, что за оскорбление внебрачных детей законная жена встречает смерть от руки мужа. Временами, бывает и так, что куртизанка в ожесточении убивает ребенка, непризнанного отцом. Иногда сам отец жертвует внебрачным сыном, стоящим на пути у более «приемлемого» (по родственным или политическим причинам) наследника.

Древние фамилии

Семейство Делага (Delaga)

Луис Делага происходил из могущественного рода нумских императоров и сенаторов. Принц захватил южные земли. Яго, со своими людьми, держался возле северных границ. С тех пор, как положение земель упрочилось, Луис взял в привычку предоставлять убежище сосланным из других королевств. Дарования и доверие прищельцев, Делага использовал в своих интересах. Люди, спасшиеся благодаря Делаге, развлекали двор принца, роскошь которого впечатляла людей во всех уголках Теий. Возьмем в качестве примера Лупе Петраи, мастера любовной поэзии и скандальных заметок о романах высшего света. Петраи посетил множество дворов Теий, но каждый раз его изгоняли прочь из-за безнравственности его работ, Делага же обласкал поэта и приблизил Петраи к себе.

Благодарный поэт посвятил Делаге следующее описание (его вы сможете найти в книге «Смутное время»):

«Он требует великого от своего вассала, лорда Вентуи и ласково говорит ему: „Ты должен быть не хозяином, но отцом своим подчиненным, и должен воспитывать их как своих детей; они

должны быть камнями под каблуками твоих сапог. Посредством оружия, стражи и войск нужно обуздывать врага, а непокорное дитя — твой враг. Не жалея розг, и твоя страна будет покорно служить тебе. Ее жителями должны быть покорны существующему порядку. Те, кто постоянно желает изменений, — повстанцы, предатели и отступники. Суровое правосудие должно расправиться с ними.“»

Но род Делага слишком сильно пострадал от междоусобной борьбы, чтобы оценить свои возможности. Падение семейства Лоренцо открыло перед Делага блестящие перспективы, но представители рода не смогли договориться друг с другом. Началась беспощадная война за влияние внутри семейства, а власть досталась роду Галлили. Из нынешних семерых принцев Водачче, лишь один Вилланова признает Делага своими прямыми предками.

Семейство Галлили (Gallili)

Галлили происходят от сенаторов, правивших Водачче незадолго до падения Нумы. Их предки не были профессиональными политиками. Одни из них были изгнанниками из королевских семей, другие — плотниками и торговцами. Однако каждый Галлили пытался сохранить часть имперской культуры: философию Водачче, историю Нумы, математические и архитектурные знания, благодаря которым Империя достигла процветания. Грамота была неотъемлемой частью нумского образования и Галлили приложили множество усилий к тому, чтобы нумане сохранили имперские знания по математике и литературе.

На раннем этапе Темных Веков в Тейе произошел культурный коллапс. В Монтени, Кастилии и Авалоне возможности образования были весьма ограниченными. Немногочисленные ученые, жившие в те времена, извлекали знания из древних саг, изучением которых они и занимались. Однако северная часть Водачче оставалась источником просвещения в течение многих поколений. Те члены рода Галлили, что продолжали обучение после 14 лет, узнавали о трудах древних поэтов, философов, историков и драматургов. Они получали классическое образование, несмотря на то,

что вокруг них царили тьма, дикость и невежество. Неудивительно, что Галлили получили широкую известность среди исследователей Тейи.

С судьбой Галлили связана судьба известного кастильского исследователя Мануэля Крисолораса, который прибыл в Водачче в конце XIV века, дабы получить доступ к знаниям принца Галлего Мондави из Галлили. Стоит отметить, что Крисолорас был представителем благородного семейства и магом El Fuego Adentro. Свою миссию он замаскировал под визит ученого, хотя в действительности Крисолорас искал стратегических союзников в кампании против Авалона. Крисолорас оставался послом в землях Мондави до тех пор, пока новости, пришедшие из Кастилии, не изменили лицо Мира. В 1386 году королевская семья Кастилии стала жертвой Белой чумы, в королевстве наступили темные времена всеобщей смуты.

Взвесив все за и против, Мануэль решил остаться в Водачче. Выживать в хаосе разваливающегося королевства ему откровенно не хотелось.

Крисолорас быстро освоился с особенностями страны и, взяв в жены дочь Мондави, стал профессором Лорентийского университета. Учение Крисолораса получило определенную популярность и подтолкнуло Леонтано Винченти на собственные исследования. Сам Крисолорас оставался в Водачче до смерти, которая наступила в 1415 году. Дети исследователя стали наследниками семьи Мондави и осели в городе Елена (впоследствии территория Калигара).

Труды Крисолораса серьезнейшим образом повлияла на культурное развитие Тейи. Его перу принадлежат переводы трудов классических нумских философов и ученых на кастильский и авалонский языки. Работы нуман получили широкое распространение, их поддержал сам Иерофант. Под его патронажем, Крисолорас (вместе с учениками), сумел перевести на современные языки знаменитый кодекс нумских законов и большую часть корпуса философских сочинений Дитофана.

Благодаря неустанной работе Крисолораса и его последователей, Темные века подернулись дымкой истории. Им на смену

спешило Возрождение. Свет знаний восстал над темной землей, озарив мысли и деяния многих людей. Тейянский язык перестал быть средством мирового общения. На сцену вышли молодые языки, язык нуман стал официальным средством общения внутри церкви.

Удивительно, но тейянский язык не умер. Многие исследователи, прочитавшие перевод Крисолораса, стремились ознакомиться с оригинальными документами. Прошло несколько поколений, и язык клириков стал языком образованных людей. В наши дни человек может считать себя ученым лишь в том случае, если может говорить на Тейянском.

Безусловно, свет Ренессанса был вызван многими факторами. Деятельность Водаччанских ученых была одним из нескольких катализаторов рассвета. Принцы Водачче приложили множество усилий к тому, чтобы популяризировать философию Дитофана, которая была забыта во времена Темных веков. Сейчас, с рассветом популярности классических работ, Водачче стала культурным центром нового мира.

Внутри страны обитают знаменитые ученые и исследователи, которые продолжают вести важные литературные и философские работы. В их число попадает и кардинал Эсте Лукани, чья домашняя библиотека имеет множество томов из собрания семейства Галлили. Более того, библиотека Галлили является ее ядром.

Особняк кардинала, известный как «Академия» — место научных споров и философских диспутов. Сам кардинал Лукани получил широкую известность, как исследователь Дитофановского наследия и популяризатор его научного знания.

Семейство Лоренцо (Lorenzo)

Корни семьи восходят к старшей дочери императора Тиграна. Зная об этом, представители Лоренцо частенько говорили о себе как об «истинных» правителях Водачче, сброшенных с трона, благодаря козням рода Делага. Дворец семейства ныне является собственностью Вилланова. Весьма вероятно, что здание Лоренцо — самая роскошная постройка в Водачче. Шестнадцать этажей этого строе-

ния поражают наблюдателя роскошью и размером пространств, недостижимым для современной архитектуры.

Погрязшие в грехах Лоренцо были убийцами и садистами. Они получали удовольствие от страданий других людей. Будучи мастерами Великой Игры, они использовали пытки и боль, чтобы разнообразить свои кутежи. Лоренцо побуждали к жестокости своих союзников и потомков. Рассказывают, что одна из вечеринок семьи закончилась массовым убийством слуг на глазах у гостей. Другие жуткие истории говорят о пыточных камерах Лоренцо, отделанных бархатом и дорогими тканями. Люди, попавшие в этих комнаты, теряли не только свою душу, но и свой разум. Говорят, что Лоренцо никогда не нанимали палачей; действительно, они никогда в них не нуждались. Считается, что пыточное дело изобрели сами Лоренцо.

Кровожадность стала неотъемлемой чертой семейства. Развлечения Лоренцо были жестокими и кровавыми. К примеру, принц Висконти Лоренцо обожал охоту на медведей. Его испуганные крестьяне были обязаны содержать 5000 годных к охоте собак. Несчастные головой отвечали за их здоровье и безопасность.

Семья получала доходы не только от налогов, но и от грабежей. Неудивительно, что Лоренцо купались в роскоши. Говорят, что величина приданого каждой из семи дочерей Висконти составляла 100 000 республик.

Когда у принца умерла жена, он издал указ, согласно которому все поданные должны были разделять его скорбь, как они разделяли его радость, и носить траур в течение года. Любого, кого заставили бы без траурной одежды, даже во время мытья, стража принца должна была казнить на месте.

Вероятно, Висконти был самым порочным принцем семейства. Впрочем, другие родственники Лоренцо так же обладали немислимыми пороками. Его племянник Жангальяццо прославился своими странностями и садистскими желаниями, которые не знали границ. Однажды Жангальяццо решил продемонстрировать мощь рода тем, что начал строительство дамбы, должной перегородить воды реки Чикконе рядом с городами Елена и Кватро Алле (сейчас

это поселение называется Фонтайн). По завершении строительства, означенные выше города должны были остаться без воды.

Дамба была построена, Жангальяццо установил над поселениями контроль и влияние его могущественного дяди начало быстро иссякать. Захватив особняк Лоренцо, племянничек перебил своих родственников. Взяв в плен дядю, отца и кузину, Жангальяццо приказал насадить их тела на пики, после чего стражники пронесли умирающих через весь город. Новый принц потребовал, чтобы во время шествия горожане бросали цветы, а фонтаны города работали на полную мощь. Родственники злодея умерли в ужасной агонии, посреди пышного празднества и радостных криков.

Род Лоренцо погиб вместе с «безумной королевой» Мариэттой — супругой короля Винченцо Лоренцо и могущественной ведьмой судьбы. Стоит отметить, что в 1011 году Винченцо был близок к объединению Водачче под одним скипетром. Однако захватчики из Империи Полумесяца атаковали его материковые владения и заставили короля отложить великие планы.

Возвращаясь к Безумной королеве, стоит сказать о том, что Мариэтта получила свое прозвище из-за странных рассказов. Она говорила о местах, людях и событиях, которые не существовали в объективной реальности. Служанки и куртизанки мужа боялись Мариэтты. Они шептались об ужасных опытах, которые ведьма проводила долгими бессонными ночами. Одна из служанок, заливаясь слезами, говорила о том, что всю ночь провела рядом с комнатой королевы, слушая леденящие душу человеческие крики. Наутро, девушка не могла вспомнить, кто был жертвой экспериментов, и что именно с ним стало. Она не могла даже вспомнить, почему ее столь сильно поразила эта смерть.

Семья Лоренцо обладала громадной библиотекой, которая была вывезена из Алексии, прежде чем город был предан огню и мечу захватчиками из Империи Полумесяца. Библиотека Лоренцо была сравнима с библиотекой Галлили. Обе семьи пролили немало крови, чтобы завладеть оставшимися томами и доказать свое преимущество перед противником. Однако в 1088 году в конфликт вмешалась новая сторона. Пять кардиналов Водачче потребовали

от Лоренцо, чтобы библиотека перешла в собственность Иерофан-та и была перевезена в Нуму. Семейству пришлось уступить.

Стоит отметить, что церковь пользовалась уважением Лоренцо. Принцы строили для иерофантов прекрасные дома и передавали им священные реликвии.

После смерти Мариэтты и Винченцо семейство распалось на две ветви: Бьянко и Серрано. Поделив наследство Лоренцо, оба семейства устремились к вершинам власти, отталкиваясь от руин погибшего дома. К сожалению, смена фамилии никак не отразилась на тяжелой судьбе крестьян.

Бьянко и Серрано ненавидели друг друга. В их ненависти была страсть, но не было жалости. Оба рода были одержимы грехами прошлого. Западные территории, скованные властью Винченцо, впали в хаос. Наследники рода раздирали их на части, владения многократно переходили из рук в руки. В южные земли война пришла позже. В 1175 году последний широкоизвестный член рода Серрано объявил о своем финансовом крахе. Его экспедиция, посланная в империю Полумесяца, потерпела полный провал. Былая слава Лоренцо навсегда померкла. Наследники династии потеряли титулы и земли. Некоторые из них были вынуждены вести жизнь крестьян. Изначальные владения рода ныне принадлежат семье Калигари.

Род Лоренцо сгинул навеки, но наследники Бьянко и Серрано долго боролись за свое существование. Ходят слухи, что последние Серрано продавали своих дочерей в богатые дома куртизанок. Таким образом, семья смогла обеспечить выживание и потомки Серрано осели в Нуме, слившись с представителями среднего класса. Бьянко же были уничтожены до последнего человека. Это случилось после того, как род потерял защиту, даруемую дворянскими титулами.

Среди крестьян Водачче до сих пор ходят легенды о пропавшем наследнике Лоренцо. Этот загадочный человек, якобы скрывается среди простых людей. Пока что ни один из обитателей Республики не заявил о своих правах на древний титул. Если предположить, что наследник действительно существует, то весьма вероятно, что

этот человек обладает жестокостью своих предков, трусостью и невероятным коварством. Подобные качества в семье Лоренцо передавались веками. Может быть, к лучшему, что былая жестокость прошлого дремлет под покрывалом истории и более не пытается влиять на реальный мир.

Современные фамилии

Шесть из семи принцев Водачче имеют в своих предках знаменитого Галлили. Однако один из их числа не состоит в прямом родстве с древним домом по отцовской линии. Калигари происходят от мужчин рода Делага. Смена фамилии произошла из-за знаменитой дуэли, в которой потомок рода Калигари дрался с последним «истинным» потомком семьи Делага (на следующих страницах книги мы более подробно расскажем об этой схватке). Наследниками Делага являются и выходцы из рода Вилланова. Проклятая и обреченная на гибель семья Лоренцо, насколько известно, не имеет прямых наследников. Если же такие и есть, то они предусмотрительно держат рот на замке.

Бернулли (Bernouilli)

Бернулли ведут свой род от старшего сына Галлили. Их часто считают прямыми наследниками аристократа и истинными потомками рода. Бернулли известны как ревностные приверженцы Ватиканской веры. Ходит слух о том, что один из их предков дал приют Первому Пророку, когда тот путешествовал по Водачче (слух, вероятно, ложный, поскольку он не имеет под собой фактической основы).

Под контролем Бернулли находится большая часть материковой земли. Их владения простираются от северных гор Пало де Олимпия и тянутся до южного морского побережья. Пилигримы, идущие на паломничество в Землю Полумесяца, обыкновенно проходят через земли Бернулли, посещая святыне, церкви и знаменитые приходы. Касаясь святых камней, они пытаются полу-

чить благословение Теуса и божественную защиту на своем долгом пути. Церковь порицает Бернулли за торговлю с неверными, но при этом никак не препятствует принцу в коммерческих операциях. Более того, священники поддерживают Бернулли и на духовном поприще. Священники попросту закрывают глаза на коммерческие операции семейства. Не обращают они внимания и на крикливую роскошь локальной аристократии.

В прошлом, наследники рода Бернулли поддерживали древние библиотеки и монастыри, где хранились нумские и кресентские знания. При нынешнем правителе уклад изменился. Джеспуччи Бернулли отдал Церкви многое из своих научных богатств, отказавшись от притязаний на библиотеки и архивы. Некоторые люди решили, что таким образом принц уберег знания от троих своих беспутных сыновей, другие же подозревают в этом поступке часть сделки с пятью кардиналами. Конечно, если Джеспуччи получит полную поддержку Церкви, его семья могла бы править страной, не опасаясь конкурентов.

Мужчины семейства Бернулли — искусные дуэлянты, хоть и не столь опасные, как Вилланова, и не столь коварные, как Вестини. Их стиль фехтования — прямой и точный, лишенный хитрости и коварства.

Члены описываемого семейства приобретают умение Исследователь (Scholar) при создании персонажа. На кнаки описываемого умения игрок должен потратить не менее 5 НР. Во время исследований Бернулли всегда берут 1 свободный подъем. Один свободный подъем даруется и в том случае, если герой использует связанное с книгами умение Исследователь (Астрология, Математика, Науки).

Калигари (Caligari)

Некоторые считают, что семейство Калигари произошло от семейства Галлили — это не так. Калигари, бывшие некогда Калигара, прямые потомки дома Делага, более близкие, чем даже Вилланова. Но немногие Калигари желали бы открыто заявить об этом, и еще меньшее их число захотело бы подтвердить такое заявление.

Тремя поколениями ранее, принц Альдо Калигара совершил поступок, изменивший будущее семьи. Он заявил, что любой истинный потомок Делага может победить в дуэли любого противника. Слух о хвастовстве докатился до ушей Джузеппе Виллановы, который принял вызов и сказал так: «Пусть ставкой в споре станет не честь хвастуна, а его родовое имя». Альдо не оставалось ничего иного, как принять предложение Джузеппе. Вилланова выиграл поединок, и Альдо был вынужден отказаться от имени своих предков. Ненависть между родами Вилланова и Калигари сохранилась до сегодняшнего дня.

Все члены рода Калигари связаны клятвой сделать все возможное для того, чтобы восстановить родовое наследие. Многие наследники рода погибли, пытаясь выполнить сложнейшую задачу. Прошли десятилетия, но Калигари, подобные осторожному пауку, затаились. Сейчас они пытаются нащупать слабое место рода Вилланова, удар по которому уничтожит враждебное семейство. Ради своей мести Калигари готовы пойти до конца. Они применяли и будут применять против своих противников магию, новые технологии и тайные артефакты Сирнетов, добытые из древних руин.

Калигари удержались на одной из вершин власти лишь потому, что в их распоряжении оказались все коммерческие сделки, связанные с наследием исчезнувших рас. Фактически, в руках Калигари находится необыкновенное могущество, которое в один прекрасный момент может уничтожить врагов обещанного рода.

Герои, происходящие из рода Калигари, могут взять достоинство Foul Weather Jack за 3 пункта. Их ежемесячный доход увеличивается на 75 G (патриарх оплачивает регулярные и чрезвычайно опасные миссии персонажа). Калигари берут прошлое Defeated, величина которого равна 2 пунктам. Прошлое — наследие ужасного оскорбления Виллановы.

Фалиши (Falisci)

Фалиши происходят от младшей дочери Галлили и ее мужа, прибывшего из Шаруза. Неудивительно, что род имеет крепкие связи с

Монтенью. Фалиши обладают местом для политического маневра и умело прибегают к шантажу. В последнем ремесле у них нет конкурентов. Мало кто из принцев Водачче столь силен в Великой Игре, как выходцы из Фалиши. Члены рода верны друг другу, но на врагов семейства жалость и дружелюбие не распространяются.

Сила и доход род держатся на материковых территориях, где находятся виноградники и оливковые плантации семейства. Вина, производимые виноделами Фалиши, невероятно популярны среди аристократов и продаются последним за огромные деньги. Семейство контролирует свои земли с незапамятных времен и другие принцы не смогли отбить у Фалиши ни единого кусочка материковой территории. Причина подобной стойкости проста — самая надежная и верная армия Водачче. Люди Фалиши никогда не обращают оружия против своих хозяев, поскольку оплату труда принцы производят не только деньгами, но и драгоценным вином.

Фалиши ведут роскошную жизнь, и проводят самое большое число праздников и вечеринок среди всех аристократических семейств Водачче. Некоторые «вечера» длятся несколько дней, перемежаясь охотами и грандиозными балами. Количество гостей на них просто немыслимое. Иногда оно доходит до 5000 человек. Во время бала фонтаны выбрасывают из себя струи вина, повара создают яства, которые тают во рту, а тайные комнаты отвечают как простым, так и изысканным вкусам. Во время вечеров Великая Игра становится более осторожной и тонкой, ведь насилие и дуэли на праздниках запрещены, а нарушители запретов навсегда изгоняют из Высшего общества. Для многих обитателей Водачче эта кара хуже, чем смерть.

Фалиши регулярно приглашают на вечера своих политических противников. Таким образом, они пытаются изменить ход Великой Игры, смешав карты врагов в стенах родного дома. Погрязшие в пьянстве и обжорстве противники могут утратить бдительность и пасть жертвами хитроумного заговора.

Фалиши знают, что такое добродетель... Она распространяется на членов рода, но не на врагов.

Герои, происходящие из семейства Фалиши, получают один свободный Подъем, когда пытаются манипулировать другими персонажами. В добавок к этому, они получают 12 НР если берут недостаток Самонадеянный (Arrogant). При этом, они должны заплатить 12 НР за приобретение любой Добродетели. Будучи азартными игроками Фалиши должны совершать проверку Resolve против 15, для того чтобы противостоять искушению и не сделать ставку.

Лукани (Lucani)

Лукани самые бедные и усердные принцы Водачче. Занятно, но роду Лукани принадлежат самые сильные ведьмы Сорте, обитающие в Тейе. Как так могло получиться, что семья при этом пребывает в бедности?

Ответ на этот вопрос хранится в глубинах истории. Тысячу лет назад на род было наложено проклятье, которое до сих пор довлеет над членами семейства. Проклятье было наложено в тот момент, когда неизвестная нам ревнивая женщина застала своего мужа в объятиях девушки из рода Лукани. С тех самых пор ведьмы судьбы Лукани, сознательно или неосознанно использующие свои силы, чтобы принести семье богатство и успех, получают лишь гибель, разорение и безумие. Проклятье действует непрерывно, независимо от опыта ведьмы или ее намерений. Пытаясь изменить судьбу рода, женщины Лукани умирают страшной смертью. Лукани смогли выжить и удержать титул принцев без помощи ведьм судьбы благодаря своему упорству и природной хватке. В противном случае их бы просто стерли со страниц истории.

Род Лукани — во многом «nouveaux riche» Водачче. Обладая могущественными магическими способностями, Лукани были вынуждены существовать среди других меньших домов, наблюдая за возвышением и крахом более «удачливых» соседей. 100 лет назад ситуация изменилась. Лукани договорились с родом Вилланова и приобрели крупный земельный надел, достаточный для того, чтобы мужчины рода получили титул Принцев. Детали сделки до



сих пор хранятся в тайне от окружающих. Историкам неизвестно, чем именно пожертвовали Лукани для того, чтобы добиться благосклонности от клана Вилланова.

Удача до сих пор не на стороне Лукани. Успехи рода малы и самые могущественные ведьмы судьбы не в силах исправить сложившуюся ситуацию. Свое тяжелое финансовое положение Лукани выправляют благодаря подаркам и гонорарам ведьм. К счастью, девушки из рода Лукани редко бедствуют: как правило, они выходят замуж за мужчин из других влиятельных семейств, становясь источником благосостояния последних.

Еще один источник дохода Лукани — уникальное шитье. Этим видом рукоделия славятся провинциалки семейства.

Персонажи, из рода Лукани, решившие стать ведьмами Сорте, получают во время создания героя 2 дополнительных пункта во всех кнаках магического умения (Sorte Magic). Кроме того, создавая героя, игрок Лукани получает на 5 НР меньше базового значения. Он не будет использовать свое волшебство для того, чтобы помочь себе или другим членам семейства. Герой Лукани, не имеющий доступ к волшебству, лишен, как достоинств, так и недостатков рода.

Мондави (Mondavi)

Богатство Мондави основано на земледелии и торговле рисом. Под контролем рода находятся западные территории Мантуи. Многие веки назад земли Мондави принадлежали Галлили. Позже территория Мантуи была разделена между потомками рода и ее большая часть оказалась в распоряжении клана Делага (позже Калигара). Исторически сложилось так, что территории Мантуи не переходили из рук руки и остались во владении своих изначальных хозяев.

Поскольку от сельского хозяйства Мондави зависит выживание нации, земли рода никогда не подвергаются вторжениям и разорениям. Они считаются неприкосновенными для армий враждебных принцев (особенно строго запрет соблюдается во время сбора урожая). Земли Мондави защищены от вторжения благо-

приятным рельефом местности: на севере располагаются высокие горы, остальная граница проходит по холмам и возвышенностям. Потенциальная напряженность между Айзенем и Мондави была подавлена мудрым поступком принца. Мондави разрешили купцам Айзена осесть на своей территории и вести торговлю без всяких ограничений. Мондави помогают Айзену своими пищевыми запасами, тогда как Айзенцы вступают в гвардию принца и служат ему наемниками. Взаимовыгодное сотрудничество ведется до сих пор, но время работает на войну. Рано или поздно, во время очередной холодной зимы Айзенцы сделают вылазку за припасами. Прольется кровь и схватка станет неизбежной.

Когда семья Лоренцо была уничтожена, последняя из дочерей рода вышла замуж за одного из Мондави. Люди говорят, что частичка проклятой крови плохо повлияла на клан. Добродушные Мондави превратились в беспринципных политиков. Как бы там ни было в действительности, сегодняшние выходцы рода имеют репутацию ужасающих воинов и смертоносных дуэлянтов.

Впрочем, Мондави не славятся ни мастерством в Великой Игре, ни обаянием. Глава рода Альчиде Мондави не является исключением. Этот тихий и скучный человек непревзойденно владеет мечом. В дуэлях с принцем погибло не менее дюжины человек. Магия жены принесла смерть многим противникам принца. Если вы ищете врагов в Водачче, не теряйте из виду одинокого темного паука — хоть он и невзрачен на вид, его яд смертелен.

Герои из рода Мондави могут приобрести фехтовальную школу Амброджа за 20 НР. Вдобавок к этому, они обязаны взять недостаток, который дарует им 8 НР.

Вестини (Vestini)

Род возник в 1400 году во время падения коварного семейства Бьянко. Вестини получили известность, как прирожденные ремесленники и торговцы, обладающие невероятной выдержкой и бесподобной силой воли.

Величие Вестини заключено не в родовых клинках и не в древнем наследии. Их связь с Галлили слаба и держится посредством

многочисленных браков. Некогда Вестини были слугами Галлили (знание этого факта частенько используется против описываемого семейства), породнившись с древним семейством. Подобного права они добились не посредством доблестных подвигов или сильной магии, но благодаря врожденной красоте и природному уму. Весьма вероятно, что Вестини самый образованный и умелый род Водачче.

Вестини славятся своей красотой, многие женщины этого рода стали бы превосходными куртизанками, если бы не их благородное происхождение. Первая Вестини, вышедшая за одного из наименее влиятельных отпрысков Галлили, благодаря своему уму и находчивости смогла добиться для мужа высокого положения в обществе. Впрочем, она была куртизанкой, и ее дочери не владели магией Сорте. На протяжении поколений, женщины рода Вестини, используя свою красоту и привлекательность, находили себе могущественных и влиятельных мужей, что привело семейство к благоденствию.

Стоит отметить, что весьма немногие женщины Вестини обладают магическими способностями. Этот недостаток восполняется талантами в различных видах творчества, в том числе и в кулинарии. Повара Вестини славятся по всей Тейе и могут соперничать и с поварами Монтеньского императора.

Мужчина, взявший в жены Вестини, может считать себя баловнем судьбы. Его красавица жена будет блистать талантами как в обществе, так и в спальне. Куртизанки из рода Вестини (внебрачные или законные дочери) весьма востребованы в Водачче. Род часто использует их красоту и ум для заключения удачных союзов.

Балы-маскарады, которые проводят Вестини, известны по всей Водачче. Все участники этих балов, за исключением куртизанок, носят маски — водаччанскому обычаю следуют с точностью до наоборот. Вестини проводят несколько балов в год, но сам принц устраивает лишь один из них — «Танец пауков».

Куртизанки, приглашенные на балы, скрываются от мужчин свои имена. Подобная предосторожность необходима потому, что ревность Водаччанских женщин не знает границ.

Персонажи из рода Вестини бесплатно получают преимущество Внешность выше среднего (Above Average Appearance). Вдобавок к этому, герой берет недостаток Гедонист (Hedonist), за который получает всего 8 НР.

Вилланова (Villanova)

Водачче — земля, где любое неосторожное словно может привести к смерти. На территориях клана Вилланова за своими словами приходится следить еще более строго. Виланнова — непревзойденные мастера Великой Игры, известные фехтовальщики и коварные политики. Последние потомки Делага, они направили свои устремления на уничтожение других принцев и их родов. Они желают объединить Водачче в единое государство и править им своей железной рукой.

Род Вилланова имеет длинную и богатую историю. На протяжении своего существования выходцы из клана не раз доказывали окружающим свое политическое чутье, хитрость и хватку. Вероятно, Джованни Вилланова самый влиятельный принц Водачче (ему не хватает сил для объединения Водачче под единой властью из-за постоянного противодействия других семейств и активного противостояния с Нумой). Под его контролем находится известнейшее образовательное учреждение Водачче — Дионнский университет. Вилланова используют университет как средство заработка денег. С другой стороны, университет использует род для тех же самых целей.

Вилланова контролируют земли, находящиеся на западном побережье Водачче. Они получают прибыль с земель и рудников, расположенных возле кастильской границы. Вилланова успешно торгуют исследованиями и изобретениями своих ученых, пытаясь увеличить свое могущество и достичь единственной, неизменной цели рода.

Отношения между кланом и Ватицинской церковью можно назвать напряженными. Вероятно, церковь единственная крупная структура, блокирующая объединительные попытки Джузеппе. Из-за ее действий Водачче до сих пор раздроблена.

Однажды отец Джованни сказал, что если бы Вилланова стали правителями Водачче, история Ватиканской церкви подошла бы к своему концу.

Герои из рода Вилланова получают два дополнительных кубика Репутации, когда находятся при дворе Водачче. При этом они должны приобрести недостаток Заклятый враг (Nemesis) стоимостью 3 пункта, связанный с неугасимой ненавистью Церкви.

Утраченные фамилии

Бьянко и Серрано (Bianco & Serrano)

Не ищите потерянный
предмет, лучше поймите,
почему он скрывается
от вашего взора.

Скаровезе. Средства к целям

Последние потомки семьи Лоренцо, Бьянко и Серрано исчезли из поля зрения людей несколько столетий назад. Публичный крах Лоренцо свершился в 1175 году, когда единственный выживший член рода Серрано стал жертвой политических интриг клана Вестини. После падения Серрано Бьянко потеряли всякое политическое влияние, но продолжали существовать, как аристократическое семейство второго сорта, находящееся под контролем более влиятельных принцев. Свой доход Бьянко получали с торговой деятельности и аренды земли. Ситуация изменилась после катаклизма 1398 года.

К текущему моменту времени существует не более сотни наследников древнего рода. Одни потомки Лоренцо обитают в домах куртизанок, другие являются преподавателями Дионнского университета или алхимиками. Члены падшего дома не доверяют другим знатым родам и копят силы для того, чтобы восстать и жес-

токо покарать былых обидчиков — Калигари и Вестини — разделить их земли и вернуть себе утраченное влияние и власть.

Серрано некогда были известны за свою склонность к ядам. Отрава, созданная членами рода была столь ядовита, что жертва умирала от касания руки, смазанной смертоносным маслом. Крестьяне, прислуживавшие древнему роду, говорили, что Серрано сызмальства приучали своих детей к ядам. Родители ежедневно давали детям слабые дозы смертоносных веществ, постепенно увеличивая дозы, чтобы наследники приобретали иммунитет. Благодаря полученной способности, Серрано могли накормить своих противников отравленным обедом, не подвергая опасности собственную жизнь.

Свои яды Серрано варили из корней и листьев растений, растущих в их садах. Тайные знания рода были направлены на убийство. Истинные Серрано знают, что знание ядов до сих пор не утеряно в Водачче. Они считают, что опытный алхимик в состоянии сварить такую отраву, которая убьет человека за пару секунд. Занятно, что когда Вестини получили доступ к смертоносной информации, они усвоили ее и направили в более мирное — кулинарное русло.

Если репутация рода Серрано была отвратительной, то репутация клана Бьянко могла считаться ужасной. Бьянко жили за счет торговых операций и земельной аренды. До 1300-х годов в их роду было несколько влиятельных принцев. В XIV веке род продолжал существовать, хотя и утратил свой аристократический статус. Находясь в забвении, Бьянко продолжали править Мантуей, несмотря на то, что формально этой землей правили выходцы из рода Вестини.

Известно, что ненависть Бьянко к Ватиканской церкви не имела аналогов в истории Водачче. На людях Бьянко едва сдерживали отвращение к религиозным обрядам. Ватиканская церковь не допускалась в их земли. Внутри своих шикарных особняков падшие аристократы открыто проводили темные ритуалы, противные воле Теуса. Говорят, что многие обряды Бьянко имели не просто темную, а демоническую природу. Потомки клана даже пытались вызвать существ, с которыми была заключена Сделка. Говорят, что

это им удалось, и посланцы Легиона наделили некоторых мужчин из рода Бьянко силой Сорте.

Бьянко были не менее жестоки, чем Лоренцо и их темная тирания продолжалась до второй половины XIV века. Падение свершилось тогда, когда Бьянко довели одного из Принцев своим шантажом до того, что род Вестини получил благословение Церкви на уничтожение отступников. Однако уничтожение рода едва не обернулось полным провалом для нападавших, когда Бьянко выпустили на волю силы, находящиеся за пределами человеческих возможностей. Натиск злодеев выдержал молодой ватичинский рыцарь Андаре дель Касигула Роза и его храбрые люди. Бьянко были вынуждены отступить, контроль над Мантуей перешел в руки Вестини. Церковь предала проклятый род анафеме, обвинив их использовании черного волшебства.

Судьба Бьянко была решена и последние истинные члены рода погибли в яростном пламени inferно. Огненный шторм испепелил особняк клана дотла. Причина пожара осталась неизвестной. Если дом поджег человек, то совершенно непонятно, как он сумел обмануть лучших сторожей Водачче — клановых Ведьм Судьбы. Поскольку в пожаре погибли все оставшиеся члены рода, церковь объявила о полном уничтожении клана.

Однако история Бьянко на этом не кончилась.

Говорят, что в восточные горы Мантуи до сих пор посещают посланцы Легиона в поисках людей Бьянко. Крестьяне Мантуи, услышав имя древнего рода, крестятся, ибо верят, что демоны помнят о своих почитателях и расценивают их имена, как призыв.

Бьянко сошли со страниц официальной истории, но их наследие осталось невостребованным аристократией Водачче. Ни один находящийся в здравом уме человек, не захочет стать наследником проклятого рода. На подобное действие могут лишиться лишь сумасшедшие, да самоубийцы.

Любой наследник рода будет немедленно проклят Церковью и всеми принцами Водачче. На него падет ярость нескольких секретных обществ. Он будет стерт с лица земли, а память о нем будет уничтожена.



Даже шепчущие в ночи силы Легиона не сумеют помочь ему.

Потомки проклятых родов не могут считаться Героями в изначальном смысле этого слова. Выходцы из клана Серрано бесплатно получают преимущество Иммунитет к яду (Poision Immunity) величиной в 1 пункт и два бесплатных подъема на любую попытку отравления. Члены рода должны приобрести прошлое Заклятый враг (Nemesis) величиной в 1 пункт. Данный недостаток связан с тем, что Вестини до сих пор ненавидят Серрано. Хотя бы один член рода Вестини знает о существовании героя и ведет на него охоту.

Персонажи, вышедшие из рода Бьянко получают преимущество Несвязанный (Unbound) по цене 10 пунктов. При этом персонаж

берет прошлое Лоренцо (Lorenzo) и постоянно страдает от преследований Ватиканской церкви. По желанию мастера, преданный анафеме персонаж будет вынужден постоянно спасать свою жизнь и постоянно выпутываться из тяжелейших ситуаций.

ГОСУДАРСТВО

Территория Водачке представляет собой болотистые низменности. На территории страны встречаются неисследованные топи и луга, заполняемые водой во время наводнений. Климат страны благоприятствует земледелию, урожаи здесь всходят быстро и оказываются на удивление богатыми. Маленькие города и постоянные строения стоят на твердой земле, которая представляет в Водачке большую ценность. Большие города выстроены на берегу моря или возвышаются в ущельях между горными пиками. Некоторые области страны не заселены до сих пор, они ждут своих героев и храбрых исследователей.

Острова Водачке не похожи на ее материковую часть. Их скалистые берега сурово выпирают из морских волн, будто бы бросают вызов стихии. На островах практически невозможно культивировать одомашненные растения, возводить на них строения сложная и не благодарная работа. Архитекторы Водачке в течение столетий приспосабливались к морскому климату своей родины и, в конце концов, научились создавать величественные постройки, возвышающиеся на маленьких и неустойчивых участках почвы.

Обитатели страны знают цену свободному пространству и активно застраивают окружающий ландшафт. Территории островных городов так плотно застроены домами, что внутри поселений нет обыкновенных улиц, их заменяют речные каналы. Вдоль домов бегут узенькие пешеходные тропинки, соединяющие друг с другом громадные городские площади. Речные каналы Водачке изобилуют лодками и гондолами, что придает романтический ореол местному ландшафту.

Водачке состоит из восьми провинций, семь из которых находятся под управлением принцев. Восьмая провинция управляется советом Ватичинской церкви, состоящим из пяти кардиналов. Простые люди Водачке лишены сепаратистских настроений. Они предпочитают делить Водачке на четыре территории, доставшиеся стране в наследство от Нумской империи. Этими землями являются: Нума (в центре), Мантуя (на севере), Терамо (на востоке) и Ареме Кандиде (на юге и западе). Текущие границы считаются временными. Крестьяне не привыкают к ним, поскольку территории принцев постоянно меняют свои очертания. Вдобавок к этому, территории Нумской империи отличаются друг от друга рядом культурных факторов. Провинции могут иметь схожие культурные черты, но при этом обладают разными законами и кардинально отличными системами налогообложения.

Родовые поместья принцев расположены на островах, несмотря на то, что каждый крупный аристократ имеет владения, находящиеся на материковой Водачке. Земли принцев подчиняются верховному губернатору, которому, в свою очередь, подчиненно местное правительство (системы управления нижестоящих уровней могут сильно различаться). Верховный губернатор действует от имени принца, он пишет законы, управляет войсками, следит за сбором урожая, подавляет беспорядки и осуществляют иную административную деятельность. Если ситуация на материке выходит из под контроля, губернатор несет за это личную ответственность.

Нет нужды говорить о том, что Великая Игра проникла во все части административной системы Водачке. Местные правители

давно интригуют друг против друга, повторяя маневры принцев на более низком уровне политической пирамиды. Дополнительная информация о системе правления Водачке может быть найдена на следующих страницах книги.

Местность

Нижеследующие абзацы книги описывают крупные, исторические сложившиеся регионы Водачке, находящиеся под контролем местной аристократии. Обратите внимание на сложную систему наименований, согласно которой свои имена получают города и другие географические локации. Каждая достопримечательность Водачке носит имя, в состав которого входит фамилия текущего хозяина земли. Отторжение территории от конкретного принца приводит к полному изменению географических названий.

К югу от Водачке простирается архипелаг, находящийся под личным контролем Семи Принцев. Все острова имеют названия. При этом Островами принцев именуются те участки земли, на которых возвышаются особняки высшей аристократии Водачке. В качестве примера можно привести Остров Виллановы и Остров Мондави. На острове каждого принца высится громадный город, строения которого покрывают все твердые участки суши.

Города имеют собственные имена, которые происходят от изначальных названий островов (Дионна, Кьяриза и т. д.). Хотя принцы могут получать и терять власть, а острова — видоизменять свои названия, имена городов не меняются в течение тысячелетий.

Мантуя (Mantua)

Мантуя самый северный регион Водачке. К востоку от него находится Кастилия, на севере простирается Айзен, а на западе империя Полумесяца. Мантуя дикая земля, некоторые ее части до сих пор не исследованы людьми. Территории Мантуи находятся под контролем Мондави, Калигари и Вестини. Обитатели территории считают себя мантуанцами в первую очередь и лишь во вторую

называют себя обитателями Водачче. На границы, проведенные принцами, они внимания не обращают.

МОНДАВИ (MONDAVI)

Правитель: Альчиде Мондави

Верховный губернатор: Галлизус Мондави

Земли Мондави даруют своим хозяевам процветание и богатство. Будучи пищевой корзиной Водачче, территории принца защищены от иностранных вторжений. Крестьяне провинции собирают богатые урожаи зерновых культур. Дополнительную прибыль местным аристократам приносит выгодная торговля с Кастилией.

Палицца ди Ажитационе (Palizza de Agitazione)

Население: 43 000 человек

Оказавшись в Мантуанской Ажитационе, вы должны обязательно посетить дворец Лоренцо. Одно крыло дворца уже полностью перестроено, другое напоминает мертвый каркас, брошенный множество десятилетий назад. Находясь во внутреннем дворе постройки, поднимите повыше голову. Вы увидите, каким высоким и угрюмым может быть аристократический дворец. Фасад строения украшен высокими окнами, вокруг которых простираются многочисленные украшения. К сожалению, скульптуры смотрятся крайне безвкусно. Добравшись до сада оглянитесь назад. Ваше мнение о дворце изменится. Его внешнее уродство будет компенсировано окружающей красотой.

Бенцоли Пофичаре, архитектор

Ажитационе — город, находящийся в предгорьях Мондави. Через него проходит торговый путь ведущий из Нумы в Кастилию.

Ажитационе имеет долгую историю существования, во времена Нумской республики он был маленьким поселением. Лоренцо

воспользовались своими торговыми ресурсами и влиянием для того, чтобы увеличить промышленную и экономическую мощь города. Не удивительно, что за время своего существования площадь Ажитационе увеличилась в 50 раз.

Наиболее примечательным строением Ажитационе является Палицца — особняк семейства Мондави. Сами аристократы редко живут в этом дворце, но их слуги содержат Палиццу в образцовом порядке. Занятно, что родовой манор содержит 2143 окна, 1252 камина, 67 лестниц. Окружающие его сады (длина фронтальной части садового комплекса 670 ярдов) изобилуют фонтанами, которых насчитывается 1400 штук. Фонтаны черпают воду из протекающей поблизости реки Деитан. Последняя сбегает с холмов Лоренцо и впадает в воды южного моря.

Профета Кьеза (Profeta Chiesa)

Население: 14 000 человек

Многие люди считают Кьезу маленьким провинциальным поселением. В действительности же этот городок является одним из нескольких финансовых и политических центров, находящихся под контролем Мондави. Поселение окружено плодородными полями, которые дают обильные урожаи и обогащают род.

В Профета Кьеза «живет» верховный губернатор — старший сын принца Галлизус Мондави. Внутри города располагается правительство губернатора, хотя сам Галлизус большую часть времени проводит на островах. Внутри поселения располагаются не только правительственные здания, но и провинциальные суды, центры сбора налогов и другие административные комплексы. Безусловно, Профета Кьеза является центром политической власти Мондави.

Истинным правителем города, является жена Галлизуса, монтенка — Немис дю Арран Мондави. Вложив на свои плечи обязанности мужа, она правит городом и подписывает от имени принца основные указы и распоряжения. Немис терпеть не может Галлизуса и старается видеться с ним как можно реже. Губернатор питает к женушке схожие чувства. Конкретными управленческими

делами он не занимается, и большую часть времени участвует в различных политических играх. Куртизанка Галлизуса — Марифи, одна из самых прекрасных женщин Водачче. Марифи непрестанно пребывает рядом с Галлизусом и тем самым доводит Немис до белого каления.

Не удивительно, что городские власти пребывают в постоянном напряжении, их представители ненавидят друг друга и даже не пытаются найти выход из порочного круга коварства и противоречий.

Внутри Къезы располагается один из крупнейших храмов материковой Водачче (горожане называют его «Церковью Пророка»). В западной части храма возвышается монументальная звонница, она поднимается над уличным входом, ведущим внутрь здания. Галерея, расположенная в центре сооружения, окружена двумя прямоугольными открытыми пространствами, а за алтарем в восточной части храма находится трехчастное окно. Потолки святилища поддерживаются с помощью железных колонн, рельеф которых напоминает паутину.

Остров Мондави, Къяриза (Mondavi Island, Chiarisa)

Население: 65 000 человек

Остров Мондави находится на небольшом удалении от материковой части Водачче. Со всех сторон он окружен глубоким Запретным морем. Къяриза — единственный крупный город, построенный на территории острова — была заложена в XII веке, на основании бывшего нумского города. Къяриза расположена на высоте 1850 ярдов над уровнем моря. Внутри ее пределов находится множество источников пресной воды. Город обладает изысканной архитектурой, и многочисленные гости страны пытаются разглядеть его красоты с удаленных берегов материка.

Подобно другим островным городам, Къяриза представляет собой пространство, заставленное высокими многоэтажными домами, соединенными в единую сеть при помощи многочисленных мостиков и переходов. Город выстроен в стиле барокко, новые постройки поглотили прежние дома, выстроенные в готическом

ключе. Не удивительно, что нижние уровни выглядят более мрачно, чем верхние части города.

Уровни Кьяризы не просто делят город по архитектурным стилям, они разделяют социум поселения на разные группы. В нижней части Кьяризы живут бедняки и разнообразные маргинальные элементы, выше обитают представители богатых классов. Дома местной аристократии изобилуют открытыми крышами, на которых проводятся эксцентричные ночные балы.

Галлерия Витторио Эмануэль (Galleria Vittorio Emanuel)

Внутри величайшего города Мондави, возвышается великолепный дворец аристократического рода. Строение, выстроенное на гребне возвышенности, поднимается на высоту 2000 футов над уровнем моря. Великолепные арочные мосты, отходящие от дворца, подобны спицам громадного колеса. Эти мосты формируют кварталы и улицы города. Более того, благодаря мастерству архитекторов и магическим талантам ведьм судьбы, Мондави смогли построить мосты длиной в 640 футов, соединяющие мирскую Пьяцца делла Скала на севере и духовную Пьяцца делла Дуомо на юге. На всем своем протяжении, мост проходит под утесом величественной островной скалы.

В 1627 году на южной оконечности острова была возведена триумфальная арка. Произведение искусства было построено в честь рождения Альчиде Мондави — единственного сына принца и пятого ребенка в семье.

КАЛИГАРИ (CALIGARI)

Правитель: Винченцо Калигари

Верховный губернатор: Вито Каллигозо Калигари

Лауренция (Laurentia)

Население: 35 000 человек

Лауренция расположена в северной части провинции Калигари. Город получил свое название в честь одного из нумских правителей — Касума Лаурета. Лауренция — основной торговый центр

Калигари и единственный крупный континентальный город, находящийся на территории рода.

Внутри Лауренции, на земле монастыря Святого Лоренцо, находится знаменитая Лаурентийская библиотека. Крестьяне шепчутся о том, что Святой Лоренцо является выходцем из Кастилии, ибо ни один из водаччанских Лоренцо не достиг бы и десятой доли святости, необходимой для того, чтобы стать святым. Упомянутая ранее библиотека представляет собой массивное здание, внутренние помещения которого наполнены древними нумскими текстами и пергаменами.

Лауренция, как магнит манит писателей, ученых и священников, которые пытаются поступить в престижную академию Святого Лоренцо. Студенты сего почтенного заведения, успешно занимающиеся науками, частенько получают приглашение продолжить учебу в Дионнском университете — самом известном образовательном учреждении Водачче.

Остров Калигари, Реинашенца (Caligari Island, Reinascienza)

Население: 98 000 человек

Остров Калигари близок к матерiku, поверхность его изобилует холмами и возвышенностями. Если другие острова вздыбливаются из морской пучины, то Реинашенца смиренно лежит на океанской поверхности.

По холмам острова протекает несколько рек, в глубине Реинашенцы встречаются озера. Готические мосты, построенные во времена средневековья, переплетают друг с другом множество простых домов и великолепных апартаментов, в которых живут городские аристократы.

В первые недели зимы население Реинашенцы увеличивается до 125 000 жителей. Люди покидают материк, скрываясь от снега и зимней непогоды, семьи аристократов возвращаются обратно в свои родовые гнезда. Широкие ворота города оказываются распахнуты. Они принимают гостей знаменитого Зимнего Бала, который проводится на территории Пьяцц-Близнецов и знаменует собой начало нового политического сезона.

Пьяцца Навона и Пьяцца ди Кастилия (Piazza Navona & Piazza di Castilia)

Пьяццы-Близнецы — великолепные патио, стены которых выстроены из кирпича, а крыши покрыты черепицей. Эти строения простираются в радиусе одной мили от бронзовой скульптуры сенатора Делага (одного из предков дома Калигари). Северная Пьяцца, известная как Пьяцца Навона, была выстроена в монументальном нумском стиле, и приурочена к смерти сенатора.

Внутри патио располагаются сады и танцевальная площадь, в дальнем конце которой возвышается церковь святой Агнесы. Церковь — истинный образчик современной архитектуры, своей высотой она превосходит ближайшие аристократические постройки. В создании церкви принимали участие ведьмы судьбы (говорят, что их было не менее 50-ти), а также гениальный архитектор Стефано Кампо дель Калигара. Невероятная постройка высотой в двадцать этажей является одним из самых удивительных культовых сооружений Водачче. Она также находится в старом монастыре дома Калигари, в подземные комнаты которого принц Винченцо часто приходит помолиться.

Вторая Пьяцца — Пьяцца ди Кастилия (также известная под именем Пьяццы Кастильских шагов или Скала ди Кастилия) — создавалась в течение нескольких поколений и постоянно перестраивалась. Закончить работы смог лишь Франческо де Санктис. Пьяцца была построена на основании нумского храма, разрушенного после роспуска сената. Ходят слухи, что именно здесь была заключена первая сделка с потусторонними сущностями. Так это или нет, но говорят, до сих пор Пьяццу посещают странные призраки. Гости патио, напуганные страшными историями, редко отваживаются прогуляться по запутанным коридорам Пьяццы.

ВЕСТИНИ (VESTINI)

Правитель: Марко Эдорадо Вестини

Верховный губернатор: Энрико Эдорадо Вестини

Провинция Вестини славится не только своими урожаями, но и народными преданиями. Когда эти земли находились под кон-

тролем Лоренцо, западные территории провинции оставались в руках Бьянко. Суеверные крестьяне до сих пор избегают западных земель, утверждая, что призраки проклятых Бьянко бродят по окрестным холмам и приносят души путников в жертву служителям Легиона.

Сант Иво Делла Сапиенца (St. Ivo Della Sapienza)

Население: 7000 человек

Сант Иво Делла Сапиенца маленькая деревня, выстроенная на склоне Олимпийских гор. Поселение получило известность из-за своих виноградников и богатых урожаев зерна. Говорят, что в этом месте некогда стояла церковь, где храбрый рыцарь Андаре дель Касигула Роза (это человека также именуют Белым Рыцарем Водачче) молился в течение трех дней и ночей за победу над проклятым родом Бьянко. Говорят, что во время посещения церкви Андаре посещали видения, в которых он бился с врагами и вставал лицом к лицу с искушающими ордами Легиона.

Андаре преодолел искушения с именем Пророков на устах и покинул церковь, будучи уверенным в окончательной победе. Отсюда Андаре отправился в своей великий поход, закончившийся сожжением чернокнижников и уничтожением города Кваттро Алле (детальная информация об этом поселении может быть найдена на следующих страницах книги).

В центре Сант Иво Делла Сапиенца стоит статуя Белого Рыцаря Водачче. Пилигримы, навещающие ее, возлагают к ногам рыцаря цветы. Они верят, что Андаре поможет им в путешествии и даст храбрости для завершения опасного похода. Говорят, что возле статуи происходят чудеса. Неудивительно, что в Водачче есть люди, ратующие за канонизацию Белого Рыцаря.

Фонтайне (Кваттро Алле) (Fontaine (Quattro Alle))

Население: 66 000 человек

Город Фонтайне был выстроен родом Вестини на руинах поместья Бьянко (и города Кваттро Алле). Ватиканские Кардиналы очистили проклятое место от скверны, а потом вновь благосло-

вили его в целях строительства. Прошли годы, и Фонтайне вновь стал одним из самых крупных городов Мантуи.

Фонтайне — рай куртизанок. Если вы имеете деньги и желаете развлечься, то очаровательные девушки поселения навсегда останутся в вашей памяти. Вы не будете сожалеть о тратах!

Экономика Фонтайне выросла на двух китах: низких налогах и ремесленной торговле. Вестини прямым указом снизили налоги для тех, кто помогал церкви или способствовал развитию городского производства. Только 10 000 человек из населения Фонтайне — коренные жители, но умелая экономическая политика Вестини привела к многократному увеличению городского населения.

К сожалению, мрачная слава Фонтайне не развеяна событиями недавнего прошлого. Проклятья Бьянко дремлет под покровами каменных улиц. Ночной порой площади города пусты. Люди опасаются ходить рядом с люками сточной системы, опасаясь нечистых тварей, способных подняться из мрачной глубины и утащить их под землю. Ходят слухи и о том, что в городе действует клика почитателей Легиона, правящая княжеством, в то время, как семья Вестини пребывает у себя на родине, на острове.

Внутри Фонтайне путешественник может найти великолепные музеи, оперные театры, картинные галереи и летние сады, внутри которых располагаются многочисленные статуи. Вестини вложили громадные суммы в то, чтобы сделать Фонтайне центром искусств. Единожды посетив Фонтайне, вы никогда не забудете его достопримечательностей и его красот.

Елена (Elena)

Население: 16 000 человек

Елена выстроена на фундаменте древнего нумского поселения, слава которого погребена под песками погибшего прошлого. К несчастью, настоящее Елены не столь радужно, как можно подумать. Город вымирает, до краха остались считанные годы. К текущему моменту времени, в Елене проживает треть от возможного количества жителей. В местном университете обучается всего 600 студентов, хотя в лучшие годы их было 3000! Вестини прикладывают



массу усилий к тому, чтобы вдохнуть жизнь в экономику города, но пока их планы не завершились успехом.

Университет Елены, возникший на базисе «Академии» некогда был самым известным учебным заведением Водачче. Под управлением Мануэля Крисолораса и при поддержке гениального Леотано Винченти университет процветал, слава о нем гремела по всей Тейе. Преподаватели и студенты Университета переводили на современные языки древние нумские труды. Именно они познакомили мир с шедеврами древней философии и литературы. Труды Крисолораса привели к возрождению Тейянского языка, который с тех самых пор стал считаться языком ученых.

В наши дни слава Университета померкла. Он считается прибежищем мракобесов и схоластов, теории которых давно оторвались от реальной жизни. Серьезные ученые покинули стены этого заведения. Желающих учиться в Университете не так уж и много, вероятнее всего его судьба повторит судьбу умирающего города.

Внутри Елены находится особняк кардинала Эсте Лукани, выдающаяся библиотека которого включила в себя множество книг из собрания семейства Галлили.

Вестини продолжают бороться за Елену, поскольку она связывает великое прошлое провинции с сегодняшним днем и придает роду определенную легитимность. Если Елена исчезнет с исторической карты, связь Вестини с Галлили окажется под большим вопросом, честь рода будет атакована одновременно со всех сторон. Таким образом у Вестини нет выхода, они продолжают сражаться за Елену до сокрушительного конца.

Остров Вестини, Серине (Vestini Island, Serine)

Население: 105 000 человек

Гуляя по Серине, вы часто будете наткаться на Ведьм Судьбы, лица которых скрыты под покрывалами вуалей. Удивляться этому не стоит, поскольку в Серине действует Дилатенте — школа для молодых девиц из благородных семейств. Дилатенте не образовательное заведение в чистом виде, это школа, где дочери аристократов учатся магии Сорте. Именно здесь они получают знания о том,

как вести домашнее хозяйство и как вести дела мужа в тех случаях, если он занят чем-то другим.

Серине расположена на двух маленьких островах. Ее реки, порты и заливы оправлены многочисленными мостами, террасами и висячими садами. Верхняя часть города непрерывно освещена естественным или искусственным светом, нижние кварталы утопают в тенях или скрываются в ночной темноте. Узкие улицы и широкие каналы связывают море с центральной частью города.

Серине — штаб-квартира Дочерей Софии. Вестини не препятствуют организации, напротив, они покровительствуют ей, считая, что их дочери должны учиться читать и писать. По их мнению, образование должно быть использовано в целях выгоды семьи наряду с магией Сорте.

Вестини побуждают куртизанок совершенствовать свои знания в библиотеках Серине — и многие из этих куртизанок на практике оказываются совсем не теми, кем кажутся на первый взгляд. Некоторые девушки, приходящие на обучение в Дилатенте (подающие надежды и самые передовые), также получают костюмы и маски куртизанок, а с ними и возможность тайно покидать подготовительную школу и посещать городские библиотеки.

За образовательные мероприятия школы отвечает глава Дилатенте — синьора Дениция Верде делла Вестини. Это тихая женщина небольшого роста, с круглым лицом и большими зелеными глазами. Немногие сочтут ее красавицей, но ее лицо, прикрытое тонкой вуалью, несомненно, милое и доброе. Ей присуще искреннее дружелюбие, которое и привлекло внимание ее мужа. После его смерти Дениция заняла должность директрисы. Свою жизнь Дениция посвятила не только Дочерям Софии, но и вообще всем женщинам Водачче.

Не так давно Водачче содрогнулась от скандала, связанного с дочерью Дениции. Симона Верде делла Вестини покинула город, бежав из-под венца, и приняла имя Моргаузы Меркури. Впоследствии Симона стала канониром на борту «Санта Сесилии». Упрямая, своевольная и практически не владеющая Сорте, Симона предпочла обучаться фехтованию на палубе быстроходного судна.

Конечно, мать Меркурии была возмущена произошедшим. Потерпев неудачу с дочерью, Дениция сосредоточилась на управлении школой.

Ареме Кандиде (Areme Candide)

Ареме Кандиде содержит в своих пределах самые дорогие и востребованные земельные наделы, некогда входившие в состав Нумской империи. Территории Ареме Кандиде простираются от границ Кастилии, до залива, отделяющего Водачче от империи Полумесяца. Великая Игра разделила описываемую территорию на несколько кусков, которые стали ставками в подковерной борьбе коварных принцев.

В наши дни Ареме Кандиде разделена на три княжества, которые простираются с Запада на Восток и управляются семьями Лукани, Вилланова и Фалиши.

Описываемые земли изобилуют возвышенностями и холмами. Через их пределы проходят крупные торговые пути. На берегах Ареме Кандиде выстроены крупнейшие порты Водачче.

ЛУКАНИ (LUCANI)

Правитель: Альберто Лукани

Верховный губернатор: Фаусто Люче де Лукани

Гуарре де Пуэртофино (Guarre de Puertofino)

Население: 27 000 человек

Провинция рода Лукани мала, но города ее переполнены людьми и беглецами.

Великое множество кастильцев покинули родину, надеясь обрести безопасность в Водачче, и ближайшим водаччанским городом на их пути был Гуарре де Пуэртофино. В наши дни Гуарре де Пуэртофино находится под сильным кастильским влиянием. Некогда поселение было главным портом, связывающим растущую Нумскую Республику с древними землями Акраги.

Здание правительства, воздвигнутое незадолго до падения Нумы, является самым известным строением Пуэртофино. С мо-

мента постройки оно подвергалось многочисленным усовершенствованиям. Наиболее кардинальное изменение было осуществлено в 1516 году архитектором Леотано Винченти.

Официальное название здания — *Suore Governo* (Сердце Власти), но местные жители называют его просто Ракеле, в честь умершей возлюбленной Леотано Винченти. Несчастливая скончалась от мучительной болезни в то время постройки здания. Она не дожидая до завершения строительства, что отразилось на темпах строительства и внешнем виде сооружения.

Винченти увековечил событие, повесив над парадным входом здания мемориальную табличку с надписью «Моей любимой Ракеле». Говорят, что здание благотворным образом влияет на судьбы влюбленных, и те, кому удалось поцеловаться под его сводами, будут счастливы до конца дней своих.

Ракеле построена под влиянием раннеготического стиля. Под купольным пространством расположены изогнутые ниши, но сам купол еще более примечателен. Деревянные нервюры поддерживают на его вершине фонари, создающие удивительную игру света и тени. Внутреннее пространство купола превращается в сеть изящных жил, наполненную сиянием нисходящего каскадами света. Неудивительно, что здание производит ошеломляющее впечатление на городских гостей.

Сант Андреа (Sant'Andrea)

Население: 63 000 человек

Сант Андреа некогда была столицей Ареме Кандиде, ее история неразрывно связана с эпохой Нумской республики. Много столетий назад Санта Андреа была городом-государством и носила имя Спетур. Культура поселения была воинственной, и напряжение между Спетуром и Нумой спало лишь тогда, когда первый город покорился последнему.

В наши дни Сант Андреа известна по всей Тейи благодаря необыкновенному ремеслу своих швей. Одежда, произведенная ими, сейчас в моде при Монтенском дворе.

В Санта Андреа проходят известные балы Лукани. Описывае-

мый род вкладывает в город огромные деньги. Лукани стимулируют экономику поселения и наживаются на многочисленных торговых операциях, происходящих в городской черте.

Внутри Сант Андреа располагается крупный порт, имеющий промышленное значение. Путешественники со всех концов Тейи прибывают в город, дабы взглянуть на его бесконечные причалы.

К северу от Сант Андреа располагаются руины, известные далеко за пределами Водачче. Исследователи относят загадочные постройки к донумским временам. По большей части развалины не исследованы, поскольку принц Лукани прямым указом запретил их дальнейшее изучение. Археолог решивший взглянуть на руины Спетура, должен перед началом деятельности получить от Лукани разрешение на раскопки. Незаконное изучение древних обломков чревато серьезными опасностями для исследователя.

Во-первых, некоторые сооружения патрулируются наемниками Лукани. Во-вторых, древние дома Спетура не пустуют. В руинах колонии обитают могильные гули и другие чудовища (детальное описание этих тварей приведено в конце книги).

Остров Лукани, Горивари (Lucani Island, Gorivari)

Население: 83 000 человек

Горивари — остров, находящийся возле родового острова Фалиши. С улиц Медико, даже без увеличительной трубы просматриваются отдельные детали Горивари.

Некогда оба города были соединены друг с другом при помощи мостов. В наши дни эти пути разрушены, виной тому стала Великая Игра. Непосредственно Горивари принадлежал роду Вилланова. Однако сто лет назад Лукани вытеснили своих противников с острова, установили на нем свою власть и разрушили дороги до Медико.

Горивари выстроен в Кастильском ключе, отличающем города Лукани от поселений других аристократических родов. Архитектура поселения изобилует высокими домами, характерными для Водачче. Однако улицы города широкие — истинно кастильские. Тонкие стены, окружающие порты, также имеют западное происхождение, в других частях Водачче они не известны. Части города

соединяются друг с другом при помощи веревочных мостов. Сильные источники света, установленные на крышах высоких домов, освещают ступенчатые террасы и прекрасные сады, принадлежащие выходцам из высшего класса общества. Ночные улицы Горивари обыкновенно заполнены людьми. Празднества у Лукани час­тен­ько выходят за стены особняков и разворачиваются на городских улицах.

Однако Горивари известен не столько домами и строениями, сколько своей достопримечательностью, известной как Персегита (Одержимое место). Персегита — отравленная земля, проклятая часть города. Говорят, что именно в этом месте могущественная ведьма судьбы прокляла род Лукани, связав их ведьм страшным обязательством и запретила им помогать членам своей семьи.

Персегита занимает площадь в 50 квадратных футов. Территория этого места покрыта многочисленными обломками мраморных колонн, которые некогда поддерживали крышу великолепного здания. Руины образуют лабиринт, который отражает солнечные лучи даже в самые теплые дни лета.

Центр Персегиты, невидимый снаружи руин, лишен жизни. В нем не растут ни цветы, ни другие растения. Члены рода Лукани, решившие обосноваться в этом месте, начинают страдать от странной болезни, сопровождающейся припадками удушья. Говорят, что в руинах манора обитает призрак самой Персегиты — ужасной женщины, скрывающей лицо под белой вуалью. Призрак скитается по разрушенным залам манора и оплакивает жестокое семейное проклятье.

ВИЛЛАНОВА (VILLANOVA)

Правитель: Джованни Вилланова

Верховный губернатор: Димитириус Вилланова де ла Деус Варна

Порта Серафина (Porta Serafina)

Население: 27 000 человек

Порта Серафина — политический и экономический центр владений Вилланова. Несмотря на то, что сам принц живет на остро-

ве, его многочисленные родственники обитают именно здесь. Пространства, отделяющие Серафину от островов велики, и поэтому шпионская сеть принца здесь предельно тонка. Люди, стремящиеся вовлечь в свои планы Вилланову, навещают Серафину для того, чтобы устроить дела и найти могущественных союзников.

Правитель города Димитриус Вилланова де ла Деус Варна — кузен Джованни и его самый главный враг в пределах собственного рода. Секретная шпионская сеть Димитриуса включает в себя нескольких доверенных слуг Джованни. Более того, ходит слух, что Димитриус планирует свержение принца с помощью фанатичных Риласциаре.

Порта Серафина известа как торговый город и крупная база военно-морского флота. Пираты стараются не ходить вдоль ее берегов, ибо Димитриус ненавидит выходцев из Берегового Братства.

Закон здесь строг. Человек, заявивший о своей принадлежности к братству, может быть брошен в тюрьму без суда и следствия.

Бессарион (Bessarion)

Население: 67 000 человек

Еще один крупный прибрежный город. Бессарион известен по всей Водачке из-за своих лошадей, игорных домов и значных мест. Внутри поселения до сих пор существует обычай вербовки солдат принудительными методами — посредством запугивания и шантажа. На расстоянии 15 миль от города, на вершине морского утеса располагается самая ужасная тюрьма Водачке — Иль Муро, или Стена. Многие жители Водачке верят, что из пределов Иль Муро не сбегала ни одна живая душа.

Тела неудачливых беглецов вывешиваются на стенах узилища, как кошмарное напоминание потенциальным противникам Виллановы. Дополнительная информация о Иль Муро может быть найдена в приложении Риласциаре.

Довунке (Сера Антигоне) (Dovunque (Sera Antigone))

Население: 110 000 человек

Нумский город Сера Антигоне был уничтожен массивным зем-

летрясениям около шести сотен лет назад. На обломках поселения, среди болот и соленых озер был возведен новый город — Довунке.

Источником воды для Довунке стала река Юфад, а также озеро, располагающееся подле стен поселения (в наши дни озеро используется для спортивных занятий и водных прогулок). К востоку и северу от города находятся многочисленные руины, оставшиеся со времен Нумской Империи.

Остров Вилланова, Дионна (Villanova Island, Dionna)

Население: 167 000 человек

Род Вилланова построил свою резиденцию на самом маленьком острове, входящем в архипелаг Водачче. Башни города обладают невероятной высотой, их поддерживают многочисленные решетчатые конструкции и опоры, а также магия Ведьм Судьбы. Улицы города — реки, над которыми проложены многочисленные мосты. Когда солнце скрывается за стенами домов, тени города удлиняются и темнеют, становятся маскировкой для тайн и интриг.

Род Вилланова имеет в городе несколько особняков. Официальный дом рода находится на вершине высокой горы. Из комнат дворца открывается великолепный вид острова. Жена Джованни — Валентина проводит в описываемой резиденции большую часть своей жизни, тогда как принц постоянно странствует между особняками и городскими квартирами.

Самое высокое островное здание является собственностью Дионнского университета. Учебное заведение было выстроено более сотни лет назад и с тех самых пор обзавелось множеством дополнительных пристроек.

Студенты университета и слуги обитают в нижних уровнях постройки. Выше находятся лаборатории, классные комнаты, а также квартиры преподавателей и административных работников.

Университет получил известность из-за своих рискованных медицинских исследований. Джованни Вилланова закрывает глаза на опыты, которые бы с легкостью запретили другие принцы Водачче. Принц внимательно следит за научными работами университета, поскольку открытия можно продать за звонкую монету.

ту. Кроме того, продажа исследований усиливает положение Виллановы среди других принцев страны.

В Дионне расположен грандиозный торговый центр, в который прибывают купцы из всех частей Тейи. Вилланова проводит протекционистскую политику по отношению к собственным торговцам (в частности, он ввел в городе высокие пошлины), но при этом не отказывает во въезде подозрительным торговцам, товары которых носят сомнительный характер. Контрабандисты в Дионне также не редкость.

Смерть в островной столице явление частое, если не сказать, что обыкновенное. Каждое утро специальные люди вылавливают из каналов Дионны новые и новые трупы.

ФАЛИШИ (FALISCI)

Правитель: Донелло Фалиши

Верховный губернатор: Меандр Верде де Фалиши

Эмелия (Emelia)

Население: 55 000 человек

Эмелия — столица владений Фалиши. Внутри ее пределов находится администрация провинции и ряд крупнейших винодельческих предприятий. Верховный губернатор, вместе со своими администраторами, обитает за стенами Эмелии. Меандр Верде де Фалиши (брат главы Дилатенте) полностью верен Донелло и считает, что молодой правитель может усовершенствовать политическую систему страны.

Эмелия — земля обетованная для беженцев, спасающихся от тирании Виллановы. Сюда же бегут крестьяне из Довунке, которые устали от тяжелой жизни в родной земле. Беглецы пересекают реку Юфад на плотках.

Беженцы Виллановы поставили губернатора в трудное положение. Правитель Эмелии не может вернуть их в родные дома силой оружия. Однако оставляя беглецов на своей земле, он усложняет свои отношения с Виллановой, которые, в один прекрасный день, могут накалиться до такой степени, что война станет неизбежной.

Благодаря своей доброте и уму Донелло заслужил любовь простого народа и ненависть влиятельных провинциальных аристократов.

Меандр уверен лишь в одном: если Вилланова атакует провинцию Фалиши, нет никаких сомнений в том, что Эмелия станет первой жертвой коварного удара.

Касигула Роза (Casigula Rosa)

Население: 22 000 человек

Касигула Роза стоит у истоков реки Юфад. Река обегает вокруг стен города, превращаясь в естественное укрепление, отделяющее поселение от твердой земли. В город можно войти или въехать лишь по одному мосту. Описываемое инженерное сооружение — настоящее чудо Водачче, воспроизвести его не могут даже архитекторы Семи островов.

Мост, имеющий наименование Спан, простирается на целую милю. По одну из его сторон находятся поля, завершающиеся крутым обрывом, по другую — золоченые городские ворота. Спан проходит над восхитительным водопадом, а затем бежит через каменную арку.

Некоторые богословы прозвали Касигула Розу не иначе, как городом Ангелов. Мост Касигула Росы описывается в древних книгах и именуется там истинным чудом света. Инженерное сооружение возведено из крепкого серого камня. Толщина его камней превышает высоту трех экипажей, ширина — достаточна для проезда пяти всадников бок о бок. Наклонные бордюры по краям моста, около фута высотой, делают дорогу более безопасной.

Удивительно то, что прогулявшиеся по мосту Ведьмы Судьбы начинают испытывать беспокойство и болезненные ощущения — возможно, из-за причудливой магии Сорте, поддерживающей великое сооружение.

Эстиво делла Верде (Estivo della Verde)

Население: 59 000 человек

Южный порт Водачче, внутри которого находятся многочисленные корабельные доки. Береговая черта изобилует пещерами

и гrotами. Навигация здесь опасна, но трудности пути с лихвой искупаются богатым рыбным уловом. Воды рядом с Эстиво очень бурные. Корабли, впервые спущенные на воду, проходят своего рода крещение огнем, огибая мыс полуострова Фалиши. Успех опасного предприятия указывает на качество корабля. Прошедшие испытание суда остаются во флоте Фалиши (единственном серьезном военном флоте Водачче) или продаются одному из семи принцев страны.

Гавань Эстиво защищена мощным береговым укреплением. Кораблестроители города лучшие специалисты своего дела на всей территории Водачче.

Остров Фалиши, Медико (Falisci Island, Medico)

Население: 97 000 человек

Остров Фалиши располагается прямо напротив Горивари. Медико — столица мод Водачче и политический центр рода Фалиши. Город популярен среди иноземных аристократов из-за своего великодушия и гостеприимства. На его улицах можно встретить выходцев из Монтени и Авалона. Когда-то через залив были перекинуты каменные мосты, но сейчас они разрушены.

Медико изобилует многочисленными улицами и каналами, которые хитроумным образом переплетены между собой. Вокруг города возведена специальная система дамб и вспомогательных стоков, которые спасают Медико от затопления. Многочисленные дома Медико имеют множественные подземные комнаты, вырытые в твердой каменистой почве. Рукотворные подземелья со временем превратились в подземный город бедняков, калек и маргинальных членов общества. Под землей проложены дороги и каналы, по которым можно передвигаться, не поднимаясь на городские улицы.

Терамо (Teramo)

Терамо — единственный регион Водачче, находящийся под контролем одного принца, все остальные участки земли разделены между несколькими правителями. Некогда Терамо управляли Гал-



лили, но в наши дни контроль над землей находится в руках Бернулли. Благодаря умениям принца, Терамо стал одним из крупнейших военных и политических регионов Водачче.

В пределах Терамо располагается нагорье Пало де Олимпия. Олимпия — самая высокая из его гор. К востоку от Терамо простирается Империя Полумесяца, южные пределы провинции выходят к водам Запретного моря. Земля провинции неровная и каменистая, здесь ведется натуральное хозяйство. Под пространствами горного хребта простирается сеть естественных пещер и катакомб. Ученые, пытавшиеся заняться исследованием подземных глубин, очень часто не возвращались назад.

В провинции можно услышать легенду, повествующую о том, что где-то в горах расположены золотые запасы Нумской Империи, забытые в годы ее падения. Предание до сих пор не подтвердилось, но каждый год в горах пропадают дюжины исследователей и охотников за сокровищами, пытавшихся найти древний клад.

БЕРНУЛЛИ (BERNOULLI)

Правитель: Джеспуччи Бернулли

Верховный губернатор: Денис и Альбано Бернулли

Монте Олимпия (Monte Olimpia)

Население: 43 000 человек

Монте Олимпия — один из самых известных городов Водачче. Многие иноземцы пытаются добраться до него, чтобы увидеть своими глазами диковины поселения. Город славится как древняя столица образования, и неудивительно, что Дитофан, Скаровезе и другие известные ученые приходили в город, дабы приобщиться к истокам философского учения. В наши дни Олимпия является ядром северного правительства и домом Дениса Бернулли, младшего члена рода. Денис плохой правитель, но город держится на традициях и суровых нумских законах, жестоко карающих любое неповиновение власти.

Порто Спатия (Porto Spatia)

Население: 51 000 человек

Самый южный город провинции, находящийся на территории Терамо. Порто Спатия крупный торговый порт, доки которого заполнены торговыми судами из Кастилии, Монтени и Империи Полумесяца. Городом правит Альбано Бернулли, известный своими гедонистическими наклонностями. Бернулли в основном думает не о процветании города, а о собственных удовольствиях.

Городская стража продажна, неудивительно, что на улицах властвуют банды, а экономика страдает от взяточничества. Политическая система города имеет множество недостатков, но поселение продолжает процветать благодаря торговле с Империей По-

лумесяца. Должностные лица Порто Спатия покрывают черный рынок города. Более того, они сами покупают у купцов Империи опиум, шелк и другие редкие товары.

К северу от города располагается известнейший монастырь Бальдораццо, черные стены которого необычным образом сверкают в лучах заходящего солнца. Бернулли поддерживают монастырь и ватикинскую церковь. Церковь в свою очередь, благословляет деяния принцев и отпускает им возможные грехи. Не удивительно, что обитатели монастыря не препятствуют торговле принцев с Империей Полумесяца и не пытаются обуздывать грешников, живущих в пределах Порто Спатия.

Джезалюте (Jesalute)

Население: 27 000 человек

В Джезалюте собираются паломники, решившие отправиться в Империю Полумесяца, и надеющиеся переманить язычников древней земли в лоно своей веры. В центре города располагается аббатство Св. Джованны, в котором останавливаются миссионеры и другие путешественники в заповедные земли. Несмотря на уверенность в правоте своего дела, немногие верующие возвратились из далеких земель.

Вернувшиеся рассказывают истории о драконах, ракшасах, оборотнях и сиренах, которыми изобилуют земли Империи. Жуткие описания путешественников привели к тому, что Джезалюте стал считаться вратами в земли безумия.

Архитектура города подверглась влиянию восточного стиля, дома поселения отличаются низкими куполами. В Джезалюте сохранились языческие храмы, расположенные под сенью соборов высокого барокко и других изящных водаччанских зданий. По центру города протекает река Св. Джованна, через которую переброшены мосты. От центрального речного русла отходят многочисленные каналы, по которым бежит оживленный поток лодок и гондол. Корабли, стоящие в доках города, в основном находятся на службе Бернулли.

Остров Бернулли, Амоцаре (Bernoulli Island, Amozare)

Население: 115 000 человек

Амоцаре — маленький уютный город, изобилующий высокими зданиями и многочисленными мостами. Вода в городе протекает не только по каналам. С помощью хитроумной системы труб она поднимается выше, бьет из фонтанов и проникает в водопроводную систему города (данная технология неизвестна другим принцам). Остров Бернулли находится в неглубоких водах, что позволяет владельцам города создавать невероятные архитектурные постройки.

Дома Амоцаре частенько поднимаются из воды, создавая занятную оптическую иллюзию. Не видя фундаменты построек, наблюдатели считают, что внизу, под строениями находится твердая земля.

Внутри Амоцаре расположен океанский док Бернулли. Принц построил сооружение среди улиц столицы, для того, чтобы достигать своего дворца на морском корабле. Естественно, конструкция судна позволяет ему проделать этот путь, не задевая мачтами мостов и прочих архитектурных сооружений.

Небо Амоцаре украшают шпили нескольких ватиканских церквей. Сооружения были возведены на деньги аристократического семейства в честь милостивых небесных покровителей.

Нума (Nuta)

Население: 450 000 человек

Нума — древнее сердце Нумской империи. Нума — завещание великому республиканскому прошлому и, одновременно с этим, дань будущему Ватиканской церкви. Нумой правят пять кардиналов, что делает Церковь единственным источником власти в Нуме. Во власти церкви находятся все земли, находящиеся в радиусе 100 миль от города. За порядком в провинции наблюдает ватиканская гвардия.

Принцы Водачке считают Нуму городом священным и неприкосновенным.

Нума — самой большой город страны, строившийся веками.

Архитектурные ансамбли кольцами наращивались вокруг центральной части поселения. Неудивительно, что внешние кварталы выглядят современно, а по мере углубления в центр города постройки становятся все более и более простыми: от готических зданий до древненумских сооружений с колоннами.

В центре поселения находятся руины древней Нумы, в том числе и монументальный Hippodromos Magnificens. Описываемое сооружение представляет собой громадный каменный ипподром, способный вместить в себя 250 000 зрителей. Масштабы сооружения таковы, что им поражаются даже современные архитекторы.

Как мы уже упоминали ранее, правят Нумой пять кардиналов. Священнослужители независимы от принцев Водачче. В течение семи веков внутри пределов Нумы располагался трон Иерофанта, который лишь в XI веке, во время войны за Святой Престол был перемещен в Кастилию. Простой народ Водачче, не имеющий возможности совершить паломничество к престолу, отправляется в Нуму, дабы своим глазами взглянуть на город, по улицам которого шествовал Первый Пророк.

Кардиналы делают вид, что не вмешиваются в деяния принцев. В действительности же они внимательно наблюдают за аристократами. Нума — нейтральный город, и Кардиналы прикладывают массу усилий к тому, чтобы остаться в стороне от политических дразг. Поскольку Нума продолжает оставаться официальной столицей Водачче, принцы съезжаются в нее, чтобы выработать правила внешней политики и принять новые региональные законы. Кардиналы обеспечивают мирный характер подобных встреч. Аристократ, решившийся в стенах Нумы на откровенный акт агрессии, рискует быть отлученным от Церкви.

Местное население, в большинстве своем, работает на церковь или учреждения, относящиеся к ее внешней структуре. Зерно, растущее на окружающих полях, идет в пищу монахам и священникам, ремесленники вкладывают свой талант и энергию в создание шедевров, доходы от продажи которых идут на выплату церковной десятины (налоги в городе — низкие).

После внезапной смерти Иерофанта кардиналы решили пре-

вратить Нуму в место, на престоле которого будет восседать новый глава Ватиканской церкви. Если предчувствия Кардиналов воплотятся в реальность, то Нума достигнет вершины своего могущества, принцы Водачче перестанут давить на городскую политику, и автономия столицы будет простирается в невиданных ранее пределах.

Кардинал Теодоро Кьюза один из самых влиятельных людей Нумы. Это искренне верующий деятель Церкви, и его слово частенько оказывается решающим на заседаниях Нумского Форума. Теодоро уважают как друзья, так и враги. Подкопаться под него практически невозможно. Говорят, что Кьюза может творить чудеса: исцелять больных и даже восстанавливать зрение у слепых людей. Вне всякого сомнения, после смерти Теодоро будет канонизирован и возведен в ранг святых. Сам Кьюза лишь улыбается, когда слышит о подобных вещах. Он не мечтает о славе и говорит о том, что «Теус сам наградит своих истинных сынов».

Другими кардиналами Нумы являются Эрнесто Денцелли де Бернулли (брат принца Бернулли и истинный фанатик независимости Нумы) и Бенедетто Сент Вито из Мантуи, чье прошлое окутано тайной. В действительности, Бенедетто был простым священником, которого подвигло на путешествие чудо, случившееся в стенах монастыря Елены. Бенедетто был свидетелем воскресения умершего. С тех пор он не произнес ни слова, общаясь с людьми только при помощи записей. Говорят, что Бенедетто поклялся молчать ради воскрешения. Если из его уст вырвется хотя бы одно слово, воскрешенный неизбежно умрет, а вместе с ним погибнут и все обитатели монастыря.

Бенедетто поддерживает искусство и культуру Водачче и частенько помогает художникам, восславляющим в своих полотнах деяния Теуса и Пророков его.

Четвертого нумского кардинала зовут Карузо делла Спада Лукани, он искренний защитник семейных интересов и ярый сторонник возвращения Иерофанта в Нуму. Кроме того, Карузо мечтает о ревизии церковного учения.

Пятый нумский кардинал — Мишель Дюран дель Фалиши,

единственный брат принца Донелло Фалиши. Обитатели Водачке считают, что кардинал глубоко погряз в монтенской политике, хотя в действительности Мишель, несмотря на монтенское имя и родословную, истинный водаччанец. Мишель работает вместе с кардиналом Эрикой Дюркгейм (описание этого персонажа содержится на страницах приложения Монтень) и даже послал Императору ряд страстных писем, в которых убеждал последнего вернуться в лоно Ватиканской церкви.

К Мишелю Дюрану дель Фалиши обращаются за помощи монтенские беженцы, которым он помогает спастись от религиозных преследований.

КУЛЬТУРА

Что значат их трубы и колокола,
их роги и флейты, как не возглас:
«Подходите, палачи! Подходите,
стервятники! Я не боюсь!»

Скаровезе

Культура Водачке богата и разнообразна, в ней достижения древности сочетаются с пороками современности. Принцы богаты, могущественны и опасны, ими движет стремление приумножать свою власть и владения. Крестьяне водачке также обладают чувством «своего права» (что отражает водаччанское выражение «Mi destro»).

Помпа и хвастовство, с которыми крестьяне-водаччанцы создают видимость богатства, возможно, более существенны для их культуры, чем может предположить сторонний наблюдатель. Водаччанский философ Скарровезе написал трактат о принципах Водачче под названием «Средства к целям». Его работа ставшая наставлением для дворян Водачче, рассказывала о том, как можно расширить пределы своей власти и одержать победу в Великой Игре (термин Скарровезе, обозначающий политическое маневрирование). Замок тирана, по мысли Скарровезе, должен быть неприступной, суровой и величественностью крепостью — оплотом жестокости и страданий. Внутри его пределов должны находиться устройства для прослушивания, при помощи которых так удобно следить за гостями. Злоключения преследуют всех, кто поступает в услужение деспоту, который и сам заслуживает сострадания. Он должен быть врагом всех добрых и честных людей, не может никому доверять и видит во взглядах своих приближенных ожидание его падения. Но водаччанские принцы питают отвращение к этому образу тирании, вместо этого ни создают образ изысканности, богатства и роскоши, пользуясь тонкими нитями, чтобы разрушать планы врагов.

Правительство

Государственная власть в Водачче отсутствует. Будущее земли решают принцы, которые изредка собираются для совместных политических дебатов. Каждый принц обладает абсолютной властью в своем княжестве, и управляет своей территорией так, как сочтет нужным. Вместе с теократическим правительством Нумы, землями Водачче управляют 8 светских политических структур.

Принцы — самостоятельные правители Водачче, обладающие неограниченной властью. Их слово — закон, свою политику они ведут так, как сочтут нужным. Они не могут иначе: ведь утрата власти в глазах их противников обращается в слабость. Принц, не способный удержать власть, быстро станет жертвой Большой Игры.

Под властью Принцев находится огромное множество должностных лиц и чиновников. Последние осуществляют кропотливую работу управления: составляют законы и представляют их принцу для одобрения, осуществляют сбор налогов и приводят в исполнение уголовное законодательство. На многие политические должности люди назначаются согласно желанию принца или его близких родственников, таким образом государственные посты служат козырными картами в Великой Игре. Помимо кровных родственников, под каблуком принца находятся потенциальные дворяне, приверженцы правящего дома. Они составляют опору водаччанского двора, и занимают большинство руководящих должностей.

В островных городах правительство контролирует торговлю и занимается поддержанием общественного порядка. Чиновники придерживаются строгих правил руководства и не покидают пределы своей функциональной области. Внутренняя политика провинции отражает личные качества правящего принца — она может быть как спокойной и терпимой, так и весьма суровой. Личная стража принца поддерживает порядок в городе, приводит в исполнение законы и защищает население от внешних угроз.

Материковое правительство отличается большей свободой действий. Принцы назначают локальных губернаторов и те обычно правят в меру своих сил, возможностей и желаний. Единственное правило, накладываемое на них принцем — руководство должно быть успешным. Под властью губернаторов находится ряд земель и городов-государств, система управления которых восходит ко временам Древней Империи. В некоторых областях действует республиканская система правления, при которой советы управляющих избираются землевладельцами. Другие территории находятся под властью олигархических торговых гильдий. Подобная система управления работает со ставленниками крупных фирм и предприятий. Незначительная часть территорий принадлежит семействам мелких дворян-феодалов. Каждый губернатор, вместе со своими заместителями, управляет лоскутным одеялом земель. Стабильность обеспечивается влиянием принца и силой наемников-кондотьеров.

Стоит отметить, управленческие системы страны крайне разнообразны и сложны, ведь Великая Игра размывает границы между соседними землями. Правительства Водачке представляют собой структуры, базирующиеся на сложной систем отношений. Умелый руководитель, стремящийся к успеху провинции, должен использовать хитрость, коварство и безжалостность для достижения политических целей.

Теократический режим Нумы, отличен от других властных структур республики. Теократия управляет святым городом и окружающими землям. Более подробно о церковном правлении вы можете узнать из описания Нумы и в разделе, описывающем религию Водачке.

РУКА ГОСПОДИНА

В средние века в Водачке возникла разобщенность между моральными принципами Церкви и неприглядной действительностью Великой Игры. Слуги, которым отдавали приказ убить врагов принца или совершить иные жестокие поступки, часто отказывались выполнять поручения. Они боялись совершить смертный грех и попасть в огонь Легиона по завершении жизненного пути. Со временем сформировалась идея о том, что принц берет на себя ответственность (как в гражданском, так и в духовном плане) за действия своих подчиненных. Слуги получали особые документы, подписанные кардиналом, в которых говорилось, что им отпускаются любые грехи, совершенные по поручению господина. Таким образом, правители получили возможность рассчитывать на верность подчиненных, не ставя под угрозу спасение их душ.

В наше время господское разрешение — юридическая установка, а не способ успокоения верующих. Она позволяет слугам вести дела принца, не опасаясь личной ответственности.

Другие страны

Борьба между семью принцами происходит во многих краях, и всегда лучше рушить что-то чужое, чем вести войну на своих землях. Единственные народы, к которым водаччанцы открыто проявляют свою нелюбовь, — это уссурийцы и вестенцы (с последними ведется торговая война); прочие обитатели Тейи — либо союзники, которых следует очаровать, либо средства, которые следует приобрести, либо рынки, которые следует развивать.

Официально водаччанцы не желают иметь дел с Авалоном, отвергающим Ватичинскую Церковь. Не жалуют они и выходцев из Монтеня, ведь эта страна не так давно вторглась в Кастилию. Однако жители Водачче продолжают торговлю с обеими нациями. Забавно, что торговля с Монтенем обкладывается в республике тройным налогом. Монтеньцы, возмущенные подобной несправедливостью считают, что принцы Водачче тайно поддерживают Кастилийцев в их борьбе за свободу и снабжают последних припасами и оружием. Стоит отметить, что если Кастилийцы согласятся на возвращение Ватичинского престола в Нуму, Водачче безоговорочно поддержит в войне своих братьев по вере.

Айзен — воплощенная в реальности катастрофа, прямое следствие деяний неразумного правителя. Разоренные земли и погрязшее в распрях дворянство выглядят в глазах принцев истинной карой Теуса, обрушившейся на вероотступников. С момента развала Айзена десятина для ватичиников была увеличена на десятую часть. Водачче считает Айзен надежным союзником и охотно снабжает деньгами айзенских наемников.

Отношения между Водачче и Уссурой зыбки. Между этими государствами высока вероятность войны; различия в религии и магии служат основанием для препирательств. Кроме того, обе страны торгуют с катаяцами и Империей Полумесяца. Уссура следит за Водачче с опаской, постоянно высматривая, не выказывают ли принцы признаков откровенной враждебности.

Вендель — единственное государство Тейи, с которым Водачче

ведет открытую войну. Пушки и мушкетеры молчат на полях торговых сражений, ведь война ведется при помощи денег и разрешений. Пытаясь надавить на соперников, принцы Водачче прибегают к помощи пиратов. Говорят, что развал Вендельской торговой лиги — общая цель, к которой стремятся все правители республики.

Народ

Обитатели Водачче четко знают свое место в пределах дифференцированного социума страны, в котором невозможны резкие передвижения по вертикали власти.

Известно, что Великая игра подвижна притязаниями мужчин и женщин, стремящихся занять более высокое положение в обществе. Хотя классовые различия в Водачче жестки, умный человек, безусловно, сможет преодолеть их, невзирая на свое происхождение. Купцы Водачче, частенько поступают подобным образом. Что касается принцев, то они стоят у руля страны не столько в силу своего происхождения, сколько в силу собственных выдающихся способностей.

Превыше всего водаччанцы ценят силу: силу воли, силу убеждения, силу оружия. Тот, кто остался на ногах последним, всегда прав, и никто никогда не уклоняется от гордо брошенного вызова. Сила, какую бы форму она ни принимала, сочетается в водаччанском характере с гордостью. Обитатели страны работают не покладая рук, и не стесняются возвещать о своих достижениях. Обе эти черты находят естественное продолжение в Великой Игре, которая дает средства для того, чтобы самые хитроумные (или самые безжалостные) водаччанцы могли выделиться на фоне своих коллег. Великая игра предоставляет обширное поле политической деятельности, на котором каждый заинтересованный человек может добиться успеха.

Поединки — еще одно любимое развлечение водаччанцев. Хотя дуэли со смертельным исходом относительно редки, кровавые стычки между оскорбленными мужчинами происходят едва ли не



каждый день. Почти у всех мужчин-водаччанцев есть шрамы, полученные в дуэлях или уличных побоищах.

Водаччанцы заядлые спорщики, они часами могут защищать свою точку зрения на тот или иной вопрос. Дворяне по мелочам не препираются и увлекаются дискуссиями на философские темы.

Честь неотделима от водаччанского характера. Мужчины придают важное значение всякому сказанному слову и никогда не нарушают данного обещания. Жители водачче ценят дружбу, в верность считают добродетелью, которая дороже чем золото. Обитатели Водачче следует букве чести, забывая иногда о смысле этого слова. Подобная избирательность позволяет водаччанцам участвовать в Великой игре, не страдая от угрызений совести.

Более подробно о водаччанской чести рассказывается в четвертой главе приложения.

Кимбры

Я не человек Бернулли,
не человек Виллановы, не человек
Фалиши. Я просто человек.
Только и всего.

Арусато, кимбр

По деревням и городам Водачче странствуют необычные люди, которые не желают оседать на землях семи принцев. Кимбры — вольные странники, занимающиеся трудом и простым ремеслом.

Водаччанские кимбры никак не связаны с кочевниками Северной Тейи и не признают ни прямых, ни косвенных связей с ними. Немногочисленные племена кимбров разбросаны по всей Водачче. Крупные общины кочевников проводят зимы у подножия гор Пало Олимпия или в ватицинских аббатствах. Работают они за еду и кров и нигде не оседают на долго.

Более менее постоянные поселения кимбров находится в зем-

лях Фалиши и Вестини; самые известные из них — Люзерна, Беллуно и Удине. Одновременно, в поселениях странников обитает примерно 500 человек. В течение полугода состав каждого поселения полностью обновляется: прежние кимбры уходят, им на смену пребывают другие.

Члены племен распознают друг друга при помощи лоскутов цветной ткани, которая на языке символов описывает поселения, союзы и родовые связи. Говорят кимбры на водаччанском диалекте, который содержит множество старых Тейянских слов.

Считается, что первые кимбры были потомками беженцев Нумы, а также наследниками кресентских воинов, оставшихся в Водачче по завершении Крестовых походов. Несколько веков назад в ряды кимбров влились немногочисленные племена Айзена и Уссурры, ранее жившие на границах холодных земель.

Кимбры радушно принимают в род хороших лесорубов и плотников, поскольку последние способны прокормить себя собственным трудом. Чужакам странники недоверяют и стараются держаться от них подальше. С незнакомцами кимбры не путешествуют и в свои поселения не запускают. Кимбры не верят дворянам и хранят в тайне от иных людей свои необычные секреты.

Кимбрам присущи твердые представления о чести. За стоящего и верного человека странники будут стоять стеной!

Три женщины Водачче

Старые крестьяне говорят, что судьбами Водачче правят три женщины и это действительно так. Первая женщина — ведьма судьбы, она правит из под черной вуали. Другие женщины опасаются ее колдовства, мужчины же подчиняются им, поскольку ведьмы вертят нитями будущего. Ведьмам не дают образования, но в их руках находится власть.

Вторая женщина — куртизанка. Она не столь могущественна, как ведьма, но в ее распоряжении есть другие способы достижения поставленных целей. Куртизанки умеют читать и в своей об-

разованности соперничают с мужчинами. Власть куртизанок менее устойчива, но более прозрачна. Мужчины любят беседовать с куртизанками о математике и алхимии. Однако когда женская красота начинает увядать, куртизанка оказывается в одиночестве.

Третья женщина — дворянка «сенцависта». Она не ведьма и не куртизанка, ей приходится сложнее всего. У нее нет ни власти, ни сколько-нибудь приличного образования. Сенцависта нередко становится частью приданного ведьмы-сестры, так называемой «второй женой». Люди водачче называют таких женщин ведовами. Настоящие ведьмы никогда не становятся ведовами, так как для них это страшное оскорбление. Однако у сенцависта нет выбора, их будущее предопределено судьбой.

Бывает, что куртизанку могут взять в ведовы, но в таком случае она должна покончить с прежней жизнью, одеваться, как подобает женам, и беспрекословно подчиняться правящей ведьме судьбы — первой супруге дворянина. Подобные случаи редки и главным образом происходит с теми куртизанками, чья красота начала увядать.

Дилатенте

В Серине, на острове Вестини, располагается школа-пансион для ведьм судьбы, известная под именем Дилатенте. Семь принцев строго присматривают за школой, чтобы убедиться, что там обучают только «женским премудростям»: кулинарии, домоводству и ублажению мужчин, точнее мужа. Однако многие ведьмы судьбы знают, что помимо обычных занятий Дилатенте дает более редкие и опасные знания.

Формально, ведьмы судьбы не могут учиться в Дилатенте, поскольку получив классическое образование, они неизбежно поплывут жизнью. Однако водаччанские законы никогда не запрещали ведьмам читать и слушать читаемый материал. Вероятно, многие дворянки, проходящие обучение в Дилатенте, знают гораздо больше, чем об этом принято думать, ведь на ряду с женскими обязанностями их учат арифметике, литературе и естествознанию.

Во время обучения применяются многочисленные организаци-

онные хитрости. К примеру, ведьм учат шить в библиотечных залах, в которых поощряется чтение вслух.

Самые способные девушки Дилатенте тайно получают дополнительное образование. Поздно ночью, когда шпионы принцев спят, они покидают школу в нарядах куртизанок, а затем идут в библиотеки, чтобы вкусить запретный плод. Их броские платья отводят любые подозрения аристократов. За девушками присматривает сама синьора Вестини. В течение одного семестра в библиотеке занимаются 2–3 «новенькие». Большее количество обучаемых неизбежно было бы замечено соглядатаями принцев.

Благодаря усилиям Вестини десятки водаччанских ведьм-судьбы знают о мире намного больше, чем могли бы предположить их мужья.

Тессаторе

Магия Сорте находится под тайным контролем, скрытым от глаз общества. У ведьм-судьбы есть правящий совет, известный под именем Тессаторе (или «ткачихи»). В него входят самые старые и могущественные вершительницы судеб Водачче. Пожилые и осторожные, они служат оплотом культуры и традиций, а также решительно противостоят резким изменениям в обществе. Когда ведьма судьбы нарушает культурные нормы, принцы советуются с Тессаторе и ведьмы выносят виновнице неизбежный приговор.

Обычно мужчинам позволяют вершить справедливость в соответствии со своими представлениями о ней, но если виновная ведьма по какой-то причине противится аристократической воле, Тессаторе берут дело в свои руки. Они переделывают нити судьбы и сводят с ума отступницу или ее близких. Суровое наказание, полученное от рук Тессаторе очень часто несет с собой смерть.

В каждом городе Тессаторе имеют свой круг приближенных. В совет вступить нельзя, в него могут лишь пригласить. Ужасающая слава совета столь велика, что его гнева опасаются даже принцы (хотя, конечно, в слух они об этом не говорят).

Известно, что в Тессаторе частенько состоят вдовствующие матери принцев.

Монастыри

В Водачке, сразу же после помолвки, отец предоставляет женщине две возможности — выйти замуж за избранника, или удалиться в монастырь и провести остаток своей жизни в прославлении Теуса. Ведьмы судьбы обычно выбирают первое, но потенциальные вдовы могут избрать и второе.

Монахини не принадлежат миру женщин и не участвуют в Великой Игре, но они не забыты обществом. Они проводят дни в молитвах и в заботах о благе церкви. Монахиням не разрешается покидать земель монастыря, но тем, кто живет пред очами Теуса, разрешается свободно разговаривать друг с другом и даже учиться читать. Иногда, в церковь уходят и ведьмы судьбы, которые хотят выучиться грамоте и обрести небывалое могущество. Подобные надежды часто оказываются тщетными.

Дабы воспрепятствовать опасным намерениям, церковь ввела множество ограничений для знатных женщин. Ведьмы судьбы, вступающие в лоно церкви, дают клятву никогда более не применять свое волшебство. Монахиню, применившую Сорте, неизбежно сжигают на костре. Ведьмы знают о риске смерти, но регулярно идут на обман. Ведь церковные знания манят их своей доступностью.

Куртизанки

Куртизанки Водачке получают блестящее образование. Хорошая куртизанка способна поддерживать беседу с мужчиной и говорить с ним о математике, философии, мореплавании и, конечно же, о развлечениях.

Куртизанки должны быть интересными, остроумными, смелыми и красивыми собеседницами. Те, кому это не удастся, попадают в захудалые бордели, где развлекают моряков и путешественников. Однако женщины, преуспевшие в этом нелегком ремесле, могут стать приближенными принца и править целыми островами.

Различие между триумфом и трагедией проходит по лезвию бритвы. Одно неверное слово и на куртизанку падает гнев господина. Несчастливая может стать жертвой ревнивого кавалера и про-

сто жестокого человека, который будет бить ее за любую провинность. В самом страшном случае куртизанку может нанять человек, не имеющей к ней ни малейших симпатий, но которому нравится мучить преданных поклонников девушки. Жизнь куртизанки опасна, и, если девушка неосторожна, то и необычайно коротка.

Впрочем, все может сложиться иначе. Искусная куртизанка может найти дворянина, готового ради нее на все. Она может сокрушить его дух и завладеть душой, сделав аристократа своей марионеткой. Затем она станет подлинной правительницей его земель — для этого у нее есть ум, образование и талант.

Куртизанки — выходцы из крестьянских семей, но в некоторых случаях их родителями являются мелкие дворяне. Подобные поступок совершают те отцы, которые не желают платить за приданое и решили заработать на молодости дочери. Женщины, владеющие Сорте, не могут стать куртизанками. Благородным сенцавистам позволяют вступить в гильдию лишь в качестве исключения.

Стоит отметить, что дворянин не будет доверять куртизанке, владеющей сорте, потому что она вышла из другой благородной семьи и вряд ли пожертвует интересами своего рода.

Куртизанки должны постоянно защищаться от своих самых опасных соперниц — ведьм судьбы. Жены аристократов, владеющие магией сорте, могут сорвать ненависть на своей сопернице и изуродовать ее будущее. Если куртизанке повезет, ее просто убьют. Те, кому не повезло — сходят с ума, или же сила Сорте отвращает от них удачу. Куртизанок учат скрывать свои истинные имена, личности и внешность различными путями. Частенько, представительницы данной профессии превосходно владеют навыками маскировки и скрытности.

Беглянки

Не все водаччанские женщины следуют законам общества. Некоторые пытаются уйти от судьбы, сбежав от семи принцев и пытаясь найти свое место за пределами государства. Родственники беглых женщин — несчастные люди, их презирают и заключают в тюрьму, делают все возможное для того, чтобы беглянка вернулась.

Некоторые водаччанские фехтовальщики занимаются выслеживанием заблудших ведьм судьбы или сенцавист, с последующим преданием их водаччанскому правосудию.

Как правило, охотники за головами действуют от имени принца и имеют полное право возвращать беглянок в Водачче. Девушки, вернувшиеся в страну, проходятся через судебный процесс и сжигаются на костре.

Экономика

Водачче известна своими природным богатствами, но экономическая мощь государства базируется на искусной торговле. Флоты принцев бороздят океаны в поисках новых рынков, а соседство с Империей Полумесяца обеспечивает торговцев диковинными иноземными товарами. Принцы регулируют экономику страны посредством выгодных пошлин и торговых соглашений.

Не так давно экономическое положение страны изменилось в худшую сторону Вендельская лига перешла в торговое наступление, тогда как аристократы Водачче не смогли выработать единую политику по отношению к внешней экспансии. Влияние Водачче на экономику южной Тейи начало ослабевать. Если принцы не примут ответных мер, финансовая власть на континента перейдет в руки их злейших врагов.

Основная валюта Водачче — медная республика — наследие Старой Империи. У некоторых принцев в хождении находятся медные сенаторы (половина республики). Республики делятся на медные седило или престолы; в одной республике десять седило, а в сенаторе — пять Седило. Республики можно обменять на гильдеры — но только при посредстве профессионального менялы — разумеется, одобренного принцами. Подобный обмен редко выгоден для чужестранцев, так как принцы установили следующий обменный курс — пять гильдеров за один седило. В ответ вендельцы установили свой курс — полторы республики за один гильдер.

Менялы Водачче преследуют тайную цель, неизвестную про-

стым людям. Они пытаются вывести из обращения Водачче все монеты, когда-либо отчеканенные из благородные металлов. Первые «легкие» деньги стали печатать Лукани. Позже этот опыт переняли и другие аристократические дома. Продажа золота и серебра была запрещена законом, тогда как менялы стали скупать драгоценные металлы под бдительным оком принцев. Собранное золото было выброшено на внешний рынок и преобразовано в предметы роскоши.

ВОДАЧЧЕ И ГИЛЬДИЯ ФЕХТОВАЛЬЩИКОВ

В большинстве стран Тейи дуэли запрещены законом, защищать свою честь лезвием оружия могут лишь члены Гильдии Фехтовальщиков. В Водачче — дуэли частое и никем не запрещаемое явление. Дворяне Водачче, в большинстве своем, знают фехтовальные школы и являются членами гильдии, но придерживаются ее принципов лишь на словах.

Руководство Гильдии пыталось изменить ситуацию, сложившуюся в стране, но их планы потерпели крах, когда к власти пришел Вилланова. В один прекрасный день принц убил на дуэли человека. Поединок состоялся при свидетелях и, вскоре, в дело вмешалась Гильдия. Десять посланников организации отправились в гости к принцу и выразили ему свой протест. Вилланова принял информацию к сведению и по частям отправил парламентаров обратно. С тех самых пор организация фехтовальщиков не вмешивается во внутреннюю политику Водачче и позволяет проводить поединки согласно местным обычаям.

Вендельцы ловко воспользовались глупостью водаччанцев и сделали следующий шаг — ввели в обращение банковские билеты. Смогут ли принцы приспособиться к новой угрозе, покажет время!

Архитектура

Если другие страны хвалятся своими драматургами или учеными, то водаччанцы гордятся прекрасными архитекторами. Барочный стиль архитектуры отличается от страны к стране. В Монтене и Водачче этот стиль сформировался гораздо раньше, чем в других государствах (в Уссурре он не появился до сих пор).

На территории Водачче найдено огромное количество имперских руин. Строения древних нумантийцев были детально исследованы и довольно быстро перестали представлять интерес для архитекторов Водачче. Питания презрение к постройкам древности, строители республики отказались от совершенствования готического стиля. Водаччанские архитекторы избрали другой подход и создали постройки совершенно нового типа, архитектура которых напоминала изящно собранную паучью сеть.

В отличие от других архитектурных стилей — барокко ценит плавность и динамику линий. Вместо громоздких колонн и готических арок водаччанские архитекторы используют тонкие витки и стальные изгибы. Изящество, а не впечатление силы — вот формула новых зданий. Архитектура барокко вкупе с живописью, скульптурой и декором оживляет пространство. Яркие цвета, скрытые источники света и пышные материалы стремятся обмануть чувства. Необыкновенные контрасты света и тени, свойственные барочным сооружениям, производят сильное впечатление на ничего не подозревающих наблюдателей. Духовность, непосредственность и индивидуализм — все это составные части барокко. Фасад подобных строений легко узнать благодаря множеству уровней колонн и статуй, помещенных в специальные ниши.

Стиль был сформирован исследователями Дионнского Университета. Его расцвет наступил шестьдесят лет назад, когда страна пострадала от землетрясения и многие постройки пришлось возводить заново.

Конструкция зданий барокко такова, что их легко вписать в окружающее пространство. Здания сливаются с близлежащими ули-

цами, церковные постройки искусно переходят в сад или в крылья могучей крепости. Архитектура носит скользящий характер, подобный гигантской, умело переплетенной паучьей сети.

Барокко

Барокко, распространившееся за пределами Водачче, подверглось в других странах Тейи множественным стилистическим изменениям, подлинное барокко слилось с местными традициями. В одних странах оно стало более причудливым (как в Кастилии), в других — умеренным и строгим, отвечающим традиционным вкусам. Лишь в одной Водачче сохранился изначальный классический стиль.

В Монтени стиль барокко называют «рококо». Император Леон XIV давно осознал значимость искусства, как средства политической пропаганды, и его дворец в Шарузе представляет собой яркое воплощение французской архитектурной стилистики.

Катакомбы

Если шедевры барокко возвышаются над землей, то под улицами водачанских городов прячутся менее привлекательные сооружения. В глубинах островов скрываются туннели и катакомбы, история которых насчитывается тысячелетия. В одних городах катакомбы облюбовали деклассированные элементы, подземелья других превратились в контрабандистские и разбойничьи базы.

Обыкновенно катакомбы используются как склепы, где погребают тела мертвецов. Туннели и переходы представляются идеальными могилами, поскольку на поверхности островов мало свободной земли.

Крестьян и простых горожан обычно погребают в братских могилах, в глубинах которых теснятся гробы, сделанные из грубого камня. Зажиточные господа могут позволить себе отдельные ниши, тогда как аристократия обладает склепами, таящимися под особняками, в недрах холодной земли.

Глубочайшие ходы Катакомб спускаются намного ниже уровня моря. Не удивительно, что во время приливов тайная сеть тунне-

лей начинает наполняться водой. Периодические затопления препятствуют археологам в исследовании подземных коммуникаций.

Путешествуя по катакомбам, следует сохранять предельную осторожность. Незванные гости могут стать жертвой гулей и других неименуемых чудовищ.

Искусство

В искусстве Водачче преобладает стилистика барокко. Церковь поддерживает описываемый художественный стиль, ибо он отвечает Ватиканскому призыву 1563 года «творить искусство во имя поучений и благочестия». После смерти Иерофанта, церковь обратилась к барокко, как к средству возрождения веры в душах заплутавших людей.

Наиболее известные художники Водачче вышли из семейства Кардуччи. Соня Кардуччи, простая девушка из бедного рода, поднялась на вершину славы после того, как ее художественные произведения были отмечены высшими иерархами церкви. Соня развила художественную школу барокко, а уже за ней, в область искусства, последовали многочисленные дворянки Водачче. Ученицы Сони достигли выдающихся результатов в живописи и музыке.

Среди современных художников Водачче широкую известность получил лихой рубака Гуидо Рени, благородный и элегантный Доменико Дзампьеро дела Вилланова (которого восторженные поклонники называют Доменишино) и Франческо Альбан, «мрачный поэт» Южной Водачче, оказывающий сильное влияние на творческие настроения стран.

Другие страны Тейи посылают своих художников на острова семерых принцев в надежде, на то, что их таланты выучатся у мастеров их великому искусству. Монтеньские художники Николя Пуссен и Клод Лоррен, учившиеся водаччанскому живописному стилю, основали большие галереи в Фонтayne и Рейнашенца. Двум, означенным выше артистам, присуща большая естественность, необычная для южного барокко.



Художник и архитектор Бенциди Пофичаре считается выдающимся скульптором Водачче. Его работы поражают зрителя остротой форм, эффектом светотеневых контрастов и необычностью окружающей обстановки. Фонтаны Пофичаре превозносятся как шедевры.

Жители Дионны, Гайегоса и далекой Шарузы просили Бендици возвести фонтаны на территории своих площадей. Однако скульптор неизменно отвечал иностранцам отказом. Творец не продает свои чертежи и никогда не покидает материковую часть государства.

В современной скульптуре Водачче, как и в живописи, используются яркие цвета, скрытые источники света и роскошные материалы, посредством которых скульпторы стремятся обмануть чувства зрителей. Работу водаччанских художников легко распознать по паутинным наслоениям красок и странным пересечениям света на изображениях.

Скульптура Водачче тяготеет к многообразию и сращиванию многочисленных элементов.

Ткацкое ремесло

Ткачество в Водачче не просто ремесло, это целое искусство. Изначальное женское, ткачество столь высоко было оценено аристократическими кругами Водачче, что им стали заниматься и мужчины — ткачи. Дворянки Семи домов обожают описываемое ремесло и активно проводят выставки и показы своих достижений. Если начинающие ткачи и ткачихи ткут одежду, то истинные мастера своего дела создают гобелены, в которых нити цветной ткани сплетаются друг с другом подобно краскам художника.

Живопись

Соня Кардуччи стала последним ярким художником Водачче. После ее смерти людям полюбились тусклые полотна, изобилующие яркими мазками кисти. Художественный стиль водаччанских работ меняется год от года, но при этом становится хуже.

Джузеппе Рагацци — человек, талант которого выпадает из

мрачной реальности современного искусства. Будучи мастером по созданию фресок, Рагацци получил поддержку водаччанского дворянства и церкви (одним из почитателей его таланта является кардинал Бенедетто Сан Вито). Рагацци создал выдающиеся фрески, изображающие бытие Пророков и деяния их. К сожалению, шедевр Джузеппе видят только священники, широкая публика не имеет к ним доступа.

Литература

Поскольку женщины благородного воспитания не могут читать, литература находится под полным влиянием мужчин. Античная литература — основа воспитания детей. На ее мифах, повествующих о богах и героях вырастают будущие гении Водачче. Нумские поэты чтят наследие предков и регулярно создают антологии известных сказаний.

Современная водаччанская литература делится на два основных жанра: исторический и низкий. Большинство работ пишется только для развлечения, но бытовая литература все же уступает место более сложным произведениям. Произведения эпического и политического жанра имеют большой успех; романы неизбежно проваливаются в глазах общества.

В университетах Водачче широкую популярность получили Очерки монтеньской философии, однако высшая аристократия страны пытается не замечать это навязчивое произведение.

Опера

Они не пели, они не танцевали; следовательно, они не развлекали.

Принц Винченцо Калигари

Театр Водачче неразрывно связан с оперой. Если в постановке нет музыки и арий, ее неизбежно поднимут на смех задолго до того, как она доберется до сцены. Общественность Водачче питает пре-

зрение к основным драматическим жанрам, а значит, постановка, рассчитывающая на успех, должна быть ритмичной, а ее музыка должна впечатлять слушателей. Звук и сюжет в рамках оперы должны сплетаться в единое целое и не важно о чем поют герои — о любви или о войне!

Особым успехом в Водачке пользуется народная музыка, публика любит слушать игру на редких и странных музыкальных инструментах Империи Полумесяца и Катая. Выдающиеся театры страны быстро подхватывают новые веяния и пытаются усилить свой авторитет и славу среди Семи принцев.

Театры Водачке — монументальные, сложно устроенные здания, обладающие выдающейся акустикой. В их строительстве частенько принимают участие Ведьмы Судьбы. Мастерство этих женщин вплетает нити сорте в саму ткань музыки. Нити управляют будущим зданий и успехом многочисленных постановок. Каждый театр Водачке принадлежит одной труппе, которая превращает его в основной источник дохода и ревностно охраняет секреты постройки от чужих глаз.

Новомодный фаворит оперной сцены — Бартоломеус Коррадин, представитель известной династии композиторов, и друг принца Вилланова.

Музыка

Жители Водачке любят музыку. Простым произведениям они предпочитают сложные и серьезные баллады, широкой популярностью пользуются произведения древних Айзенских творцов. Музыка Водачке понравится лишь искушенным слушателям, поскольку ее мелодия сплетена из сотен разнородных звуков, тогда как в одном произведении может сменяться до 15 тем.

Иностранные композиторы пытались использовать музыку Водачке в своих произведениях, но потерпели в своем начинании полное фиаско. Они забыли о том, что красоту водачанских музыкальных произведений создает магия сорте, вплетенная в ритм и тему композиции.

Говорят, что обитающие в Авалоне Ши обожают музыку Водач-

че и проводят ее тайные концерты для своей королевы. Считается, что волшебные оркестры играют не менее десяти дней и держат ши в состоянии трепетного восхищения.

Разведение пауков

Пауки в Водачке считаются обыкновенными домашними животными, друзьями человека. Они стали спутниками людей потому, что в Водачанских домах нет места для мелких и средних домашних животных, вроде собак и кошек. Не удивительно, что аристократ, решивший завести себе какую-нибудь животину, останавливает взгляд именно на многолапых тварях.

В Водачке много кошек, но Ведьмы Судьбы не держат их при себя, считая, что их присутствие приносит неудачу. Кроме того, многие колдуньи считают кошек слишком благородными и своенравными животными, которых нельзя держать в неволе.

Подобные идеи исповедуют и другие обитатели Водачке. Во дворах ватицинских церквей люди оставляют пищу для бродячих животных. Принцы выставляют на улицу специальные кормушки, собственное преподношение вольным и диким существам. Кошки в Водачке ведут вольный образ жизни, им позволено гулять по островам без всяких ограничений.

Водачанские пауки совсем другое дело. Пятнистый или черный паук воплощает собой темную сущность водачанской ведьмы. Стоит отметить, что некоторые виды пауков водятся только на территории Семи островов, эти создания эндемики южной земли, выведенные специально для решения сложных и нестандартных задач. Говорят, что создавая подобных тварей, ведьмы активно использовали волшебство.

Водачке буквально кишит пауками. Некоторые из них своими размерами едва превышают медную монету, тогда как другие вырастают размером с тарелку. Твари различаются по интеллектуальным способностям, причем опытные разводчики утверждают, что интеллект больших пауков не далеко отстоит от собачьего. Действительно, пауков можно дрессировать и самые умные из них способны выполнять последовательности простеньких команд.

Ведьмы судьбы владеют особыми паучьими сферами, в которых обитают десятки фосфоресцирующих пауков. Самые храбрые колдуньи запускают тварей в прически, где создания недвижимо сидят на протяжении ночи, охраняя спокойный сон своей хозяйки.

В водаччанских болотах водятся хищные пауки, которые вырастают до невероятных размеров и иногда охотятся на заплутавших людей. Дикие твари не поддаются дрессировке и по-видимому, не приучаются.

Более подробно о гигантских пауках можно узнать из раздела «Новые монстры» в последней главе книги.

Гении Водачче

Великие творцы Водачче изменили мир посредством своего вдохновения. Некоторые из них известны по всей Тейе, другие приобрели статус локальных героев или водаччанских святых.

Скаровезе

Кристофоро Скаровезе, мелкий дворянин из рода Калигара, родился в 1369 году в северной провинции Мантуя на границе с Айзенем. Его трактаты «Средства к целям» и «Победа» заслужили славу выдающих геополитических произведений. Введенный Скаровезе термин «Великая Игра» и по сей день используется в разговорной речи.

Детство Скаровезе прошло в Фонтайне. Юность свою молодой человек провел, анализируя политику принца Калигара. Писательскую деятельность Скаровезе начал после смерти Савонаролы Калигара, которого убил собственный сын.

Данному событию Скаровезе посвятил произведение «Победы», в котором исследовался ход недавнего политического переворота и его основные итоги. В своей работе Скаровезе обратил внимание на политические союзы страны и выстроил четкую систему связей, объединяющую дома принцев. После издания, «Победы» автор получил известность в Фонтайне и Северной Водачче.



За первой книгой последовала вторая — монументальный труд «Средства к целям».

Произведение родилось под впечатлением автора от поступков Копелло Бьянко, купца, вышедшего из знатного рода Лоренцо. Бьянко не имел аристократического титула и управлял дворянством посредством кредитования и шантажа. Писатель не одобрял политики торговца, но не раз говорил о том, что человек, подобный Бьянко, мог бы объединить земли Водачче под одним скипетром.

Издав «Средства к целям», Скарровезе попытался завоевать расположение Бьянко, но не преуспел в описываемом начинании.

Общественность, возмущенная аморальностью произведения, бурно отреагировала на появление книги. Людей покорило описание человека, готово на любые жестокости ради великой цели. Многие сомневались в том, что Теус позволить столь мерзкому негодяю занять место принца.

Аристократия, наоборот, восприняла трактат как полезное теоретическое произведение и попыталась воплотить в жизнь те принципы, что были описаны в книге. Скарровезе не был рад подобному триумфу, но не стал препятствовать успеху своего детища. В конце концов, благодаря книге он стал богатым и знаменитым, обеспечил будущее своей жены и детей.

До самого конца своей жизни Скарровезе сожалел о том, что люди неверно восприняли его трактат и приняли страшное предупреждение за способ достижения успеха.

Скарровезе, философ по необходимости, больше не написал ни одной книги и провел остаток жизни в Дионне, в качестве советника Виллановы. Умер он от загадочного пищевого отравления в 1412 году.

Бенциди Пофичаре

Бенциди Пофичаре величайший скульптор в Водачче, отец современной архитектуры. Стиль Пофичаре повлиял на внешний вид новых зданий и вызвал перестройку многих аристократических жилищ. Благородные люди Водачче нанимали на работы Пофичаре только лишь для того, чтобы он возвел над их домами прекрас-

ные арки и шпили, немыслимые несколько лет назад.

В настоящее время, столицей архитектуры считается Монтень. Однако Бендици уверенно возвращает этот титул Водачче, успешно соперничая с величайшими архитекторами Императора.

Ныне, Пофичаре ведущий архитектор Нумы. Его искусные работы поддерживаются силами Сорте, тогда как на опорных камнях конструкций возвышаются арки, исполненные в псевдосирнетском стиле.

Архитекторы, приверженные классическим канонам искусства, считают Пофичаре безумцем или злодеем, продавшим душу Легиону. Однако все их брюзжания тщетны, поскольку талант Бендици не имеет себе равных.

Леотано Винченти

В конце XIV века кастильский ученый по имени Мануэл Крисолорас прибыл в Водачче, чтобы учиться при дворе принца Галлегоса Мондави из Галлили. Его труды и открытия изменили мир Тейи. Исследователь занимался переводами древних философских трудов на современные языки, распространял в мире их мудрость и дал начало историческому процессу, известному под именем Эпоха Возрождения. Трудami Крисолораса, в повседневный обиход исследователей был возвращен язык Нумской империи.

Величайшим учеником Крисолораса был Леотано Винченти, независимый ученый и студент Эленского университета. Винченти трудился на благо науки, создавая необычные механизмы и переводя книги с нумского на кастильский, языки Айзена и Уссуры и даже на авалонские диалекты. Когда Крисолорас умер, Винченти продолжил его работу.

Винченти сконструировал множество странных механизмов — от летающих машин до освещения, не дающего тепла. Много лет он разгадывал тайну Философского Камня (загадочной земли, способной превращать свинец в золото) и создавал хитроумные ловушки, целью которых было пленение морских чудовищ. Он пропагандировал науку и знания, уничтожал слухи и суеверия. Винченти знал четырнадцать языков, мог писать обеими руками

(в одно и то же время) и по памяти цитировал главы из Дитофана. Он строил сложные аэростаты, полеты на которых требовали управления тросами (эти машины сохранились в музеях и продолжают использоваться дворянскими семьями Водачче).

Многие принцы предлагали Винченти свое покровительство, но Леотано оставался свободным человеком. Жизнь свою он провел в стенах Эленского университета. Там он проводил научные эксперименты и читал лекции многочисленным студентам.

Винченти способствовал расцвету водаччанского возрождения. Люди признавали его талант и преклонялись перед ним, как перед великим ученым. Винченти умер в возрасте семидесяти шести лет, тело было погребено под Ракеле.

РЕЛИГИЯ

На всем протяжении человеческой истории, мир духовный главенствовал над земным бытием. В прежние времена люди видели Длань бога в ударах молний и в грохоте грома. Когда в мир пришел Первый пророк, религия обрела четко выраженную форму и свет ее знания докатился до благодатной паствы. Простая и понятная основа культа внедрилась в сердца и умы как простых, так и влиятельных обитателей Тейи, изменив социальное и культурное пространство государств.

Церковь пророка базируется на принципах единственной веры и обещает спасение всем, кто исполняет волю Пророков. Водачче, в отличие от многих других стран Тейи, обладает самой преданной паствой верующих. Нигде люди так не верят в Пророков, как в этой древней земле. Обитателям Водачче нравится думать, что именно их страна породила новую веру, и первой восприняла свя-

ценные обряды и ритуалы, дарованные Теусом. Кардиналы из всех сил питают и поддерживают подобное убеждение. Ведь оно увеличивает влияние религиозной организации.

Шестьсот лет назад трон Ватичинской церкви покинул страну и с тех пор жители Водачке ощущают в своем сердце незаживающую рану. Ведь верующие до сих пор считают Нуму религиозным центром мира. Иерофанты придерживаются той же самой точки зрения. Каждый год они пишут в Кастилию письмо, в котором призывают Иерофанта «вернуться домой». Водаччанцы верят в Теуса, но при этом четко осознают, что будущее плетется не только нитями судьбы, но и деяниями конкретных людей, которые и формируют паутину событий. Именно поэтому они прикладывают максимум усилий к установлению изначального порядка.

Религия, Иерофант, Кардиналы и церковь играют серьезную роль во внутренней и внешней политике Водачке. К сожалению, принципы церкви регулярно вступают в противоречия с принципами Большой игры. В большинстве случаев конфликт приоритетов завершается поражением церкви. Иерархи Водачке не закрывают глаза на жестокости политического противостояния, но при этом принципиально не вмешиваются в сложности светской жизни. Аристократия государства, благодарная церкви за невмешательство, поддерживает Ватичинскую политику в регионе, помогает финансами и ресурсами монастырям и ведущим религиозным деятелям.

Сблизившись, церковная и светская жизнь Водачке произвели на свет самые необычные социальные отношения. К примеру, ведьмы-судьбы, способные самостоятельно изменять будущее, посещают соборы и молятся Теусу за успешную реализацию тех или иных действий. Мужья молятся за благополучие своих семейств, но вечером возвращаются в дома любовниц и куртизанок. Жизнь в Водачке считается священной, но аристократы сходятся в дуэлях, которые временами завершаются смертельным исходом. Церковь с пониманием относится к подобным парадоксам и пытается примериться с ними или сгладить их негативное влияние на социум.

Гости страны считают, что аристократы Водачке благоговеют

перед церковью. В действительности — это не так, церковь для них, прежде всего политический инструмент. Стоит помнить, что представители Водачке контролируют пять из десяти архиепархий в Реформированной Ватицинской церкви, что позволяет аристократам управлять политикой религиозной организации. Если бы Иерофант был водаччанцем и жил в Нуме, торговые принцы превратили бы церковь в свою «идеологическую собственность».

Несмотря на сложности и коварство политических игр, Водачке остается домом Ватицинской церкви. Крестьяне каждое утро молятся Теусу, священники отпускают прохожим грехи. Иные веры в стране не приветствуются, а поддержка принцами церкви считается обязательной и не обсуждается в аристократической среде. Даже Джованни Вилланова вынужден посещать церковь хотя бы один раз в неделю. Противиться «воле Теуса» он не может, ибо в противном случае, его политическое влияние будет полностью и безвозвратно подорвано.

Великая игра и Ватицинская церковь

Со времен Войн Иерофанта (AV 1012–1019) над Ватицинской церковью висит опасность глобальной ереси. В свое время ни Нумантийский ни Кастилийский иерофант не смогли завоевать умы отвернувшихся прихожан. Однако с помощью аристократических денег церковь Водачке сумела добиться от церкви Кастилии признание вассальной зависимости. Уладив внутренние дела, церковь обещала принцам всемерную поддержку во всех замыслах и предприятиях (поддержку до тех пор, пока принцы будут идти по пути Пророков).

С новой серьезной опасностью церковь встретилась в начале 1300-х годов. Труды Скаровезе изменили внутреннюю политику нации. Новая идеология показала изнанку политической борьбы в Водачке и вытеснила прежние ценности на социальную периферию. Противники Иерофанта, некогда молчаливо презиравшие церковь, подняли свой голос. На новый вызов Нума ответила

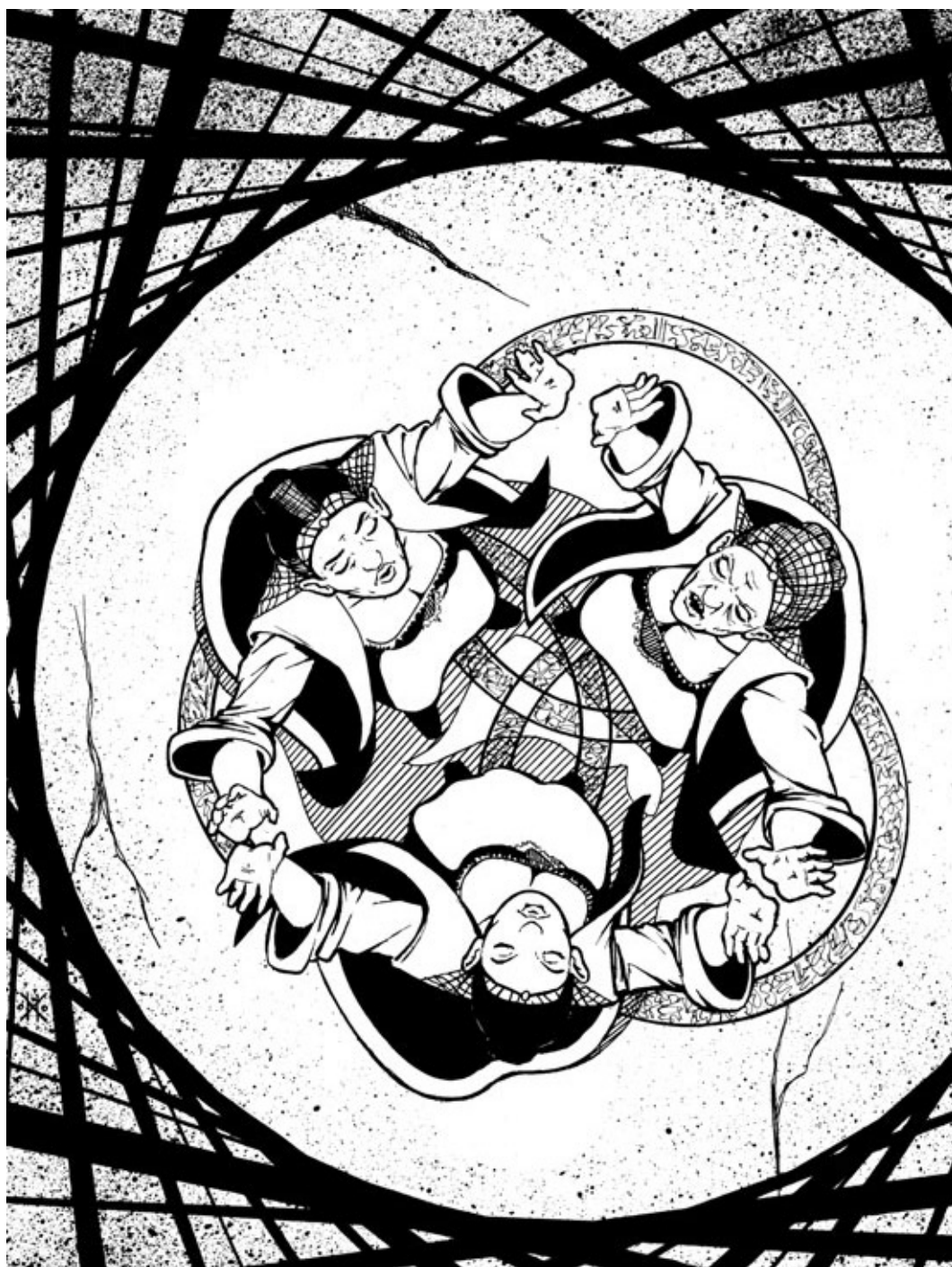
изменением церковного статуса. Церковь превратилась в арбитра, способного решать самые сложные политические споры. Она стала балансирующей силой в Великой игре, посредником между принцами и попыталась сплотить нацию вокруг влиятельных аристократов. Нума же стала нейтральной землей, на территории которой ярые враги могли бы договориться об умиротворении.

Конечно же, вступив в Великую игру, церковь стала ее заложницей. Кардиналы начали активно применять методы Скаровеze, но пошли при этом собственным уникальным путем. Более того, церковь попыталась оправдать используемые методы и реализуемые планы принципом общего блага. Однако подобный подход оказался полностью лицемерным. В него не поверили ни принцы, ни простые люди ни сами церковные иерархи.

Соборы и церкви

Во многих городах Водачке церкви являются самыми крупными и яркими архитектурными ансамблями. В архитектуре церквей и соборов отражена история Водачки, ее нумантийский, готический и барочный период; нестабильность островного государства и метания его правителей. Когда принцы захватывали власть над очередным клочком земли, они полностью перестраивали стоящую на нем церковь. Прежнее здание сносилось и на его фундаменте появлялся величественный собор, олицетворяющий собой влияние и власть аристократа.

Стоит отметить, что чем старше церковь, тем больше архитектурных стилей нашло воплощение в ее формах. Иногда новая стилистика меняет лишь малые элементы конструкции. К примеру, архитекторы могут заменить старые нумантийские окна новыми — готическими. В иных случаях изменения оказываются более серьезными. Так, например, в большинстве старых церквей архитекторы избавились от прежнего интерьера, который был заменен новым — барочным. Кроме того, изменения коснулись внешнего вида алтарей, кафедр и колонн.





Герой

Герой

ПРИНЦЫ

Джеспуччи Бернулли (Gespucci Bernoulli)

Империя Полумесяца требует
к себе осторожного отношения.
Она подобна куртизанке.
Запугаешь ее недостаточно
хорошо — не сумеешь прожить
достаточно долго.

Бернулли издавна были добрыми ватициниками. Их верность Церкви не ставилась под сомнение, а хорошие связи в среде духовенства позволяли принцам вести монопольную торговлю с Империей Полумесяца (первые торговые операции были проведены в 1250 году). Многовековые коммерческие сделки даровали Бернулли огромное состояние и семейство превратилось в один из богатейших (если не самый богатый) род Тейи.

Богатство Джеспуччи столь велико, что ему может позавидовать даже император Монтени. Доходы от торговли с Империей и



Джеспуччи Бернулли

(опосредованно) с Катаем столь велики, что Джеспуччи не успевает толком потратить накопленное состояние на куртизанок, художников, музыкантов и прочих людей искусства.

Бернулли поддерживает хорошие отношения не только с Империей Полумесяца, но и со своими торговыми партнерами, обитающими в различных частях света. Принц много лет не покидал пределов Водачче, но имя его до сих пор пользуется уважением в наиболее удаленных уголках Тейи. Стоит отметить, что земли Джеспуччи практически не подвергаются ударам корсаров Кей-

ред-Дина — их глава ценит доверие Бернулли и не желает резать курицу, несущую золотые яйца.

Джеспуччи активно поддерживает Церковь ежегодными пожертвованиями. На средства Бернулли содержится монастырь Св. Бальдараццо (где производится лучшее оливковое масло в Водачче) и аббатство Св. Джованны.

Сыновья Бернулли: Августин, Джузеппе и Доминик, прославились в Водачче своими бесчинствам. Троица регулярно совершает торговые поездки в Империю Полумесяца и, теоретически, заведует проведением коммерческих операций в описываемом регионе. Братья ведут торговлю по остаточному принципу, поскольку семейное дело интересует их меньше, чем собственные удовольствия: Августин крепок телом и обожает удовольствия плоти, Джузеппе убивает людей ради собственного каприза, а Доминик злоупотребляет редкими наркотическими травами, произрастающими на востоке.

Вернувшись в Водачче сыновья Бернулли непрестанно становятся зачинщиками грандиозных скандалов. Фалиши наивно пригласившие братьев во дворец, до сих пор не могут восстановить былую красоту своего обиталища. Куртизанки, недавно нанятые Бернулли для ублажения своих желаний, теперь обитают в сумасшедшем доме. И это лишь отдельные примеры аристократических бесчинств.

Джеспуччи давно уже не пытается исправить своих сыновей и лишь молится за спасение их бессмертных душ.

Принц Джеспуччи полный мужчина среднего роста. Его бело-снежные волнистые волосы зачесанные назад, открывают перед наблюдателем высокий лоб. Бернулли уже за шестьдесят, его мучают боли суставов и подагра, но он сохранил живой ум и ясность мысли. Одевается принц хорошо, но не роскошно, и в его одежде встречаются кресентские мотивы. Джеспуччи регулярно посещает Нуму для того, чтобы совершить молитву в кафедральном соборе, а посетить монастырь Св. Бальдараццо. В монастыре Джеспуччи навещает своего друга — кардинала Кьозу, обед с которым приносит удовольствие не только телу, но и духу.

В настоящее время Джеспуччи не занимается активной деятельностью, он просто наблюдает за тем, как непреклонно растет его влияние.

К сожалению, принц не уверен в будущем рода. Пытаясь обезопасить семейство от возможного краха, он пишет распоряжения, а также создает внутреннюю сеть управляющих и счетоводов, способных проследить за семейными владениями после смерти своего господина. На своих сыновей у Бернулли нет надежды. Среди придворных аристократов ходит слух, что принц собирается передать все свои земли во владения Ватиканской церкви, *de facto* сделав Кьозу торговым принцем.

Винченцо Калигари (Vincenzo Caligari)

Теус, дай мне власть, чтобы
я мог изменить то, что могу,
силу, чтобы управлять
поданными, и мудрость
для жизни вечной.

Семейство Калигари издавна видело в сирнетских артефактах средство, способное покончить с родом Вилланова. Винченцо расширил область применения этих таинственных предметов.

В юности принц хотел вступить в Общество Исследователей, но отказался от своих намерений, поскольку не желал служить чужим целям. С тех пор прошло более 60 лет. Сейчас принц использует любые доступные средства, необходимые для достижения великой мечты: раскопки в руинах Нумы, препарирование останков Сирнетов, жестокие эксперименты над людьми ради исследования их магических способностей.

Принц стал серьезным соперником Общества Исследователей, поскольку его археологи отправляются в разные части света, и захватывают во время акций все, до чего дотягиваются их руки. Ка-

лигари мало интересуется самими руинами или их историей, он целенаправленно ищет источники мистической силы. За последнее десятилетие Винченцо стал ведущим специалистом Тейи по Сирнетам и владельцем невиданного собрания работающих артефактов.

Уничтожение Виллановы — лишь часть великого плана Калигари, притом весьма незначительная. Винченцо давным-давно решил, что власть его должна длиться вечно. Врагов Винченцо презирает, он никогда не покорялся ни другим принцам, ни заговорам, ни интригам внутри своего дома. Единственный непобедимый противник Калигари — старость. Годы берут свое, некогда крепкое тело принца начало ослабевать и дряхлеть, и с тех пор Калигари направил свои исследования на продление собственного бытия. Новая страсть превратила принца в истинного фанатика молодости. Пытаясь восстановить свои силы, Калигари отодвинул борьбу с Вилланова на второй план.

Изучая пути бессмертия, принц начал претворять в жизнь методики, способные отсрочить гибель его физической оболочки. Калигари одержимо исследует новые артефакты, а его люди грабят все новые и новые руины. Принц разбирает и сосредоточенно исследует каждый найденный сирнетский предмет. Находки, не связанные с бессмертием Калигари выбрасывает, как бесполезный мусор. Оставшиеся артефакты сохраняются, сортируются заносятся в списки и ожидают начала исследований.

Под пристальный взор принца попадают самые разные объекты. Говорят, что однажды принц вскрыл авалонского ши, дабы узнать секрет его молодости. При упоминании об инциденте принц усмехается и молчит.

Изучению тайны бессмертия принц посвящает все свое свободное время. Не так давно, его усилия начали приносить плоды.

Несколько месяцев назад Винченцо заперся в самом глубоком подземелье дворца, чтобы разобрать артефакты, доставленные ему группой молодых искателей приключений. Принц пропал в подвалах около трех недель и вернулся... веселым, радостным и довольным жизнью. Искатели приключений, доставшие принцу пред-



Винченцо Калигари

меты, были щедро вознаграждены, а когда несколько дней спустя к берегу прибило их мертвые тела, вопросов ни у кого не возникло.

Калигари одержим собственным бессмертием, свержение рода Вилланова интересует его во вторую очередь. Принц помнит историю своих предков и стремится помешать любым замыслам обидчика. Если Винченцо действительно нашел средство омоложения, то его внимание неизбежно переключится на давнюю месть, и для рода Вилланова настанут темные и тяжелые времена.

Винченцо стар, но не так давно его морщины стали менее заметными, а седые волосы — более густыми. Во взгляде принца поя-

вилась живость, он стал чаще смеяться, начал устраивать большие празднества и вечеринки.

Для своих лет принц выглядит великолепно и явно не думает умирать.

Донелло Фалиши (Donello Falisci)

Старые времена прошли, друг
мой. Будущее за нами, и при
помощи наших острых клинков
будет создано настоящее.

Донелло — своего рода отклонение от стандартов клана Фалиши. Он больше интересуется вином, чем политическими махинациями рода. От своего далекого предка Скаровезе, Донелло не унаследовал ни семейной страсти к азартным играм, ни любви к интригам и подковерной борьбе. Напротив, он довольствуется ролью организатора вечеринок, тратит серьезные деньги на роскошные празднества и дарит подарки близким людям. Остальные принцы Водачче ждут, когда Донелло выйдет из образа радушного хозяина и откроет свое истинное лицо. Однако Донелло не спешит идти на поводу конкурентов. В итоге политическое влияние Фалиши не столь уж и велико, зато число его друзей измеряется сотнями.

Донелло — человек исключительного ума и непоколебимой воли. Он никогда не останавливается на полумерах, и всякое действие доводит до победного конца. Твердость его проявляется как в увлеченности производством вина и старательности при управлении провинцией, так и в недавно принятом решении найти себе жену.

Как и все Фалиши, он истинный гедонист, унаследовавший от матери-монтеньки определенную практичность. Безусловно, Фалиши мог бы стать серьезным претендентом на трон Водачче, если бы пожелал, но Донелло далек от подобных интересов. По-



Донелло Фалиши

добные притязания увеличили бы число его врагов и отвлекли бы его от достижения текущих целей. Пока же принц доволен и тем, что император Монтеня восхищается его великолепным вином.

Решив найти жену, принц попал в достаточно неприятную ситуацию. Донелло безнадежно влюбился в дворянку из Монтени и теперь добивается ее руки. Одна лишь мысль об иностранке — образованной, умной и совершенно не владеющей Сорте — повергает в ужас окружение принца. Донелло понимает всю безнадежность ситуации, но все равно тоскует по очарованию и красноречию любимой.

Некоторые аристократы называют поведение принца нелепым, но Донелло не слушает их. Он пишет письма, сочиняет оперы и присылает подарки — все это его возлюбленная отправляет в мусорную корзину. Он не может обратиться за помощью к ведьмам судьбы — они никогда не позволят торговому принцу жениться на чужестранке и тем более не станут помогать Донелло в его безнадежном замысле.

Хуже того, девушка, о которой идет речь, опаснее всех ведьм судьбы вместе взятых. Это леди Жаме Сис дю Сис, королева острословия монтенского двора. Во время недавней поездки в Монтень Донелло стал жертвой ее критики, но посредством приема, исполненного в духе Скарровезе, преобразил ее колкости в лесть. С тех пор она возненавидела его, с тех пор он начал восхищаться ее обаянием, умом и острословием.

Он любит ее.

Но она не желает знать об этом.

В свои 30 лет Донелло вступил в пору зрелости. Его юношеские черты приобрели зрелую красоту. Держит он себя с достоинством, говорит мягко, но убедительно, поражает окружающих политическим талантом. Старший брат Донелло — Мишель Дюран дель Фалиши, один из пяти кардиналов Водачче и самый близкий друг принца. Братья всегда поддерживают друг друга в опасных и сложных ситуациях.

Альберто Лукани
(Alberto Lucani)

Тебе нравится? Я нанял девушку из Карлеона для того, чтобы она сшила мне этот шедевр.

Принц Лукани вырос, испытывая чувство неполноценности за свой род. Вестини были более искусными мастерами, Фалиши устраивали лучшие приемы, Вилланова были экспертами на полити-



Альберто Лукани

ческой арене. Все, что было у Лукани, — некоторые способности к рукоделию, а также сильная магия, которой они не могли пользоваться. В детстве Альберто ежедневно слышал о проклятье, павшем на род. Каждый день он клялся себе в том, что когда-нибудь изменит сложившееся положение.

Прошло время, и Альберто попытался искоренить имеющиеся недостатки. Он попытался стать лучшим торговцем, и его корабли бороздили мир в поисках новых рынков. Он побуждал своих работников изобретать новые причудливые вышивки и продавал свои ткани самым знатным семьям континента (салфетки, выши-

тые людьми Лукани, сейчас украшают стол самого Императора). Он содействовал рыцарям Розы и Креста, позволил им учредить на своем острове собрание в обмен на военную помощь. Он носил броскую и дорогую одежду только лишь для того, чтобы подчеркнуть свое богатство. И все же Лукани оставались незначительным домом с непрочным финансовым положением, будущее их было по меньшей мере туманно. Подобная нестабильность сильно беспокоила принца.

Дела начали налаживаться, когда Лукани женился на хорошенькой женщине из рода Вестини по имени Франческа и стал отцом четырех дочерей. В отличие от большинства дворян, он был сильно обеспокоен будущей судьбой наследниц. Они не только не могли посягнуть на его престол, но и обладали сильными магическими способностями, которые могли усилить влияние дома на политическую сферу Водачче. Девочек обучали магии Сорте, и каждая из них могла бы стать источником значительного влияния.

При умелом расчете принцы других домов отдали бы за девочек что угодно: деньги, политическую поддержку, даже земли. Сейчас старшей дочери принца двенадцать лет — подходящий возраст для того, чтобы приступить к поискам жениха. Лукани уверен в том, что сильный брак серьезно укрепит власть его рода.

Но здесь есть одна трудность: Альберто любит своих дочерей как никакой другой отец. Дети для него — свет в окошке, единственная отрада его жизни. Когда он видит искру разума в их глазах, слышит их невинный, искренний смех, его сердце наполняется радостью. Если бы это зависело только от него, он оставил бы их в семье навсегда. Но он знает, что подобный поступок не принес бы пользы ни ему самому, ни роду Лукани. На пути к своим целям, он должен уступить дочерей другим принцам. Он должен продать их подороже, выставив на торги, словно ярмарочный скот. Принц разрывается надвое. Продажа — единственный путь к процветанию рода и единственный способ, гарантированный превращающий жизнь принца в откровенный ад.

Лукани — невысокий мужчина 34 лет с вытянутым лицом, напоминающим морду терьера. У него громкий голос и широкая

улыбка. Его придворные манеры безупречны. Портные аристократа шьют для принца водаччанские варианты монтенских модных новинок, и он всегда на волне водаччанской моды. Альберто не любит тусклых цветов, и его костюмы пестрят синими, красными и желтыми красками. Его вспыльчивость и умение фехтовать таковы, что шутки по поводу нарядов Альберто никогда не останутся безнаказанными.

Альчиде Мондави (Alcide Mondavi)

Я никогда не враждовал
с другими принцами. Хотя Теус
щедро наделял меня дарами,
в душе я все равно остаюсь
простым землевладельцем.

Северо-западная часть Водачче производит зерно — пшеницу, ячмень, рожь и другие злаки. Урожай кормит всю страну, излишки продаются в Кастилию и Айзен. Земля Мондави самая плодородная в Водачче и постоянно дает богатый урожай.

Семья Мондави — древнейший Республиканский род, владеющий древними землями. Давным-давно торговые принцы поняли, что нуждаются в постоянном источнике пищи, чтобы прокормить страну. Таким образом, негласное правило Великой Игры — не трогать земли Мондави. Деятельность самих Мондави свелась к простой поддержке влиятельных домов — они не вмешиваются в дела других принцев, пока их род оставляют в покое.

Альчиде Мондави — последний из угасающей династии. Его отец был скучным, но трудолюбивым человеком, а дед время от времени работал в полях вместе с подданными. Водаччеанский двор считает эти обстоятельства невероятно смешными.

Тихий и застенчивый Альчиде мог бы стать привлекательным для женщин, если бы не был столь стеснительным. Принц Мон-



Альчиде Мондави

дави не увлекается куртизанками, тогда как о его семейной жизни можно лишь строить предположения. Приемы он проводит не потому, что они ему нравятся, а потому что к этому обязывает его социальный статус.

Когда принц не выполняет свои прямые обязанности, он держится в тени политических интриг. Мондави ценит тайну частной жизни, и другие принцы с уважением относятся к этому желанию. В конце концов, Мондави простой парень и ему нечего скрывать.

Жена аристократа больна (и не может путешествовать), Альдиче ездит на материк, чтобы навещать ее, а также присматривать за

полевыми работами. Мондави остается в курсе политических дел, пользуясь магическими способностями супруги.

Альчиде никогда не смотрит в глаза другому человеку, что в Водачче считается признаком трусости. Однако внешность обманчива. За свою жизнь принц успел прикончить дюжину человек, считавших его недостаточно храбрым. Придворные считают Альчиде прирожденным фехтовальщиком и верят, что принц смотрит в глаза другому человеку лишь в том случае, если хочет убить. Поразительное фехтовальное мастерство возвело вокруг Мондави стену страха.

Альчиде не интересуется обществом, до других принцев ему нет дела. Аристократы продолжают сохранять интерес к Мондави лишь потому, что его земли обеспечивают пищей большую часть водаччанцев. Впрочем, некоторые аристократы, к примеру принц Фалиши едва могут вспомнить имя Альчиде.

Мондави скучный человек (даже на дуэлях он сражается без особой изюминки и стиля) поддерживающий рутинный образ жизни и занимающийся скучной работой.

Марко Эдorado Вестини (Marco Edoardo Vestini)

Ты можешь считать это
грехом, сынок, но если будешь
продолжать в таком духе,
не доживешь и до сорока.

В детстве Марко добивался исполнения любых своих капризов. Отец его был грубым, невоспитанным и неводержанным человеком, упивающимся своей властью. Сначала Марко был готов пойти по стопам своего отца. Он совсем не заботился о других людях и жил только ради удовольствий. Марко жестоко обходился со своими товарищами, сменил множество нянек и (как некоторые говорят) свел в могилу свою молодую мать.

Жизнь Марко изменилась на его десятый день рождения. Во время поиска любимой игрушки он случайно наткнулся на отца. Вид мертвецки пьяного старика — в одежде, залитой вином, обрюзгшего и небритого — наполнил Марко отвращением. Молодой принц увидел себя в образе беспробудного пьяницы и навсегда изменился.

С проникательностью, необычайной для десятилетнего ребенка, Марко обратился к духовнику семьи. Аббат сказал ему, что счастье приходит от доброго имени и заботы о подданных. Пока Марко будет жить для себя, он будет становиться все более похожим на отца. Избежать подобной судьбы можно лишь в том случае, если Марко будет поставить благополучие других людей превыше собственного благополучия.

Марко воспринял добрый совет всем своим сердцем, приняв решение стать образцовым просвещенным аристократом. Марко усердно учился, постигая светские умения и стараясь увидеть, как политика может послужить благородным целям. В день, когда ему исполнилось пятнадцать лет, Марко вызвал отца на дуэль. Старший Вестини был умелым фехтовальщиком, но праздный образ жизни сыграл с ним злую шутку. Марко убил родителя, поразив его ударом в надбровную дугу. Власть над семьей Вестини оказалась в руках молодого принца.

С тех пор Марко трудится не покладая рук, стараясь повысить уровень жизни своих подданных. На Марко работают лучшие мастера Тейи, результаты труда которых продаются по высоким ценам. Школы принца, изначально предназначенные для куртизанок, начали давать образование девушкам из социальных низов. По воле Марко были построены ремесленные училища, новые дороги и форты. Безопасность страны начали обеспечивать Айзенские наемники.

В настоящее время Марко считается «золотым мальчиком» водаччанской политики: молодым, привлекательным и неотразимым. Вестини ведет Великую Игру с необычайным для своего возраста умением, но никогда не позволяет многочисленным замыслам бросить тень на окончательные цели. Марко вступил в от-



Марко Эдорадо Вестини

крытое противоборство с торговцами Венделя и взял на вооружение часть их методов

Другие принцы считают Марко выскочкой, но Вестини легко отражает их злобные выпады. Лишь Теус может судить его поступки и намерения, а вовсе не люди, равные ему по могуществу и силе.

Принц Вестини ростом почти в шесть футов, у него пронзительный взгляд и мягкая улыбка. На лбу Марко можно увидеть шрам — наследство отца, как он его называет. Прядь волос над старой раной совсем седая. Марко знает толк в светских приемах, но не находит в них удовольствия. Жизнь приучила его к личной

ответственности: он видел, насколько он был близок к Бездне, и поклялся никогда не возвращаться к ее зловещим берегам.

Джованни Вилланова (Giovanni Villanova)

Не важно, кто ударил
первым. Важно, кто остался
на ногах!

Джованни — глава самой зловещей семьи Водачче, и немногие могут сравниться с ним в злодействе. В то время как капитан Рейс пугает до дрожи в коленях, а Император Леон обрекает на нищету множество крестьян, Вилланова сочетает безнравственность с исключительным умом. Тщеславие не позволяет Леону трезво оценить своих врагов, за Рейсом идет охота на морях, но Вилланова слишком умен для прямой конфронтации. Узнать, в чем его слабость, не так-то просто.

Свой путь к власти Джованни начал в десять лет. Его отец Аллегро случайно упал с лестницы и свернул себе шею. Так молодой Джованни стал главой рода. Никто не отметил, что маленький мальчик стоял за спиной старого отца, который запутался ногами в какой-то из его игрушек. Упомянуть об этом боялись.

Формально наследным принцем Вилланова стал старший брат Джованни — Джаам, но младший Вилланова предусмотрел и это. Чувствуя силу брата, Джаам попытался предотвратить неизбежное, пообещав отречься от престола, когда Джованни достигнет совершеннолетия. Это не помогло ему. Младший брат отравил Джаама два года спустя, убедившись, что последний не собирается отказываться от власти.

С тех пор Джованни мастерски владел Великой Игрой благодаря своему уму и отсутствию моральных принципов. Он убил несколько десятков предполагаемых соперников и предотвратил множество переворотов. Чувствам не место в его замыслах, точ-



Джованни Вилланова

ных, как часы. Если бы не плохая репутация и не союз других принцев против Джованни, он давно стал бы королем.

К текущему моменту времени Джованни обладает неограниченной властью, угрожая войной соседям в Ареме Кандиде и покровительствуя самому известному университету Водачче. Джованни следит за успехами ученых, надеясь, что их изобретения смогут сместить баланс сил в Водачче в его пользу. Джованни знает о тайных планах своих противников — ему известно об армии Бернулли в горах и айзенских наемниках Мондави, и Вилланова намерен использовать ошибки соперников себе на благо. Виллано-

ва ясно понимает, что нельзя вести войну на всех фронтах, поэтому он собирается спровоцировать других принцев на междоусобные распри.

Вилланова верит двум людям — куртизанке Джульетте и жене Валентине. Первая — его любовница, вторая — всего лишь служанка, но такая, которую он бережет и к мнению которой прислушивается. Будущее, которым управляет Валентина, принадлежит принцу.

Хотя Валентина могущественная ведьма судьбы, она не обладает выдающимися способностями. Вилланова частенько сожалеет о том, что магия ее гораздо слабее, чем могла бы быть. Не так давно Джованни узнал о том, что Беатриче Калигари практикует новые, весьма необычные виды Сорте. Она не рассказывает о разработках даже доверенной служанке, которая, в свою очередь, шпионит на Вилланову.

Однако, Калигари делает записи в дневниках, которые без проблем читает шпионка. Вилланова знает, что Беатриче пытается воспроизвести магию Безумной Королевы Мариэтты. Однако принц не боится женщины, поскольку уверен, что может повернуть сложившуюся ситуацию в свою пользу.

Джованни — высокий, статный мужчина старше тридцати лет. У него короткие черные волосы и аккуратно расчесанная клиновидная бородка. Орлиный нос, в сочетании с коварной улыбкой, придает облику принца зловещий, но мужественный вид. Его речь проникнута самодовольной уверенностью, но принц никогда не повышает голос. Его безупречные манеры еще более усиливают эффект, произведенный ужасными злодеяниями.

Джованни — совершенный социопат; он отлично понимает принципы нравственности, но не желает следовать им. У него нет совести, он не чувствует вину, он волен совершить любое злодеяние, которое только пожелает. Джованни не пытается скрыть от окружающих свою подлость, и упивается ненавистью, которую она приносит.

Как сказал Скарровезе, лучше заслужить страх у поданных, чем их любовь.

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ЛЮДИ

Кардинал Теодоро Кьюза (Cardinal Teodoro Ciosa)

Теус защитит тебя, дитя
мое. Если не в этом мире,
то в следующем.

Рожденный в семье помещиков, находящихся под протекторатом Бернулли, Теодоро ни в чем не знал отказа. Пухленький и упитанный паренек, в священники он пошел лишь потому, что так хотела его семья. Монахом он быть не хотел, не желая схимнической жизни, и вместо этого избрал путь священника. Он получил соответствующее, пусть и не выдающееся, образование и принял обеты в положенный срок, став одним из священников кафедрального собора Нумы.

Там его взгляды начали меняться. Ранее он считал церковь источником заработка, но начав общаться с простыми людьми, Кьюза начал искренне заботиться о них. Служба в соборе воодушевила его, и новая цель заставила усердней учиться и сильнее ограничивать себя. Он быстро восходил по ступеням служебной лестницы, удивляя высокопоставленных служителей Церкви своими знаниями и самоотверженностью. Его популярность в церкви и за ее пределами постоянно росла.

Жизнь Кьюза могла резко измениться тогда, когда он унаследовал от родителей земли и состояние. Старший брат Кьюза умер, не оставив наследника, и все богатство семьи перешло в руки Теодоро. Последний быстро раздал имущество и разделил свои земли между местными крестьянами. Принц Бернулли с уважением отнесся к решению Теодоро, и позволил крестьянам избрать управляющего.



Кардинал Теодоро Кьюза

Завершив раздел имущества, Кьюза покинул кафедральный собор и ушел в монастырь святого Бальдараццо, где вскоре был посвящен в сан монсеньора.

Теодоро существенно улучшил монастырь, который стал центром самого успешного монашеского ордена Водачче. Когда Кьюза достиг пожилого возраста, Церковь вызвала его из монастыря и возложила на его чело кардинальскую шапку. Ныне Кьюза отвечает за паству Водачче и не сожалеет об этом. В его духовной власти находится по меньшей мере половина населения страны.

Резиденции Теодоро располагается в Ватикане, в стенах нумского собора Св. Маттеуса, а также в монастыре Св. Бальдараццо (где формально он занимает пост настоятеля).

Будучи реформатором, Теодоро продвигает идеи, которые должны расширить могущество церкви и восстановить власть Иерофанта. Кьюза придерживается спорной идеи о том, что место недостающего монтеньского кардинала должен занять кастильский священник, тогда как Монтень должна быть исключена из сферы церковной политики. Если план Кьюза будет реализован, церковь изберет очередного Иерофанта. К несчастью, кардинал Вердуго настроен против идеи Теодоро и делает все возможное для того, чтобы помешать ее осуществлению. Неудивительно, что Кьюза с каждым днем все меньше и меньше доверяет Вердуго.

Кардинал Кьюза добрый и справедливый человек. У него сухое старческое тело, голову покрывают коротко остриженные седые волосы. Он добровольно пожертвовал легкой жизнью ради ближних и живет, не выставляя напоказ свои привилегии. Единственная слабость, которую позволяет себе Кьюза — встречи со старым другом, принцем Бернулли.

Бартоломео Коррадин (Bartholomeus Corradin)

Опера должна исходить из
самого сердца. Если я не могу
почувствовать силу своего
произведения, оно не оживет
никогда.

Бартоломео Коррадин родился в известной династии композиторов. Его ранние произведения — концерты и сюиты — были искусно построены, но им не хватало изюминки. Меценаты смотрели на творчество Коррадина без особого восторга. Однако в прошлом году Бартоломео написал оперу, которая изменила его жизнь.

«Винченцо и Беллоза» рассказывала о любви, страсти и изобиловала внезапными поворотами сюжета. Молодой и застенчивый Винченцо любит Беллозу, но боится признаться ей в любви, опасаясь получить отказ. Беллоза также любит Винченцо, но не может решиться на первый шаг, поскольку в своих чувствах мужчина должен признаться первым. Пытаясь спровоцировать Винченцо на решительный шаг, Беллоза флиртует с другим юношей по имени Маттео. Страдая от ревности, Винченцо находит утешение в объятиях Лючии. Четверка окончательно запутывается в своих чувствах и пытается найти выход, спросив совета у отца Джованни. Священник счастливо распутывает ситуацию, направив молодых людей по тропе истинной любви. В финальной сцене оперы молодые люди признаются в любви друг к другу. Герои понимают, что Винченцо и Беллоза созданы друг для друга, а Маттео и Лючия также испытывают взаимную любовь. Винченцо остается с Беллозой, а Маттео находит Лючию, квартет их голосов сливается в звуках гармонии.

«Винченцо и Беллоза» настолько очаровала публику Водачче, что Бартоломео получил приглашение сразу же от нескольких покровителей.

Полгода назад Коррадин написал свою вторую оперу.

«Розетта» после своей премьеры вызвала в Водачче самую настоящую бурю. Опера рассказывает о судьбе служанки Розетты, которая вышла замуж за безразличного к ней Николо и влюбляется в бравого принца Данте. Данте похищает Розетту, но карлик-волшебник Паскуале становится свидетелем их побега и наказывает всех: Николо — за грубость и глупость, Данте — за похищение чужой жены, и, что вызвало самые противоречивые отклики, Розетту — за желание быть выше, чем ей позволяет положение в обществе. В конце оперы Николо исправляется и влюбляется в Розетту. Розетта отвечает мужу взаимностью, и молодые люди поют дуэтом. Красота этой сцены заставляет зрителей прослезиться.

Премьера Розетты состоялась в островном оперном театре семейства Фалиши, после чего была признана величайшей оперой всех времен и народов. Произведение Коррадина с необычайной



Бартоломео Коррадин

скоростью завоевало любовь знати и простых людей. Вдохновленный Бартоломео решил показать «Розетту» в Монтени, где, по предсказаниям, его ожидал очередной триумф.

Безусловно, «Розетта» превратила Бартоломео в знаменитость и принесла ему богатство. Коррадин начал тратить деньги направо и налево, словно бы пытаясь вкусить радости жизни, ранее недоступные ему. Композитор начал одеваться в самые шикарные и дорогие костюмы, которые были выполнены в последних модных традициях.

Коррадин — дружелюбный и жизнерадостный человек. Он часто посылает поклонникам воздушные поцелуи. Он пьет много

вина, предпочитая дорогие марки, и наслаждается каждым куском вкусной еды. Он преклоняется перед прекрасными куртизанками. Кроме того, он делает все возможное, дабы избежать вызовов на дуэль. Его телохранителем является мрачный и храбрый фехтовальщик по имени Джорджио Филин.

Бартоломео не берет учеников и не принимает гостей. Сейчас он пишет третью оперу, которую надеется сделать своей лучшей работой. Люди, жаждущие встречи с ним, должны прийти на ближайший бал композитора.

Себастьян Сконья (Sebastiano Skogna)

Нам пришлось идти в обход.
Рифы разбивали в щепки
кастильские галеоны, а ведь
Санта Сесилия — намного более
хрупкий корабль.

В жилах Себастьяна Сконья (Сконейя) течет кровь половины народов Тейи. Родителями его матери были монтенский купец и дочь айзенского капитана, тогда как его отец был сыном водаччанского мореплавателя и кастильской танцовщицы.

С малых лет Себастьян хотел стать моряком. Как отец и дед в юности, он начал ходить в море на родительском судне. Он учился управлять кораблем, ругаться, быстро соображать и молиться — все это в море. Кроме того, Себастьян учился мечтать. Вглядываясь в серую линию горизонта, он думал о том, что ждет моряков за ней. Отец увидел в сыне задатки талантливого морехода и не пожалел денег на его обучение. Когда отец отошел от дел, Себастьян стал выходить в море один. На этом его карьера могла бы и завершиться, если бы не его ненасытное любопытство.

К 22 годам Сконья был обучен всем тонкостям морского дела — от кораблестроения до управления судами. Однажды Себастьян



Себастьян Сконья

захватил кастильский пиратский корабль. Это судно было так тяжело повреждено, что доставить его в порт было практически невозможно. Капитан корабля, подумав, отдал корабль Себастьяну, не желая платить выкуп. Удивительно, но Себастьян вместе с сокращенным составом команды не только довел корабль до Водаче, но и сумел восстановить его. С тех самых пор «Санта Сесилия» (корабль Сконьи получил название в честь святой покровительницы путешественников) участвовала в нескольких битвах. Команда обрела уверенность в своих силах и в знаниях своего капитана. Люди Скогны ходили в водах шести морей, торговали в

портах всех стран, сражались с пиратами, пили с ними, помогали разбойникам прятать сокровища, и сами занималась пиратством. Сейчас Себастьяну 37 лет, он знает семь основных языков Тейи и небольшое число местных диалектов. У него есть знакомые в Катае и Авалоне, он пил кофе с неверными Полумесяца и беседовал на философские темы с мудрецами Монтени. Первый помощник Сконьи — кресент, его штурман — вестенский скьярен, главный гребец родом из Уссуры, а канонир — крошечная водаччанская девушка. Мореплаватели, знающие толк в своем деле, готовы убить человека, владеющего навигационными картами Сконьи, а истории Себастьяна — истинные легенды Тейи, нашедшие своих благодарных слушателей.

Себастьян — красивый и мужественный человек, обладающий зычным, сильным голосом. У него зеленые глаза и длинные волосы. Сконья хорошо владеет мечом, но его истинный дар — талант общения и убеждения. Себастьян выдающийся мореплаватель, и под его управлением «Санта Сесилия» ни разу не сбивалась с курса. Груз, перевозимый Сконьей, пользуется популярностью у принцев, которые назначают за него хорошую цену.

Себастьян — идеалист, он верит в то, что люди в душе своей мало чем отличаются друг от друга. Неудивительно, что капитан постоянно жертвует значительные суммы в орден Розы и Креста. Вдобавок к этому, Сконья является членом Общества Исследователей. К людям капитан относится с терпением и пониманием, за шпагой он тянется лишь тогда, когда исчерпаны все способы мирного разрешения конфликта. Вступив в бой, Себастьян бьется до конца. Широта ума — истинная причина капитанского успеха. Сконья старается сохранить ясность мысли в любых обстоятельствах.



ЖЕНЩИНЫ

Беатриче Калигари (Beatrice Caligari)

Нити тянутся в обоих
направлениях.

Беатриче была единственным ребенком брата Винченцо Калигари. Девочка рано осталась без родителей, которые пали жертвами хитроумных интриг Виллановы. Винченцо усыновил племянницу, и Беатриче росла вместе с его дочерью Мореллой. Несмотря на разницу в возрасте, их считали сестрами. Беатриче очень рано проявила магические способности, и Винченцо отправил ее в Дилатенте, где она получила соответствующее образование под присмотром Дениции Верде делла Вестини. Там Беатриче научилась танцевать, шить, вести домашнее хозяйство и, что было самым опасным, читать. Она хранила свое знание в тайне от всех, кроме Мореллы.

На шестнадцатилетие сестры, Беатриче подарила ей три пророчества. Согласно первому, Морелла должна стать женой самого могущественного человека в мире, но брак этот будет несчастным. Второе пророчество гласило, что эта свадьба приведет к рождению величайшего колдуна за всю историю Тейи. Согласно третьему пророчеству, смерть Мореллы должна была положить начало величайшему кровопролитию в Монтени. Первое пророчество уже сбылось: Морелла вышла замуж за императора Леона. Теперь Беатриче боится того, что и другие ее пророчества сбудутся. Она никогда не ошибалась в своих предсказаниях.

Беатриче всегда была одинока. Родители рано покинули ее, дядя бросился искать источник молодости, а двоюродные братья принялись управлять поместьем. Беатриче вышла замуж за мелко-



Беатриче Калигари

го дворянина Альдо Фалиши. Некогда он до смерти испугался ее, и с тех пор супруги спят в разных комнатах. Когда Морелла стала императрицей, Беатриче осталась совсем одна. Но Беатриче не пытается изменить ситуацию: в конце концов, она привыкла к одиночеству.

Беатриче не ведет бесед, не принимает гостей и не заходит в спальню супруга. Возможно, это и к лучшему: у ее мужа есть четыре постоянных куртизанки и крепкая светловолосая любовница-вестенка, до смерти ненавидящая Беатриче.

Беатриче ведет дневник, спрятанный в месте, известном лишь ей да верной служанке.

Калигари целыми днями занимается магией Сорте. Ведьмы судьбы, остановившиеся в комнатах, примыкающих к покоям Беатриче, часто испытывают рассеянность и слабость.

Беатриче красавица, даже в большей степени, чем Морелла. Впрочем, она боится своей красоты и старается не смотреть в зеркала. Ведьма никогда не войдет в комнату, в которой стоит хотя бы один подобный предмет.

Беатриче носит плотную вуаль, украшенную черными жемчужинами. Говорят, что в юности ведьма попыталась вырвать себе глаза, увидев в сплетении судьбоносных нитей кошмарное будущее. К счастью, слуги спасли девушку от жестокой смерти.

Джульетта (Juliette)

Иди ко мне, мой принц. Я знаю
твое тело, и я знаю твою душу.

Прекрасная, очаровательная и надменная, Джульетта — содержанка, жизнь ее зависит от расположения одного-единственного человека. К счастью, этот человек без памяти влюблен в Джульетту и считает ее самым ценным своим владением. Этот человек — Джованни Вилланова, Джульетта его куртизанка.

Джульетта — дочь Вероники Амброджа (куртизанки и создательницы школы боя Амброджа). Мать не позволила ей учиться фехтовать, но научила ее множеству иных способов самозащиты. Джульетта с самого раннего возраста знала, что станет куртизанкой, и поэтому искренне старалась добиться совершенства в своем ремесле. Она впитывала в себя любое доступное знание, и живой ум добавил привлекательности ее природной красоте.

Свою профессиональную карьеру Джульетта начала в Дионне, и вскоре ей удалось приручить всех влиятельных городских муж-

чин. При этом девушка понимала, что по правилам Великой Игры ее положение остается сомнительным. Поклонники девушки менялись и красавица чувствовала себя в опасности. Джульетте был нужен постоянный спутник, который защищал бы ее от врагов и смог бы обеспечивать ее необходимыми и красивыми вещами. В Дионне жил всего один мужчина, способный на это — его звали Джованни Вилланова.

Чтобы завоевать внимание принца, Джульетте понадобился год. Еще два года ушло на то, чтобы Джованни стал ее единственным поклонником. Джульетте понадобилось все имеющееся мастерство, чтобы очаровать принца и не погибнуть. Один неверный шаг грозил куртизанке смертью. Однако Джованни всегда владел лучшим, а Джульетта никогда не делала ошибок. Жизненные пути этих людей пересеклись.

Три года назад Вилланова потребовал от Джульетты, чтобы она стала его постоянной спутницей. Девушка согласилась и сделала вид, что принц расположил ее к себе невиданной доблестью.

С тех самых пор Джульетта делает все возможное для того, чтобы ее господин оставался счастлив. Джованни показал ей жизнь, о которой она только могла мечтать, и она знает, что ей нужно оставаться на стороне Виллановы. К счастью, Джульетта сообразительна, умна, по-своему опасна и знает Вилланову лучше, чем он сам.

Джульетта никогда не училась фехтованию, но принц обучил ее своим собственным фехтовальным приемам. Джованни нравится смотреть, как Джульетта побеждает его учеников. Впрочем, занимаясь фехтованием, девушка соблюдает осторожность — принц не должен догадаться о том, сколько сильно девушка заинтересована в его уроках.

Жена Виллановы — Валентина, единственная соперница куртизанки. Ведьма судьбы ненавидит девушку и мечтает о смерти соперницы. Джульетта отвечает на ненависть колдуньи язвительными высказываниями.

Джульетта — стройная и изящная девушка. У нее вьющиеся черные волосы и очаровательная улыбка. Как и все куртизанки,



Джульетта

она носит яркие наряды. Девушка говорит ясно и быстро, поражая собеседника своим умом и образованностью. Она хорошенькая, но прекрасной ее назвать трудно. Лицо красавицы — безупречная маска, под покровами которой скрываются истинные намерения девушки.

В настоящее время Джульетта — лучшая куртизанка Водачче, серьезных конкуренток у нее попросту нет.

Моргауза Меркури (Morgause Mercuri)

Мои родители пытались выдать
меня замуж за человека вроде
тебя. Ты действительно хочешь
знать, что я сделала, или,
может, мне лучше просто тебя
застрелить?

Настоящее имя Моргаузы Меркури — Симона Верде делла Вестини. Она дочь Дениции Верде делла Вестини, главы Дилатенте. В детстве маленькую Симону изводили и обижали отец и братья. Все что у нее было — туманные обещания матери о лучшей жизни, которая наступит, когда Симона достигнет совершеннолетия.

Когда Симоне было тринадцать лет, отец сосватал ее мелкому торговцу тканями, который прямо объяснил девчужке, что в супружеском доме она будет исполнять роль подстилки. В ночь перед свадьбой Симона выбралась из окна школы и навсегда покинула дом.

Взяв новое имя Моргауза Меркури, Симона пробралась на торговое судно. Ее нашли лишь тогда, когда кастильские пираты захватили корабль в качестве приза. Капитан «Кабальеро Негро» взял девчужку в качестве доли, и превратил несчастную в свою рабыню. Оказавшись на борту судна, девушка стали изучать его особенности и оснастку. Утомив капитана своими просьбами, Моргауза начала учиться ремеслу канонира. Обучение давалось ей легко — благодаря небольшому росту девушка могла проникнуть в те части судна, куда был заказан доступ высоким морякам. Девушка узнала, как обращаться с ножом и огнестрельным оружием.

Несколько месяцев спустя «Кабальеро Негро» атаковал водаччанское торговое судно. Но Симона взорвала на палубе порох, который тайно разместила по всему кораблю. Большая часть абордажной команды была убита в мгновение ока, а остальных поуби-



Моргауза Меркури

вали водаччеанские моряки. Моргауза спряталась в пороховом погребе, опасаясь, что водаччеанцы выбросят ее за борт.

К счастью, водаччанские моряки заинтересовались причиной взрыва. Штурман с группой матросов спустился в трюм, где и нашел Симону, полуголодную и черную от пороха.

Изучив судно, Сконья — штурман атакуемого корабля — обнаружил, что взрыв Морганы разрушил оружейную палубу и обрушил фок-мачту. Себастьяно спросил капитана, может ли он высадить на судно призовую партию и тот, к удивлению моряка, согласился. Пересадив на «Кабальеро Негро» небольшое число людей

Сконья привел судно в Водачче. Там корабль был отремонтирован и получил название «Санта Сесилия».

Моргаузе Меркури 28 лет, теперь она — канонир «Санта Сесилии», верный друг капитана Сконья. Симона отлично стреляет из пушек и пистолетов, превосходно дерется на ножах. Меркури небольшого роста, она коротко стрижет волосы (на батарейной палубе жарко и грязно, длинные волосы мешают в бою). Она годами не носила обуви, и ее ноги сплошь покрыты мозолями. Если девушка приведет себя в порядок, то обретет изначальную красоту. Впрочем, моряки любят Моргаузу и в грязном виде.

Валентина Вилланова (Valentina Villanova)

Я знаю, что будет делать Вилланова.
Ты думаешь, я была бы жива до сих пор, если бы не видела его нитей?

Дарования Валентины открылись в раннем возрасте. В 1642 году, вскоре после рождения малышки, мать девочки заметила, что ее крошка обладает способностями к живописи, скульптуре и математике. Опасаясь за жизнь дочери, мать отдала Валентину в монастырь. Она верила, что монахини смогут изгнать из дочери зарождающиеся ростки зла. Настоятельница была поражена успехами неграмотной девочки в математике и посоветовала родителям отдать Валентину в дом куртизанок.

После того, как Валентина проявила способности Сорте, ее надежды на образование рухнули. Монахини стали отвращать ее от знаний и науки, строго наказывали за стремление читать и писать. Заниматься рисунками и скульптурой также оказалось нельзя. Только один человек поощрял Валентину — местная девочка по имени Джулия. Хотя им было не положено дружить (Джулия происходила из семьи простолюдинов), девочки стали близкими друзьями. Когда в 14 лет Валентину забирали из монастыря, девоч-



Валентина Вилланова

ки горько плакали, уверенные в том, что им никогда не придется встретиться вновь.

Родители начали искать для Валентины влиятельного жениха, и однажды на нее обратил внимание могущественный господин... слишком могущественный, как сказали бы некоторые. Валентину выдали замуж за Джованни Вилланову, и вскоре она стала матерью его сыновей.

Девушка исполнила свое предназначение, и Джованни перестал уделять внимание жене. Теперь Валентина была полезна ему лишь как ведьма судьбы. Валентина знает о том, что ее муж опас-

ный человек. Она маскирует свои истинные стремления под видом кроткой жены и верной служанки. Свой острый ум Валентина скрывает за бесчисленными вуалями лжи.

К сожалению, маскировка Валентины оказалась несовершенна. Однажды Вилланова застал свою жену за рассматриванием книг и избил ее до бесчувствия, оставив на полу библиотеки и запретив слугам приближаться к своей госпоже. «Теперь она будет знать свое место», — сказал принц по завершении экзекуции. Так оно и вышло. Валентина больше не притрагивалась к книгам.

Когда Джованни завел себе постоянную любовницу Джульетту, Валентина плакала, кричала и требовала убить ее. Она даже попыталась нанять убийц, но Вилланова отразил их нападения, а затем избил жену, чтобы она не зазнавалась.

Чтобы проучить Валентину за ее дурной нрав и плохое поведение, Джованни привел Джульетту на шикарный бал, организованный в честь дня рождения жены. Валентина кричала, пыталась ударить куртизанку потаенным клинком, а когда ее схватили, начала биться в истерике. Валентина покинула свой праздник, муж запретил ей возвращаться на торжество.

Валентина столь сильно была потрясена случившимся, что навсегда изменила свою жизнь. Ныне она ведет тихий образ жизни и занимается воспитанием сыновей. Валентина не посещает балы и терпит дерзкое поведение Джульетты, которая непрестанно оскорбляет ее на публике, называя старой ведьмой. Люди верят, что рано или поздно женщины сойдут в смертельной схватке и делают ставки на победительницу затянувшегося конфликта.

Валентина хрупкая, приятная на вид женщина с черными, как смоль волосами и бледной кожей. Она ходит, склонив голову, как монахиня. Ее вуаль скрывает искру ума, затаившуюся в печальных глазах. Говорит Валентина мягко и вежливо, считаясь с мнением собеседника, но если разговор заходит о Джульетте, голос ее превращается в вопль.

Некогда друзья Виллановы злились несчастную женщину, но ведьма судьбы постояла за себя и быстро преподала наглецам жестокий и опасный урок.







Драма

Драма

РАСКЛАД СУДЬБЫ

Водаччанские ведьмы имеют свое собственное представление о том, что такое судьба. Пытаясь увидеть будущее, они собирают специальный карточный расклад, состоящий из пяти карт СORTE. Карты выкладываются в форме креста.

Первая карта — карта силы, она олицетворяет собой самое благородное качество вопрошающего.

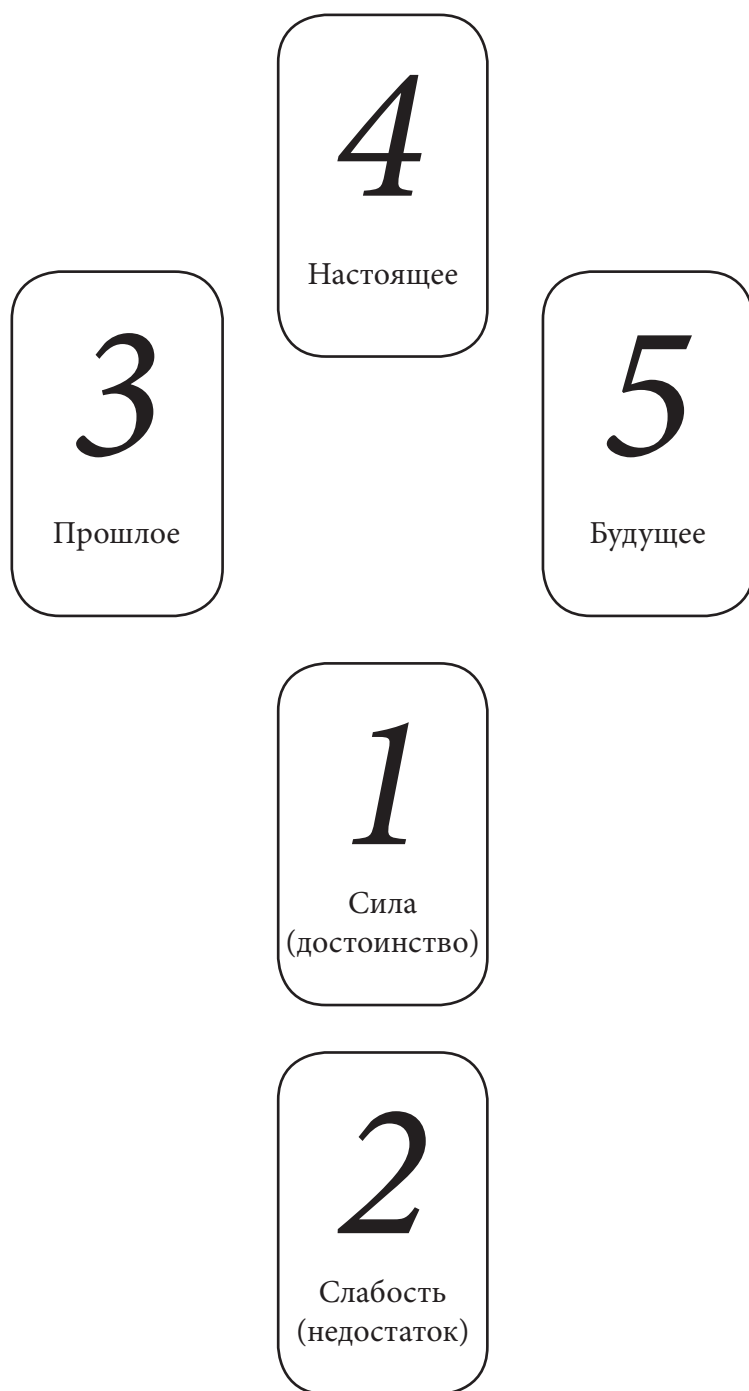
Вторая карта — карта слабости, она олицетворяет собой его главный недостаток.

Третья карта — прошлое, она показывает основное событие, сделавшее вопрошающего тем, кто он есть.

Четвертая карта — настоящее, она показывает текущее положение дел.

Пятая карта — будущее, она показывает важное событие, которое скоро произойдет в жизни вопрошающего, то, к чему он должен быть готов.

Как правило, первая и вторая карта выбираются из Старших Арканов, тогда как оставшиеся принадлежат Младшим Арканам и выбираются из карт двух мастей. Ведьмы судьбы не используют в раскладе карты Двора, поскольку они олицетворяют собой события, которыми невозможно управлять.



Расклад судьбы

Расклад судьбы и создание героя

Для того чтобы осуществить расклад судьбы, потребуется колода таро. Выполните расклад после выбора характеристик и национальности героя.

Для начала отделите карты Старших Арканов и перемешайте их. Оставшиеся карты также перемешайте, предварительно выбрав две масти, олицетворяющие вашего персонажа (в данном случае — монеты и кубки) и отложите в сторону карты Пажей, Рыцарей, Королей и Королев. Водачке имеют сильную связь с Монетами и Кубками: с Монетами, поскольку торговая сеть нации охватывает всю Тейю, и с Кубками — благодаря сети чувств и обмана, охватывающего всю страну.

Оставшиеся карты сложите в одну стопку и перемешайте. Выложите карты согласно представленной схеме. Далее, вы должны сфокусироваться на Силе героя или на его Слабости. Если вы выбираете Силу, то ваш персонаж получает одну Добродетель, связанную с картой и платит 10 НР за осуществления расклада. В противном случае, персонаж получает Недостаток и приобретает 10 НР, которые могут быть потрачены на усовершенствование героя. Разобравшись с Силами и Слабостями персонажа, взгляните на свое прошлое, настоящее и будущее, что поможет вам определить судьбу героя.

Если у вас нет колоды Таро, вы определите свои Силы и Слабости в случайном порядке, или возложите эту обязанность на плечи благодарного Мастера. Далее, совершите бросок кубика на Прошлое, Настоящее и Будущее (четное значение — Монеты, нечетное — Кубки) и проконсультируйтесь с приведенными ниже списками значений.

Примечание: В некоторых колодах Монеты называются Пентаклями, а Посохи — Жезлами или Скипетрами.

Примечание для Мастера и игроков: Карточный расклад Водач-

че отличается от карточного расклада других наций. Дополнительные сведения по данному вопросу приведены в Мастерской части книги.

Прошлое

Эти события сформировали героя, сделали его тем, кем он является в настоящее время.

Туз монет: Когда вы были ребенком, некий дворянин подарил вам значительную сумму денег, которую вы можете потребовать с наступлением совершеннолетия. *Ваш начальный доход повышается на 500 G.*

Двойка монет: Вы были обручены с человеком, который не уверен в глубине своих чувств. Иногда, вам кажется, что он вас любит, иногда — что ненавидит. *Вы получаете прошлое Обрученный (Betrothed) стоимостью 3 НР.*

Тройка монет: Вы поняли, что имеете склонность к торговой деятельности, вам нравится заниматься коммерцией. *Вы бесплатно получаете умение Торговец (Merchant). Более того, когда вы используете основной кнак из описанного выше умения, вы бесплатно получаете один Подъем.*

Четверка монет: Деньги приносят вам удовольствие, вам нравится держать их в своих руках. *Если вы берете недостаток Жадность (Greedy), то вместо 10 НР получаете целых 15. Ваш начальный доход увеличивается на 50 G.*

Пятерка монет: Ведьма судьбы прокляла вас, и теперь у вас постоянные финансовые трудности. *Вы начинаете игру с двумя кубиками проклятия Монет (см. раздел Сорте в Книге игрока). Вдобавок к этому вы бесплатно получаете прошлое Заклятый враг (Nemesis) стоимостью 1 пункт. Если вы имеете преимущество Волевой (Map of Will), игнорируйте проклятие.*

Шестерка монет: Когда-то вы помогли бедным людям. В благодарность за это спасенная семья отдала вам в услужение свою девочку. *Ваш начальный доход уменьшается в два раза. Но если*

вы купите преимущество Водаччанский слуга (Vodacce Valet), то в дополнение к своим обычным способностям девушка будет полнокровной ведьмой судьбы.

Семерка монет: Однажды в библиотеке вы увидели книгу, которая объясняла способы получения и поддержания власти. Вы прочитали произведение от корки до корки и решили руководствоваться его советами в своей жизни. *Если вы приобретаете преимущество Скаровезе (Scarovesese), ваша репутация может провалиться на десять пунктов ниже значения, по достижении которого герои становятся злодеями.*

Восьмерка монет: В молодости вы влюбились в прекрасную водаччанскую девушку. К несчастью, ее обручили с вашим недругом. То же произошло и с вами. *Вы получаете прошлое Обрученный (Betrothed) стоимостью 2 пункта и прошлое Роман (Romance) стоимостью 3 пункта.*

Девятка монет: Ваша двоюродная бабушка ужасная Ведьма Судьбы. В свое время она подарила вам удивительный меч, который несколько раз спасал вам жизнь. Его оплетенное лезвие, отражающее выпады, кажется одушевленным. *Вы бесплатно получаете преимущество Оплетенное лезвие (Twisted Blade) стоимостью 6 пунктов (Лезвие 3 кубика судьбы).*

Десятка монет: Вы свободно владеете обеими руками. *Вы не страдаете от штрафов на использование левой (правой) руки в бою или во время сложной ручной работы. Вы бесплатно получаете преимущество Левша (Left-Handed).*

Туз кубков: Ваша семья всегда была очень религиозна, и вы — не исключение. *Вы бесплатно получаете преимущество Вера (Faith).*

Двойка кубков: Один из ваших близких друзей стал Губернатором, и вы часто видите. *Вы бесплатно получаете преимущество Связь (Connection) с Губернатором города стоимостью 3 пункта.*

Тройка кубков: Вы никогда не испытывали недостатка в друзьях. *Вы бесплатно получаете два преимущества Связи (Connections) стоимостью 2 пункта каждое и одно преимущество Связи стоимостью 1 пункт.*

Четверка кубков: Один из принцев Водачче оценил ваши спо-

собности, и вы стали членом его партии. Однажды вы спасли ему жизнь, а ваш принц такого не забывает. *Вы бесплатно получаете преимущество Членство: Рука Господина (Membership: Lord's Hand).*

Пятерка кубков: Когда вы были подростком, у ваших родителей начались серьезные финансовые трудности. У семьи не было выбора, и вас отдали в куртизанки. Со временем положение вашей семьи улучшилось, а вы узнали многое о жизни водаччанского дворянства. *Вы бесплатно получаете умение Куртизанка (Courtesan) и два преимущества Связи (Connections) стоимостью 2 пункта каждая.*

Шестерка кубков: Ваш род очень древний и другие аристократы относятся к вам с уважением. *Если вы приобретете преимущество Аристократ (Noble), его стоимость будет на 5 НР меньше, чем обычно.*

Семерка кубков: Когда вы появились на свет, ведьмы судьбы не смогла предсказать ваше будущее. Похоже, силы Сорте попросту не действуют на вас. *Когда против вас используется магия Сорте, вы должны бросить кубик, для того чтобы определить, какой нитью воспользовалась ведьма (1–2 Кубки, 3–4 Монеты, 5–6 Мечи, 7–8 Посохи, 9–0 нити не были использованы). Вы не вытягиваете карту для определения будущего.*

Восьмерка кубков: Вы много путешествовали и видели места, о которых другие люди могли только мечтать. *Вы никогда не страдаете от штрафа на 2 неудерживаемых кубика за то, что находитесь в чужом городе или культурной среде и получаете 4 НР на изучение иностранных языков.*

Девятка кубков: Подрастая, вы поняли, что острота ваших чувств и знание окружения — ваша самая надежная защита в Водачке. *Вы бесплатно получаете преимущества Острые чувства (Keen Senses) и Боевые рефлексy (Combat Reflexes).*

Десятка кубков: Когда вы были ребенком, Ведьма Судьбы прокляла вас, чтобы вы «жили в интересные времена». С тех самых пор вы оказались в неконтролируемом вихре событий. *Вы бесплатно получаете преимущество Джек Дурная Погода (Foul Weather Jack).*

Настоящее

Эти события описывают текущую ситуацию, в которой оказался персонаж. С ними вскоре придется считаться, нравится вам это или нет.

Туз монет: Внезапно вы проявили способности, о которых раньше не подозревали. *Вы бесплатно получаете два любых Умения.*

Двойка монет: Недавно с вами произошло больше романтических событий, чем вы рассчитывали. Сразу три человека проявили к вам интерес, и вы до сих пор не поняли, кто вам больше нравится. *Вы получаете три прошлых Роман (Romance) стоимостью 1 пункт каждое бесплатно.*

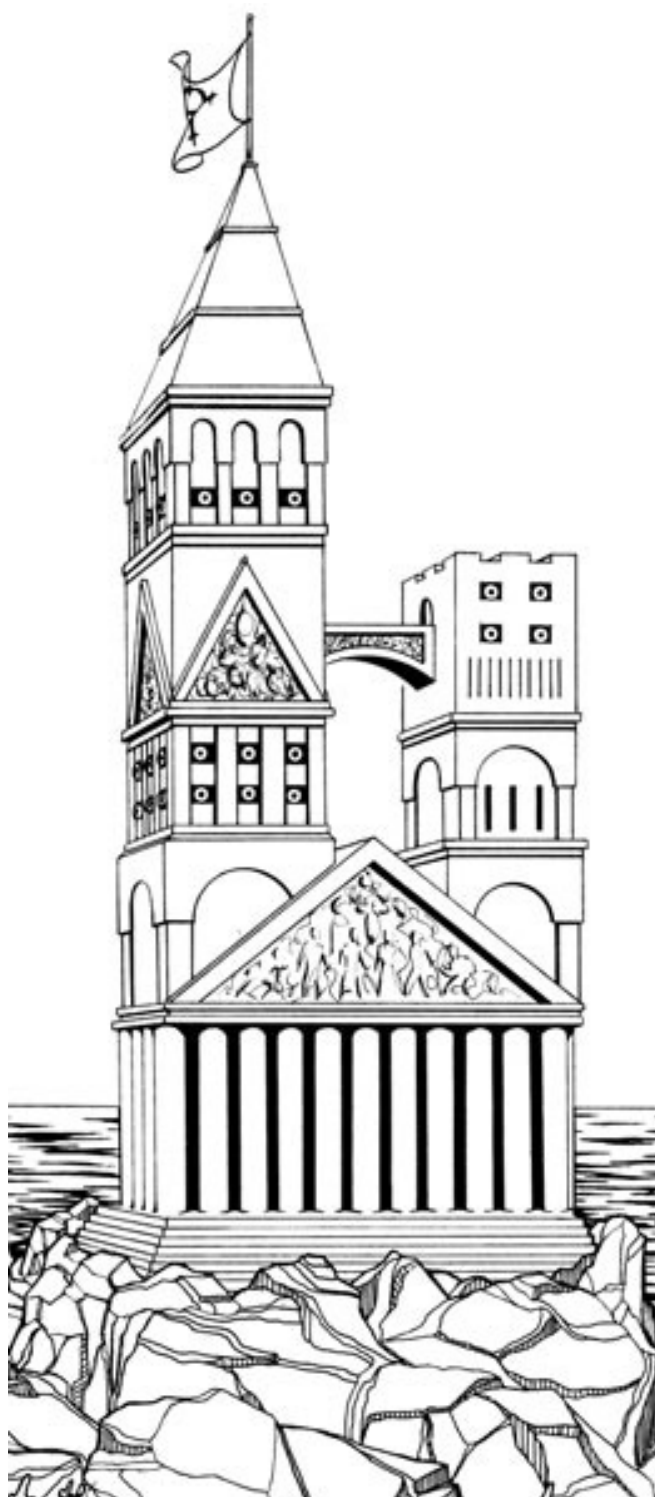
Тройка монет: Ваши труды оценили по достоинству, представители власти собираются наградить вас. *На протяжении трех месяцев вы получаете удвоенный месячный доход.*

Четверка монет: Недавно вам досталась крупная сумма денег. Вы должны были разделить ее с одним из родственников, но вместо этого присвоили все себе. *Вы бесплатно получаете преимущество Наследство (Inheritance) стоимостью 3 пункта и прошлое Соперничество (Rivalry) стоимостью 2 пункта.*

Пятерка монет: Тяжелые времена прошли, но они укрепили вас. *Вы бесплатно получаете преимущество Стойкость (Toughness).*

Шестерка монет: Однажды привлекательный мужчина спас вас от неизбежной смерти, и вы подружились. Он пригласил вас вступить в свой орден. *Вы можете вступить в ряды Ордена Розы и Креста (Membership Rose & Cross) бесплатно. Если вы отклоните предложение, то бесплатно получите преимущество Связи с Рыцарями (Connections) стоимостью 3 пункта.*

Семерка монет: В своем родном городе вы заняли пост губернатора. Однако, поднявшись вверх по социальной лестнице, вы боитесь, что тайна вашей родословной будет открыта. *Вы бесплатно получаете преимущество Губернатор (Governor) и прошлое Лоренцо (Lorenzo) стоимостью 2 пункта. При этом вы должны взять не-*



достаток Слабость (Weakness). Приобретение добродетели Сила (Strength) для вас невозможно.

Восьмерка монет: На прошлой неделе вы участвовали в поединке с дворянином, который привел с собой ведьму судьбы. Во время стычки, женщина попыталась изменить ваши нити, но издала ужасающий крик и скрылась в ночи. *Ваш рейтинг Страх для ведьм судьбы равен 3. Когда они пытаются взглянуть на ваши нити судьбы, то видят черную нить, бегущую к ним от вашего тела. Почему это происходит — решать мастеру.*

Девятка монет: Вы очень привлекательны. *Вы бесплатно получаете преимущество Внешность: Выше среднего (Above Average Appearance).*

Десятка монет: Ваша семья дала вам лучшее образование, которое только могла себе позволить. *Вы бесплатно получаете преимущества Академия и Университет (Academy & University).*

Туз кубков: Вы выросли и решили стать священником. *Вы бесплатно получаете преимущество Духовный сан (Ordained).*

Двойка кубков: Богатый друг подарил вам слугу. Товарищ сам платит ему жалование и заботится обо всем, что ему нужно. *Вы бесплатно получаете преимущества Слуга (Servant) и Связь (Conection) стоимостью 2 пункта.*

Тройка кубков: Вы осознали, что репутация бунтаря увеличивает число людей, решивших завести с вами романтические отношения. *Вы бесплатно получаете преимущества Негодяй и Опасная красота (Scoundrel & Dangerous Beauty).*

Четверка кубков: Вам сделали два заманчивых предложения, но принять вы можете только одно из них. *По желанию вы можете стать членом любого тайного общества или получить преимущество Наследство (Inheritance) стоимостью 5 пунктов.*

Пятерка кубков: Старый водаччанский аристократ взял вас под свое крылышко и поведал вам тайны успешной торговли. *Вы бесплатно можете взять любое умение и распределить по его кнакам три дополнительных пункта опыта.*

Шестерка кубков: Вы стали военным, но повели себя так, что стали непопулярны среди командования. *Вы бесплатно получае-*

те преимущества Неукротимая воля (Indomitable Will) и Офицер (Commission) стоимостью 2 пункта.

Семерка кубков: Вы получили известность, как интеллектуал и разносторонний человек. Слава бежит впереди вашего имени. *Вы бесплатно получаете Легендарную Характеристику (Wits) и преимущество Лингвист (Linguist).*

Восьмерка кубков: Один из своих принцев взял вас под свое крылышко. *Вы получаете бесплатное преимущество Патрон (Patron) стоимостью 8 пунктов, но при этом вы должны опасаться политических махинаций со стороны других принцев Водачке.*

Девятка кубков: Недавно вы совершили доблестный поступок, который у всех на слуху. *Вы бесплатно получаете преимущество Благодарность (Citation).*

Десятка кубков: Вы слышали, что один из ваших поклонников решил добиться вашего внимания, прибегнув к услугам Ведьмы Судьбы. Вы должны соблюдать осторожность в отношениях, ведь вашими чувствами могут манипулировать. *Вы получаете прошлое Роман (Romance) стоимостью 2 пункта. Вам не особенно нравится воздыхатель, на службе которого находится служанка (особенность Воддачанский слуга) — полнокровная ведьма судьбы.*

Будущее

Данные события произойдут в ближайшем будущем героя. Они являются следствиями прошлого или тех решений, что герой скоро предпримет. Мастер, знающий о будущем персонажа должен постараться ввести означенные ниже события в ход приключения.

Туз монет: Дары не бывают бесплатными (Обязанность [Obligation] 2).

Двойка монет: Смотри, на что соглашаешься (Обрученный [Betrothed] 2).

Тройка монет: Вскоре ты встретишь высокого и загадочного незнакомца (Роман [Romance] 2).

Четверка монет: Дай жизни идти своим чередом (Охота

[Hunting] 2).

Пятерка монет: Не бери чужого (Жертва охоты [Hunting] 2).

Шестерка монет: Сказанного не воротишь (Кодекс чести [Code of Honor] 2).

Семерка монет: Секреты порой становятся известны всем (Лоренцо [Lorenzo] 2).

Восьмерка монет: Будь осторожен в духовных странствиях (Клятва [Vow] 2).

Девятка монет: Выбирай, и выбирай скорее (Обрученный [Betrothed] 1 и Роман [Romance] 1).

Десятка монет: Твоя семья всегда поддерживает тебя, будь готов ответить тем же (Обязанность [Obligation] 2).

Туз кубков: Вскоре Церковь разлучит тебя с кем-то (Потерянная любовь [Lost Love] 2).

Двойка кубков: Будь осторожен и в кругу друзей (Соперничество [Rivalry] 2).

Тройка кубков: Темная сила будет мешать тебе (Заклятый враг [Nemesis] 2).

Четверка кубков: Искушениям стоит противиться, но поддавшись им, ты не разрушишь мир (Проигравший [Defeated] 2).

Пятерка кубков: Скоро ты согласишься на то, о чем всегда будешь жалеть (Обязанность [Obligation] 1 и Долг [Debt] 1).

Шестерка кубков: Ты не тот, кем кажешься (Истинная личность [True Identity]).

Семерка кубков: Люди видят то, что хотят видеть (Ошибка [Mistaken Identity]).

Восьмерка кубков: Тебе предстоит борьба разума и чувств (Вендетта [Vendetta] 1 и Роман [Romance] 1).

Девятка кубков: Держи свои мысли при себе (Проклятый [Cursed] 2).

Десятка кубков: Блаженство в неведении (Амнезия [Amnesia] 2).

НОВЫЕ ПРАВИЛА СОРТЕ

Ведьмы судьбы обладают силой, которая находится за пределами возможностей других магов — они могут управлять самой судьбой. Нижеприведенные абзацы содержат расклады карт Сорте, связанные с этим умением, а также новое умение, связанное с самой ужасной способностью водаччанских ведьм.

Новый кнак сорте

Черная нить (Black Strand)

Ведьмы Судьбы знают, что черная нить связана с надвигающейся смертью. Она не всегда появляется перед смертью конкретного человека, но ее формирование неизбежно завершается гибелью жертвы. Черную нить нельзя натянуть, ее нельзя создать, подтянуть или перерезать. Ведьмы судьбы, знающие о существовании описываемого кнака, могут видеть момент формирования нити. Кроме того, иногда они могут выглядеть моложе, чем они есть на самом деле (см. Черный расклад). Описываемую способность могут использовать лишь мастера и адепты Сорте.

Расклады карт Сорте

Ведьмы судьбы могут проводить сложные ритуалы с использованием карт Сорте. Для проведения ритуала ведьма должна обрести мастерский статус в работе с нужным типом нитей. Ей понадобится колода Сорте и непрерывное десятиминутное сосредоточение. Далее ведьма раскладывает карты определенным способом и следует правилам расклада, не забывая об опасности Плетей Судьбы. Использование карт Таро вместо бросков кубиков может сделать моделирование ритуала более интересным.

Расклад Монет (Ученик)

Один из простейших раскладов, известных ведьмам судьбы. Для его выполнения ведьма должна выбрать из колоды все карты Монет, перемешать их и не глядя выбрать три любые карты. При этом вторая карта должна лечь на первую крест-накрест, а третья на первую и вторую. Совершая расклад, ведьма стремится принести человеку, для которого совершается ритуал, удачу в денежных делах.

Для осуществления расклада ведьма судьбы должна потратить 1 кубик драмы, или же проситель должен потратить 2 кубика драмы. Ведьма судьбы кидает взрывающиеся кубики, число которых равно рангу ее умения Монет (можно не кидать кубик, а тащить число карт равное рангу кнака. При этом карты Двора считаются 10-ми). Полученное число прибавляется к доходу просителя на следующий месяц. Ведьма может производить расклад так часто, как только может сама или ее проситель.

Расклад Кубков (Ученик)

Еще один простой расклад. Для его инициации ведьма должна извлечь из колоды все карты Кубков, перемешать их и не глядя выбрать три любые. При этом вторая карта должна лечь на первую крест-накрест, а третья под первую и вторую. Совершая расклад, Ведьма стремится усилить влечение определенного человека к просителю. По сути дела ведьма совершает приворот, действие которого ограничено во времени.

Для осуществления расклада ведьма судьбы должна потратить 2 кубика драмы, или же проситель — 4 кубика драмы. Ведьма судьбы кидает взрывающиеся кубики, число которых равно рангу ее умения Кубков (можно не кидать кубик, а тащить равное рангу кнака число карт, при этом карты Двора считаются 10-ми). За каждые 15 пунктов, проситель получает 1 неудерживаемый кубик, применяемый во время броска на Очарование против определенного человека в течение месяца. Ведьма может производить расклад так часто, как только может сама или ее проситель.

Расклад Посохов (Адепт)

Более сложный расклад — не по физической составляющей, а по силе СORTE, требуемой для его совершения. Аналогично предыдущим раскладам, ведьма должна выбрать из колоды все карты Посохов, перемешать их и не глядя выбрать три любые. При этом вторая карта должна лечь на первую крест-накрест, а третья — слева от них. Совершая расклад, Ведьма стремится увеличить влияние и авторитет просителя.

Для осуществления расклада ведьма судьбы должна потратить 3 кубика драмы, или же проситель — 6 кубиков драмы. Ведьма судьбы кидает взрывающиеся кубики, число которых равно рангу ее умения Посохов (можно не кидать кубик, а тащить равное рангу кнака число карт, при этом карты Двора считаются 10-ми). Полученное число прибавляется к Репутации просителя на следующий месяц. Ведьма может производить расклад так часто, как только может сама или ее проситель.

СОРТЕ И МУЗЫКА

Некоторые ведьмы судьбы вплетают свои нити в музыкальные композиции, влияя тем самым на звуки и ритм. Правильно созданные эффекты, позволяют слушателю испытать новые, более сильные впечатления. Конечно, редкие ведьмы судьбы могут заявить о своих правах на музыкальные произведения, поскольку самыми успешными композиторами остаются мужчины.

Мастер может позволить ведьме судьбы использовать магию СORTE для улучшения кнака Композитор (Composer). За каждый ранг в СORTE колдунья может получить один неудерживаемый кубик к любой проверке, вовлекающей использование кнака Композитор. Бонус от кубиков проявляется лишь в том, случае, если величина кнака больше 2. Особо сложные музыкальные произведения могут требовать использования кубика Драмы для активации магических эффектов.

Расклад Мечей (Адепт)

Самый сложный и ценный расклад для ведьмы судьбы уровня Адепт, которая вкладывает силу Сорте в оружие. Для этого ведьма должна вынуть из колоды все карты Мечей, перемешать их и не глядя выбрать три любые. При этом вторая карта должна лечь на первую крест-накрест, а третья — справа от них.

Для осуществления расклада Ведьма Судьбы должна потратить 4 кубика драмы, или же проситель — 8 кубиков драмы. Это добавит 1 кубик Судьбы к оружию просителя (см. описание преимушества Оплетенное лезвие [Twisted Blade]). Нити мечей могут зачаровать лишь простое оружие, мечи-загадки, лезвия из драхенайзена не поддаются этой магии. Ведьма может производить расклад так часто, как только может сама, но при этом дарованное количество кубиков Судьбы не может превышать ее ранга в кнаке Мечей. По собственному желанию ведьма может отменить действие любого кубика Судьбы, вызванное ее ритуалом.

Черный расклад (Мастер)

Черный расклад кажется простым, но в действительности он подвластен лишь самым могущественным ведьмам судьбы, которые выполняют его только для себя. Для совершения ритуала ведьма должна использовать особую масть Черепа. Такие карты чрезвычайно редки в Тейе. Подобно другим мастям, масть черепа состоит из десяти базовых карт и карт Двора. Кроме того, в колоду может быть включена карта Башни из Старших Арканов. В начале ритуала Ведьма перемешивает карты и завязывает себе глаза. Из колоды выбираются две карты, причем вторая кладется поверх первой. Цель тайного ритуала — омоложение или сохранение молодости, несмотря на возраст. Это не влияет на продолжительность жизни ведьмы, но до самой смерти она может выглядеть молодой. Но если ведьме выпадает карта Башни, предыдущие Черные расклады мгновенно утрачивают силу.

Для осуществления расклада ведьма судьбы должна потратить 5 кубиков драмы. Ведьма судьбы кидает взрывающиеся кубики, число которых равно рангу ее умения Черных нитей (можно не кидать



кубик, а тащить равное рангу кнака число карт, при этом карты Двора считаются 10-ми). За каждые 15 пунктов просительница добавляет один год к пределу своего возраста (Средний и Старший возраст, см. раздел Старение в «Руководстве мастера по 7-му морю»). Так, после добавления года, ведьма судьбы будет выглядеть как женщина среднего возраста, когда ей будет 27–45 лет. Ведьма может проводить ритуал так часто, как хочет, но если ей выпадет Плеть Судьбы, она будет выглядеть на свой возраст.

Расклад Арканов (Мастер)

Расклад Арканов — самое сильное действие Сорте, известное Ведьмам Судьбы. Вместо расклада карт ведьма создает гобелен, в

который вплетает нити судьбы. Для этого ведьма выбирает из колоды одну карту Великих Арканов и тклет гобелен с изображением нужного человека на фоне изображения карты. Действие ритуала столь сильно, что может изменить даже личность выбранного человека. Трус может стать храбрецом, а святой человек — корыстолюбцем. Со временем личность вернется в прежнее состояние, но обычно к этому времени ей уже нанесен серьезный ущерб.

Создание гобелена требует двух месяцев непрерывной работы и материалов на 50 G. По завершении гобелена, Ведьма Судьбы должна потратить 10 кубиков драмы для того, чтобы вплести в него нити судьбы, придав человеку Тайну (Добродетель или же Недостаток) на 10 месяцев минус 1 месяц за каждый ранг характеристики Resolve объекта воздействия. Все это время Тайна, присущая герою изначально, не действует. Ведьма Судьбы может проводить ритуал так часто, как может, но при этом колдунья не может поддерживать в один момент времени более трех действующих гобеленов.

НОВОЕ ПРОШЛОЕ

Обрученный (Bethrothed)

Ваши родители сосватали вас некому водаччанцу. Вы плохо его знаете, а возможно, даже не виделись с ним. Заключение брака должно реализовать определенные политические или экономиче-

ские надежды рода, не более того. Хотя вы не обязаны любить суженого (и можете заводить романы на стороне, если вы мужчина), вы будете связаны узами брака и, соответственно, определенными обязанностями друг с другом.

Чем больше количество пунктов, связано с описываемым прошлым, тем менее приятна вам предстоящая свадьба.

Кодекс чести (Code of Honor)

Честь для водаччанцев — очень важная вещь (несмотря на расхожее мнение о том, что все водаччанцы бесчестны). Многие обитатели Водачче предпочли бы смерть бесчестью. За каждый ранг, взятый в описываемом прошлом, выберите из нижеследующего раздела правило, которое герой не может нарушить. При нарушении правила, мастер может отобрать у вас кубик драмы. С другой стороны, если вы следуете правилу вопреки вашим целям, мастер может наградить вас дополнительными пунктами ХР.

Лоренцо (только для Водачче) Lorenzo (Vodacce Only)

Ваши предки выходцы из ужасного рода Лоренцо. Вы не унаследовали садизма предков, но если тайна вашего рода откроется, вашей репутации будет нанесен непоправимый удар.

Ранг прошлого, показывает силу ваших родственных связей и уровень возможных бед, которые начнутся после того, когда враги узнают о вашем родстве с Лоренцо.

ПРАВИЛА ЧЕСТИ

Правила чести в Водачке сложны. Они уравнивают идеалы *virtu* (добродетели, см. 4-ю главу книги) и Великую Игру. В принципе их можно свести к небольшому числу основных принципов, которые знает каждый водаччанец. Конечно, не каждый обитатель страны следует им, но все водаччанцы их понимают, и благородные люди стараются их выполнять.

1. Никогда не обижай детей. Они невинны и не понимают Великой Игры, а потому не подвластны ее правилам.

2. По той же причине не приноси вреда матерям и беременным девам. Они должны растить будущих правителей.

3. Ватицинская церковь неприкосновенна. Никогда не вреди ни ее представителям, ни ее учреждениям.

4. Всегда смотри в глаза другим мужчинам. Отвести взгляд – значит сознаться в трусости.

5. Если вытащил меч, то убивай его в ножны лишь тогда, когда он обогрится кровью.

6. Всегда возвращай долги. Человек, не способный вернуть долги теряет свою честь. Так же требуй возвращения своих долгов. Человек, не способный вернуть свои деньги, не имеет реальной силы.

7. Верность семье самая важная вещь в жизни. Человек оскорбивший члена твоей семьи оскорбил тебя лично.

8. Никогда не отказывайся от дуэли. Трус ничего не добьется в этом мире.

НОВЫЕ УМЕНИЯ

Куртизанка (гражданское) Courtesan (Civil)

Куртизанки — это больше, чем просто дженни. Умные, сообразительные и хорошо образованные, они дают советы мужчинам, соблазняют и развлекают их, являясь прекрасными компаньонками во всех смыслах этого слова. Они учатся управлять людьми в своих целях, поскольку лишены той защиты, которую женщине дает семья или муж. Водаччанские куртизанки весьма очаровательны и столь же опасны, сколь соблазнительны. Это умение могут брать только женщины, мужчин ремеслу куртизанки не обучают.

Основные кнаки

Примечание: Вы начинаете приключение, с тремя основными кнаками 1-го ранга. Вы можете приобрести дополнительный основной кнак 1-го ранга за 1 НР.

Актер (Acting): Умение входить в роль и выходить из нее — ваша сильная сторона. Вы можете притвориться представителем другого слоя общества, так как способны изобразить и покорность нищего, и надменность короля. Конечно же, это умение более эффективно в сочетании с правильно подобранным костюмом.

Танец (Dance): Вы умеете танцевать красиво и изящно. Знайки балльных танцев пользуются успехом на дворянских балах, а балетные танцоры вполне могут обеспечить себе приличный уровень жизни, выступая в театре или давая частные выступления.

Этикет (Etiquette): Хотя в некоторых землях во время обеда принято бросать обглоданные кости на пол, очевидно, что дворяне большинства стран могут упасть в обморок, увидев, что какой-то невежа бросил жирную кость прямо на их новый ковер. Вы знаете тонкости правил поведения, которых придерживается дворянство

и можете избежать подобного социального faux pas. При использовании этого навыка в месте, обычаи которого вам неизвестны, вы получаете штрафы в -2 несохраняемых кубика.

Стиль (Fashion): Появившись перед дворянами небрежно одетым, вы можете оскорбить их нежные чувства. Добросовестный придворный постоянно следит за последними веяниями моды, неважно, насколько они смехотворны. Однако, обладая достаточными знаниями, вы сможете выбрать подходящий наряд, даже будучи ограниченным в своих возможностях.

Эскорт (Jenny): Утонченное искусство эскорта и менее благородных услуг.

Массаж (Masseur): Аристократы любят массаж, а вы блестяще умеете его делать.

Незаметность (Unobtrusive): Иногда куртизанка должна оставаться незаметной, пока ее клиент охвачен гневом. Это не искусство прятаться, а скорее умение слиться с окружающей обстановкой. Подобно кнаку Stealth Незаметность позволяет повышать уровень сложности TN, на бросок Wits персонажа, пытающегося увидеть затаившуюся куртизанку.

Дополнительные кнаки

Точный взгляд (Cold Read): Этот навык позволяет вам получать информацию о какой-то личности исходя из ее внешности и привычек. Обратив внимание на мозоли на пальцах, можно определить ведущую руку. Нервный тик может многое сказать внимательному глазу. Используя этот навык, вы всегда сможете вовлечь нужного человека в разговор, имея о нем некоторое представление. Однако чаще всего вам придется применять этот навык для того, чтобы делать встречные броски против стойкости (Resolve) или других навыков.

Умение прятать (Conceal): Женщина, спрятавшая стилет в корсаже платья, сможет защитить себя, хотя и кажется беспомощной. Если вы пожелаете пронести пистолет в хорошо охраняемый балльный зал или отмычки в тюремную камеру, вам понадобится этот навык. Для использования этого навыка вы должны сделать

простой бросок с него. Выброшенное число станет сложностью для каждого, кто мог бы обратить на вас внимание. Каждый обыскивающий вас получает свободный подъем, а если обыск тщателен — 2 свободных подъема.

Слухи (Gossip): Слухи летят быстрее стрел, а раны от них тяжелы. Болтунам всегда есть о чем рассказать, но с этим навыком вы сумеете определять степень достоверности и важности слухов. Кнак можно использовать для сбора информации, как проверка на Lore (Знание).

Нахлебничество (Mooch): Посредством занимательных разговоров, пустых обещаний и обычной наглости вы можете убедить других обеспечивать вас и тратить деньги на ваши нужды. Однако постарайтесь не заниматься этим в одном месте слишком долго — даже самый льстивый гость рано или поздно надоедает.

Соблазнение (Seduction): Нежный шепот страстной женщины поверг в хаос отнюдь не одну империю. Обладая этим навыком, вы можете оказать большее влияние на политику страны, чем сотня вооруженных солдат.

Яды (Poisons): Когда дипломатия отказывает, а военная победа недостижима, для разрешения проблемы может хватить капельки мышьяка. Этот навык позволяет вам выбрать более подходящий для ситуации яд и его дозировку. Кроме того, вы научитесь использовать яд без вреда для собственного здоровья. Правила по использованию ядов могут быть найдены в «Руководстве Мастера».

Политика (Politics): Политика — это власть, и каждый по-настоящему умный придворный понимает это. Вы можете предчувствовать взлеты и падения влияния того или иного дворянина и определить, за кого нужно держаться, чтобы быстрее подняться наверх.

Искренность (Sincerity): Даже самая искусная ложь бесполезна, если слушатель заметит нервную дрожь или пару опущенных бегающих глаз. Если навык Оратор позволяет подобрать слова для того, чтобы развлечь или подчинить человека, Искренность заставляет слова казаться правдивыми.

Проводник (гражданское) Guide (Civil)

Города Водачке — хитроумные лабиринты высоких зданий и узких улиц. Тот, кто не является местным жителем, пусть даже это водаччанец из другого города, часто теряется или сбивается с пути. Многие местные жители часто нанимаются проводниками для путешественников. Большинство проводников знакомо с одним конкретным городом, который они знают, как свои пять пальцев. Если в городе мало приезжих, проводники работают кучерами и гондольерами.

Основные кнаки

Примечание: Приобретая умение, вы получаете 2 основных кнака 1-го ранга, а также кнак Уличная Навигация (Street Navigation) 1-го ранга. Вы можете приобрести дополнительные основные кнаки 1-го ранга за 1 НР каждый.

Лазание (Climbing): Вы знаете, как найти точку опоры для рук и ног, как использовать снаряжение для лазания и как найти самый легкий путь для подъема. Если вас атакуют, когда вы лезете куда-то, этот навык используется в качестве защитного.

Верховая езда (Ride): Вы умеете ездить верхом. Проверка навыка требуется, если вы хотите заставить лошадь совершить какое-либо необычное действие, такое, как галоп (TN=15) или прыжок через препятствие (TN=20). Хорошо тренированная лошадь понижает сложность проверки на 5 пунктов.

Скрытность (Stealth): Скрытность — искусство оставаться незамеченным. Вы можете использовать его для того, чтобы пробраться в места, вход в которые вам запрещен, скрыться от преследователей или чтобы не быть застигнутым в компрометирующей ситуации. Обычно этот навык используется для встречного броска против Разума (Wits) того, кто мог бы вас заметить.

Уличная навигация (Street Navigation): Без этого кнака вы быстро потеряетесь в незнакомой части города. Успешная проверка

кнака поможет вам собрать информацию о местности (сложность определяет Мастер). Если вы используете кнак в незнакомом городе, то получаете штраф на 2 неудерживаемых кубика.

Выживание (Survival): Сбор ягод и орехов не слишком увлекателен, но зачастую оказывается необходимым для того, чтобы выжить зимой или в незнакомой местности. Использование этого умения всегда даст вам достаточно пищи для того, чтобы остаться в живых, хотя, возможно, вам придется питаться мышами, термитами и личинками. Правила по использованию этого навыка находятся в Руководстве Мастера.

Чтение следов (Tracking): Вы знаете, какие следы оставляют люди и животные при движении по лесу: сломанные ветки, раздавленные листья, отпечатки ног в грязи. Еще более впечатляет возможность определить, насколько давно здесь был прошедший, хотя это довольно сложно. Как правило, этот навык используется во встречах бросках против Скрытности прошедшего.

Знание знаков (Trail Signs): Охотники имеют собственный язык, используемый ими для своих нужд. В нем используются осторожно согнутые веточки, сложенные кучкой камни и надрезы на коре деревьев. Эти знаки могут послужить указателями пути, предупреждением об опасности или обозначением рыбного места. В Книге Мастера есть список сложностей для пользования этим навыком, а также примеры возможных знаков. Успешный бросок с этого умения означает то, что человек, для которого вы оставляли этот знак, заметит его, проходя мимо.

Дополнительные кнаки

Засада (Ambush): Вы научились выбирать подходящие места для засады, а также обнаруживать чужую засаду. Правила по использованию навыка изложены в разделе Драма в Книге Игрока по 7-му морю.

Картография (Cartography): Используя набор картографических инструментов, вы можете создавать точные карты. За надежную карту, проданную подходящему покупателю, можно выручить хорошие деньги. Успешный бросок с этого навыка позволяет соз-

дать четкую и точную карту, но провал броска может безжалостно выбросить корабль, идущий по ней, прямоком в Седьмое море.

Навигация (Navigation): Используя морские карты и набор навигационных инструментов, вы способны проложить курс, по которому сможет пройти корабль, чтобы, плывя за пределами видимости берегов, не затеряться в море. Кроме того, вы способны указать рулевому нужное направление. Успешный бросок с этого навыка прокладывает верный курс. Провал вполне может означать то, что вас протащат под килем за то, что все оказались затерянными где-то в море. Ваш мастер имеет правила по навигации в своем руководстве.

Чувство направления (Direction Sense): Ориентируясь по звездам, Солнцу и другим известным вам знакам, вы всегда можете определить направление на Север. Данный кнак позволит вам сохранить верное направление пути как в незнакомом городе, так и в чаще. Но в темноте и в однообразной местности ориентироваться будет предельно сложно.

Плавание (Swimming): Если вы не слишком тяжело нагружены, вы отлично справитесь с тем, чтобы не пойти на дно (за исключением встречи с акулой или шторма). Ваш мастер имеет правила по плаванию в своем руководстве.

НОВЫЙ КНАК

Торговец, основной кнак Merchant Skill Basic Knack

Парфюмер (Perfumer): Данный кнак используется для создания парфюма и дорогих духов.

НОВЫЕ ФЕХТОВАЛЬНЫЕ ШКОЛЫ

В Водачке лезвия мечей также быстры, как языки их владельцев. Мужчина, не умеющий фехтовать, обречен на быструю смерть.

Бернулли (Bernoulli)

Страна происхождения: Водачке

Бернулли привозят из Империи Полумесяца не только артефакты, но и знания. Если в фехтовании кресенты используют ятаган, то школа Бернулли применяет западную кавалерийскую саблю. Фехтовальщики Бернулли удерживают противника на расстоянии при помощи взмахов сабли, пока противник не ослабнет или не откроется.

Основной недостаток школы — ее ориентация на защиту, а также особенности оружия, снижающие точность ударов. С другой стороны, фехтовальщиков Бернулли сложно ранить, они могут держать соперника на расстоянии долгое время, почти не уставая.

Базовые умения: Фехтование, Рукопашный бой (Fencing, Pugilism)

Фехтовальные кнаки: Beat (Fencing), Corps-a-corps, Lunge (Fencing), Exploit Weakness (Bernoulli School)

Начинающий: Учеников школы Бернулли учат использовать саблю, как защитное оружие. Выпады противника должны отбиваться взмахами ее лезвия. Новичок Бернулли добавляет ранг своего Мастерства, к сложности (TN) вражеского попадания.

Специалист: Вы обучены фехтовальному маневру, известному как fleche. Вы направляете лезвие на голову противника и быстро приближаетесь к нему. Для этого вы можете сделать обычный Выпад (Lunge), но при этом из означенного выше броска следует вычесть любое число дополнительных кубиков Действия. Каждый

отданный кубик действия дает один неудерживаемый кубик урона и увеличивает сложность (TN) Активной защиты против вашего нападения на 5 пунктов. Кроме того, вы повышаете свой ранг в кнаке Выпад (Lunge) на 1 ранг. Максимальное значение ранга в данном случае может достигнуть 6. Если максимальный ранг кнака не достигнут сразу же, герой может достичь его позже, заплатив 25 XP за повышение с 5 до 6.

Мастер: Мастера Бернулли могут переводить защиту в атаку, даже отступая или уклоняясь. Каждый раунд вы можете перебросить один неудачный бросок Атаки.

Каппунтина (Cappuntina)

Страна происхождения: Водачче

Эта школа не признается Гильдией фехтовальщиков, но женщины Водачче считают ее своей величайшей ценностью. Каппунтина служит главным образом для самозащиты, ее название означает «шпилька». Цель школы — обеспечить безопасность женщины, когда рядом нет мужа. Оружием Каппунтины являются метательные ножи, которые легко спрятать в рукаве или в прическе.

Основное достоинство школы — удивительная скорость атаки. Ее приверженцы учатся выводить противника из строя, раня его в руки, повреждая ему связки и нанося удар, если защита не удалась. Многие последовательницы школы используют тактику «ударь и беги».

Слабостью Каппунтины является недостаток выдержки в продолжительных поединках. Если последовательница школы не сумела быстро вывести противника из строя, она вряд ли сможет остановить его. Мастера Каппунтины могут обезвредить противника еще до нападения, а затем скрыться, избежав поединка.

Базовые умения: Нож, Исполнитель (Knife, Performer)

Фехтовальные кнаки: Pin (Knife), Throw (Knife), Trick Shooting (Knife), Exploit Weakness (Cappuntina)



НОВЫЕ ФЕХТОВАЛЬНЫЕ КНАКИ

Пришпиливание (Нож), Pin (Knife): Вы можете использовать этот кнак для того, чтобы пришпилить руку противника к какой-либо поверхности (например, к деревянному столу или косяку). Для этого вы должны бросить во врага одно метательное оружие, вы должны использовать этот кнак вместо кнака Атака (к сложности попадания TN добавляется величина 10, которая не может быть понижена кнаком Обманный бросок). В случае успеха рука противника оказывается пригвожденной, и он роняет то, что держал в

ней. Освобождение от пришпиливания занимает 1 Действие. Данный кнак может быть использован лишь против человека, одетого в мягкую одежду. Пришпиливать к дереву человека в драхенайзене и сложно и не разумно.

Обманный бросок (Нож), Trick Shooting (Knife): За каждый ранг в данном кнаке вы вычитаете 5 пунктов из штрафа, накладываемого на ваш выстрел (из-за укрытий, дальности действия оружия и т. д.) Обманный бросок не может менять сложность самой атаки и не может добавить подъемы к урону. Но бонус, накладываемый кнаком, может быть применен к Прицельному выстрелу. Например, TN цели равен 15, боевые условия накладывают на эту величину дополнительную сложность, равную 15 (например, для прицельного броска в руку). Персонаж, обладающий 5 рангом в кнаке Обманный бросок, может нивелировать дополнительную сложность, но не понизить базовый TN цели.

Начинающий: Начинающие последователи Каппунтины учатся быстро хватывать и метать оружие. Они не получают штрафа на левую руку при метании ножа. Вытаскивание и метание считается одним действием. Кроме того, кнак Метание (Нож) они приобретают по той же цене, что и основной.

Специалист: Специалисты Каппунтины могут одновременно метать в противника несколько ножей — количество которых равно рангу их Мастерства. Все ножи, брошенные в одной атаке, должны быть направлены в одну цель, при этом персонаж совершает единственный бросок атаки. В случае успеха все ножи попадают в цель, нанося противнику по 1k1 пункту урона (два ножа наносят 2k2 пункта урона, три ножа 3k3 пункта урона и т. д.).

Мастер: Мастера Каппунтины могут вывести из строя сразу нескольких противников, за один бросок. То есть, каждый нож может быть направлен в свою цель, но броски атаки для каждой цели совершаются отдельно друг от друга. Кроме того, за каждый нож, оставшийся в руке (всего их может быть 3 в одно действие), герой получает один свободный подъем для следующей атаки оставшимся ножом.

Вилланова (Villanova)

Страна происхождения: Водачче

Вилланова известны как хитроумные политические манипуляторы. Их фехтовальное искусство столь же опасно, как и создаваемые ими интриги. Школа Вилланова отличается быстрыми ответами на вражеские удары, а также использованием подлых приемов. Ученики постигают искусство фехтования в закрытой академии, которая построена в глубине материковых болот, на земле Виллановы. Говорят, что все выпускники школы обязаны присягнуть на верность семье принца. Впрочем, распространенность школы заставляет усомниться в достоверности этих слухов.

Сильнейшая сторона Виллановы — способность обращать удары соперника против него самого. Для осуществления подобного действия используется специальный прием, называемый Отпор (Stop-thrust). Ваше лезвие отражает лезвие противника, которое наносит вред своему хозяину.

В бою адепты школы активно применяют финты и другие ложные выпады, позволяющие скрыть от противника свои намерения.

Самоуверенность представителей школы порой бывает чрезмерной. Многие ученики Виллановы совершают ошибку, недооценивая своих противников. Жизнь их кончается печально и быстро.

Горькая ирония судьбы заключается в том, что Вилланова — школа осторожных фехтовальщиков, но осторожные фехтовальщики, по тем или иным причинам, предпочитают менее активные школы.

Базовые умения: Нож, Фехтование (Knife, Fencing)

Фехтовальные кнаки: Double-parry (Fencing/Knife), Feint (Fencing), Stop-thrust (Fencing), Exploit Weakness (Villanova).

НОВЫЕ ФЕХТОВАЛЬНЫЕ КНАКИ

Отпор (Фехтование), Stop-thrust (Fencing): Прием, сочетающий в себе парирование и контратаку. Во время вражеского нападения вы можете потратить Действие (Текущее или Удержанное, но не Прерванное), чтобы воспользоваться Отпором. Для проведения атаки вы должны совершить бросок на Wits (Разум) + Stop-thrust вместо броска на Атаку. В случае успеха вы наносите противнику 3k2 пункта урона. Если ответный удар наносит противнику Драматическую рану, то атака, которую он собирался совершить, не происходит.

Начинающий: Новички школы Вилланова учатся применять вспомогательное оружие, которое легко спрятать. Используя нож в левой руке, вы не получаете штрафа на ведущую руку. Кроме того, вы получаете один свободный подъем, используя кнак Парирование (Нож). Новички школы частенько используют эфес с кольцами, описание которого вы сможете найти на следующих страницах книги.

Специалист: Специалисты обучены скрывать свои истинные движения посредством финтов. Достигнув описываемого уровня, вы получаете один свободный ранг в кнаке Финта. Максимальное значение ранга в данном случае может достигнуть 6. Если максимальный ранг кнака не достигнут сразу же, герой может достичь его позже, заплатив 25 ХР за повышение с 5 до 6.

Мастер: Мастера школы умеют провоцировать врага на удар, открываясь. В начале каждой фазы вы можете понизить свой TN защиты на 5 пунктов до минимального значения 5. Если при пониженном TN вы осуществляете Отпор, ваш герой получает по одному свободному подъему на успешное исполнение Отпора за каждые пониженные 5 пунктов TN.

НОВЫЕ ДОСТОИНСТВА

Связь с кимбрами (3 пункта)

Cymbr Connection (3 points)

От рождения, либо по причине какого-либо поступка вы заслужили доверие странников-кимбров. Вы знаете, где находятся их поселения, и понимаете знаки, которые они используют для общения друг с другом. Вы можете воспользоваться этими знаками, чтобы попросить у них помощь или укрыться в одной из общин.

Кимбры знают вас и верят вам. Они будут вести себя дружелюбно по отношению к вам и вашим товарищам (старайтесь не разрушать эту дружбу).

Губернатор (6 пунктов, только для водаччанцев)

Governor (6 points, Vodacce Only)

Под вашим управлением находится часть материковой территории. Раз в месяц вы получаете от своего Принца внушительную сумму денег на развитие провинции: постройку дорог, выплату жалования страже и решение других важных проблем. Чин губернатора дает большие преимущества, но требует серьезной работы. Большинство губернаторов принимает активное участие в Великой Игре. Будьте осторожны, если желаете сохранить благополучие.

Ваш стартовый доход оказывается равен 1000 G. С другой стороны, ваш месячный доход не определен. Каждый месяц вам выплачивают 50 G, но вы можете попытаться растратить казенные средства. Для этого, вы должны совершить бросок Wits (Разум) + Accounting (Оценивание) против сложности, равной 5 + 5 дополнительных пунктов за каждые 50 G, которые вы собираетесь рас-

тратить. Если бросок проваливается, ваша растрата замечена. Мастер расскажет, что с вами случилось впоследствии.

Членство: рука господина
(4 пункта, только для водаччанцев)
Membership: Lord's Hand
(4 points, Vodacce Only)

Вы исполняете волю принца. Вам прощаются все, совершенные на территории Водачче преступления, при условии того, что вы совершали их по приказу своего господина.

Требования к членству: Национальность — Водачче, Wits не менее 3, Rapache не менее 3, не менее 10 НР должны быть потрачены на кнаки Придворного. У вас не должно быть больше трех воинских умений.

Деятельность: Выполнять приказы принца, сообщать ему об измене.

Преимущества: За комнату, пищу и экипировку платит ваш господин. Если вы действуете по воле Принца, по водаччанскому закону ваши действия не могут быть наказаны. За ваши действия отвечает господин.

Иммунитет к яду (1 пункт)
Poison Immunity (1 point)

Один из видов отравы для вас безопасен. Вы можете пить его спокойно, как материнское молоко. Иммунитет может быть как врожденным, так и приобретенным.

Вы обладаете иммунитетом к одному виду яда, а значит, его эффекты на вас не действуют. Данное преимущество можно брать несколько раз для различных ядов.



Скаровезе (различное) Scarovese (Varies)

Все водаччанцы изучают работы Скаровезе, но вы особенно хорошо понимаете их. Вы можете воспользоваться его уроками, чтобы утаить свои действия, отвести от себя обвинения и преуспеть в Великой Игре.

Если вы потратите 1 НР за данное преимущество, ваш герой может стать NPC, только если его репутация достигнет значения -40. Если вы потратите на данное преимущество 3 НР, это может произойти только при понижении репутации до -50 пунктов.

Оплетенное лезвие (различное, Водачче) Twisted Blade (Varies, Vodacce)

Иногда ведьмы оплетают нитями судьбы новое оружие, улучшая его качество. Подобные лезвия пользуются большой популярностью среди аристократов Водачче. При желании ведьмы могут присоединить нити не только к мечам и рапирам, но также к пистолетам и другим видам оружия.

За каждые 2 пункта НР ваше оружие получает 1 Кубик Судьбы. Лезвие судьбы может получить не более 5 кубиков. Их можно потратить на бросок, действия, связанные с эффективностью оружия (бросок атаки, бросок урона, проверки фехтовальных кнаков, проверка активной защиты и т. д.). Каждый потраченный кубик судьбы прибавляет 1к1 к результату броска. Кубики Судьбы восстанавливаются в начале следующего Акта. Лишь герои-ведьмы могут присоединить нити Судьбы к оружию (см. раздел Новые правила Сорте).

Несвязанный
(15 пунктов, Водачче, только мужчины)
Unbound (15 points, Vodacce, Male only)

Раз в поколение в Водачче рождаются мужчины, не подвластные нитям судьбы. От таких людей не исходят нити, а Сорте не оказывает на них действия. Ведьмы не могут читать будущее подобных людей. Несвязанные (так этих людей называют ведьмы), могут стать как величайшими героями, так и ужасающими злодеями Водачче.

Вы имунны к магии Сорте. Все нити, прикрепленные к вам, ведьмы видят как Карты двора. Более того, в поединке с Ведьмой Судьбы ваш показатель Страх, по отношению к колдунье, будет равным 2.

Акцент Водачче (0 пунктов, Водачче)
Vodacce Accent (0 points, Vodacce)

По акценту можно определить, откуда прибыл герой. Только тот, кто хорошо знает язык, может определить акцент. На территории Водачче существует четыре основных языковых акцента: Мантуанский, Терамо, Ареме Кандиде и Островной. Бродяги-кимбры имеют собственный акцент. Знание конкретного акцента может упростить или усложнить изучение некоторых иностранных языков (см. нижепредставленную таблицу).

Мантуанский: На этом акценте говорят люди, обитающие в северо-западных регионах Водачче (рядом с Айзенем и Уссурой). Речь их короткая, резкая, с упором на согласные. *Обитатели Мантуи с легкостью изучают языки Северных наций. Кроме того, обитатели данного региона с терпением относятся к чужакам и их странным обычаям.*

Терамо: Терамо — земли Галлили и их потомков Бернулли. Близость Империи Полумесяца придавала говору мягкие, поющие инто-

нации с упором на гласные. *Обитатели Водачче считают Терамо необычным акцентом, загадочным и романтическим.*

Ареме Кандиде: Сердце континентальной Водачче с падения Нумской империи непрерывно переходило из рук в руки. Обитатели данного региона называют себя «истинными водаччанцами», тогда как жители других областей считают их несколько отсталыми. *Этому говору свойственна быстрая, живая речь, свойственная сельским жителям.*

Островной акцент: Акцент обитателей островов и крупных городов Водачче. *Именно этот акцент описан в Книге Игрока.*

Кимбрский: Диалект, на котором говорят кимбры. Основан на водаччанском языке с примесями айзенского и кресентского, а также содержит множество заимствований (в том числе и грамматических) из тейянского. *Кимбрский диалект отличается своеобразием ритма речи. Его могут опознать даже иностранцы.*

	Островной	Терамо	Мантуанский	Ареме	Кимбрский
Авалонский	2	3	1	2	3
Кастильский	1	1	2	2	2
Кресентский	4	2	3	3	2
Выс. Айзенский	3	3	4	4	3
Айзенский	2	2	3	3	2
Монтенский	1	1	0	1	2
Тейянский	2	1	2	1	1
Теодорский	4	3	4	4	4
Уссурский	3	2	3	3	3
Вендельский	2	3	1	2	2
Водаччанский	0	0	0	0	0

Лингвистическая таблица Водачче

Водаччанский слуга
(6 пунктов, 5 для Водачче)
Vodacce Valet (6 points, 5 points for Vodacce)

В вашем распоряжении находится водаччанский слуга. Помимо своих обычных обязанностей он знает правила Великой Игры и может выполнять ваши тайные поручения. *Слуга считается приспешником (создается по тем же самым правилам на 75 НР), но при этом бесплатно получает 3 ранг во всех кнаках умения Преступник (Criminal).*

Дрессированный паук
(2 пункта, 1 для ведьмы судьбы)
Trained Spider (2 points, 1 if Fate Witch)

Пауки разводятся ведьмами судьбы, многие женщины тренируют их для достижения собственных целей.

У вас есть дрессированный паук (размером он может быть как с ноготок, так и с обеденную тарелку). Паук считается Брутом, имеющим Рейтинг опасности 1. Он не стремится участвовать в сражениях и считается не слугой, а домашним животным. Каждый паук умеет выполнять одно действие из приведенного ниже списка. Вы можете выбрать это действие сами или определить его с помощью броска кубика.

1 — Светлячок: У вас есть маленький шар, наполненный крошечными пауками, от которых исходит яркий фосфорический свет. Шар может осветить область размером 10 на 10 дюймов.

2 — Яд: Паука можно приучить кусать всякого, кто зайдет в определенную область (по площади не больше одной комнаты). Болезненный укус наносит 3к2 пункта урона, но паук может совершать это действие только раз в день.

3 — Метка вора: Паук приучен кусать всякого, кто дотронется до определенной вещи. Укус не смертелен, но в его месте кожа

сильно вздувается. Отек сходит через несколько дней, но этого достаточно, чтобы узнать вора.

4 — Метка дверей: Паук оплетает паутиной окна, арки и дверные проемы, позволяя хозяину знать, что в его отсутствие в дом кто-то заходил. Для одного дверного проема (или окна) паутина плетется в течение 10 минут.

5 — Крепкие веревки: Паук плетет очень прочную нить, которая может быть использована в качестве тонкой веревки. 50 футов подобной нити создаются в течение одной недели. Веревка может выдержать груз весом до 250 фунтов.

6 — Носильщик: Паук обучен приносить хозяину маленькие предметы: ручки, кольца, записки и т. д. Вес переносимого предмета не может превышать 1 фунта. При этом паук может переносить только один тип предмета (к примеру, кольца) или же только предметы, помеченные паучьим секретом.

7 — Курьер: Паук может переносить послания посредством укуса. Послание должно состоять из одного предложения не более чем из 15 слов. Передавать послания может только хозяин паука, только одному человеку за раз и только в одном направлении. Не забывайте, что получатель может не понять, в чем дело, и просто раздавить паука. Паук может передавать сообщения не чаще, чем три раза в неделю.

8 — Следопыт: Данный паук может следить за перемещением выбранного человека, помечая свой путь ясно различимым секретом. Длина пути не имеет значения для этого создания. Двигаясь за целью, паук может пройти сотни миль. Обратите внимание, что паук может отслеживать только пешую цель, за лошадью, повозкой или кораблем он просто не поспевает.

9 — Тайник: Паук может перенести определенный предмет (весом не более фунта) в тайное место, обернуть его в кокон и вернуть по приказу хозяина. С точки зрения игровой механики, человек не может обнаружить спрятанный предмет. Паук не может прятать более трех предметов одновременно.

0 — Совершите повторный бросок.

НОВАЯ ЭКИПИРОВКА

Эфес с кольцами (Fencing Ring Grip)

Своеобразная рукоять, используемая в фехтовальном оружии Водачке. Владелец меча вставляет пальцы в кольца и таким образом лучше управляет оружием.

Эфес с кольцами дарует владельцу оружия один бесплатный Подъем во время совершения Финта. Но если противник выбивает оружие из рук героя, персонаж получает 1k1 пункт урона. Рукоять может легко отбить или сломать пальцы своего хозяина.

Метательные ножи Throwing Knives

Женщины Водачке используют метательные ножи для различных целей, поскольку такое оружие легко спрятать и заменить. Школа Каппунтина учит прятать метательные ножи в рукавах и корсажах, а также маскировать их под шпильки.

Метательный нож наносит только 1k1 рану, но при метании дает владельцу один бесплатный подъем. Сложность активной защиты против брошенного ножа увеличивается на 5 пунктов.

НОВЫЕ ЯДЫ

В Великой Игре все средства хороши, в том числе и яды. Яды могут быть как экзотическими, так и местного производства. Некоторые виды яда получают с помощью пауков и пользуются большим спросом.

Дополнительная информация по ядам может быть найдена в Руководстве Мастера по Седьмому морю (184–186 стр.).

Не забывайте: в большинстве своем обитатели Водачке не желают использовать яды, считая их слишком грубым средством для Великой Игры.

Багровый растворитель (Crimson Thinner)

Особое, см. ниже / 4 фазы / 4 фазы

Яд имеет химическое происхождение, препятствует свертыванию крови и затягиванию ран. Багровый растворитель наносят на лезвия. Цена: 100 G. *Наносит 1 кубик урона за каждую Драматическую рану, уже нанесенную жертве.*

Потайные оковы (Blind Thorns)

Особое, см. ниже / Различное / Различное

Яд имеет растительное происхождение, вызывает головную боль и ухудшение зрения (предметы видятся размытыми). Как правило, яд прыскается в лицо жертвы, хотя его также можно подсыпать в пищу. Цена: 50 G. *Герой, находящийся под воздействием яда, видит окружающий мир, словно в полумраке (Dim Light).*



Плоть ведьмы (Witchflesh)

15 пунктов урона / 1 раунд / 10 раундов

Быстродействующий яд, получаемый из корней болотных растений. Оказывает действие сразу же при попадании в тело жертвы. Понять, что ее отравили, жертва, как правило, уже не успевает. Цена: 40 G.

Язвенник (Woundwrot)

1 драматическая рана / 1 час / 31 час

Это довольно мощный яд, впрочем, быстро теряющий свою силу. Цена: 15 G. *Интервал нанесения урона с каждым разом удваивается.*

Сирнетский туман (Syrneth Mist)

Особое, см. ниже / Особое, см. ниже / Бесконечно

Яд поставляется с Полуночного архипелага, добывается из пыльцы экзотических растений, поднимающейся над цветками наподобие облака. Яд очень трудно добыть, обычно его можно обнаружить только в Сирнетских руинах. *Отравленный начинает страдать от эффектов Удушения (как если бы он тонул).*

Эфир (Ethera)

Особое, см. ниже / Различное / Различное

Эфир — наркотик, который Бернулли вывозят из Империи Полумесяца. Эфир используется как обезболивающее, а также применяется, как легкий галлюциноген. Медицинский факультет Дионны закупает большие партии эфира, но веществу нашлось не только медицинское применение. Цена: 50 G. *Под воздействием эфира жертва не чувствует боли (игнорирует Cripple эффект). Однако при этом, мастер считает все полученные раны и совершает за жертву все необходимые проверки Урона.*

Дрожащий мох (Trembling Moss)

Особое, см. ниже / Различное / Различное

Описываемый яд вызывает сокращение мышц и может привести к временной потере контроля над телом. Хранится в виде порошка и подсыпается в еду. Цена: 100 G за дозу (в зависимости от силы действия и объема, на усмотрение Мастера). *Во время действия яда, жертва отказывается от наивысшего значения, выпавшего при проверке характеристики Finesse (Мастерства).*

Нежность легиона (Legion's Caress)

1 Драматическая рана / 1 Месяц / Бесконечное

Этот яд открыли медицинские исследователи, работавшие в Дионнском университете и занимавшиеся проблемой химической консервации. Лишь самые злобные и жестокие злодеи используют этот яд, вызывающий долгую и мучительную смерть. Цена: 200 G.

Слеза Годивы (Godiva's Tear)

Особое, см. ниже / Различное / Различное

Не столько яд, сколько афродизиак, используемый Дочерями Софии в орденских интересах. Он затмевает рассудок и делает жертву чрезвычайно восприимчивой к «романтическим» предложениям. Цена: 25 G за дозу (в зависимости от силы и объема). *Находясь под воздействием яда, жертва получает штраф -2 на все проверки характеристики Resolve (Стойкость; здесь минимальное значение 0), связанные с Соблазнением.*

Порошок ночных кошмаров (Nightmare Powder)

Особое, см. ниже / Различное / Различное

Галлюциногенное вещество, при употреблении которого жертва испытывает глубокий и продолжительный страх. Даже самые храбрые люди становятся трусами, когда в их организм попадает щепотка описываемого порошка. Цена: 50 G за дозу (в зависимости от силы и объема, на усмотрение мастера). *Находясь под воздействием порошка, жертва получает тайну Трус (Cowardly). Если жертва изначально имеет подобный недостаток, она теряет возможность противодействовать той активации Слабости, которую совершает мастер.*

Паучий яд (Spider Venom)

Особое, см. ниже / Различное / Различное

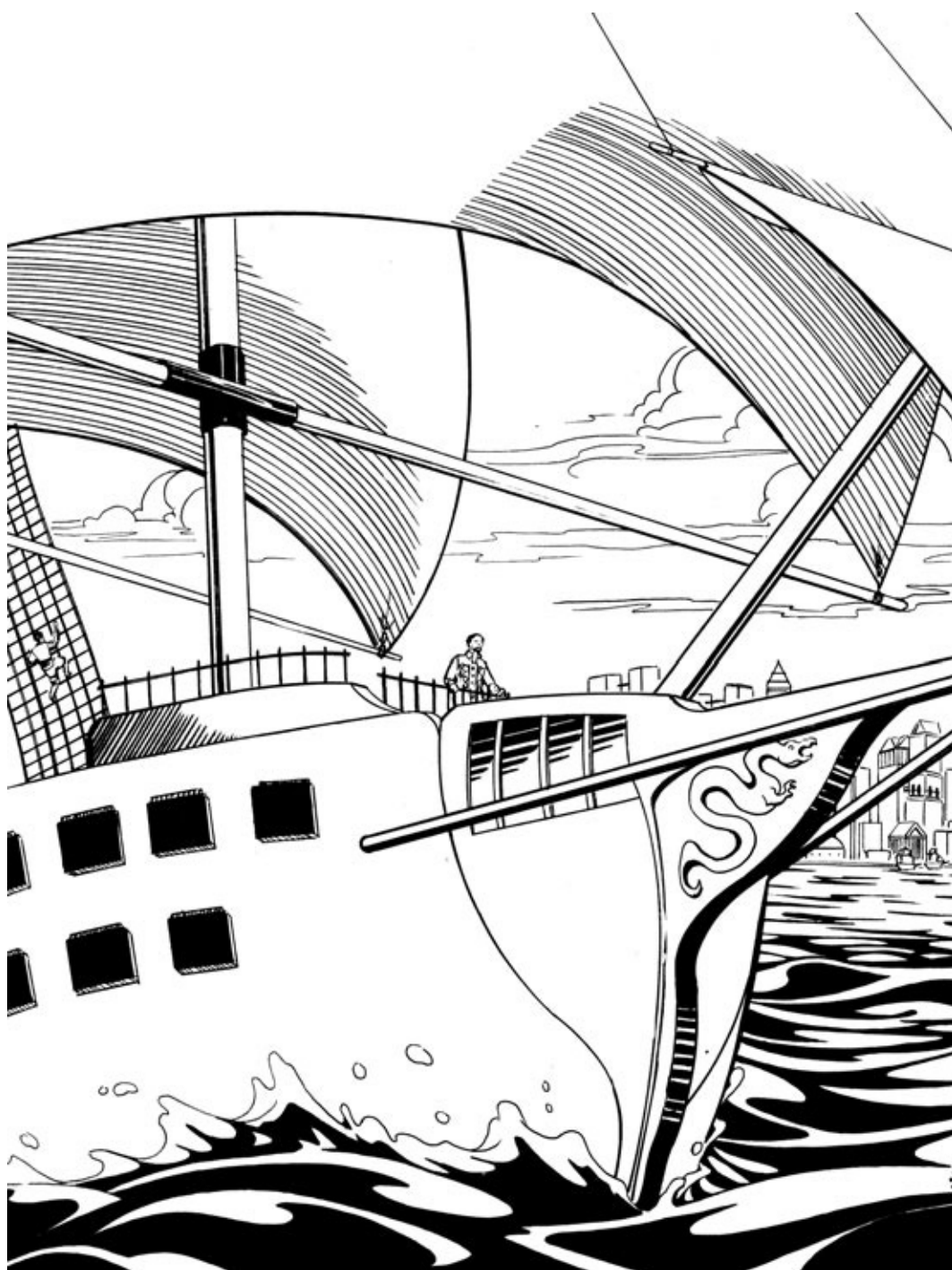
Описываемый яд воздействует на мускулы тела и при больших дозах может на время полностью парализовать человека. Цена:

40 G (в зависимости от силы и объема, на усмотрение мастера).
Пока герой отравлен, ни один из его Кубиков не взрывается, как если бы персонаж был изувечен (Crippled).

Дыхание пророка (Prophet's Breath)

Смерть / 1 Фаза / 1 Фаза

Совершенный яд для тех, кому нужны быстрые результаты. Он не имеет цвета, запаха и вкуса, будучи растворенным в жидкости. Принимается внутрь. Дыхание пророка трудно добыть, поскольку рецепт его, произведенный в Катае, в Водачке знают всего три человека. Цена: 5000 G за дозу.



The background of the page is a faded, historical map. It features a grid of latitude and longitude lines, with several sun-like symbols (compass roses) indicating directions. A prominent rectangular frame with a dashed border is centered on the page, enclosing the title. The title itself is written in a large, elegant, black serif font.

Уловки

Ее безумие и смерть

ЧАСТЬ II: В ПАУТИНЕ

Белый цвет исчез, сменился красным и черным. Его одежда, украденная в день побега... На ней чувствовался его запах — сильный и дикий. В некоторые ночи связь с ним становилась столь сильной, что, кажется, она могла увидеть его. Другими ночами в ее душе не было ничего, кроме боли. Страх... она давно забыла, что значит бояться.

Нити, нити, со всех сторон ее окружали нити. Она могла их коснуться, но она была неспособна их понять. Витиеватая паутина, казалось, объяла собой все мироздание. Она соединяла прошлое и будущее, дотягивалась до горизонта и тянулась дальше, за его недостижимые пределы. Нити прошлого были напоены страхом возможного будущего. Для нее это будущее так никогда и не наступило. Будущее было потеряно. Украдено. Взято. Уничтожено. В ее коричневых глазах мерцали искры безумия. Взирая в бездну, она не удержимо смеялась.

— Опять она? — Родригес вышел из тени и посмотрел на фок-мачту. Смех эхом пронесся мимо снастей и смешался с рокочущими звуками моря. — В прошлый раз она забралась на марс и смеялась, словно буря.

— Откуда она взялась? — спросил его парень, наматывающий канат на предплечье.

— Не знаю, — коротко отозвался старый моряк. — Думаю, она родом из Водачче. Полагаю, она жила в большом городе. Во всяком случае, она умеет читать, а этому не учат деревенских простушек. Если она не из города, тогда я не знаю откуда? Может быть из Дионнского университета, или из какого другого ученого места? Почему мне знать! Кстати ты знаешь, что никто не видел, как она забирается на марс и как спускается оттуда. Поскольку за ней никто не следит, она делает что хочет. Да и кто будет лазать за ней, вверх вниз?

Сверкнула молния, вниз, с мачты, рухнуло что-то черное, неразличимое в бушующем мраке. Парень вздрогнул от ужаса, когда фигура оторвалась от веревки. Таинственная женщина совершила длинный прыжок и грациозно опусталась на соседнюю стеньгу. Незнакомка распрямилась и отвесила поклон мрачному грозовому небу.

— Полагаю, она сумасшедшая, — пробурчал себе под нос парень. Говорил он так тихо, словно полагал, что именно ему принадлежит произнесенное вслух открытие.

— Сумасшедшая? Пожалуй, да! — отозвался старый моряк. — Зовут ее Лукрецией. Первый раз я услышал, как она говорит, когда был в вороньем гнезде. Занятно, не правда ли? Ну, так вот, забрался я туда, чтобы дать ей еды, да послушать интересных историй. Ребята, говорят, что она знает много всяких сказок, только услышать их может не каждый.

— Ведьма из Водачче? Рассказывает истории?

— Так говорят моряки, — пожал плечами Родригес.

— Ну и о чем она мелет? — спросил парень, наблюдая за мрачной черной фигурой, стоящей высоко над корабельной палубой. Женщина тем временем остановилась, руки ее поднялись вверх,

словно бы она ловила ими ветер. Через мгновение девушка испустила дикий крик. Парень вздрогнул, у него едва не задрожали колени. Родригес как ни в чем не бывало заметил:

— О чем она говорит? В основном о любви и смерти. Говорит, что ищет странную нить, без которой не может идти дальше. Иногда упоминает об изменениях, которые не вернуть, — Родригес посмотрел на силуэт. — Полагаю, она хочет найти своего любимого. Его зовут Джузеппе. Она только и делает, что говорит о нем. Если, конечно, не вспоминает о том, что он умер.

— Умер? Как?

— Очень просто: она сама его убила.

Возвышаясь над палубой стремительного корабля, Лукреция чувствовала порывы сильного штормового ветра. Она простерла свои руки навстречу миру и засмеялась.

УЛОВКИ

ИГРОК

Великая игра

В число бед, поджидающих
безоружного, входит и
презрение. Что может быть
ужаснее, чем всеобщее
презрение?

Скаровезе

Великая Игра — этим термином Скаровезе называют жестокую и коварную политику, которую проводят правители благородных домов. Умелая игра позволяет достичь влияния и положения в обществе. В ней участвует весь свет Водачче, но успеха достигает лишь тот, кто хорошо знает правила. Великая Игра — нечто большее, чем просто политика, она охватывает все сферы светской жизни. Любой поступок игрока, в том числе выбор одежды или куртизанки, приводит к изменениям игрового равновесия. Окру-

жающие извлекают из поступка свои выводы, изменяя мнение о человеке и его окружении. Общественное мнение Водачке очень тяжело изменить.

Мужчины Водачке — следуют известным принципам Скаровезе, который изучил тактику Игры и облек ее в письменную форму. В его понимании Великая Игра включает управление войсками, изящную политику договоров и союзов, а также экономическую деятельность. В своем труде «Средства к целям» Скаровезе описал правила Великой Игры, которыми должен руководствоваться принц или тот, кто хочет стать им. Вот некоторые из этих правил:

- Война неизбежна, но ты всегда можешь выбрать поле боя.
- Тот, кто помогает другим добыть власть, губит себя. Власть порождается гением или силой — и то, и другое сделает вас неблагонадежным для получившего ее.
- Принцем можно стать лишь путем доблести или удачи, то есть посредством преступления или поддержки общества. Первое — доблесть, второе — удача.
- К жестокости лучше всего прибегнуть, чтобы преподать урок, к казни — чтобы покарать кого-либо. Жесткость учит других не повторять преступлений, казнь учит лишь одного человека.
- Каждый принц должен стремиться лишь к обретению мастерства. Правителю требуется мастерство в двух умениях: в военном деле и в предательстве. При помощи этих средств он сможет править миром.
- Не беспокойтесь об упреках, пока ваши земли едины, а подданные верны вам. Для достижения этой цели хороши любые средства.
- Страх более сильное чувство, чем любовь. Любовью люди жертвуют в целях своей выгоды. Страх подпитывается постоянным опасением наказания.
- Умный правитель не может и не должен держать свое слово, если это ему невыгодно и если обстоятельства, ради которых он давал это слово, изменились.
- Никогда не заключай союза с тем, кто сильнее тебя. Если ваш союз победит, ты станешь заложником более сильного партнера.

Если ваш союз станет жертвой поражения, то в первую очередь противник сомнет тебя.

Безусловно, советы Скаровеze циничны. Однако Великая Игра не просто соревнование наглецов. Уцелевшие в Игре игроки достаточно сильны, умны и хитры, для того, чтобы быть успешными правителями.

Если вы хотите стать сильным игроком в Великой Игре, то вам придется позаботиться о том, чтобы знать принципы Скаровеze. В противном случае вы погибнете на узкой тропе, пролегающей между честью и коварством.

Честь в Водачче

Обитатели других наций смотрят на Великую Игру и не видят в ней ничего, кроме порочности. Они в ужасе наблюдают за жестокостью и предательствами, видя, как брат убивает брата в борьбе за власть. Они говорят, что в Водачче честь отсутствует начисто, а благородство — не более чем слово, слетевшее с языка.

Однако жители Водачче не соглашаются с данным утверждением. «Если в Водачче нет чести, то почему Вилланова не стал единоличным правителем страны? Почему Инквизиция не карает в Водачче отступников? Почему крестьяне Водачче самые счастливые крестьяне Тейи?», — парируют местные жители вопросы иноземцев. Все потому, что на каждого злодея-интригана есть благородный человек, борющийся за правое дело, на каждого злого принца — сотни честных героев, на каждую коварную куртизанку — множество добродетельных женщин. Честь Водачче особенная, понять ее сложно, а увидеть — еще тяжелее. Но она существует в действительности, и ее влияние на жизнь Водачче сильнее, чем влияние чести на другие государства Тейи.

В Водачче говорят, что Честь — производная Добродетели (на водаччанском это звучит как *virtu*), которую они определяют как успешное проявление способностей. Добродетельные люди часенько оказываются непревзойденными мастерами своего ремес-

ла. Добродетельные художники создают работы невообразимой красоты, тогда как добродетельные воины бьются на полях сражений смело и искусно. Дела добродетельного правителя таковы, что его подданные процветают, будучи надежно защищенными от врагов. Люди познают себя через добродетель и самосовершенствование, улучшая мир.

Обитатели Водачче уважают добродетель, ибо на ней основывается честь. Преследуя поставленные цели, водаччанцы не позволяют душе закоснеть. Они стараются осуществить все имеющиеся возможности и побудить к этому других. Это сложнее, чем просто стать принцем. Сама по себе власть не так важна для водаччанцев, она полезна, только если используется мудро.

Для Водачче способ достижения цели не так важен, как конечный результат. Применяя различные виды политических хитростей, обитатели страны никогда не забывают о цели, которую они хотят достичь. К примеру, что вы скажете о придворном, который отравил принца? Вероятно, вы решите, что смерть правителя ужасное преступление! Но что, если от руки последователя пал тиран, под властью которого голодали простые люди, и смерть злодея привела к облегчению крестьянской доли? С точки зрения водаччанцев, описываемый поступок является не злодеянием, а благородством.

В политике Водачче добродетель является аналогом личной ответственности. Истинный правитель не винит других в собственных ошибках. Более того, он не имеет права уклоняться от принятия трудного решения. Благородные водаччанцы всегда платят свои долги и следят за тем, чтобы подданные не страдали от несправедливости. Водаччанец всегда несет ответственность за то, что говорит и делает. Если вы «не хотели» кого-то оскорбить, вам следовало держать рот на замке. Если вы убили человека, не суетьте на то, что его семья будет мстить. В других странах подобное поведение может быть названо кошмарным. Однако обитатели Водачче считают его естественным, поскольку настоящий мужчина не должен уклоняться от долгов или прятаться за спинами друзей.

В Водачке ценят верность — еще одну производную добродетели. Друзья нужны водаччанцу, если он хочет выжить в Великой Игре, а дружбы без доверия не бывает. Если человек готов умереть по вашему приказу, вы должны заслужить его уважение. Обитатели Водачке ценят друзей и никогда не оставляют их в беде. Водаччанцы ценят дружбу больше, чем прочие обитатели Тейи.

Честь в Водачке — нечто большее, чем поединки на рапирах. Без нее невозможно представить Великую Игру, ибо в мире предательства и интриг нет ничего ценнее Чести и Верности.

УЛЫБКА ПРОКЛЯТОГО ЗЛОДЕЯ

Репутация в Водачке носит относительный характер. Злодеи Водачке хитры и коварны, они прячут свою темную сторону от окружающих глаз и потому имеют хорошую репутацию.

Чтобы избежать логического парадокса, мы предлагаем вам воспользоваться следующим правилом. Злодеем является всякий персонаж, имеющий в своем описании тайну Лживый (Deceitful) или преимущество Негодяй (Scoundrel). При этом репутация не имеет значения. Люди, не знакомые с тайнами подобных персонажей, будут считать их героями.

Женщины в Водачке

Суровые, требовательные и ревнивые мужчины Водачке завидуют женщинам и боятся их магических способностей. Именно поэтому мир водаччанок кардинальным образом отличается от мира мужчин. Отличается настолько, что мужчины не видят, сколь сложные интриги и политические ходы рождаются в мире юбок и вуалей.

Отыгрывать водаччанку сложно, но игра стоит свеч. Вам придется научиться вести хитрую закулисную игру. В других странах

женщины свободны, но в Водачке они не могут действовать напрямую и поэтому стараются незаметно управлять мужчинами. Поскольку колдуньи управляют судьбой мужей, им редко отказывают в их деликатных просьбах.

Вам нужно, чтобы вас защищали от врагов? Пообещайте фехтовальщику, что он никогда не проиграет бой, сражаясь с вашими противниками. Повлияйте на нити судьбы, чтобы так и было. Если вы сделали неправильный выбор, отмените проделанное действие и дайте мужчине знать о вашем недовольстве. Делать вам ничего не придется, ведь власть судьбы базируется на их предполагаемых силах.

Помните — мужчины боятся вас. Это ваше величайшее преимущество и самый большой ваш недостаток. Любовь не столь сильное чувство, как страх, но охваченный страхом человек непредсказуем в своих действиях. Испугавшиеся мужчины начинают делать ошибки. Не говорите много — дайте высказаться противнику. Каждый обитатель Водачки может быть вашим противником, не забывайте об этом. Мир женщин не столь сильно отличается от мира мужчин.

Мужчины порой вмешиваются в дела женщин, но не так сильно, как они об этом думают. Отец может выдать вас замуж за восьмидесятилетнего принца-тирана, чтобы упрочить положение вашей семьи. Ужасно! Вовсе нет, при помощи незначительного усилия злодей может умереть в кровати от сердечного приступа. Как печально! Политический союз больше не действует, а ведьма судьбы становится свободной вдовушкой.

Мужчины Водачки помнят о власти слабого пола и заботятся о колдуньях, несмотря на показную храбрость, ревность и высокомерие.



МАСТЕРСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Если вы игрок, то мы рекомендуем вам прекратить чтение. Данная часть книги содержит материалы, предназначенные для мастерских глаз. Ознакомившись с содержанием главы, вы лишите себя удовольствия, получаемого от игры.

Секреты персонажей

Данная глава содержит тайную информацию о влиятельных людях Водачче.

Джеспуччи Бернулли (Герой)



Brawn:	2
Finesse:	2
Wits:	5
Resolve:	3
Panache:	4
Reputation:	67
Background:	—
Arcana:	Wordly

Advantages: Crescent, Montaigne (R/W), Vodacce (R/W), Faith, Left-handed, Noble, Membership (Vodacce, Merchant's Guild), University

Courtier: Dancing 2, Diplomacy 5, Etiquette 5, Fashion 3, Oratory 4, Politics 5

Merchant: Accounting 5, Steward 5, Trader 5

Scholar: History 4, Law 4, Mathematics 4, Philosophy 3, Research 2, Theology 5

Ambrogia (Journeyman): Feint (Fencing) 4, Pommel Strike (Fencing) 4, Riposte (Fencing) 4, Exploit Weakness (Ambrogia) 4

Fencing: Attack (Fencing) 5, Parry (Fencing) 4

Dirty Fighting: Attack (Dirty Fighting) 3, Attack (Improvised Weapon) 3, Kick 3

Бернулли опытный торговец и умелый коммерсант. Долгие годы он вкладывал средства в развитие текстильной промышленности Лукани и ждет подходящего момента, чтобы взять под контроль всю текстильную индустрию страны. Кроме того, Бернулли желает завладеть виноградниками Фалиши, и ждет одного или двух неурожаев, чтобы добиться поставленной цели. Бернулли никогда не делает ходы первым, но на каждый ход противника у него есть собственный план действий, который может быть осуществлен в считанные дни.

Чтобы извести своих врагов, принц может нанять любое количество бандитов и головорезов.

Джеспуччи самый богатый принц Водачче. Он может сорить деньгами направо и налево, приобретая редкие вещи, которые хотели бы заполучить его враги, даже если потом ему придется уничтожить их себе в убыток.

Принц заключил ряд военных договоров со своими соседями — племенами Империи Полумесяца. Он никому не доверяет и просто ждет, когда кто-нибудь из принцев Водачче открыто проявит признаки враждебности. Когда враг откроет свои истинные намерения, наемники атакуют враждебные территории и принц сможет взять их свой контроль.

Впрочем, Бернулли понимает, что может не дожить до великого дня. Не так давно, принц изменил свое завещание, включив в него пожертвования в пользу церкви (не столь щедрые, как принято о них думать). После смерти принца, имущество рода Бернулли будет контролировать доверенный человек, умелый финансист — Анджело Верчелис, который по доверенности будет управлять имуществом троих сыновей.

Джеспуччи понимает, что сыновьям его не важно, кто управляет их землями, пока вокруг них вертится хоровод удовольствий.

Стоит отметить, что принц не смирился с глупостью своих наследников. Аристократ регулярно посещает своих куртизанок, пытаясь зачать еще одного сына. Если ему удастся завершить задуманное, до своего совершеннолетия мальчик будет находиться под опекой Верчелиса, а затем станет единственным правителем земель Бернулли.

Винченцо Калигари (Злодей)



Brawn:	2
Finesse:	3
Wits:	5
Resolve:	4
Panache:	4
Reputation:	-70
Background:	Hunting
Arcana:	Brilliant

Advantages: Montaigne (R/W), Thean (R/W), Vodacce (R/W), Connections, Left-handed, Membership (Vodacce Merchant's Guild), Noble, Scarovese, Syrneath Artifact

Courtier: Dancing 3, Diplomacy 2, Etiquette 4, Fashion 3, Gossip 4, Oratory 3, Scheming 5, Sincerity 4

Merchant: Accounting 3, Appraising 5, Hagglng 4, Scribe 4

Scholar: Astronomy 3, History 3, Mathematics 5, Natural Philosophy 4, Occult 5, Philosophy 5, Research 5, Theology 2

Spy: Bribery 5, Conceal 4, Cryptography 3, Forgery 4, Interrogation 3, Poison 4, Shadowing 3, Stealth 4

Fencing: Attack (Fencing) 4, Parry (Fencing) 2

Firearms: Attack (Firearms) 5, Reload (Firearms) 3

Семейство Калигари хранит одну из самых удивительных тайн Водачче. Дело в том, что остров Калигари имеет искусственное происхождение. Он держится на поверхности моря благодаря силе загадочных артефактов, расположенных в глубине вод. Разгадка кроется в огромном сирнетском корабле, который поддерживает неизвестная технология. Благодаря этой технологии, древняя платформа держится на воде, тогда как внутри нее действуют таинственные механизмы. Об артефакте знают лишь приближенные Калигари, другие люди не имеют о нем ни малейшего понятия.

Принц верит, что сирнеты овладели тайной бессмертия и что машины, работающие внутри острова, имеют некое отношение к ее разгадке. Опасаясь случайно помешать работе механизма, он

собирает по всей Тейе древние артефакты в надежде понять принцип его действия и научиться управлять им. Пока принцу удалось лишь немного остановить свое старение. Калигари более 120 лет, но выглядит он на 70.

Донелло Фалиши (Герой)



Brawn:	3
Finesse:	3
Wits:	4
Resolve:	3
Panache:	5
Reputation:	82
Background:	—
Arcana:	Focused

Advantages: Castille (R/W), Montaigne (R/W), Vodacce (R/W), Connections (Кардинал Мишель Дюран дель Фалиши и слишком много других, чтобы сосчитать), Left-handed, Membership (Гильдия фехтовальщиков) (Торговая гильдия Водачче), Noble, Scarovese

Courtier: Dancing 5, Diplomacy 4, Etiquette 5, Fashion 4, Gaming 4, Oratory 4, Politics 5, Seduction 4, Sincerity 4

Hunter: Skinning 2, Stealth 3, Survival 3, Tracking 3, Trail signs 3

Merchant: Accounting 2, Vintner 5

Ambrogia (Journeyman): Feint (Fencing) 5, Pommel Strike (Fencing) 4, Riposte (Fencing) 4, Exploit Weakness (Ambrogia) 4

Athlete: Climbing 3, Footwork 4, Sprinting 2, Throwing 2, Leaping 3, Side-step 3

Dirty Fighting: Attack (Dirty Fighting) 3, Attack (Improvised Weapon) 4, Parry (Improvised Weapon) 3, Kick 3

Fencing: Attack (Fencing) 5, Parry (Fencing) 4

Доннело не желает быть королем, но отчетливо сознает, что ни один принц не сможет объединить страну без его поддержки. Связи Донелло делают его значимой фигурой в Великой Игре. Фалиши намерен стать советником нового короля, если Водачче суждено сплотиться под властью единого правителя. Истинная власть скрывается в тених трона... и Донелло собирается заполнить ее надолго.

Впрочем, его увлечение может вызвать определенные трудности. Дело не только в том, что леди Жаме презирает его, но и в том, что окружающие знают о бесперспективной любви принца. Противнику Фалиши не составит труда использовать знание в своих интересах. Принц пытается вести себя осторожно, но его горячие чувства к уроженке Монтени могут стать причиной его сокрушительного поражения.

Альберто Лукани

(Герой)



Brawn:	3
Finesse:	4
Wits:	4
Resolve:	4
Panache:	5
Reputation:	30
Background:	—
Arcana:	Ambitious

Advantages: Castille (R/W), Eisen (R/W), Thean (R/W), Vodacce (R/W),

Above Average Appearance, Membership (Гильдия Фехтовальщиков)

(Торговая гильдия) (Рыцари розы и креста Патрон), Noble, Servants

Courtier: Dancing 5, Diplomacy 3, Etiquette 4, Fashion 5, Oratory 3, Politics 4, Scheming 4, Sincerity 4

Merchant: Accounting 4, Hagglng 4, Spinner 5, Weaver 5,

Scholar: Astronomy 4, History 3, Law 5, Mathematics 3, Research 3, Theology 2

Rider: Mounting 3, Ride 4

Ambrogia (Apprentice): Feint (Fencing) 3, Pommel Strike (Fencing) 3,

Riposte (Fencing) 3, Exploit Weakness (Ambrogia) 3

Dirty Fighting: Attack (Dirty Fighting) 3, Attack (Improvised Weapon) 2,

Parry (Improvised Weapon) 3, Kick 1

Fencing: Attack (Fencing) 4, Parry (Fencing) 3

В самые темные минуты Альберто задумывается, не убить ли ему своих дочерей, пока последние спят. Он не хочет отдавать их чужим людям, и считает, что только смерть сможет уберечь их от Великой Игры. Он разработал план, реализация которого усилит

семью Лукани. Принц думает сосватать дочерей представителям другого рода, затем убить их и свалить вину на третий дом. Результатом убийства станет многолетняя кровавая война, которая поможет роду Лукани укрепить свою власть. Реализация плана спасет дочерей от злых людей. Мертвые дочери не смогут служить чужим интересам, а их милые улыбки не превратятся в хищный оскал. Принцу нужна самая малость — немного хладнокровия.

Конечно же принц никогда не обдумывает означенный выше план всерьез. По крайней мере, при свете дня.

Альчиде Мондави (Злодей)



Brawn:	4
Finesse:	5
Wits:	3
Resolve:	3
Panache:	3
Reputation:	24
Background:	Obligation
Arcana:	Deceitful (Cowardly)

Advantages: Castille (R/W), Eisen (R/W), Thean (R/W), Vodacce (R/W),
Above Average Appearance, Combat Reflexes, Left-handed,
Membership (Гильдия фехтовальщиков) (Vodacce Merchant's Guild),
Noble, Scoundrel, Toughness

Courtier: Dancing 2, Diplomacy 2, Etiquette 3, Fashion 2, Oratory 1, Politics 3,
Sincerity 2

Merchant: Accounting 5, Farming 3, Scribe 4

Servant: Etiquette 3, Fashion 2, Menial Tasks 4, Unobtrusive 5, Drive Carriage 3,
Seneschal 4

Bernoulli (Master): Beat (Fencing) 5, Corps-à-corps 5, Lunge (Fencing) 5,
Exploit Weakness (Bernoulli School) 5

Fencing: Attack (Fencing) 5, Parry (Fencing) 5

Pugilism: Attack (Pugilism) 5, Ear Clap 5, Footwork 5, Jab 5, Uppercut 5

Мондави — один из самых жестокосердечных садистов Тейи. Принц — плохой и неприятный человек.

На материк он путешествует так часто по двум причинам. Во-первых, он привозит на остров со всей Водачке крестьян и преступников — тех, кого никто не будет искать. В своих охотничьих угодьях он выпускает их на свободу, а потом увлеченно загоняет и убивает, словно диких животных. Мондави наслаждается человеческим страхом и ведет погоню до тех пор, пока жертва не впадает в дикий ужас. Из костей убитых жертв, ремесленники Мондави делают домашний инвентарь, пока сами не становятся дичью. Человек, перешедший дорогу Мондави, может легко превратиться в загоняемую добычу. Если избежит невыносимо бесстрастной дуэли.

Во-вторых, принц путешествует по Водачке, поскольку заключил тайный договор с Эрихом Зигером Айзенским. Мондави ввозит в свои земли солдат из земель Эриха, расплачиваясь за услуги зерном.

Войска принца подготовлены к войне и укомплектованы лучшим оружием. Когда наступит подходящее время, принц намеревается тут же убить нескольких принцев, а затем атаковать ослабленную страну. Острова не интересуют его так сильно, как материковые богатства (и торговый путь в Империю Полумесяца). Принц считает, что успех плана целиком и полностью зависит от секретности и быстроты действий. К счастью для Мондави, остальные принцы Водачке не обращают внимания на его деятельность, и он быстро уберет каждого, кто мог бы их предупредить.

Жена Альчиде — Мея Мондави действительно больна, потому и не покидает материк. Мея знает о планах принца и осторожно работает с нитями судьбы, пытаясь подгадать наилучший момент для внезапного нападения. Альчиде безоговорочно верит супруге.

Марко Эдорадо Вестини
(Герой)



Brawn:	3
Finesse:	3
Wits:	4
Resolve:	4
Panache:	4
Reputation:	53
Background:	None
Arcana:	Exemplary

Advantages: Eisen (R/W), Montaigne (R/W), Thean (R/W), Vodacce (R/W), Faith, Membership (Торговая гильдия Водачче), Noble, Scarovese

Courtier: Dancing 3, Diplomacy 4, Etiquette 4, Fashion 3, Gossip 3, Oratory 3, Scheming 4, Sincerity 5

Merchant: Accounting 3, Appraising 5, Ceramics 4, Cooper 3, Glassblower 4, Hagglng 4, Potter 4

Scholar: Astronomy 3, History 3, Mathematics 3, Philosophy 2, Research 5, Theology 4

Ambrogia (Journeyman): Feint (Fencing) 4, Pommel Strike (Fencing) 4, Riposte (Fencing) 5, Exploit Weakness (Ambrogia) 4

Dirty Fighting: Attack (Dirty Fighting) 2, Attack (Improvised Weapon) 3, Parry (Improvised Weapon) 3

Fencing: Attack (Fencing) 4, Parry (Fencing) 4

Firearms: Attack (Firearms) 5, Reload (Firearms) 3

Марко страшится Бездны. Он видел лик Легиона в пьяном лице отца и убежден, что сейчас старик горит в Преисподней. Марко пойдет на что угодно, дабы избежать подобной участи. Именно поэтому он позволил Инквизиции свободно передвигаться на его землях. Инквизиторы действуют на острове Вестини под его молчаливым покровительством, а некоторые храмы на материке приспособлены для их нужд.

В школах куртизанок Вестини много Дочерей Софии, которые учредили на острове представительство своего общества. Марко знает о них активности Дочерей, но практически не вмешивается в их дела.

Джованни Вилланова
(Злодей)



Brawn:	3
Finesse:	3
Wits:	5
Resolve:	4
Panache:	5
Reputation:	-130
Background:	—
Arcana:	Willful

Advantages: Castille (R/W), Montaigne (R/W), Vodacce (R/W), Combat Reflexes, Dangerous Beauty, Evil Reputation, Left-Handed, Noble, Scarovese, Servants, Membership (Swordsman's Guild) (Merchant's Guild) (NOM)

Courtier: Dancing 4, Diplomacy 4, Etiquette 4, Fashion 4, Oratory 5, Politics 4, Scheming 5, Seduction 5, Sincerity 5

Scholar: History 3, Mathematics 2, Philosophy 4, Research 2

Spy: Bribery 3, Conceal 4, Interrogation 3, Poison 4, Shadowing 5, Stealth 5

Ambrogia (Master): Feint (Fencing) 5, Pommel Strike (Fencing) 5,

Riposte (Fencing) 5, Exploit Weakness (Ambrogia) 5,

Athlete: Climbing 3, Footwork 5, Leaping 4, Side-step 5, Sprinting 3, Swinging 4, Throwing 4

Dirty Fighting: Attack (Dirty Fighting) 5, Eye-gouge 4, Kick 4, Throat Strike 5

Fencing: Attack (Fencing) 5, Parry (Fencing) 5

Firearms: Attack (Firearms) 4, Reload (Firearms) 2

Knife: Attack (Knife) 5, Parry (Knife) 5, Throw (Knife) 5

Villanova (Master): Double-parry (Fencing / Knife) 5, Feint (Fencing) 5, Stop-thrust (Fencing) 5, Exploit Weakness (Villanova) 5

Означенная выше статистика Виллановы не совпадает со статистикой, представленной в модуле «Стрела небес» (Arrow of Heaven), поскольку описывает текущее состояние принца. Данная статистика является официальной.

По секретам Джованни можно писать отдельное игровое приложение. Тайны, планы и интриги Виллановы изменяют мир Тейи и могут коснуться любого человека. Джованни состоит в секретном обществе Novus Ordum Mundi и постоянно ищет способы рас-

ширения своего влияния на окружающих. Если мастер нуждается в злодее, действующем из-за кулис, Вилланова отличный кандидат на данную роль. В запасниках его разума хранится не один умный и чудовищный план.

Вилланова исключительный злодей, но при этом он человек и тоже совершает ошибки. Джованни не может уследить абсолютно за всеми, и его еще можно обмануть. К примеру, Вилланова столь сильно любит свою куртизанку, что не видит истинную сущность возлюбленной. Его собственной куртизанке удалось обвести его вокруг пальца, и он сильно недооценивает Валентину, что в будущем может дорого ему стоить. Джованни великий злодей, но и ему свойственно ошибаться, поэтому Вилланова уязвим для умных героев.

Кардинал Теодоро Кьюза (Герой)



Brawn:	2
Finesse:	2
Wits:	5
Resolve:	3
Panache:	3
Reputation:	98
Background:	Vow
Arcana:	Altruistic

Advantages: Castille (R/W), Montaigne (R/W), Vodacce (R/W), Faith, Noble, Ordained, University

Courtier: Dancing 3, Etiquette 5, Fashion 2, Gossip 4, Oratory 5, Politics 4, Sincerity 4

Merchant: Calligrapher 5, Ceramics 3, Scribe 4

Priest: Oratory 5, Philosophy 5, Writing 5, Diplomacy 4, Mooch 2, Theology 5

Scholar: History 3, Law 4, Mathematics 3, Occult 3, Philosophy 5, Research 4

Servant: Accounting 3, Drive Carriage 3, Etiquette 5, Fashion 2, Menial Tasks 4, Unobtrusive 3, Seneschal 4

Streetwise: Shopping 3, Socializing 5, Street Navigation 4

Pugilism: Attack (Pugilism) 4, Footwork 3, Jab 3, Uppercut 3

Rider: Ride 4

Кьюза добрый и порядочный человек, один из тех, кто готов отдать нищему последнюю рубашку. Будучи сторонником правды и справедливости, кардинал сумел добраться до вершины социальной лестницы и при этом не потерял человечность. Узнав об этом, Скаровезе, наверное, перевернулся бы в гробу.

Теодоро всерьез обеспокоен ситуацией, сложившейся вокруг Ватиканской церкви. Кьюза полагает, что монтенцы ведут себя недальновидно, и верит, что если бы они поняли, что совершили, избавившись от Иерофанта и дав свободное правление Вердуго, они немедленно бы вернулись в лоно истинной веры и вновь учредили бы у себя епархии. Впрочем, Кьюза далек от ненависти, он лишь с сожалением смотрит на недалекие поступки людей, которые уводят их все дальше и дальше от Бога.

Инквизиция кажется Кьюза диким ребенком церкви, который никогда не должен был появиться на свет, но, родившись, начал крушить все вокруг себя. Пытаясь противодействовать разрушительной деятельности инквизиции, Кьюза стал членом Невидимой Коллегии. Теодоро с нетерпением ждет, когда придет новый день и избранный Иерофант сместит Вердуго и его головорезов, а церковь вернется к истинному спасению душ. Он готов предложить свою кандидатуру на пост Иерофанта, чтобы осуществить свои планы.

С политической точки зрения Кьюза неприкосновенен. У него нет темного прошлого, скелетов в шкафу — ничего, что могло бы его скомпрометировать (сотрудничество с Невидимой Коллегией не в счет). Люди верят ему, и если бы Кьюза скончался при загадочных обстоятельствах, во многих городах поднялись бы восстания. Если кардинал станет жертвой убийц, Бернулли был бы готов разорить свой род, только бы покарать виновных.

Бартоломео Коррадин
(Злодей)



Brawn:	2
Finesse:	3
Wits:	4
Resolve:	2
Panache:	5
Reputation:	99
Background:	—
Arcana:	Deceitful (Ambitious)

Advantages: Montaigne (R/W), Vodacce (R/W), Membership (Merchant's Guild), Musical Ear, Patron, Romantic, Scoundrel, Vodacce Valet

Artist: Composer 5, Writing 5

Courtier: Dancing 4, Etiquette 4, Fashion 5, Gaming 3, Gossip 4, Mooch 4, Oratory 5, Seduction 4

Merchant: Scribe 5

Scholar: History 4, Law 2, Mathematics 2, Philosophy 3, Research 3

Servant: Drive Carriage 4, Etiquette 5, Fashion 5, Menial Tasks 4, Unobtrusive 1

Firearms: Attack (Firearms) 3, Reload (Firearms) 3

Бартоломео имеет секрет, который может стоить ему будущего. В действительности Коррадин не написал ни одной оперы.

Беллафанта Коррадин, жена Бартоломео, — ведьма судьбы. Бартоломео научил ее музыке, чтобы ей было чем заняться, пока он выпрашивал деньги у меценатов. Бартоломео слушал музыку жены и писал по либретто под ее диктовку (подобно другим ведьмам судьбы, Беллафанта не умела ни читать, ни писать). «Винченцо и Беллоза», а также «Розетта» были написаны женой Коррадина. Бартоломео приписал себе заслугу создания этих опер. Пока он срывает овации, его жена сидит дома, ожидая его возвращения.

Успех опер Коррадина связан не столько с музыкой, сколько с магией. Беллафанта вплела в оперу нити судьбы, которые очаровывали ее слушателей, внушая им любовь к музыке и героям оперы. Поскольку нити изящны, располагаются по определенным правилам (не случайно слушатели всякий раз поражались финалу

произведения) и вызывают именно те чувства, которые слушатели ожидают получить (в конце концов, опера — это развлечение), их присутствия практически невозможно угадать. Жители Водачке любят оперы Великого Коррадина не потому, что в них звучит великолепная музыка (хотя Беллафанта, несомненно, выдающийся композитор), но по причине магического воздействия.

Написание опер сопряжено с великой опасностью. Создавая музыку, ведьма получила множество плетей судьбы. Самонадеянность «композитора» столь велика, что спьяну Коррадин частенько поколачивает свою жену. Безусловно, Беллафанта несчастная женщина. Она принесла свой талант в жертву мужу, но не получила взамен ничего, кроме боли и бранных слов. Вероятно, третья опера Беллафанты станет лучшим и, возможно, последним произведением ведьмы. Беллафанта пытается найти все новые и новые оправдания поведения мужа, веря, что Коррадин в глубине сердца любит ее, просто сейчас у него трудный период в жизни.

Коррадин прячет свою жену от посторонних глаз. Он понимает, что о таланте Беллафанты не должна узнать ни одна живая душа, ибо в противном случае его ждет грандиозный крах. Люди, слишком близко подобравшиеся к тайне Бартоломео, встречаются с Филином или с одним из 12 телохранителей «композитора».

Себастьян Сконья
(Герой)



Brawn:	3
Finesse:	4
Wits:	4
Resolve:	3
Panache:	5
Reputation:	34
Background:	—
Arcana:	Adaptable

Advantages: Avalon (ACQ), Castille (R/W), Crescent, Eisen (R/W), Montaigne (R/W), Ussuran, Vendel, Vodacce (R/W), Linguist, Membership (Общество Исследователей) (Патрон Рыцарей Розы и Креста)
Courtier: Dancing 3, Diplomacy 5, Etiquette 4, Fashion 2, Oratory 5, Seduction 4, Sincerity 5, Merchant: Shipwright 4
Sailor: Balance 4, Cartography 5, Climbing 4, Knotwork 3, Rigging 3, Navigation 4, Pilot 5, Swimming 3
Scholar: Astronomy 5, History 3, Law 2, Mathematics 3, Philosophy 4, Research 2
Athlete: Climbing 4, Footwork 5, Leaping 4, Sprinting 2, Swinging 3, Throwing 2
Captain: Ambush 3, Gunnery 3, Incitation 5, Leadership 5, Strategy 4, Tactics 3
Fencing: Attack (Fencing) 5, Parry (Fencing) 4
Firearms: Attack (Firearms) 4, Reload (Firearms) 2

Себастьян стремится увидеть в каждом человеке добрую сторону. Ингвильд Олафсдоттир (Вестенманнавньярскую пиратку) Сконья встречал несколько раз и был бы не прочь встретиться с ней вновь, по причинам личного характера, которые никоим образом не связаны с морем. Герои, сумевшие помочь Сконье встретиться с Ингвильд, получают от Себастьяна в награду практически все, что пожелают.

Сконья — отличная опора для героев. «Санта Сесилия» может появиться в любом регионе Тейи, в любое время и по любой причине. Если герои в первый раз соберутся в Водачке или же будут вынуждены бежать оттуда, Себастьян может помочь им.

«Санта Сесилия»

Каравелла (40 Пунктов)

Brawn:	4
Finesse:	9
Wits:	4
Resolve:	8
Panache:	7
Reputation:	34
Lucky (3)	
Friendly Spirit (5)	
Draft:	4
Cargo:	4
Crew:	6

Старый пиратский корабль «Кабальеро Негро» был в отвратительном состоянии, когда попал в руки Сконьи. Ремонт судна, а также связанные с ним молитвы затянулись на долгие месяцы, но результат работ оказался восхитительным. Судно преобразилось. Корабль неоднократно спасал жизнь команды, и моряки Сконьи до сих пор продолжают заботиться о нем. «Санта Сесилия» удивительно быстрый и маневренный корабль, ему предстоит долгая жизнь.

Беатриче Калигари (Герой)



Brawn:	2
Finesse:	4
Wits:	4
Resolve:	3
Panache:	2
Reputation:	45
Background:	Cursed
Arcana:	Insightful

Advantages: Vodacce (R/W), Stunning Appearance, Indomitable Will, Noble, Servants

Courtier: Dancing 4, Etiquette 4, Fashion 3, Gossip 4, Oratory 3, Politics 4, Scheming 5

Merchant: Steward 4

Performer: Acting 1, Dancing 4

Servant: Accounting 3, Etiquette 4, Fashion 3, Menial Tasks 4, Seneschal 3, Unobtrusive 3

Spy: Conceal 5, Lip Reading 3, Shadowing 3, Sincerity 3, Stealth 4

Sorte (Master): Arcana 5, Coins 5, Cups 5, Staves 5, Swords 5

Cappuntina (Apprentice): Pin (Knife) 3, Throw (Knife) 4, Trick Shooting (Knife) 2, Exploit Weakness (Cappuntina)

Knife: Attack (Knife) 3, Parry (Knife) 2, Throw (Knife) 4

Rider: Ride 4, Mount 4

Благодаря Морелле Беатриче нашла и долгое время изучала дневники Безумной Королевы Мариэтты Лоренцо, умершей в 1012 году. Никто не знает, что именно Беатриче узнала из древних книг, но ведьмы судьбы говорят, что Калигари открыла новые возможности применения Сорте, превосходящие простую магию нитей. Каким-то образом она научилась управлять черными нитями, хотя никто не знает, зачем. Ведьмы могут видеть, что от тела Беатриче исходит множество черных нитей, концы которых вьются, словно в поисках добычи. По этой причине многие ведьмы стараются держаться от Беатриче как можно дальше. Когда черная нить присоединяется к человеку, который находился поблизости

от колдуньи, его ждет неминуемая смерть в течение недели.

Беатриче ненавидят, Беатриче боятся, и она по-прежнему одинока.

Джульетта (Герой)



Brawn:	2
Finesse:	4
Wits:	5
Resolve:	3
Panache:	3
Reputation:	35
Background:	—
Arcana:	Self-Controlled

Advantages: Montaigne (R/W), Vodacce (R/W), Stunning Appearance, Connections, Membership (Sophia's Daughters), Noble, Patron (Villanova)

Courtesan: Acting 5, Cold Read 5, Conceal 5, Dancing 5, Etiquette 5, Fashion 5, Gossip 5, Jenny 5, Masseur 3, Mooch 5, Poison 5, Politics 5, Seduction 5, Sincerity 5, Unobtrusive 5

Scholar: Astronomy 2, History 3, Law 3, Mathematics 2, Philosophy 4, Research 3

Servant: Etiquette 5, Fashion 5, Gossip 3, Menial Tasks 3, Unobtrusive 4, Valet 4

Spy: Bribery 3, Conceal 4, Forgery 3, Hand Signs 4, Lip Reading 3, Shadowing 4, Sincerity 5, Stealth 5

Villanova (Apprentice): Double-parry (Fencing/Knife) 3, Feint (Fencing) 3, Stop-thrust (Fencing) 2, Exploit Weakness (Villanova) 2

Fencing: Attack (Fencing) 2, Parry (Fencing) 3

Firearms: Attack (Firearms) 4

Knife: Attack (Knife) 2, Parry (Knife) 1

Джульетта имеет не меньше секретов, чем принц Виллано-ва. Впрочем, две тайны особенно важны, о них мы и поговорим подробнее. Во-первых, Джульетта занимает высокое положение в тайном обществе Дочерей Софии. Девушка верит, что женщины и мужчины должны быть совершенно равноправны, и она из всех сил старается помочь Дочерям. Джульетта активно занимается спасением женщин, с которыми плохо обращаются, и десятки из них

бежали из страны благодаря связям Джульетты. Кроме того, влияние девушки таково, что Дочери Софии беспрепятственно перемещаются по землям Виллановы. Джульетта занимает высокий пост среди Дочерей, ей удастся скрывать связи с ними от принца.

Вторая тайна Джульетты еще более поразительна. Главный враг куртизанки — на самом деле ее близкая подруга. Настоящее имя Джульетты — Джулия Амброджа, именно она в детстве поддерживала Валентину Вестини (см. раздел книги, описывающий влиятельных людей Водачче). Как вы помните, девушек разлучили. Вообразите себе их изумление, когда они встретились годы спустя, вынужденные делить одного и того же мужчину. Сохранив свои отношения в тайне от Виллановы (иначе он убьет одну из них), женщины стараются изменить свою судьбу в лучшую сторону.

Проклиная друг друга на публике, женщины сумели убедить окружающих в своей вековой ненависти друг к другу. Они обманули всех, и убедили даже принца Вилланову. Подруги общаются при помощи тайного шифра, известного им одним. Джульетта всем сердцем желает помочь Валентине избавиться от тирании мужа. Однако, куртизанка понимает, что в столь опасном предприятии нельзя полагаться на случайность или удачу. Когда время придет, они осуществят задуманное, но пока что, в ожидании подходящей возможности, женщины должны сохранять видимость вражды.

Моргауза Меркури (Герой)



Brawn:	3
Finesse:	5
Wits:	3
Resolve:	3
Panache:	4
Reputation:	22
Background:	Obligation
Arcana:	Reckless

Advantages: Castille, Crescent (ACQ), Montaigne (ACQ), Vodacce, Connections (Sofia's Daughters), Small

Criminal: Ambush 4, Gambling 2, Lockpicking 2, Quack 1, Scrounging 4, Shadowing 3, Stealth 4

Sailor: Balance 4, Climbing 4, Knotwork 3, Leaping 3, Navigation 2, Pilot 2, Rigging 2, Swimming 4

Boucher (Journeyman): Double-attack (Knife) 4, Double-parry (Knife) 4, Riposte (Knife) 4, Exploit Weakness (Boucher) 4

Captain: Gunnery 5, Incitation 4, Leadership 4, Strategy 3, Tactics 3

Firearms: Attack (Firearms) 4, Reload (Firearms) 4

Knife: Attack (Knife) 5, Parry (Knife) 5, Throw (Knife) 5

Моргауза боится проявлений плотского влечения. В юности она не знала нежности и до сих пор относится к проявлениям любви, как к оскорблению. Она не хочет, чтобы ее трогали. Герой, сумевший пробиться через стену недоверия, будет поражен силой любви Моргаузы. Меркури будет верна своему избраннику, а ее чувства будут искренними и сильными. Между тем, с моряками она ведет себя по-деловому, благодарит за хорошую работу и ругает за оплошности. Она смела до безумия и считает мастерство своих подчиненных практически безупречным.

С Моргаузой общались Дочери Софии, и после этого она сразу начала обсуждать их деятельность со Сконьей. Моргауза чувствует, что Дочери ведут праведную борьбу, и что вот имя их целей она готова пойти на все, за исключением предательства корабля

и друзей. Капитан Сконья беспокоится о последствиях помощи ведьмам судьбы, которые пытаются бежать из Водачче. Впрочем, до сих пор «Санта Сесилия» не заключала никаких договоренностей с Дочерьми Софии.

Валентина Вилланова

(Герой)



Brawn:	2
Finesse:	4
Wits:	5
Resolve:	3
Panache:	3
Reputation:	29
Background:	Defeated
Arcana:	Perspective

Advantages: Vodacce (R/W), Keen Senses, Noble, Small

Artist: Painting 4, Sculpting 5

Courtier: Dancing 4, Diplomacy 3, Etiquette 4, Fashion 3, Gossip 4, Lip Reading 3, Oratory 3, Politics 4, Scheming 5, Sincerity 5

Merchant: Seamstress 4, Steward 4

Scholar: History 2, Law 3, Mathematics 5, Philosophy 3, Research 2, Theology 2

Servant: Accounting 3, Etiquette 4, Fashion 3, Menial Tasks 5, Seneschal 3, Unobtrusive 4, Valet 3

Sorte (Master): Arcana 5, Coins 5, Cups 5, Staves 5, Swords 5

Knife: Attack (Knife) 4, Parry (Knife) 3, Throw (Knife) 4

Как мы уже писали выше, Валентина и Джульетта — лучшие подруги. Девушки дружили с самого детства. Второй раз они встретились тогда, когда Вилланова начал появляться в свете с Джульеттой. Джульетта научила Валентину грамоте и тайному шифру и быстро поняла, что ее подруга — одна из умнейших женщин Водачче. Более того, математические способности Валентины не имеют себе равных. Ведьма столь умна, что может бросить вызов лучшим исследователям Дионнского университета. Конечно же, обе женщины делают все возможное для того, чтобы принц прибывал

в полном неведении относительно их дружбы. Валентина удачно вжилась в свою роль. Изредка ее посещают припадки «безумной ревности». Девушки готовятся бежать от злодея и готовят план бегства. Заговорщицы должны сохранять осторожность, ибо Джованни не любит, когда его обманывают.

Водаччанский расклад судьбы

Герои Водачче связаны с нитями судьбы сильнее, чем жители других стран. Ведьмы судьбы работают с нитями так давно, что замыслы, задуманные столетия назад, вполне могут принести плоды в наше время. Древний план ведьмы, может достигнуть своей кульминации в так называемом Узле судьбы (Fate Knot). Многие герои Водачче имеют подобный узел, хотя и не знают об этом. От узлов освобождены лишь персонажи, обладающие достоинством Несвязанный (Unbound).

Карта узлов

Каждый герой Водачче, использовавший Расклад Судьбы и не имеющий достоинства Несвязанный, обязан совершить бросок кубика и ознакомиться с собственным узлом. Информация об узле носит секретный характер.

1–2 — Предательство: Герою суждено предать близкого человека. Тот, кто создал этот узел, ненавидит героя и хочет принести ему страдания.

3–4 — Убийство: Герою суждено убить знакомого или незнакомого человека. Тот, кто создал этот узел, желает использовать героя для устранения врага.

5–6 — Правосудие: Герою суждено открыть тайну. Он узнает, что близкий ему человек когда-то совершил преступление. Тот, кто создал этот узел, желает отмщения. Герой в его руках станет орудием правосудия.

7–8 — Открытие: Герой найдет то, что давно пропало. Тот, кто создал этот узел, мечтает вернуть предмет и завладеть тем, что отыщет персонаж.

9–0 — Миссия: Герой должен выполнить некую миссию. К примеру, вынуть из камня меч, разрушить тысячелетнее проклятье или спасти заложника. Тот, кто создал этот узел, явно в этом заинтересован.



Узлы судьбы в игре

Узел судьбы — событие, которое развивает историю героя. С точки зрения игровой механики Узел можно считать Недостатком, о котором герой не знает и которому невозможно противостоять. Всякий раз, когда происходит действие, связанное с судьбой героя, вы должны использовать Кубик драмы. Сюда относятся неглавные приключения, способствующие осуществлению предначертанного, люди, которые будут принимать в этом участие, и предметы, которые помогут герою исполнить замысел судьбы. Эти кубики не пропадают, их действие приостановлено, пока их не наберется достаточное количество, чтобы замысел был исполнен, — 15 (или больше). Именно тогда ловушка судьбы закрывается и план ведьмы начинает действовать. Если во время игры мастер решает завершить Узел, то эти кубики добавляются к числу используемых за время сессии. Если игроки начнут возражать, напомните им, о чем их предупреждали в главе о Раскладе судьбы.

Во время приключения, связанного с Узлом судьбы, вы можете потратить Кубики Драмы для совершения следующих действий:

Отмена кубика (1 Кубик драмы): Деактивировать один кубик драмы, потраченный героем, предназначение которого исполняется в приключении.

Провал (1 Кубик драмы): Когда этот герой совершает действие, бросьте кубик. Результат броска вычтите из величины броска героя.

Катастрофа (2 Кубика драмы): С героем случилось что-то ужасное. Судьба отвернулась от него. К примеру, вместо того, чтобы защитить важного человека, герой подвел его к краю обрыва, отступил на шаг и случайно столкнул несчастного в пропасть. Катастрофа не должна убить или покалечить героя — только серьезно помешать ему избежать предначертанного.

Новые монстры

Водачке лишена кошмарных ужасов Айзена и Авалона. Однако в болотистых регионах и городских подземельях встречаются существа, способные бросить вызов искателям приключений.

Могильный гуль

(Crypt Ghoul), приспешник

Points 65

TN 15

Brawn: 2

Finesse: 3

Resolve: 2

Panache: 2

Бросок атаки: 3k2 Когти, 3k2 Когти, 3k2 Укус

Урон: 2k2 Когти, 2k1 Укус

Умения: Ambush 3, Stealth 4, Shadowing 3, Swimming 4, Tracking 3

Специальные способности: Объемные легкие. В случае утопления считается, что Стойкость (Resolve) могильного гуля равна 10.

Одни исследователи считают, что могильные гули ничем не отличаются от простых гулей Тейи. Другие полагают, что в Водачке обитает эндемический вид чудовищ. Могильные гули прячутся в катакомбах, которые простираются под улицами больших городов Водачке. Пищей чудовищ является плоть мертвых.

Гули — бледные тощие человекообразные существа с острыми зубами и огромными глазами. Тела их не имеют волосяного покрова, и из-под бледной кожи хорошо видны прожилки вен. Часто гули одеваются в саваны покойников и в таком виде путешествуют по подземельям, маскируясь под трупы, чтобы запутать преследователей. Катакомбы Водачке частенько затапливаются морской водой, а потому гули хорошо плавают и могут обходиться без воздуха в течение нескольких часов.

Гули Водачке достаточно сообразительны, и при случае не погнушаются и свежей пищей. Те, кто бродит по катакомбам, часто

становятся жертвами их нападений. Большинство популярных в Водачке страшных историй начинается с атаки гулей. Встретившись с решительным противодействием, гули предпочитают отступить в глубины туннелей, но не боятся огня и решительно сражаются, если ощущают за собой преимущество. Иногда в катакомбах встречаются одинокие гули, но чаще твари путешествуют группами по 3–5 особей.

Принцы Водачке стараются избавиться от мерзкого племени, но пока гулям есть чем питаться, они будут продолжать свое существование.

Болотные пауки

(Swamp Spiders), Бруты

Points: 100 per squad
Threat Rating: 3
TN: 15
Атака: Укус (Средняя, Яд)
Умения: Stealth 4, Grapple 4, Attack (Нить паутины) 3

Специальные способности:

Яд: Когда болотный паук кусает кого-нибудь, его челюсти впрыскивают в рану противника парализующий яд (подрывает силу жертвы). Раз в оборот, пораженная ядом жертва теряет 1 пункт Мощи (Brawn) и 1 пункт Мастерства (Finesse). Если одна из характеристик оказывается равна 0, жертва утрачивает контроль над своим телом, пока весь яд не выйдет из организма (6–12 часов).

Паутина: Пауки ловят своих жертв с помощью крепкой липкой паутины. Любое существо, попавшее в сеть должно совершить бросок Мастерство (Finesse) + Уклонение (Dodge) против сложности TN=25. В случае провала броска, жертва получает штраф –2 к Finesse, который действует до тех пор, пока существо полностью не освободится от пут (для этого потребуется 10–15 минут). Пауки могут выстрелить в жертву одиночной нитью. Упешное попадание снижает величину характеристики Finesse на 1 пункт (до освобождения). Одиночная нить может быть разорвана, если персонаж совершит успешный бросок на Мощь (Brawn) против сложности TN=15.

Болота Водачке опасны для одинокого исследователя. В них живут самые разные существа, начиная с хищной лозы (способ-



ной задушить человека), до кошмарных бестий руин, способных за один присест проглотить целую лошадь. Однако одни из самых страшных обитателей болот — гигантские пауки. Их взрослые особи размером с собаку. Они легко передвигаются по болотам и с помощью паутины ловят существ, превосходящих их по величине.

Обитатели Водачче пытались приручить болотных пауков. Однако все попытки одомашнивания завершились полным провалом. Бестии оказались свободолюбивыми, а их способность к пониманию приказов была ниже всякой критики. Толковыми помощниками человека болотные пауки стать так и не смогли. Известно, что пауки уничтожали целые караваны, оказавшиеся на их территории. Неудивительно, что крестьяне легко определяют места их обитания, которые обходят стороной.

Пауки предпочитают нападать на жертв из засад. Парализовав противника, пауки утаскивают добычу в гнездо, где жертва умирает от потери крови. В отличие от большинства своих собратьев, пауки — общественные животные, образующие колонии по 20–30 особей. Каждый член паучьей колонии принимает участие в охоте. Пауки собираются вокруг парализованной жертвы и пьют ее кровь. Место расположения паучьей колонии находится относи-

тельно легко. Рядом с гнездами пауков висят многочисленные конконы с останками высушенных жертв.

Исхлестанные

(The Unraveled), Злодей

TN:	Зависит от умения
Brawn:	Стандартное
Finesse:	Стандартное +1 (максимум 6 без модификаций)
Resolve:	Стандартное +1 (максимум 6 без модификаций)
Wits:	Стандартное
Panache:	Стандартное -1 (максимум 4 без модификаций)
Attack Roll:	Зависит от умения
Damage Roll:	-1 Кубик драмы или 1 Драматическая рана; см. ниже
Skills:	Стандартные, Атака — (Нить судьбы) 2-4 (по решению Мастера)

Если Ведьмы судьбы очень сильно натянет нить, та ненесет ее телу глубокую, кровавую и очень болезненную рану. Иногда ведьмы, умершие от подобных ранений, восстают из могил в облике Исхлестанных. В Водачке сложено множество легенд об их сокрушительных существах.

Исхлестанные выглядят как призраки изможденных ведьм, из тел которых исходят черные нити, причиняющие страшную боль. Эти создания ищут своих знакомых и мстят им за истинные или воображаемые обиды. Куртизанки — излюбленная цель Исхлестанных. Иногда жертвами чудовищ становятся дети, бывшие мужья или другие люди, вызывавшие неприязнь ведьмы. По неизвестным причинам, Исхлестанные держатся на расстоянии от церквей и не нападают на ватичинских священников, хотя это скорей похоже на уязвимость чудовищ, чем на остаточную память о вере.

Твари атакуют своих жертв ударами черных нитей. Каждый удар оставляет на теле человека глубокую рану, и отбирает у нее 1 кубик драмы (если кубиков драмы у человека нет, то монстр наносит несчастному 1 драматическую рану). Черные нити одинаково успешно защищают Исхлестанную, как от холодного оружия, так и от вражеских пуль. При броске на Ранение, Исхлестанные по-

лучают один дополнительный неударживаемый кубик. Если бросок оказывается проваленным, его суммарный результат уменьшается вдвое (округление происходит в большую сторону) для расчета полученных ими Драматических ран. Убитые Исхлестанные должны быть погребены в освященной земле. В противном случае они восстают из могил через три дня после гибели.

Водаччанские Кройцриттеры считают, что Исхлестанные как-то связаны с Ночами (см. приложение Кройцриттеры) и внимательно наблюдают за чудовищами. В прошлом столетии рыцари тайно упокоили по меньшей мере трех Исхлестанных. К счастью для человечества, подобные существа встречаются редко: большинство ведьм понимает опасность своих занятий и стараются не рисковать без крайней необходимости.

Простейший путь создания Исхлестанного таков: вы создаете ведьму судьбы и убиваете ее, модифицируя ее характеристики, как показано выше. Большинство Исхлестанных ненавидит живых людей, но используют всю свою хитрость, чтобы не разоблачить себя, пока этого не позволят обстоятельства.



Куртизанка

Характеристики

Brawn	1
Finesse	3
Wits	2
Resolve	2
Panache	2

Достоинства

Vodacce (R/W)	(1)
Castilian (R/W)	(2)
Thean (R/W)	(3)
Vodacce Acent: Any	(0)
Patron	(4)
Trained Spider	(2)

Тайна

Overconfident

Мирные умения

Courtesan: Acting 1, Dancing 2, Etiquette 3, Fashion 2, Jenny 3, Unobtrusive 1, Gossip 1, Mooch 1, Seduction 1, Sincerity 1

Performer: Acting 1, Dancing 1, Oratory 1, Singing 1

Scholar: History 2, Mathematics 3, Philosophy 1, Research 3, Law 1

Streetwise: Socializing 3, Street Navigation 2

Боевые умения

Cappuntina Swordsman School (Apprentice): Pin (Knife) 1, Throw (Knife) 1, Trick Shooting (Knife) 1, Exploit Weakness (Cappuntina School) 1

Dirty Fighting: Attack (Dirty Fighting) 2

Knife: Attack (Knife) 1, Parry (Knife) 1

Доход

120 G в начале / 40 G в месяц



Капитан торгового судна

Характеристики

Brawn	3
Finesse	3
Wits	2
Resolve	2
Panache	2

Достоинства

Vodacce (R/W)	(1)
Castilian	(0)
Montaigne	(0)
Vodacce Acent: Any	(0)
Avalon	(1)
Linguist	(2)
Member: Merchant Guild	(4)

Тайна

Lecherous

Корабль (Торговый пинас)

Brawn 2, Finesse 3, Resolve 4, Wits 4, Panache 4, Flaws: Small Keel (2), Draft: 4, Crew: 3, Cargo: 4, Reputation: 0

Мирные умения

Merchant: Shipwright 2, Accounting 1, Appraising 1, Haggling 2

Sailor: Balance 1, Climbing 1, Knotwork 2, Rigging 1, Navigation 1, Pilot 2, Swimming 1

Streetwise: Socializing 1, Street Navigation 1

Боевые умения

Athlete: Climbing 1, Footwork 1, Sprinting 1, Throwing 1

Fencing: Attack (Fencing) 3, Parry (Fencing) 1

Firearms: Attack (Firearms) 1, Reload (Firearms) 1

Доход

36 G в начале / 2k2 G в месяц



Ведьма судьбы

Характеристики

Brawn	2
Finesse	2
Wits	2
Resolve	3
Panache	2

Достоинства

Nobility	(5)
Vodacce Acent: Any	(0)
Indomitable Will	(3)

Прошлое

Betrothed	2
-----------	---

Мирные умения

Sorte (Full-Blooded): Arcana 2, Coins 1, Cups 1, Staves 1, Swords 2

Courtier: Dancing 1, Etiquette 1, Fashion 1, Oratory 1, Politics 1, Scheming 1

Боевые умения

Rider: Ride 1

Доход

1500 G в начале / 500 G в месяц



Нации Тейи

Книга шестая

Водачке

Разработка сеттинга John Wick & Jennifer Wick и Kevin Wilson

Автор приложения Ree Soesbe

Дополнительные материалы Loren Dean, Kevin Wilson, Rob Vaux, Ray Yand

Редакторы D. J. Trindle, Rob Vaux

Арт-директор Jim Pinto

Дизайн обложки Brendon Goodyear

Обложка Terese Nielsen

Художники Daerick Gross Sr. (развороты на две страницы),
Daerick W. Gross (заголовки на разворот), Chris Dornaus (Раздел «Кто есть кто» и карты),

Chris Dornaus, Daerick Gross Sr., Daerick W. Gross, A. Bleys Ingram

Графический дизайн и сборка Brendon Goodyear, Steve Hough

Руководитель проекта Rob Vaux

Особое спасибо

Кевину — современному Макиавелли AEG, о котором мало кто знает. Это то, в чем он
не имеет себе равных

Жозефу Муну — за белые розы и за Сан-Франциско, 3+3+3+1 и продолжаем считать

Посвящение

Посвятить книгу одному из многих достойных — не самая лучшая идея (надо сесть
подумать и сделать выбор). Таким образом, я посвящаю книгу шекспировскому Ричарду III,
без которого заговоры, политика и чудовища нашего дня оставались бы призрачными
теньями истинной ночи

Перевод на русский язык Mr. Garret

Дополнительный перевод Наталия Булыгина

Редактор Наталия Булыгина

Выпускающий редактор Антон Путилов

Верстальщик Антон Путилов

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

© 2009–2010 Eternal Order, M7T 024

ЭТОТ ПЕРЕВОД Я ПОСВЯЩАЮ ІРІК'У И KLARISS'E