

Порох и хлеб

Словесная ролевая игра



Лавикандия
Небо и долг

Порох и хлеб
(Книга варваров)

Сергей Вейс, Алиса Касиляускайте,
Константин Михайлов, Анастасия Шевелева

Иллюстрации Вероники Томенко и Дарьи Рашевской

Москва 2013 / Кос-тха-ни 452 IV Худдов

Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)
(Атрибуция — Некоммерческое использование — С сохранением условий) 3.0 Непортированная.

...в этом вихре движения, в этом мучительном и беспокойном ходе истории, в этом драматическом приливе и отливе революционных страстей, надежд и разочарований различные классы французского общества должны были исчислять неделями периоды своего развития, ранее исчислявшиеся полустолетиями.

К.Маркс, Классовая борьба во Франции с 1848 по 1850 г.

Все, что мне остается, добавить, чтоб вы держали эти сведения в строжайшей тайне. Успех большинства подобных предприятий зависит от секретности, и при отсутствии оной они, как правило, обречены на провал, как бы хорошо они ни были спланированы, и какой бы успешный исход им ни предрекали.

Джордж Вашингтон, Письмо полковнику Элиасу Дейтону от 26 июля 1777

В год и-мао, в день шаньюань, я был в Даньэре. Несколько старых книжников явились ко мне со словами: «Прелестная луна, изумительная ночь — не хочет ли господин прогуляться?» Я с радостью последовал за ними. Мы пешком вышли за западную стену, заглянули к буддийским монахам, поплутали по узким переулкам — люди и варвары пестро смешались, продавцы вина и мяса кишмя кишат...

Су Ши, Лес записей Дун-По, 9

Мы рады, что вы читаете этот текст.

Добро пожаловать в мир варваров или, если угодно, мир людей. Оставим Лавикандскую империю на Востоке и переместимся в маленькое княжество Одзонг, где дипломаты всех окрестных стран плетут свои интриги, шпионы крадут секреты, наемники влезают в приключения, а интеллектуалы ищут ответы на вопросы бытия.

Это фантасмагорическое Новое время: смесь XVI, XVII и XVIII веков. Мушкетеры соседствуют тут с развитым шпионажем, галеоны — с дирижаблями, европейский галантный Ancien Régime с причудливыми африканскими узорами, пехотные терции с игрой разведок. Не стоит искать прямых аналогий описываемым нами событиям и народам: это не настоящее, а воображаемое прошлое.

В то же время, если вы любите историю, то не раз увидите в тексте слегка запрятанные ссылки на реальные события и процессы. Если вы любите хорошие детективы и шпионские фильмы; если предпочитаете решать проблемы разговором, а не насилием, но не откажитесь и от умного боевика; если готовы напрячь мозги — наша игра для вас. А если в дополнение к этому вы еще и любите историю, классическую литературу и готовы отнестись к ним с известной иронией, то вы — тот самый читатель, о котором мы мечтали.

Читайте, и удачи в игре!

Примечание 1. Для пуристов истории

Признаемся честно, что мы не всегда следовали исторической точности. Знатоки скажут, что огораживание в Англии было все же не совсем таким, как в Фантаврии, а, скажем, Черный кабинет Австрии был мало похож на Черный кабинет Священного царства. Но эта доля условности необходима для повествования: нам пришлось допустить немало анахронизмов, чтоб сделать игру насыщенной и интересней. Пуристы истории, простите нас! В оправдание себе скажем только, что многое в нашей книжке, на первый взгляд кажущееся фантастическим, имеет прямые исторические аналоги.

Примечание 2. Для пуристов интересных игровых систем

Бледнея от волнения, но не краснея от стыда, мы должны признать, что системы никогда не были сильной стороной наших игр. Куда больше нас всегда интересовала логика и красота мира. Поэтому если наша система кажется вам морально устаревшей, просто выкиньте ее. Можно даже распечатать соответствующие страницы книги и сжечь их. А потом использовать любую систему, которая вам больше нравится.

Примечание 3. Для поклонников «Лавикандии»

Друзья! То, что вы видите сейчас — совершенно самостоятельная книга, играть по которой могут даже те, кто вообще ничего не слышал о Лавикандии. Но если вы все-таки что-то о ней слышали, то можете рассматривать эту книжку не как первый том нового проекта, а как шестой том старого. Да, здесь нет востока и антропоморфных животных: все это осталось далеко от княжества Одзонг. Но войска Империи — в двух неделях пути от княжества, а ее дипломаты уже здесь. Перевод докладной записки одного из них и составляет основное содержание нашей книги. А в конце вы можете найти список навыков (как обычно у нас, она большая и подробная) и некоторые общие сведения о мире и системе игры.

Докладная записка

«О положении и нравах варварских государств и политике княжества Одзонг»

Допуск: от V ранга и старше
В палату стратегии
ЕИВ Генерального штаба

Копия:
Главе южного отдела
Ведомства по делам варваров

Нижеследующий текст — аналитическая записка о положении в варварском княжестве Одзонг, составленная мной в часы досуга. Может создаться впечатление, что текст этот чрезмерно обширен для записки по одному, достаточно узкому вопросу, а княжество Одзонг — не та величина, чтобы вообще уделять ему серьезное внимание. Однако четыре десятилетия, которые мне довелось провести в Одзонге в качестве посла Лавикандской империи, убедили меня в том, что недооценивать роль, которую это маленькое княжество играет в варварской политике, ни в коем случае не стоит. Пусть оно не является «великой державой», а армия его по численности немногим превосходит два стандартных имперских полка: дело не в этом. Именно здесь, в незаметном, как сказали бы фантавры «буферном» государстве, решаются многие из важнейших дипломатических вопросов.

Значение княжества Одзонг

Это и неудивительно: несмотря на скромные размеры княжество граничит с тремя сильнейшими государствами южного региона: Фантавской империей, Священным царством народов Амра и республикой Тейн. Последняя граница все более утрачивает свое значение из-за успешного наступления лавикандских войск, уже сейчас находящихся в десяти-двенадцати дневных переходах от границ Одзонга. Но это, конечно, не мешает тейнским дипломатам продолжать свою работу. Свои представительства в княжестве имеют и державы, не граничащие с ним непосредственно, но играющие немалую роль в южной политике — Краведжа и города-государства Северного Амра. Даже далекое Соединенное королевство Уолша и Наргейла построило в Одзонге свое посольство, ну а посольство Лавикандской империи существует здесь уже много веков, со времен старых амрийских войн¹.

Положение на перекрестке торговых и дипломатических маршрутов вкупе со слабостью местной власти сделали из княжества и особенно из его столицы идеальное место для политических переговоров, тайных договоренностей и игры разведок. Едва ли есть второе место в мире, где

¹ Далее в тексте я буду пользоваться принятыми в дипломатической переписке сокращениями. Среди описываемых стран есть две империи: Лавикандская и Фантавская. Во избежание путаницы первую я буду называть просто «Империя», как это делают все. Вторую — «Фантаврия». Соединенное королевство Уолша и Наргейла для удобства я буду называть просто «Соединенным королевством», Священное царство народов Амра — «Священным царством». Наконец, говоря о всех городах-государствах Северного Амра, я буду писать просто «Северный Амр».



подписали столько же судьбоносных пактов и украли столько же тщательно оберегаемых секретов: даже остров Син, традиционный центр северной дипломатии, в этом отношении Одзонгу явно уступает.

Именно эти причины требуют настоящего внимания к политике княжества. Однако я хорошо сознаю, что большинство читателей настоящей записки в Генеральном штабе имеют поверхностное представление о варварской культуре вообще. Во избежание плачевных ошибок и недопонимания я решил сопроводить свой рассказ общим абрисом жизни варваров.

Природа варваров

Основная часть моего рассказа будет разделена на главы о тех или иных варварских государствах, их истории, политике и влиянию в Одзонге. Однако перед этим необходимо сказать несколько слов о природе, обществе и культуре варваров, так как они сильно отличаются от привычных имперских образцов.

Внешне взрослые варвары представляют собой существ ростом от полутора до двух с небольшим шагов (от 5 до 7 фантавских футов). Шерстью («волосами») они покрыты только на голове и в некоторых иных местах тела, но не сплошь, в отличие от жителей Империи. У мужчин шерсть растет также и на лице (называется «усы» и «борода»).

Все варвары способны вступать в связи со всеми варварами противоположного пола и иметь с ними общее потомство. Внешние различия существуют, но редко бывают сильными. Жители Уолша, Наргейла и Фантаврии, как правило, обладают более светлой кожей, уолшцы и наргейльцы подчас и светлыми или рыжими волосами. Все прочие имеют кожу более темную и смуглую и, как правило, черные волосы. Мужчины у варваров как правило немного больше и сильнее женщин — впрочем, бывают и исключения.

Варвары — короткоживущие существа. Лишь самые удачливые из них доживают до 100 лет, большинство же умирает между 60 и 80 годами. Однако взрослеют они гораздо быстрее жителей империи, так что 20-летний варвар считается уже совсем взрослым, а 70-летний — стариком. Лишь немногие в Соединенном королевстве и Фантаврии живут дольше, но не по велению природы, а благодаря варварской магии.

В целом можно сказать, что по силе и ловкости варвары схожи с худдами (что подтверждается и опытом службы синских туземных частей).

Общество варваров

В отличие от имперского общества, естественно разделенного на дома, общество варваров не предполагает никаких физиологических границ. Однако традиции и государственная политика делят варваров почти всех стран на четыре сословия: аристократию, духовенство, «третье сословие» и крестьян.

Аристократия — наиболее закрытое из всех сословие землевладельцев. В прежние времена за землю аристократы служили своим государям. Теперь владения передаются по наследству, но тем не менее многие мужчины-аристократы служат офицерами или чиновниками. Прочие, как правило, занимаются управлением своими землями и живущими на них крестьянами. Практически во всех варварских государствах аристократия обладает наибольшим влиянием. Правители государств, по сути дела, те же аристократы — только получившие в ходе истории больше прав, богатства и власти. Исключением из этого правила являются только два государства: Священное царство народов Амра, где у власти находится духовенство, и республика Тейн, диктаторы которой как правило происходят из третьего сословия.

Духовенство — сословие профессиональных служителей высшим силам. В варварском мире распространены две больших религии: культ Трех (в Фантаврии, Уолше, Наргейле и кое-где на Южном континенте) и культ Великой матери (в обоих Амрах, Тейне, Краведжи, Одзонге). О них я еще расскажу ниже. Если в других сословиях нужно родиться, то духовными лицами не рождаются, а становятся, так как жрецы или жрицы обоих культов не имеют права обзаводиться семьями. Духовенство особенно влиятельно в Священном царстве народов Амра и Соединенном королевстве Уолша и Наргейла, однако и в других странах так же играет важную роль.

Третье сословие, так же «горожане» — сословие постоянных жителей городов (в большинстве варварских городов помимо постоянных жителей живет огромное количество крестьян, пришедших на заработки, и нищих бродяг). Именно третье сословие платит большую часть налогов, так как аристократия и духовенство почти во всех странах от этого освобождены, а крестьяне хотя и платят, но куда меньше. Большинство горожан, конечно, не обладает никакой властью: это простые ремесленники, чиновники, рабочие мануфактур. Однако к третьему сословию принадлежит и купечество. Оно обладает значительной властью во всех варварских странах уже благодаря своему богатству. В Фантаврии же, городах Северного Амра и Тейне купечество прямо влияет на управление государством.

Крестьяне — уроженцы деревень, как живущие в них и занимающиеся сельским хозяйством, так и ушедшие в города на заработки. Исторически сложилось так, что в большинстве варварских государств крестьянин был прикреплен к своей земле и не мог покинуть ее без разрешения хозяина-аристократа. Кое-где это приводило к фактическому рабству. В последние столетия положение крестьян улучшилось, однако они все еще остаются самым бедным и наименее влиятельным

из сословий.

Еще два-три столетия назад границы между сословиями были почти непроницаемыми. Только духовным лицом мог стать как аристократ, так и представитель третьего сословия и даже — с разрешения хозяина — крестьянин. В наши дни ситуация сильно упростилась: в большинстве варварских стран простой горожанин может выслужить титул аристократа в армии или на чиновной работе, хотя это и непросто. Состоятельный купец может приобрести титул. Даже у крестьянина есть шанс записаться в армию и, при сочетании должного мужества, ума и удачи, подняться наверх. Все больше крестьян начало уходить в города на заработки. Некоторым из них удается закрепиться там и войти в третье сословие. Крестьянам проще стало попасть в число духовных лиц, а внутри духовенства все более стираются сословные границы: если раньше видные посты в церкви занимали в основном аристократы, то сегодня все решает образование и инициативность.

Культура варваров

Культуры разных варварских стран зачастую очень не похожи друг на друга. Ниже я расскажу о каждой из них подробней, однако нужно выделить некоторые общие для всех них особенности.

Короткая жизнь варваров заставляет их куда больше полагаться на удачу и куда меньше на мастерство: в то время как житель Империи может позволить себе потратить три-четыре десятилетия, чтобы добиваться совершенства в том или ином деле, варвару это, как правило, недоступно. Однако благодаря преемственности традиции варвары сумели построить культуры, немногим уступающие лавикандской. Особенно поражает развитие их технологий: все варварские страны используют хотя и медленно заряжающееся, но чрезвычайно эффективное огнестрельное оружие. Варварские корабли нередко превосходят имперские по маневренности и скорости. Как и в империи, в варварских странах широко распространено книгопечатание, льется сталь и чугун, строятся мануфактуры. Особенно поразительны технологии Фантаврии и Тейна, о которых я еще немало скажу ниже.

Как и жители империи, варвары религиозны и чтят своих богов: южные культуры делают это более ревностно, северные — менее, однако церкви есть везде. Атеистические взгляды, в империи характерные для фели, в варварском мире встречаются редко и в основном в среде ученых (принадлежащих по большей части к духовенству или третьему сословию).

Примечательна варварская магия: принципиально она, судя по всему, доступна любому варвару, однако научиться ей непросто, так что большинство вовсе ей не владеет. В государствах Юга магия находится под запретом из религиозных соображений. Подробней о положении магов в разных странах см. в соответствующих главах, о магии вообще — в главе о варварской культуре в конце настоящей записки.

В целом варвары хотя и уступают жителям империи в моральном отношении и цивилизованности, все же построили богатые, сложные и развитые культуры. Непонимание этого и отношение к варварам как к полуразумным существам, столь характерное для нашего доблестного офицерского состава, не украшает мудрого человека и способствует только военным поражениям имперских войск и дипломатическим осложнениям.

Ниже я постараюсь по возможности сжато, но полно изложить историю, современное положение и особенности варварских государств. Прошу отнестись к этой моей попытке снисходительно: если мной и была поставлена амбициозная задача, то не ради личного честолюбия, а ради блага Империи.

Фантаврская империя

И общая ситуация в мире, и политическое положение в Одзонге требуют начать рассказ с Фантаврской империи. На данный момент это, безусловно, самое могущественное и влиятельное из варварских государств. Экономика Фантаврии превосходит любого из ее соседей, исключая только Империю; флот не знает себе равных; технологии хотя и отстают от тейнских, но имеют существенно большее распространение; мануфактуры полностью изменили промышленность страны. Фантаврские публицисты называют свою родину «Империей, над которой солнце всегда в зените»: образ, может быть, чересчур возвышенный, но хорошо отражающий мироощущение фантаврцев. И хотя в последние годы у Фантаврии появились мощные конкуренты, она едва ли утратит свое влияние в ближайшие десятилетия.

Фантаврская империя: история

Около четырех тысяч лет назад, в поздний период династии Гобахидов из-за гор на Северном континенте начали переселяться народы, которые сегодня принято называть «народами нарского корня». Переселение шло несколькими волнами: первая и вторая были до какой-то степени успешно отражены государствами тогдашнего Севера, однако третья волна уничтожила эти государства (и привела к потере Империей колоний на побережье Северного континента, а потом и острова Син).

Захват Метрополии оказался им, однако, не по зубам, и четвертая волна переселения двинулась с Северного континента на, как это называли тогда в Империи, Западный архипелаг. Завоеватели-нары создали на территории Северного континента и архипелага множество небольших государств. Те из них, что находились на континенте, легли в основу современного Соединенного королевства Уолша и Наргейла. Те, что были выстроены на островах, образовали Фантаврскую империю.

Хотя на архипелаге, ныне так же называемом Фантаврским, в тот период не было крупных и развитых государств, там все же было достаточно большое население. Нары же были хотя и активны, но малочисленны. Пришельцы-завоеватели довольно быстро растворились в покоренных местных жителях. Хотя в Фантаврии и сегодня более светлый цвет кожи и волос считается признаком аристократа, в действительности даже высшая знать, как правило, совершенно черноволоса и довольно смугла.

Подробная история борьбы островных государств архипелага между собой едва ли может быть обстоятельно описана даже фантаврским историком. Для нашей же записки принципиально только то, что около 900 лет назад (в правление лавикандского императора Нрайвы III) крупнейший остров Фантаврского архипелага — Гриндплат — оказался разделен между двумя герцогствами: Клавдийским на востоке и Плагийским на западе. Конфликт между ними имел затяжной династический характер и продолжался уже около столетия, вовлекая — и постепенно подчиняя оппонентам — окрестные земли. Все изменил приход к власти амбициозного герцога Теймана I Клавдийского, объявившего свои владения королевством и развязавшего полномасштабную войну с соседом. До конца этой войны Тейман I не дожил, однако его сын и наследник Михель II продолжил дело отца.

Разбив в череде крупных сражений Плагийское герцогство, Михель II не слил его, как ожидали

все, со своим королевством, а объявил себя императором. Это было смелое заявление, ставшее возможным благодаря произошедшему незадолго до того падению Амрийской империи (в том числе и благодаря походам Нрайвы III). Традиционно повелось, что среди варварских народов может быть лишь одна империя. В тот момент многие задумывались о том, к кому перейдет это звание, и Михель II, конечно, не один претендовал на титул императора. Однако никто кроме него не сумел этот титул удержать.

Немалую роль тут сыграл единственный, вероятно, страх Михеля II — страх смерти. Традиции длительного сохранения жизни методами варварской магии существовали и раньше, однако они никогда не имели широкого распространения, оставались достоянием самих магов и продлевали жизнь пусть и на долгий для варвара, но не такой уж значительный срок — до 100, самое большее 120 лет. Михель II, очевидно, поставил перед собой цель жить вечно или, во всяком случае, так долго, как это возможно: он привлек целую когорту магов, которые фактически остановили процесс его старения и даровали ему бессмертие: прошло уже больше восьми столетий, а Михель II все так же выглядит и чувствует себя (во всяком случае, физически), как сорокалетний². Стоит, однако, магам прервать заклинания, и время для него вновь пойдет — даже с ускоренным темпом, так что уже через несколько недель император умрет от дряхлости.

Имея в своем распоряжении ресурсы крупного острова, бесконечную жизнь и почти абсолютную власть, Михель II принялся расширять владения своей империи, вступив попутно в войну со многими из своих соседей, включая и Лавикандию. Главными двигателями его завоеваний стала налаженная бюрократическая система, мощный флот и поддержка аристократических и магических кругов, которые все более и более сливались друг с другом. Спустя примерно 200 лет после своего восшествия на престол Михель II объединил под своей властью весь Фантаврский архипелаг (кроме Терлесских островов) и превратился в абсолютного правителя. Переживший большинство своих детей, он давно уже воспринимается жителями своей страны как синоним власти: можно представить себе смену министров и даже императорского статхаудера (первого министра), но император Михель — вечен.

Между тем магическая поддержка жизни императора не спасла бы его от кинжала убийцы: благо история варварских стран знает множество случаев свержения отцов честолюбивыми сыновьями или убийства владык их конкурентами. Если с Михелем II ничего подобного не случилось (хотя случаи покушений были), то прежде всего благодаря тому, что он умеет делиться своей властью. Пережив эпоху абсолютного единоличного правления, около четырех столетий назад Михель II пошел навстречу желанию подданных и созвал Генеральные штаты (см. ниже), веком позже окончательно отменил ограничивавшее крестьян-вилланов крепостное право, немногим позже — реформировал судебные законы, наделив подданных Фантаврии рядом неотъемлемых прав. Фактически можно сказать, что Михель II сам отчасти ограничил свою власть в экономической и судебной сфере. Эти изменения способствовали расцвету третьего сословия и привели к росту богатства и влияния Фантаврии.

Наконец нельзя не отметить завоевательные войны Михеля II. Собрав под своей властью архипелаг, он не остановился на достигнутом и продолжил войну уже на Южном континенте, захватив довольно большую территорию от границ современного Одзонга на востоке до самого западного побережья. Лишь около полувека назад часть этих земель смогла освободиться от фантаврской власти и образовала расплывчатую федерацию городов-государств Северного Амра.

2 Сорокалетний варвар по своему душевному и физическому складу может быть сравнен с двухсотлетним человеком.

Фантаврская империя: внутренняя политика

Разумеется, детали внутренней политики Фантаврии чересчур сложны, чтоб их можно было изложить здесь. Дополнительную сложность в описание политики варварских стран вносит ее изменчивость и высокий — по меркам Империи — темп: варвары исчисляют свою жизнь годами, десятилетия же для них большой срок. В Фантаврии дело, однако, обстоит несколько понятней, так как и темп политических изменений в ней ниже. Высшие чиновники живут тут чрезвычайно долго, так как их жизнь искусственно продлевается магами. Никто из нынешних министров и генералов, конечно, не может сравниться по возрасту с самими Михелем II, однако найти среди них 150-летних старцев (возраст для варвара невероятный) вполне реально. Интриги этих сильных мира сего затрагивают прежде всего Императорский штаатсрад (совет, в котором заседают министры и личные советники Михеля II) и могут сильно влиять на текущую политическую ситуацию, но практически не определяют курс государства.

Гораздо более серьезно в долговременной перспективе влияние Генеральных штатов. Это две палаты, в которые собираются представители населения Фантаврии. В верхнюю, Благородную палату входят аристократы и высшие духовные лица — как правило, тоже из аристократических семейств. В нижней Палате граждан заседают, напротив, в основном представители третьего сословия, избираемые всеми жителями страны. Каждый избирательный округ посылает в Палату граждан двух человек, что, надо сказать, приводит к большим несправедливостям. Во-первых, богатые округа часто меньше бедных, так что представительство оказывается непропорциональным. Во-вторых, выборы связаны со множеством злоупотреблений, от покупки голосов до псевдоголосований в городках, в действительности давно ушедших под воду. Поневоле порадуешься мудрости Имперского единоличного правления! Жители Фантаврии, однако, относятся к Генеральным штатам серьезно и рассматривают их как гарант своих прав и свобод.

Палата граждан делится на две политические группы (их называют «партиями») и небольшое количество «свободных представителей», которые ни к какой партии не принадлежат. Число последних, однако, невелико, так что позиция Генеральных штатов всегда определяется тем, какая из двух партий побеждает. Сейчас у власти партия «Кавалеров», более консервативная, нацеленная на поддержку крупного землевладения, которое в Фантаврии не ограничивается рамками аристократии, постепенно расширяется за счет третьего сословия и все еще сильно даже после потери половины североамрийских колоний. В

Фантаврский судья-верификатор, кавалер ордена Железного треугольника, осматривает работный дом



оппозиции им находится партия «Риторов», получившая свое название из-за популярных в стране Риторических обществ, где желающие ведут дискуссии на любые темы и оттачивают свой ум и ораторское мастерство. «Риторы» стремятся ускорить изменения в обществе и представляют прежде всего интересы коммерческих кругов, хозяев мануфактур и горожан. Соотношение в Генеральных штатах непостоянно, партии примерно равны по силе, и на следующих выборах «Риторы» вполне могут одержать верх, а «Кавалеры» — проиграть. Впрочем, так или иначе, обе партии совершенно лояльны Михелю II и радеют за интересы отечества, хотя понимают их различно.

Фантаврская империя: экономика

Важно понимать, что дебаты в Генеральных штатах — не просто словопрения. Они отражают реальные изменения, ежечасно происходящие в Фантаврской империи. Изменения эти имеют больше отношения к экономике и на политику влияют опосредовано. Никакая другая варварская страна не продвинулась так далеко в понимании торговых отношений, как Фантаврская империя. Местные ученые говорят о «механизме рынка»: сравнение с механизмом, особенно часовым, вообще характерно для фантаврских, тейнских и северо-амрийских мыслителей, вне зависимости от того, идет ли речь о природе, обществе, магии или даже религии.

Среди важнейших экономических изменений в Фантаврии в последние полтора столетия нужно назвать прежде всего стремительное падение земледелия. Получающие дешевое продовольствие из колоний, Наргейла и Северного Амра фантаврские купцы все менее заинтересованы в том, чтоб выращивать его у себя — тем более что горы, широко распространенные на территории их страны, не слишком способствуют выращиванию привычных для них пшеницы, ячменя и кукурузы. Рис в варварских странах распространен мало.

Гораздо более выгодным для торговли оказалось животноводство — в первую очередь разведение местных животных, альпак, которые действительно дают замечательную шерсть. Все больше пахотных полей переделяется в луга для разведения скота. Крестьяне, арендовавшие эти поля, вынуждены покидать свою землю и остаются, как сказали бы в Фантаврии, без куска хлеба. Фантаврские мыслители тоже обеспокоены этой проблемой, нередко можно прочитать в их книгах селование на то, что «альпаки едят людей». Торговцев, однако, это не волнует.

Лишившиеся земли и работы крестьяне оказываются перед скверным выбором: идти в город и наниматься в слуги или на мануфактуры (иных мест в городах давно уже нет) или же становиться бродягами. Страну заполнили нищие и попрошайки, из-за бродяжничества резко увеличилось число преступлений. Однако вместо того, чтоб защитить крестьян от торговцев, как это сделали бы в Империи, Михель II и Генеральные штаты встали на сторону последних. Бродяжничество было объявлено преступлением, за него порют на площадях и рвут ноздри, а на третью поимку — отправляют на галеры. Бродяжничающих женщин и детей отправляют в так называемые «работные дома» — нечто среднее между приютами и тюрьмами. Еще одним, также не слишком-то блестящим, вариантом является вербовка на работу в колонии — кабальный договор, якобы окупающий перевозку, немногим лучше рабства — но можно хотя бы выкупиться и осесть на свободной земле. Теперь, впрочем, колониальный земельный фонд резко сузился.

Большинство обезземеленных крестьян уходят на мануфактуры. Это способствовало резкому подъему фантаврской промышленности: мануфактуры производят здесь все, от тканей из той же шерсти альпак до пушек, от посуды до кораблей и дирижаблей, от одежды до бумаги. Этот бум

производства получил в Фантаврии название «Славной промышленной революции». И действительно, эти изменения в своем роде революционны (о значении этого понятия я еще скажу подробнее в главе про республику Тейн). Уровень механизации и координации труда в Фантавурской империи превосходит любую из варварских стран, даже такие технически развитые, как Тейн или Северный Амр. Влияет это и на жизнь страны: если те же дирижабли пока не слишком активно используются в военном деле, то для передачи ценных грузов и сообщений их используют широко. Масштабное корабельное строительство сделало Фантаврию безусловной повелительницей морей. А эксперименты со световыми сигналами (так называемым семафором), возможно, откроют новую эпоху в управлении государством.

Фантавурская империя: колониальная и внешняя политика

Несмотря на довольно значительный размер главного из островов архипелага, Фантаврия прежде всего морская держава: флот и десятки дирижаблей связывают воедино ее острова и владения на побережье Южного континента. И если острова, в общем, уже давно и по культуре, и по положению являются метрополией (за одним специфическим исключением, о котором я еще скажу ниже), то земли на континенте — это колонии, в которых и политика строится иначе, и образ жизни заметно отличается.

Результатом завоевательных войн Михеля II стало присоединение к его империи всего северо-западного побережья континента — от границ Одзонга до самого мыса Трех ликов, кстати, получившего свое название именно в честь храма фантавурского культа Трех богов.

Однако власть Фантаврии над этой территорией, в период своего расцвета практически равной совокупной площади всех островов архипелага, долгое время была номинальной. Даже в наши дни администрация Юго-западной торговой федерации сплошь и рядом обладает в колониях влиянием большим, чем официальные чиновники. Между тем Юго-западная торговая федерация — не более чем коммерческая фирма, созданная некогда несколькими предприимчивыми фантавурсцами для вывоза колониальных товаров. И несмотря на то, что в наши дни торговая федерация имеет на территориях колоний собственную армию, а аппарат ее служащих сравним с министерством, она все еще подчиняется не государству, а частным акционерам, и главной ее задачей является прибыль, а не политические выгоды. Уже первые годы освоения побережья торговая федерация фактически управляла местной политикой.

Ситуация начала меняться по мере возрастания влияния Священного царства народов Амра. Около трехсот лет назад фантавурсцы поняли (как за тысячелетия до того поняла Лавикандия), что Амр можно разбить на время, но однажды он вернется. Тогда, три века назад, Священное царство только начало свой новый подъем, но уже это заставило Фантаврию мобилизовать свои силы. В колонии были введены регулярные войска, туда был отправлен свой статхаудер (некто вроде наместника), а в Генеральных штатах было даже выделено место для представителя колоний — разумеется, из числа колонистов, а не туземных жителей. Но все это не слишком помогло: около века назад Священное царство успешно захватило южную часть фантавурских колоний. А около пятидесяти лет назад западная половина оставшейся части восстала и отделилась, создав то, что сейчас принято называть Северным Амром — неустойчивый конгломерат из нескольких городов-государств.

Все это стало для Фантаврии немалым ударом, однако часть своих колоний на континенте она

все же сохранила. Эти земли дают подданным Михеля II хлопок, золото, предметы роскоши, подающееся к любому столу какао, и, что, может быть, важнее всего, возможность уехать и начать жизнь с чистого листа. Побережье колоний сейчас уже мало отличается от обычной Фантаврии — с той только разницей, что в колониальных городах живет и туземное население, культура которого во многих отношениях ближе к североамрийской. Но чем дальше от побережья, тем меньше контроль властей.

Что немаловажно, колонии — еще и плацдарм для фантаврской армии. Жителю Империи, даже подкованному в ведомственной политике, сложно будет это понять, однако одним из важнейших политических конфликтов Фантаврии является конфликт между Армией и Флотом. Две эти структуры разделены даже формально, так как не существует никакого единого для них штаба: для координации требуется непосредственно вмешательство Михеля II и его Ставки. Исторически сложилось, что Армия и Флот находятся в сложных отношениях и до такой степени стремятся не зависеть друг от друга, что первая даже построила свои корабли для транспортировки, а второй создал специальные подразделения «морской пехоты», так называемых «зеленых мундиров», для береговых десантов.

Флот в целом больше связан с высшей фантаврской аристократией и магическими кругами. Отслужить несколько лет в офицерском чине на морском или воздушном судне — норма для юноши из хорошей семьи. Средний уровень образования флотского офицера без сомнений выше, чем аналогичный уровень офицера армейского: об этом я могу судить хотя бы из личного опыта переговоров как с теми, так и с другими.

В Армии больше представлены выходцы из провинциального дворянства и городского третьего сословия. Надо отметить, что если стать офицером Флота можно только по способностям или протекции свыше, то в Армии чины достаточно свободно продаются: генеральский чин купить нельзя, но капитанский — вполне можно. С одной стороны это приводит к издержкам, так как на командные посты сплошь и рядом попадают люди негодные. С другой — дает возможность инициативным варварам из третьего сословия сделать карьеру, во Флоте для них невозможную. Рядовые солдаты и матросы и в Армию, и на Флот вербуются массово и добровольно, но положение их весьма тяжело, так что вербовщикам приходится хитрить и сулить рекрутам сомнительные выгоды. Служба редко длится меньше 10-15 лет, что для варвара очень немалый срок.

И Флот, и Армия не слишком влияют на внутреннюю политику страны. Их грызня составляет часть придворных интриг, но не более того. Михель II, судя по всему, не только не пытается снизить накал противоборства, но даже отчасти подогревает его.

Однако во внешней политике Фантаврии обе силы играют ключевую роль. Способствует этому еще и то, что они имеют принципиально разные программы. Флот считает приоритетом Фантаврии северное направление: торговые и политические отношения с Уолшем и Наргейлом, активное вмешательство в местную внутреннюю политику, влияние на Синский вопрос. В целом можно сказать, что Флот нацелен на поддержку Наргейла в его внутреннем конфликте с Уолшем и в целом на поддержку Соединенного королевства в споре с Лавикандией. В этом Флот солидарен с правящей партией Кавалеров, которую традиционно поддерживают благородные семьи, дающие морских офицеров. Мы, как жители Империи, оказываемся из-за этого в ситуации, когда между Флотом и Армией стоит выбирать Армию, несмотря на относительно низкий уровень этики и воспитания армейских офицеров.

Армия предпочитает северному направлению южное. Она нацелена на колонизацию, неизбеж-

но влекущую сначала локальные, а потом и полноценный конфликт со Священным царством народов Амра. Здесь они пользуются полной поддержкой Риторов, очень надеющихся на плодородные земли и руду Юга. В этом конфликте Лавикандия — естественный союзник Фантаврии, и армейское руководство хорошо это сознает. Не стоит обольщаться их дружбой: как бы то ни было, и Армия, и Флот руководствуются прежде всего долговременными интересами Фантаврской империи. Однако видят они их по-разному и в ближайшие десятилетия Армия не будет заинтересована в конфликте с нами.

Фантаврская империя: Вёлеланд

Фантаврия почти что не знает характерного для Полуострова локального патриотизма. Империи для этого слишком много лет, а ее элиты слишком перемешаны. Да, столица имеет свое мозаичное лицо, да, разрыв между колониями и метрополией очень велик, но все же они ощущают себя как единое целое.

Одно же исключение все-таки есть. Вёлеланд — большой и довольно богатый ресурсами остров на дальнем краю Фантаврского архипелага.

Изначально этот остров описывался словами «позднее всех». Позднее всех он был заселен северными народами, и до сих пор из всего населения Фантаврии у вёлеландцев бывают заметны черты еще дофантаврского населения Архипелага. Позднее всего Вёлеланд отказался от общераспространенного на архипелаге пиратства — еще во времена раннего Михеля вёлеландские гёзы наводили страх на окрестные моря, да и потом, случалось, выходили в море — уже не как пираты ради наживы, но как повстанцы.

Позднее всех Вёлеланд был завоеван Михелем — причиной тому были как сложности с логистикой, так и упорное сопротивление населения даже тогда, когда на других островах даже дворянство уже присягало. Собственно вёлеландская аристократия была выбита еще тогда и в формировании привилегированного слоя Империи участия не приняла. Оставшаяся бесхозной земля до сих пор управляется императорской казной, бесконечно далекой от населения острова. Именно поэтому эксплуатация крестьян Вёлеланда всегда была куда более интенсивной, чем на других островах — что еще больше накаляло ненависть островитян к Санта-Клавдии.

Раньше, стоило только Фантаврии влезть в конфликт, достаточно крупный, чтобы в водах Империи появлялись вражеские корабли — вёлеландцы немедленно начинали неограниченную каперскую войну против обеих сторон. Позже такие мероприятия стали слишком дорого обходиться, и вёлеландцы худо-бедно нашли свое место в имперском сообществе.

Это было непросто. Прежде всего, до недавних пор вёлеландцу был закрыт путь во флот, именно туда, где они были бы очень к месту. Во-вторых, крайне неохотно выходцев с острова продвигали и в колониях — опасаясь распространения мятежных настроений. Однако основание и быстрый рост Торговой Федерации все же открыл долгожданную лазейку.

В Федерации в принципе привыкли закрывать глаза на прошлое работника, покуда тот отработывает свои деньги. Это открыло путь в только что основанную фирму, осваивающую южное побережье, даже последнему поколению вёлеландских морских повстанцев. В наши же дни их потомки совершенно заполонили флот Федерации, наравне с фантаврскими отставниками образуя в нем влиятельнейший и скорый на взаимовыручку клан. Вёлеландские капитаны, помимо прочего, богато жертвуют более-менее легальным организациям на самом острове — вёлеландским школам,

закрытым кассам взаимопомощи. Это не пресекается, хотя и не поощряется.

Но есть еще и организации нелегальные.

Нам с вами непросто понять самую концепцию борьбы за народную независимость: как тейнские бунтовщики, так и синские заговорщики стремятся к довольно понятному, хотя и безнравственному, отделению варваров от людей. Вёлеландцы же, с одной стороны, остро чувствуют свое отличие от прочей Фантаврии (примерно как катарир от платйо), а с другой — лишены возможности как-либо это отличие реализовать. С правовой точки зрения Вёлеланд — просто еще одна провинция безо всяких оговорок, и небольшие послабления (вроде упомянутых школ и касс) не меняют общей картины. Да и не следует забывать, что карьера в торговом флоте открыта для многих, просто потому, что количество мест на кораблях Федерации конечно. Прочим же остается только винить Фантаврию в своем незавидном положении.

Так что более или менее образованные варвары Вёлеланда, чаще всего агрономы, землемеры и инженеры, реже молодые офицеры Федерации, все чаще приходят к выводам о необходимости насильственного изменения ситуации. Движение это особенно активизировалось в последние годы, подпитываемое примером сначала Тейна, а потом и Северного Амра: книги оттуда на Вёлеланд частенько провозят контрабандой и распространяют списками. Разумеется, подполье понимает, что так, как в двух южных государствах бунтовщиков, не получится — прежде всего потому, что не приходится ожидать военной помощи извне.

Поэтому последние десятки лет ведущей тактикой «гёзов», как по традиции называют себя мятежники, остается индивидуальный террор. Вёлеландцы организовали довольно-таки разветвленные сети в крупных городах Фантаврии — силами студентов, мастеровых, бывших крестьян на заработках; в последнее время налажено массовое изготовление немагических взрывных устройств по армейским образцам. Взрывают они как фантаврские учреждения на самом Вёлеланде, так и высокопоставленных чиновников из ведомства внутренних дел, политиков либо офицеров — по всей стране. Большинство гёзов ловят сразу же после акций, многих — еще до, но приток желающих «отдать жизнь за свободу» не ослабевает.

Насчет статуса Вёлеланда при гипотетическом достижении независимости согласия в подполье нет, но вопрос этот и не дебатруется, как преждевременный. Пока что наиболее разработана концепция республики тейнского образца, но сохраняющей нейтралитет. Во многих мелких вопросах вёлеландские сепаратисты обнаруживают решительное сходство с синской «фракцией короля», но неизвестно, есть ли между группировками общение. Зафиксированы и попытки обращения вёлеландских эмиссаров к нашим дипломатам, в том числе и в наше посольство в Одзонге. Однако я счел уместным уже тогда переадресовать визитеров нашему военному атташе.

Фантаврская империя: культура

Разумеется, полностью рассказать о культуре огромной страны в столь сжатом тексте — невозможно. Однако необходимо выделить некоторые особенности, заслуживающие внимания. Это я и попробую сделать.

«Йонкер к северу от пролива»

Самое удивительное в Фантаврской жизни — фактическое слияние Третьего сословия и дворянства, которые в других варварских странах жестко отделены друг от друга. Все больше дворян



Фантаврский флотский офицер показывает дамам, как стрелять из магического пистолета

занимается торговлей, все больше богатых купцов покупает титулы или выдает своих дочерей за небогатых дворян. По сути, если не говорить о высшей аристократии — придворных и действительно крупных землевладельцах — в Фантаврии не ощущается большой разницы между мелкопоместным дворянином, состоятельным коммерсантом и человеком интеллектуальной профессии: юристом, врачом, магом, профессором университета, чиновником, офицером.

Любого из них назовут «йонкер». Исторически это было низшим дворянским титулом³. Но в наши дни «йонкер» — не столько титул, сколько описание качеств человека. Настоящий йонкер образован, неизменно воспитан, сдержан, изысканно вежлив (особенно с дамами), держит себя в руках. В поведении он обычно мягок, но при необходимости — мужественен и тверд. Он уважает себя и других. Это образец для

подражания, к которому должен стремиться любой образованный человек. В чем-то это можно сравнить с характерным для худцов представлением о Благородном муже.

Сами фантаврцы нередко шутят, что есть разница между йонкером «к северу от пролива», т. е. на основных островах их империи, и «к югу от пролива», т. е. в колониях. Действительно, нормы этики и правила поведения в колониях сильно падают. Однако «настоящий йонкер» (если, конечно, он существует) будет вести себя одинаково с благородной дамой из Санта-Клавдии и амритянкой с самого крайнего Юга.

Паупер

При всем том не нужно забывать, что большая часть жителей Фантаврии — вовсе не йонкеры и не аристократы, а простые крестьяне, бесчисленные работники городских мануфактур или просто нищие бродяги. У них нет возможности получить образование и нет лишних денег⁴.

Жизнь такого нищего (их называют пауперами), нанявшегося на мануфактуру, почти чудовищна. Фактически он превращен в часть гигантского механизма мануфактуры: в его работе нет ни творчества, ни мастерства: он просто выполняет монотонную и скучную работу, за которую полу-

3 В Фантаврии, Уолше и Наргейле, Северном Амре и Тейне дворяне делятся на несколько рангов — в зависимости от происхождения и земельной собственности. Как правило иерархия выглядит так: самый влиятельный и родовитый — герцог, за ним маркграф (в Тейне — маркиз), граф, барон. Ниже всего стоит нетитулованное дворянство. Несколько отличается система титулов в Священном царстве, там их всего три: князь, мвене и адон.

4 И все же вполне можно представить корабельного боцмана, обращающегося к своим матросам «йонкеры» — по крайней мере пока он в хорошем расположении духа.

чает гроши. Это хорошо видно по еде: в то время как аристократ и богач из третьего сословия регулярно ест свежее мясо, и даже крестьянину оно доступно, нормальный обед городского бедняка состоит из фасоли, ржаного или кукурузного хлеба, жареного лука, слабого пива и — если повезет — небольшого количества солонины.

Собственно, городской рабочий, в отличие от бывшего крестьянина, ничего иного может и не видеть. Последние два поколения рабочих уже были связаны с мануфактурой неразрывно. Их рождает подчас прямо в цеху до последнего ходящая на работу мать; их отдают в работные дома, так как у родителей нет лишней еды и лишнего угла; их учат немного разбирать надписи, немного считать и работать на станке. В двенадцать (наши 55 примерно) они начинают работать. Тогда же их переводят в рабочее общежитие, напоминающее охраняемый хутовый дом; женившимся чуть расширяют комнату. Некоторых уже успели и похоронить при фабрике.

Целые районы крупных фантавских городов отданы под мануфактуры. Неудивительно, что в них процветает преступность, проституция, неизменно популярная, но осуждаемая высшим обществом, которое вообще настроено довольно строго в моральном смысле. Сплошь и рядом там разгораются выступления против ужасных условий работы и восстания рабочих-«брекеров», крушащих станки и убивающих магов. Самой известной — и самой мирной — из таких политических идей является «Программа 12-12-12»: требование сократить рабочий день до 12 часов (с нынешнего 18-20-часового), оставив рабочему в сутках 12 часов на сон и 12 на свободное времяпрепровождение. Более радикально настроенные группы устраивают массовые стачки, а иногда и взрывы на заводах. Их выступления жестко подавляются армией.

Здесь же, в трущобах простых рабочих, процветают запрещенные властями религиозные группы, прячутся вёлеландские борцы за независимость, воруют дети, бежавшие из работных домов, и устраивают свои делишки содержатели дешевых публичных домов. Мир нищих Фантавской империи разнообразен и интересен по-своему не меньше, чем мир состоятельных йонкеров и аристократов — но куда более опасен.

Технология...

Никакие протесты рабочих, конечно, не могут остановить подъем фантавской промышленности, пока его поощряют император, Генеральные штаты и богачи из Третьего сословия.

Хотя в конкретных технологических достижениях Фантаврия явно уступает республике Тейн, а в чем-то даже Северному Амру, в смысле внедрения этих технологий в быт равных ей нет. Это не только регулярное водоснабжение во всех богатых кварталах (оно есть и в Тейне, и в Северном Амре, и собственно в Империи), но и массовое производство бытовых товаров. Одежда и даже еда производятся на мануфактурах.

Фантавские корабли-«петрели» так называемого «высшего ранга» достигают длины в 600 с лишним футов — против обычных каравелл и каракк длиной в 70-80 футов и фрегатов длиной в 120 футов; они несут иногда до 400 пушек. Ничего подобного нет ни у одной другой варварской страны; аналогичные по размерам лавикандские «корабли-сокровищницы» более чем в десять раз уступают фантавским петрелям в скорости и маневренности.

Дирижабли вот уже столетие соединяют острова Фантавской империи регулярными рейсами. Боевые достоинства этих машин не так велики, однако они могут перевозить немалые грузы и использоваться для переброски войск или обороны воздушного пространства над городом.

Станки все чаще делаются заводными — по принципу часовых механизмов. (Часы же давным

давно стали нормой не только для городов, но и просто для состоятельных фантаврцев — люди победнее вешают их на стену, побогаче — покупают часы-«луковицы», отлично помещающиеся в карман).

...и магия

Образованный читатель может задать резонный вопрос о том, как судно такого размера может быть быстрым и маневренным и при этом не развалиться? Как могут фантаврские дирижабли двигаться со скоростью, сходной с корабельной? Почему столь сложные механизмы не портятся постоянно? Неужели механики Фантаврии столь искусны и столь сильно опережают имперские фелийские лаборатории?

Разумеется, это не так. Ответом на все эти вопросы служит варварская магия. О самих ее принципах я еще расскажу ниже, в главе о культуре варваров. Пока же скажу, что магия, в Уолше и Наргейле остающаяся достоянием немногих избранных, а в государствах Юга просто запрещенная религиозными традициями, в Фантаврской империи стала уважаемым и популярным занятием. Разумеется, магом здесь является далеко не каждый: едва ли их число превышает число врачей, юристов или инженеров. И уж точно оно уступает числу офицеров или чиновников.

Магия в Фантаврии перестала быть тайным знанием. Ей учат в университетах, аристократы овладевают ею с помощью частных учителей. Армия и, в особенности, Флот ежегодно оплачивают обучение магии для хорошо показавших себя офицеров. Людей со способностями к катализации (единственной области магии, которая может быть только врожденной) разыскивают по всей стране и обучают за казенный кошт.

Важной особенностью местных магов является четкая специализация. Если маг в Уолше и Наргейле изучает все магические школы ради статуса, а маг в Одзонге или Северном Амре делает это же ради выживания, то фантаврский маг, как правило, осваивает достаточно хорошо лишь одно из направлений, так что полноценная работа для них возможна только группой. Именно такие группы из десятка или полтора работающих посменно магов обеспечивают надежность и мобильность гигантским кораблям-петрелям или дирижаблям. Группы совместно работающих магов могут поднимать воду в водонапорные башни и продлевать жизнь высшим чиновникам, обеспечивать работу корабельных орудий или мануфактурных станков. Качественная работа магов-верификаторов и сигнификаторов дает возможность производить магические предметы. Нацелена эта работа не на массовую продукцию, а на предметы роскоши, так что в доме простого крестьянина или рабочего ничего магического вы не найдете. А вот магический пистолет, не дающий осечек, в руках офицера или даже работающий без сбоев двигатель, аналогичный часовому, в карете герцога — вещи, с каждым годом встречающиеся все чаще.

Это превращение магии в род квалифицированной мануфактурной работы вызывает недовольство у традиционалистов, в том числе и магов, но большинство из них в Фантаврии работает на государство в качестве чиновников или офицеров, — и безусловно является йонкерами. А йонкеру пристало смотреть в будущее, а не в прошлое.

Государственная религия

Культ Трех, распространенный среди всего населения фантаврской метрополии и значительного числа жителей колоний и являющийся единственной официально дозволенной религией Фантаврии, характерен не только для этой страны. Исторически это прежде всего культ Уолша и

Наргейла. В наши дни его адептов легко встретить и в Северном Амре и даже на территории Империи — на острове Син или Терлесском архипелаге.

Единой организации у культа нет: формально принято считать, что главный его центр расположен в Рёйссе, столице Наргейла, но фактически Верховный суперинтендант Соединенного королевства не оказывает никакого влияния на жизнь церкви в Фантаврии или Северном Амре. Фантаврская часть культа управляется Генеральным синодом, собранием суперинтендантов, каждый из которых избирается духовенством одной из провинций пожизненно. Генеральный синод не только решает организационные вопросы, но и толкует религиозные догмы, так что к нашим дням культ Трех богов в Фантаврии и этот же культ, скажем, в Уолше заметно отличаются друг от друга.

В основе религии лежит специфическое многобожие: предполагается, что богов только три. Это три брата, один из которых — Бог-Творец, создавший людей и мир, другой — Бог-Хранитель созданного, а третий — Бог-Владыка загробного мира, где каждому будет воздано по его делам. Помимо этого существует еще некоторое количество мифологических персонажей — слуг и помощников этих трех богов, которые сами богами не являются. О взаимоотношениях богов и их слуг между собой сложено достаточно большое количество историй, собранных в несколько эпических поэм и книг.

Несмотря на серьезную разницу между богами, никакого разделения среди священнослужителей нет. Все они служат трем богам одновременно, вознося молитвы и хвалы тому, кому требуется по ситуации. Примечательно, что богу-творцу молятся редко и в основном делают это только сами духовные лица. К богу-хранителю обращаются почти со всеми нуждами живых. К владыке царства мертвых — в молитвах о покойных, погребальном культе и в молитвах за здоровье: чтоб он не забрал человека в свое царство прежде времени.

Никакого представления о перерождении души, привычного для нашей Империи, ни в Фантаврии, ни в других варварских странах (исключая Тейн) нет. Верующие культа Трех считают, что после смерти человек проживет еще одну жизнь в мире мертвых — в условиях, которые зависят от его поведения в первой жизни и молитв живых. После окончания второй жизни человек умрет снова, на этот раз уже навсегда, а душа его распадется⁵.

Священники принимают целибат и должны вести скромный образ жизни. Второе правило, впрочем, неизменно нарушается, в особенности в Фантаврии, где суперинтенданты живут в аристократической роскоши. Да и вообще в местной версии культа богатство даже воспринимается как благословение бога-хранителя за честный труд. Требования религии к мирянам, по сути, строги лишь в исполнении ими очевидных бытовых законов (не воровать, не убивать, быть верным властям) и в половой сфере (измены осуждаются, хотя совершаются многими; господствует строгая моногамия, наподобие худдских традиций Империи).

В откровенных разговорах, однако, даже сами фантаврцы признают, что религия играет в их жизни небольшую роль. Более того, излишне глубокая вера совершенно не вписывается в образ йонкера. Разумеется, это привело не к тому, что йонкеры отказались от своих идеалов ради веры, а к тому, что многие священники превратились в йонкеров, скорее изображающих веру, чем действительно в нее углубленных.

5 Истории эти, конечно же, не имеют под собой никаких подтверждений. Варварская магия не позволяет призывать души умерших, однако фели-закатники, призывавшие души варваров, утверждают, что как и все прочие души мертвых, души варваров доступны для призыва только в течение 49 дней после смерти.

Религиозные диссиденты

Бюрократизация и потеря веры государственной церковью неизбежно повлекли за собой расцвет разнообразных мелких религиозных групп. Их в Фантаврии называют «диссидентами» и преследуют, хотя в наши дни не слишком сурово (еще полтора века назад преследования были столь сильны, что многие из них бежали в колонии или даже другие страны). Диссиденты борются за духовное наполнение религии, подчас, правда, впадая в излишний консерватизм и даже фанатизм. Популярны они прежде всего среди бедных горожан — рабочих, ремесленников — и, в несколько меньшей степени, среди крестьян. Дополнительную поддержку им дают выступления против огораживаний, лишаящих простых арендаторов земли, а так же станков и магии. Тут надо отметить, что в отличие от культа Великой Матери, распространенного на Юге, культ Трех против магии как таковой не выступает. Диссиденты тоже не говорят о том, что магия как таковая греховна — речь идет о том, что грешно использовать ее на мануфактурах, где из-за нее и новых полумеханических станков простые рабочие теряют места, превращаясь в пауперов.

Наиболее крупной и влиятельной диссидентской группой является корнелианство. В последнее время оно все более активно развивается на территории Фантаврии и Северного Амра. Основной его идеей является обновление культа, возвращение его к истокам (которое понимаются как «восстановление» особого культа Бога-хранителя) и возрождение (по сути — сощдание) особых ритуальных практик поклонения, сопряженных с экстатическим обожанием и мистическим поиском божества. Предполагается, что у Бога-хранителя есть особый рай, куда могут попасть верующие, минуя обычный загробный мир. В этом раю одни проживут новую жизнь в блаженстве, а другие, самые верные, даже смогут стать бессмертными помощниками божества. При этом для попадания в рай мало быть честным человеком, нужно еще и страстно любить бога-хранителя и быть безоговорочно преданным ему.

На Сине, в Уолше и Наргейле корнелианцев очень немного. В Фантаврии их значительно больше, хотя во время гонений полуторавековой давности многие из них бежали из страны. Именно тогда появилось большое корнелианское общество в Северном Амре, о котором я еще скажу ниже. Интересно, что одна из крупнейших подобных общин, фактически контролирующая всех местных варваров, расположена на территории Империи, на Терлесском архипелаге.

Есть, однако, и более мелкие диссидентские толки и согласия. Можно в качестве примера привести так называемое

Организация культа Трех

Суперинтенданты

Главы провинциальных округов, избираемые пресвитерами и составляющие Генеральные синоды Соединенного королевства и Фантаврии. В Фантаврии они дополнительно утверждаются императором Михелем II.

Пресвитеры

Главы объединений 10-15 приходов, избираемые из числа священников. Вместе составляют т.н. «пресвитерий», который решает все религиозные вопросы региона и контролирует деятельность суперинтенданта. В Фантаврии в пресвитерий обязательно входит «светский инспектор» — государственный чиновник, обладающий решающим голосом.

Священники

Приходские священники: проводят службы, собирают прихожан для обсуждений, читают проповеди, часто — посещают дома прихожан. В Фантаврии это, в общем, в той же степени священнослужители, в какой и низшие государственные чиновники. Назначаются они пресвитерами из числа церковных приставов, а в некоторых диссидентских группах избираются прихожанами.

Церковные приставы

Низшая степень духовенства, избираемая самими прихожанами по предложению священника. Помогают священнику проводить службу, управлять собором, организовывать собрания и т.п. Как правило они ведут обычную мирскую жизнь, лишь время от времени исполняя церковные обязанности.

Бегейны

Нечто вроде монахов и монахинь: миряне, уходящие в особые общежития — «бегейнхофы», где они предаются молитвам и честному труду. В Соединенном королевстве бегейнов считают духовными лицами на одном уровне с приставами; в Фантаврии они продолжают числиться по своему сословию.

Общество Друзей — своего рода продукт столкновения корнелианства с крестьянскими массами: помимо понятного корнелианцам приоритета мистического опыта, «друзья» исповедуют, например, еще и крайний пацифизм и всеобщее священство верующих.

Напротив, немногочисленные, законспирированные не хуже вёлеландцев и сугубо городские врихейдеры («свободники») настаивают на радикальных мерах — агитируют рабочих за неограниченный саботаж и даже прямое действие против пошедшего явно против воли Творца прогресса; станки и впрямь иногда разрушают, а вот до убийств магов доходит редко. Они решительно осуждают практику продления жизни, открытое магическое образование и, доктринально, все большее бесправие колонистов.

Фантаврская империя: политика в Одзонге

Один из ныне правящих статхаудеров Фантаврии блестяще, на мой взгляд, выразил мысль, которую обязан принимать во внимание любой дипломат или стратег: «У нашей империи нет ни вечных союзников, ни постоянных врагов, лишь наши интересы вечны и постоянны». Руководствуясь этой максимой, можно добиться многого: нужно лишь представлять себе, в чем состоят интересы Фантаврии.

Не претендуя на их всеобъемлющее описание, я могу лишь наметить несколько очевидных направлений фантаврской внешней политики. На Севере — это предельное расширение торговых и культурных связей с Наргейлом вкупе с поддержкой местного третьего сословия (но, разумеется, так, чтоб оно не стало прямым конкурентом фантаврскому). На Востоке — позиционная борьба с нашей Империей, изредка переходящая в незначительные столкновения, подобные недавнему Терлескому инциденту. На Юге, наконец, о чем я могу судить наиболее достоверно, безусловным приоритетом Фантаврии является сохранение ее колоний. Дискуссия может вестись (и ведется) лишь о том, каким образом эти колонии должны быть сохранены и какова должна быть их дальнейшая судьба.

Политические задачи на Юге

Упрощая, можно сказать, что эти вопросы имеют три разных, принципиально несводимых друг к другу ответа, за каждым из которых стоит своя политическая сила. Могущественный Флот (т. е., в конечном счете, императорский двор и крупная аристократия) видит колонии в нынешних границах как фактическое продолжение Фантаврии: предполагается, что местные жители неизбежно воспримут культуру метрополии, которую нужно принести им не столько на алебардах и мушкетах, сколько в школьных классах и при помощи грамотного управления. Проект этот явно нацелен на долгий срок и предполагает сложные дипломатические игры, так как колониям Фантаврии очевидно угрожает весьма опасный противник — Священное царство Амра. В Священном царстве же эти земли давно рассматриваются как «исторически амрийские, но ныне временно потерянные».

С этой угрозой связан второй проект, за которым стоит Армия (а значит, мелкопоместная аристократия, крестьяне и горожане). Он предполагает военное решение сложившихся противоречий. Колонии, с точки зрения армейского руководства, должны быть не только сохранены, но расширены — если не за счет городов-государств Северного Амра, то за счет территорий того же Священного царства. Предполагается, что Фантаврия должна начать войну со Священным царством, и чем раньше она это сделает, тем больше у нее шансов победить. Этот план — тоже не дело одного дня, и — при всей уверенности Армии в своих силах — для начала большой войны им нужно найти себе

союзников как при дворе, так и среди крупных государств-игроков Южного континента: прежде всего в Северном Амре, Тейне и — или — Лавикандии. Основной опорой Армии на Юге должны при этом послужить не туземцы колоний (по культуре куда ближе стоящие к амритянам), а многочисленные колонисты из метрополии, безопасность которых Армия готова обеспечивать.

Наконец, третий проект, столь же негласный, но всем известный, как и предыдущие два, является детищем Юго-западной торговой федерации и ее акционеров (а шире — торговых кругов, состоятельной части третьего сословия и, соответственно, Генеральных штатов). Проект этот предельно пессимистичен или, как говорят некоторые, реалистичен. Он предполагает, что потеря колоний на Юге — событие неизбежное. Единственное, что можно сделать, это несколько отсрочить его дипломатическими и военными методами. Пока же необходимо построить в колониях предельно выгодную для Фантаврии экономическую схему, по сути представляющую метафизический насос, выкачивающий все сколько-то ценное из колоний в метрополию.

Необходимо понимать, что план этот тоже вовсе не предполагает, что колонии будут потеряны в ближайшие годы: по самым пессимистичным прогнозам, это едва ли произойдет даже в ближайшие полвека. Однако даже полвека — не такой уж большой срок, так что по мнению идеологов этой программы нет надобности ни в дорогостоящих школьной и административной реформах, ни тем более в завоевательной войне — каковы бы ни были ее сиюминутные успехи, в конечном счете колонии все равно уйдут из рук Фантаврии. Нет необходимости и развивать местное население: нужно лишь эксплуатировать туземцев и завезенных в колонии пауперов, заботясь в первую очередь о доходе и лишь во вторую — об условиях их жизни; надо отметить что, вероятно, лишь традиции Фантаврии сдерживают торговую федерацию от прямого использования рабского труда.

Все три этих задачи, таким образом, требуют серьезной дипломатической и разведывательной работы. Представить себе место, более подходящее для этого, чем Одзонг, невозможно. Само по себе княжество не является ни значимым политическим игроком, ни даже территорией, по-настоящему привлекательной для завоевания. Но это чрезвычайно значимый политический центр, и поэтому в местном посольстве Фантаврии и вообще сеттльменте, т.е. поселении иноземцев внутри столицы, можно найти сторонников всех этих трех политических сил.

Надо отметить, что Фантаврская империя по сути дела является основным торговым партнером Одзонга в данный момент: на нее замкнуто примерно 80% всего товарооборота княжества. Естественно, это привело к тому, что, оставаясь самостоятельным государством, Одзонг до такой степени зависим от Фантаврии, что князь, самовластный правитель в вопросах внутренних, едва ли рискнет предпринять хоть сколько-то серьезные внешнеполитические шаги без предварительной консультации с фантаврским посольством.

К счастью для других стран, фантаврское посольство в Одзонге отнюдь не представляет собой монолитной силы. Исторически сложилось, что место посла как правило принадлежит представителю — вполне официальному и гласному — Юго-западной торговой федерации; место военного атташе — человеку, представляющему интересы Армии; место атташе по культуре (в действительности отвечающего почти за весь спектр гражданских вопросов) — представителю Флота. Так это и сейчас⁶. Поскольку дипломатических чиновников столь высокого уровня назначает сам Михель II и императорский штаатсрад это положение является сознательным решением высших властей Фан-

⁶ Схема эта может показаться удивительной, но, думаю, для искушенного ведомственными играми имперского чиновника она окажется простой и ясной: как бы ни были сложны взаимоотношения Армии и Флота в Фантаврии, они куда проще тех хитросплетений, которые составляют норму жизни любого лавикандского чиновника от V ранга и старше

таврии — вероятно, для сохранения известного баланса между тремя подспудно конфликтующими силами.

Секретные службы

Разнообразные министерства на службе Михеля II содержат несколько самостоятельных организаций, выполняющих функции примерно аналогичные лавикандскому Тайному управлению: расследование особо важных преступлений, поиск политически неблагонадежных подданных, ловля шпионов вражеских государств, борьба с крупными преступными объединениями и так далее. Однако встретить их сотрудников в Одзонге совершенно невозможно — разве что как частных лиц, поскольку на территории другой страны они действовать, конечно, права не имеют.

Это, однако, не означает, что в княжестве не действует фантаврская разведка: действует, очень активно и даже в двух разных вариантах. Вообще надо сказать, что далеко не все варварские страны обладают собственными разведывательными службами. На данный момент это только Фантаврия, республика Тейн и Священное царство народов Амра. Все прочие обходятся услугами дипломатов и авантюристов разных сортов. Фантаврская разведка, безусловно, лучшая из варварских и была бы еще лучше, если бы не внутренние конфликты.

Дело в том, что в строгом соответствии с общей военно-политической ситуацией, Фантаврская империя имеет не одну разведслужбу, а сразу две. Одна из них, так называемый «Департамент топографии и статистики» подчиняется штабу Армии. Другая, Разведывательное бюро Адмиралтейства, как уже ясно из названия — Флоту. Обе широко действуют и имеют сеть агентов за пределами Фантаврии. Следствием этого становится жесточайшая конкуренция между ними.

В целом нужно сказать, что Разведывательное бюро Адмиралтейства (РБА) — организация более тонкая в методах, склонная к решению проблем скорее путем переговоров, чем насилия. Средний уровень сотрудников — и образовательный, и просто интеллектуальный — там несколько выше, хотя и в армейском аналоге окончательных глупцов, конечно, нет. Однако Одзонг, как и Юг вообще — это вотчина Департамента топографии и статистики (ДТС). В среднем на одного агента РБА тут приходится три агента ДТС, которые к тому же, как правило, лучше ориентируются в местных реалиях, свободно говорят на южных языках и, что немаловажно, нередко являются амритянами или полуамритянами по происхождению, т. е. не вызывают ни малейших подозрений у окружающих. Сотрудники РБА, в основном вышедшие из рядов флотских офицеров, неизменно обращают на себя внимание хотя бы нехарактерной для одзонгских варваров внешностью, не говоря уже о том, что мало кто из них сможет говорить на местном диалекте без акцента. До какой-то степени это отставание РБА компенсируется блестящей организацией и существенно большим финансированием, но в целом ДТС на Юге представляет куда большую силу. (В скобках отмечу, что на северном направлении дело обстоит, насколько мне известно, с точностью до наоборот: офицеры РБА ведут успешную работу и в Наргейле, и на лавикандском Сине, чего нельзя сказать про агентов ДТС).

Нравится им это или не нравится, но на территории Одзонга агенты обеих служб обязаны если не отчитываться, то по крайней мере учитывать мнение полномочного посла Фантаврии. А поскольку он, как мы помним, является фактически штатным сотрудником и акционером Юго-западной торговой компании, равно безразличной и к Армии, и к Флоту, это сильно сдерживает активность фантаврских спецслужб и не дает их противостоянию с конкурентами привести к действительно серьезным последствиям.

Примеры модулей

1. **Жертва обстоятельств.** Армии нужны маги, особенно — катализаторы. Так что вам, команде фантавских спецслужб, придется найти одзонгского катализатора-самородка, спрятавшегося в полумиллионном городе, и убедить его пойти на службу империи. Добавьте к этому цаядов, южных жрецов, уже охотящихся за катализатором, чтоб его убить. Задача не из легких.
2. **Пропавшие чертежи.** В доках сеттельмента обнаружено тело талантливого мага-сигнификатора, разрабатывавшего проект новой системы воздушной защиты в сотрудничестве с одзонгскими учеными. В руке у трупа зажата спичка. Агентам Разведбюро Адмиралтейства придется разобраться, работа ли это вражеских агентов, бытовое преступление или нелепая случайность.
3. **Перемена империи.** Блестящий сотрудник Департамента топографии и статистики самовольно покинул службу с ворохом секретов и чеками на 40 тысяч гульденов. Теперь он ищет выходы на спецслужбы Священного царства или Лавикандии, а вам, верным сотрудником ДТС, нужно поймать его прежде, чем он эти выходы найдет. И прежде, чем об этом узнает Разведбюро Адмиралтейства: нельзя отдать им в руки такой козырь против вас, как этот скандал.
4. **В морях мое сердце.** Барт Петер тер Линде, член Императорского штаатсрата, явно зажился на свете — 180 лет усилиями фантавских магов. Последние 120 из них он посвятил борьбе со свободой и простым народом. Вам, группе вёлеландских борцов за независимость, предстоит убить его — здесь и сейчас, в Одзонге, куда он на три дня прибыл с визитом. Не упустите свой шанс.
5. **Вся императорская рать.** Когда вы приняли решение баллотироваться от партии Риторов в колониальном округе Зютфендам, вы упустили одну мелкую деталь: именно к этому округу приписано все фантавское население сеттельмента в Одзонге. И население это превышает население самого Зютфендама примерно втрое. Теперь у вас есть неделя, чтоб благодаря собственной изворотливости и усилиям помощников любыми методами гарантировать свою победу среди одзонгских фантаврцев.
6. **В пасти Левиафана.** Ранним утром группа фантавских агентов обнаруживает труп отца Мартена Леменса, крупного религиозного диссидента, одного из лидеров запрещенного течения корнелианцев. Теперь им предстоит не только объяснить, как человек, которого они должны были охранять, погиб, и даже не просто найти настоящих убийц. Для начала неплохо бы доказать, что это не они сами убили Леменса — его жаждущим мести ученикам, “братским” спецслужбам, коррумпированной, но профессиональной одзонгской страже, наконец, собственному начальству. Которое, кстати, нельзя исключить и из числа подозреваемых в начинающейся войне всех против всех.
7. **На железный лом.** Пара удачных взрывов на заводах, принадлежащих угнетателям; пара сломанных станков — и вот вам, группе брекеров, приходится бежать из Фантаврии в далекий Одзонг. Впрочем, нет худа без добра. Во-первых, вы сможете встетьиться здесь с представителями тейнских революционеров и североамрийскими политиками. Во-вторых, на одзонгских верфях в последнее время тоже слишком часто используют проклятые станки. Вот только, кажется, за ваши головы уже кому-то заплатили, так что поездка выйдет беспокойной.
8. **Мирские радости.** Как известно, правила для паствы, не для пастыря, но совсем терять рамки даже Суперинтендант провинции не должен. Но очень, старая холера, хочет. Выход? Вы, секретарь помянутого суперинтенданта с группой товарищей, инкогнито вывезли шефа в Одзонг, благо недалеко. Он хотел всего, что город может предоставить, от лавикандского опиума до карнавала — но сердце подвело старика. И вот теперь по документам Суперинтендант на богомолье в дальнем бегейнхофе, физически — валяется в борделе, а духовно — уже в пределах Трех. Но что делать вам? Вокруг как-то слишком много людей в мундирах, надо что-то делать с документами, а посольство уже интересовалось, не посетит ли их почтенный гость.
9. **Ее упругие шелка.** Когда вы забрали эти замечательные зашифрованные документы у упившегося в стельку флотского офицера, все было очень неплохо. Когда вы отдали их симпатичному и хорошо

платящему наргейльцу, дела тоже еще были ничего. Но теперь вам хотят задать несколько вопросов коллеги флотского офицера из некоего Разведбюро, симпатичный наргейлец куда-то пропал, порт перекрыт, а в довершение ко всему этому у вас в борделе лежит какой-то высокопоставленный жмурик. И никакое фантаврское подданство, вечно выручавшее в Тремя забытом Одзонге, в этот раз вас не спасет. Но есть еще друзья, связи и то, что даже дороже — обаяние.

10. **Учитель коммерции.** В Одзонг из Фантаврии едут дипломаты, шпионы и купцы. Вы — не то, не другое и не третье. Вы просто организатор фехтовальных поединков и привезли на соревнования в Одзонг одного из лучших бойцов Санта-Клавдии. Поговаривают, что он продал душу Хранителю мира мертвых. Возможно, именно в мир мертвых он и провалился? Соревнования уже завтра, а фехтовальщик, и без того неуправляемый и сам не свой до крови, куда-то пропал. Между прочим, заявка на участие обошлась вам в 400 гульденов!

Священное царство народов Амра

Амрийская империя существовала еще до Пророка, и еще до Пророка наша Империя сражалась с ней. Павшая и вновь возникшая в виде Новой Амрийской империи, она вновь и вновь становилась самым влиятельным государством варварского мира, а потом теряла свою власть. Наконец, во времена императора Нрайвы, примерно в то же время, когда Михель сел на трон объединенной Фантаврии, Новая Амрийская империя пала.

Все эти сведения, без сомнения, известны любому брэ-выпускнику академии Генштаба и любому фели-историку: вследствие того, что Империя и Амр воевали между собой по меньшей мере семь раз (не считая «мелких столкновений» вроде известного похода Тэнно за Великий вал во время Религиозных войн), мало какая варварская страна столь же часто встречается в лавикандских исторических хрониках.

Однако новая история Амра остается для большинства тайной. Между тем по своему влиянию в Одзонге и варварском мире вообще эта держава занимает второе место после Фантаврии, а в некоторых отношениях даже составляет ей конкуренцию.

Священное царство: история

Священное царство народов Амра — государство одновременно и молодое, и старое. В идеологическом и культурном смысле оно является очевидным преемником Старой и Новой Амрийских империй. Некогда они контролировали очень значительные территории: были периоды, когда Юг — по крайней мере известный лавикандцам — принадлежал Амру целиком. Максимального своего успеха амритяне достигли около 7 тысяч лет назад, в период поздней династии ха-Ёри (или, если использовать варварские термины, «Эпоху двенадцати хороших царей»). Тогда их империя подчинила себе весь Юг, часть островов Фантаврского архипелага и серьезно (к счастью, безуспешно) готовила войска для высадки на южном побережье лавикандской Метрополии.

Однако по мере своего заката Новый Амр постепенно терял территории (среди которых быстро оказались и нынешние территории Тейна и Краведжи, отошедшие Империи). Наконец, 800 лет назад Новый Амр распался на множество составных частей. Среди них был и Одзонг, и города-государства Северного Амра, и территории на побережье, ныне входящие в колонии Фантаврской империи. Полноценную преемственность от Новой Амрийской империи сохранило по сути только одно небольшое государство, группировавшееся вокруг старой столицы, города Ир-Сафрана.

Для разъяснения последующих событий мне придется сделать маленькое отступление в сферу религии амрийцев. Детали культа будут изложены ниже, пока же важно отметить, что все амрийцы, как и вообще большинство жителей Южного континента, исповедуют веру в Великую Богиню. Это монотеистический культ; предполагается, что Великая Богиня сотворила мир, людей и вообще все живое и что она защищает людей — хотя и бывает иногда при этом не вполне справедлива. Большая часть жречества Богини — женщины, однако формальным главой культа всегда является мужчина — символический супруг Богини. Он избирается из числа верующих при помощи ряда испытаний — интеллектуальных и физических, после чего на 12 лет становится «супругом божества», главой культа и главой государства — царем-жрецом. По истечении 12 лет его приносят в жертву Богине, избирается новый «супруг» и так далее. Система эта функционирует без перерывов по

меньшей мере семь тысяч лет.

В Старой и Новой Амрийских империях царь-жрец, как правило, выбирался из числа нескольких аристократических родов, так или иначе контролировавших всю жизнь государства. С детства готовящийся не только к испытаниям, но и к управлению, он имел представление о политике, финансах и военном деле, а кроме того поддерживался целым кланом помощников.

Однако после падения империи многие старые аристократические семьи захирели, а место царя-жреца перестало быть таким привлекательным. Оставшиеся аристократы предпочитали управлять страной «из-за занавеса», не рискуя своими жизнями на испытаниях и не ограничивая себя двенадцатилетним сроком.

К конкуренции за место царя-жреца были допущены все желающие. Для примера скажу, что в последнее столетие на его троне сидело трое крестьян, двое купеческих сыновей, один караванщик и только один небогатый аристократ. По понятным причинам никто из них (как и большинство их предшественников на протяжении 800 лет) не был способен управлять государством. Это не было проблемой, когда его границы практически совпадали с границами предместей Ир-сафрана: городом отлично могла управлять и местная знать вместе с верховными жрицами.

Однако политическая воля и культурная инерция толкали амрийцев к завоеваниям. Очень скоро к Ир-Сафрану было присоединено несколько соседних городов, а пятьсот лет назад он превратился в государство, немногим уступающее по размеру современному Уолшу. Страна такого размера нуждалась в серьезной власти, но установить ее ослабевшие аристократические семейства уже не могли.

Решение не заставило себя долго ждать: около четырех столетий назад, после серии гражданских войн, к власти в Амре пришли братья-близнецы Тайво и Кехинде Абимбола, талантливые полководцы и политики из среды новой мелкопоместной знати. Тайво вскоре был убит (не исключено, что собственным братом), а Кехинде оказался фактическим правителем страны.

Однако он не стал свергать царя-жреца, власть которого для амрийцев столь же священна, как власть Императора для любого из лавикандцев. Вместе этого Кехинде I объявил себя «шофетом». Слово «шофет» переводится как «судья», однако фактически Кехинде и его потомки стали одновременно и верховными судьями, и главнокомандующими, и законодателями, одним словом — полноценными диктаторами и абсолютными правителями Амра. Шофет формально утверждается царем-жрецом, однако не было ни одного случая, чтоб царь-жрец не утвердил кандидатуры. Это и неудивительно: династия Абимбола фактически содержит и самого царя-жреца, и его двор, да и весь культ Великой Богини во многом существует благодаря щедрым пожертвованиям шофетов.

Под властью новых правителей Священное царство Ир-Сафрана превратилось в Священное царство народов Амра, примерно в четыре раза увеличив свои владения и отхватив при этом изрядные куски как от фантавских колоний, так и от уже освободившегося Северного Амра. Даже Одзонг и Тейн не могут чувствовать себя совершенно свободными от притязаний быстро растущего царства: очевидной целью шофетов является восстановление амрийской империи в границах «двенадцати хороших царей», т. е. в пределах всей северной оконечности континента.

Нынешний правитель, Кехинде XVIII Абимбола (в качестве имен правителей в царстве чаще всего используются имена братьев-основателей) — человек уже не молодой, переживший трех царей-жрецов и хорошо знающий свои цели. Судя по всему, ими являются абсолютная власть, предельное расширение владений царства и благополучие подданных; одним словом, Кехинде XVIII — хороший правитель, что составляет немалую трудность для всех его соседей.

Священное царство: политика двух дворов

Несмотря на то, что политически Одзонг находится под мощным влиянием Фантаврии, в культурном отношении он — часть амрийской цивилизации. Число амритян, по тем или иным делам посещающих княжество, всегда было велико. Они редко воспринимают Одзонг как «заграницу» и нередко склонны использовать местные условия (прежде всего отсутствие власти шофета и слабость местной церкви) для решения своих проблем. В связи с этим минимальные познания во внутренней политике Амра могут оказаться для служащего в Одзонге дипломата едва ли не более полезными, чем представление о внешней политике Священного царства. (Тем паче, что внешняя политика его не представляет большой головоломки).

Прежде всего нужно сказать, что ни в одном варварском государстве высший правитель не обладает такой властью, как Кехинде XVIII в Амре. Власть фантаврского Михеля II ограничивается Генеральными штатами, королей Уолша и Наргейла — феодалами, диктаторов Тейна — сенатом и Универсиаде. Власть Кехинде XVIII не ограничивает решительно ничего. Сравнить его можно только с нашим благословенным Лавиком III, но даже Его императорское величество все же вынужден принимать в расчет долговременные интересы Домов. В Амре же никакого подобия домов нет, а сословия все без исключения зависят от воли шофета.

Как я уже сказал выше, Кехинде XVIII в целом является для своей страны хорошим правителем, однако абсолютная власть не может не потворствовать капризам и прихотям, которые зачастую оборачиваются спонтанными отставками советников и наместников. Шофет самолюбив, не терпит конкуренции и хочет быть первым во всем — от коллекции живописи до красоты фавориток. К счастью для царства, он фактически не командует войсками, доверяя это маршалам из числа знати; среди них встречаются очень одаренные полководцы.

Единственная сила, способная если не покуситься на абсолютную власть Кехинде XVIII, то повлиять на его решения — церковь Великой Богини. Разумеется, речь идет не о царе-жреце: будучи фигурой чисто символической, он не обладает никакой реальной властью. Нынешний царь-жрец — набожный и, судя по всему, неглупый человек, но он полностью погружен в ритуалы, которые должен совершать ежедневно, и роскошь своего недолгого правления.

Настоящей властью обладает верховная жрица и ее окружение, конклав духовных лиц, управляющих церковью. Надо заметить, что церковь Великой Богини распространилась по всему континенту, и, во всяком случае формально, старшие жрицы республики Тейн, Краведжи, Одзонга и городов-государств Северного Амра подчиняются решениям конклава в Ир-Сафране. На практике церковь Тейна довольно самостоятельна, да и другие старшие жрицы склонны иногда пренебречь мнением Ир-Сафранской Матери. Но все же авторитет ее достаточно велик и, в конечном счете, именно она определяет политику церкви во всем Царстве. Без поддержки со стороны церкви шофет утратил бы свою легитимность и идеологическую основу режима.

Нельзя сказать, что Мать и шофет действительно борются друг с другом: они слишком нужны друг другу и, в общем, сотрудничают. Однако это не значит, что у них нет собственных интересов и, конечно, шофеты всегда заинтересованы в том, чтоб церковь была подчинена их власти. Церковь же, само собой, не всегда готова выступать проводником внешней политики шофетов.

Наиболее острой составляющей этого негласного союза-противостояния служат постоянные трения между двумя группами амрийской аристократии, одна из которых больше связана со двором Матери в Ир-Сафране, а другая — с двором шофета в реальной, а не символически-религиозной столице царства, городе Мутала.

Группа знати, связанная с Ир-Сафранским двором — наследники старой аристократии еще имперских или ранних послеимперских времен. Их семьи утратили власть, но остались носителями утонченной культуры, ритуалов и традиций. В течение многих столетий они были и до определенной степени остаются сейчас эталоном цивилизованности для любого амрийца. В то же время эта цивилизованность имеет черты непрактичной утонченности: в платьях аристократов иногда сложно не только ездить верхом, но даже быстро ходить, мужская мода тяготеет к женской (в Амре очень помпезной и предполагающей множество украшений), редкий дворянин из свиты Матери и царя-жреца умеет фехтовать, большинство не слишком разбирается в делах. В то же время нормой для них является умение рисовать, танцевать или тонко разбираться в истории. Культ прекрасного процветает, а вместе с ним сохраняется и

свобода нравов во всем, от физической любви до, как ни странно при церковном дворе, богословских рассуждений.

Придворные Муталы совершенно иные. Это дворяне нового типа, для которых главным в жизни является (во всяком случае в идеале) не созерцание прекрасного, а служба шофету и собственная выгода. Разумеется, это давно уже не классические провинциальные «господа»-мвене, самодуры и местные вожди, помыкающие рабами. Таких сегодня увидишь разве что в самых глухих углах или в качестве персонажей площадных комедий.

Когда-то предки нынешних дворян помогали Тайво и Кехинде собирать царство воедино, приводя на поле боя свои дружины. Сегодня их потомки превратились в армейских офицеров и государственных чиновников. Под влиянием новых условий и утонченных аристократов Ир-Сафрана они приобретали все больше лоска и сегодня зачастую являются одними из самых образованных людей страны, хотя все еще не расстаются со шпагами и высмеивают женственность старой знати.

Немаловажно, однако, то, что при дворе шофетов всегда плетутся бесчисленные интриги. Чтоб сохранить свою власть, а подчас — и чтобы выжить, мвене всегда нужно было либо проявлять чрезвычайный ум и изворотливость, либо стать совершенно незаменимым: во всегда воюющей стране никакие интриги не погубят маршала, действительно не знающего поражений. Благодаря этому

Настоятельница одного из храмов Богини
благословляет придворных на балу



жесткому отбору в наши дни среди мутальской знати не так уж много людей совершенно бестолковых. Из этого не стоит делать вывод, что все они безусловно верны шофету: многие из таких аристократов поставят собственные доходы и власть выше интересов страны. Однако так или иначе они поддерживают власть, так как только она гарантирует им сохранение влияния и защиту от растущих интересов третьего сословия.

Священное царство: третье сословие и крестьяне

Конфликты знати, грызня провинций и борьба двух столиц за статус не упрощают положение в стране. Шофет и его советники, с одной стороны, пытаются облегчить этот дисбаланс, с другой — невольно усложняют ситуацию своими амбициями и образом жизни.

Ключевую роль в поддержке экономики играет так называемая «политика протекционизма»: в Священное царство запрещено ввозить большой перечень товаров; те, что все же ввозятся, облагаются очень высокими налогами. Жесткий запрет действует и на вывоз за пределы страны сырья, будь то металл, которым Амр богат, или дерево, которое, напротив, встречается там нечасто. В то же время производство и торговля внутри страны, а заодно экспорт амрийских товаров получают неизменную поддержку властей. За время правления трех последних шофетов дорожная сеть в стране выросла более чем в два раза, а система каналов — в пять.

Все это не могло не сказаться на состоянии местного третьего сословия, которое стремительно богатело и в наши дни зачастую не уступает по уровню состоятельности фантаврскому. Амрийская квача — вторая по распространенности монета на побережье Южного континента после фантаврского гульдена, а амрийские купцы, продающие там свои товары, — всегда желанные гости. Амрийские товары все больше вытесняют фантаврские с рынков, если только речь не идет о тканях, фарфоре или технологиях. В Одзонге амритян и их лавок тоже хватает. Священное царство активно торгует зеркалами и стеклом, кружевами, лошадьми, какао.

Но все это благополучие покоится на крайне тяжелом положении местных крестьян. Большинство из них остается крепостными, т. е. не может покинуть землю, на которой живет, и вынуждено регулярно отдавать своим мвене до четверти урожая. Но и это еще не худшее положение: ниже их стоят рабы, принадлежащие знати или храму в качестве бесправной собственности, живых вещей. Хозяева (те же мвене или жрицы) могут не только продавать или покупать их по собственному желанию, но и убить безо всякого наказания со стороны властей⁷.

Дополнительным весом на плечи крестьян и низов третьего сословия ложатся безграничные траты шофета, идущие на армию и военные действия, поддержку церкви, содержание двора и дворцовые празднества. Для обеспечения казны необходимыми деньгами Кехинде XVIII и его предшественники не только ввели новые налоги, собираемые, как и все прочие, только с крестьян и третьего сословия, но и создали систему откупов.

Суть ее в том, что частные лица — как правило, группы богачей из третьего сословия и наиболее оборотистых аристократов — создают акционерные общества. Эти общества выкупают у государства право собирать в той или иной области налоги — на собственность, извоз, рыбную ловлю, торговлю алкоголем и солью, или, скажем, внутренние таможенные сборы. Срок действия такого договора длится шесть лет, и за это время откупщики, разумеется, успевают не только

7 В целом положение рабов-амритян напоминает положение морорцев в колониях нашей Империи, однако морорцы — дикари и самой природой предназначены для подчинения лавикандцам, в то время как в Амре одни варвары помыкают другими.

компенсировать свои траты, но и остаться в большом выигрыше. Верхи третьего сословия благодаря этой схеме становятся невероятно богаты, а его низы и, в особенности крестьяне лишь беднеют и влезают в долги, обогащая не только откупщиков, но и ростовщиков. (Надо отметить, что ростовщицеством не гнушаются и храмы).

Продается, впрочем, не только право сбора налогов, но и чиновные должности, дворянские титулы, судейские звания и даже невысокие жреческие саны. Известны случаи, когда почти официально продавалось место фаворитки; к аукциону, правда, допускались лишь семьи, дочери которых понравились шофету. Совершенно не подлежат продаже лишь армейские офицерские патенты, даже — особенно — в интендантском ведомстве.

Все это делает третье сословие Священного царства одновременно влиятельным и бесправным. Очевидно, что прожить без его налогов держава неспособна. Личная власть отдельных купцов или откупщиков подчас достигает колоссальных высот, а банкиры дают в долг шофету и аристократам. Однако третье сословие в целом не обладает властью вовсе, полностью подчиняясь не только воле шофета и церкви, но и причудам знати. Исключение из этого правила составляют лишь знаменитые сесе, основа военного могущества Амра.

Священное царство: религия и культура

Культурное разнообразие народов Амра, упомянутых даже в названии Священного царства, настолько велико, что описать его кратко совершенно невозможно. По этой причине весь мой дальнейший рассказ относится не к уникальным особенностям отдельных племен и народностей, а к культуре, общей для всех или почти всех народов царства, каковы бы они ни были.

Религия

Если что-то действительно объединяет жителей Царства, то это религия. Культ Великой Богини-матери исповедуют — во всяком случае, официально — все без исключения жители страны и огромное число жителей Северного Амра, фантавских колониальных колоний, Тейна, Краведжи и Одзонга. В настоящий момент культ Богини — самая распространенная религия известной части варварского мира, существенно опережающая по числу верующих культ Трех.

Культ Богини по возрасту примерно равен Старой Амрийской империи. Разумеется, за прошедшие тысячи лет он сильно изменился и, скорее всего, не один раз. Так, фелийские и фантавские исследователи предполагают, что нынешняя «одзонгская ересь» имеет на самом деле куда большее отношение к культу Богини времен расцвета Новой империи, чем это принято считать в наши дни в самом Амре. Другой яркий пример — ритуальный каннибализм, который достоверно был важной частью культа во времена Старой империи, но уже в Новой империи исчез и ныне не только не практикуется, но и начисто забыт подавляющим большинством верующих.

Так или иначе, в основе религии южных варваров всегда лежало два важнейших представления. Во-первых, существует Великая Богиня, сотворившая мир и людей. Во-вторых, некоторые люди на протяжении истории получали откровения от Богини. Все они были объединены в священный текст амритян: Книгу пророчеств. В действительности это более чем объемный текст, состоящий примерно из восьмидесяти самостоятельных текстов, связанных между собой только общностью культа авторов. Все они считаются священными, а жрицы в равной степени пользуются ими всеми. Однако большинство амритян ориентируется прежде всего на последние по времени тексты, записанные около полутора тысяч лет назад.

Богиня — не только творительница мира, но и постоянно присутствующая в нем сила: высоко в небе над горой Харгааш, рядом с которой построена религиозная столица Ир-Сафран, находится дворец Богини, откуда она наблюдает за всеми варварами.

Богиню-мать нельзя назвать справедливым божеством — она может быть и милосердна, и гневлива. Жизнь и смерть человека находятся в ее воле и зависят от ее капризов — так учит Книга пророчеств. Среди ее текстов можно найти и истории прощения великих грешников, и беспример-

ные испытания праведников. Однако в целом Богиня скорее любит людей и обещала им свое покровительство в обмен на поклонение.

Кульм амритян является строжайшим монотеизмом. Поклонение другим богам не просто запрещено — сам факт их возможного существования отрицается. Хотя верующие Богини не отрицают наличия в мире зла, они — как и лавикандские лаврикианцы — почитают зло следствием воли Богини, по-разному объясняя лишь причины ее действий.

В отличие от культа Трех, предполагающего в посмертном бытии только временное существование, культ Богини говорит о бессмертии души. В зависимости от нравственности поведения при жизни человек после смерти попадает в рай (прекрасный сад Богини, полный чувственных и интеллектуальных наслаждений), ад (место вечного страдания, бесконечную пустыню с самумом) или — для тех, у кого дурные и добрые поступки уравнивали друг друга — в Место смешанных (царство бесплотных теней, лишенных памяти и чувств — как положительных, так и отрицательных).

Кульм представляет собой хорошо организованную церковь, подчиненную жесткой иерархии. Во главе стоит Ир-Сафранская Мать — в данный момент Гагула IV — и (номинально) Царь-жрец. Ир-Сафранской матери подчиняются верховные жрицы всех областей Юга: Тейнская, Краведжийская и Одзонгская управляют областями размером с соответствующие государства; в Северном Амре и Священном царстве аналогичные по статусу верховные жрицы есть в каждом крупном городе.

Царь-жрец, как я уже говорил, сменяется раз в 12 лет благодаря жертвоприношению. Ир-Сафранская Мать избирается пожизненно. После ее смерти конклав верховных жриц избирает из своей среды новую Мать. В последние несколько столетий ими становились только уроженки Священного царства или Северного Амра.

В своих областях верховные жрицы теоретически обладают всей полнотой власти, подчиняясь только Матери. Однако в действительности они, конечно, вынуждены учиты-

Иерархия культа Богини

Царь-жрец

Номинальный глава Церкви Богини. Выбирается при помощи испытаний и утверждается Ир-Сафранской Матерью.

Ир-Сафранская Мать

Реальная глава церкви Богини. Считается верховной жрицей провинции Сафран, хотя в действительности занимается делами Церкви в целом.

Верховные жрицы

Возглавляют церкви провинций Священного царства или церкви Тейна, Краведжи, Северного Амра и Одзонга. Избирают Ир-Сафранскую Мать и назначаются ей же.

Настоятельница

Главы крупных храмов или городских собраний жриц. Назначаются Верховными жрицами или шофетом. В большинстве случаев сейчас это синекура, скорее должность и оклад, чем настоящая работа.

Жрицы

Рядовые священнослужительницы: проводят мессы, приносят жертвы, принимают исповеди. Обычно к ним обращаются «святая мать». В маленьких храмах они служат по одиночке, в больших иногда по несколько десятков одновременно. Старшие из них становятся приориссами: помощницами настоятельниц (или тоже получают деньги за звание, ничего не делая). Назначаются Верховными жрицами или правителями стран.

Служители

Служительницы, помогающие жрицам во время мессы; цаяды, охотящиеся на колдунов; экзорцисты, изгоняющие демонов (ритуально); братья-садовники, собирающие священную ибоду. Все они, кроме цаядов, могут назначаться самими жрицами. Цаяды назначаются верховными жрицами и подчиняются только им.

Служители считаются духовными лицами, хотя не могут проводить службы.

вать интересы местных правителей. Более того, в Тейне верховная жрица назначается только по согласованию с Диктаторским советом.

По всему Югу разбросаны храмы Богини, которым, как правило, принадлежит земля, а в Священном царстве — и рабы. Рядовые жрицы, живущие при храмах, помимо отправления культа нередко занимаются и медицинской помощью. Сами они называют это «пробуждением жизни»: действительно, зачастую жрицы достигают замечательных успехов в лечении болезней и ран. Объясняется это, судя по всему, глубоким знанием лекарственных трав и методов акупунктуры (а возможно, и основ магической витализации), хотя сами жрицы говорят только о воле Богини и, конечно, отрицают всякое участие магии.

Охота на колдунов

Это отрицание и — возможно — даже непонимание жриц связано с тем, что культ Богини строго воспрещает использование магии: это считается примерно таким же тяжелым грехом, как убийство или вероотступничество.

Сложность вносит, однако, тот факт, что некоторые из варваров рождаются со способностями к магии — северяне называют таких людей «катализаторами», а амритяне — «колдунами». Катализаторы, если не учить их специально (как делают уолшцы) или не ограничивать при помощи амулетов (как делают фантаврцы), не могут контролировать свои способности. Поэтому в Священном царстве и других государствах Юга таких людей, как правило, убивают еще в детстве. Остальные магические школы, требующие сложного обучения, просто запрещены. Людей, практикующих их, разыскивают специальные жрецы-мужчины, называемые «цаяды». Примерно это можно перевести на лавикандский как «охотник».

Цаяды — не только охотники на колдунов, но и вообще силовая часть церкви Великой Матери: они разыскивают еретиков, охраняют жриц, сопровождают церковные караваны. Однако главная их задача все же именно поиск «колдунов» во всем их многообразии.

Большинство цаядов — сироты, выросшие при храмах. Их учат там основам богословия, чтению и письму, а заодно тренируют из них замечательных бойцов. Кроме того цаяды, как и жрицы, владеют искусством приготовления разнообразных травяных смесей, зачастую довольно опасных для здоровья неподготовленного человека. Эти смеси делают восприятие цаядов острее, а их самих — быстрее, ловче и выносливей.

В Священном царстве цаяды действуют совершенно официально и могут схватить (а зачастую просто убить) любого человека, вне зависимости от его влиятельности и положения. На практике они, конечно, подумают дважды, прежде чем обвинять в колдовстве кого-то из окружения шофета, но если уж у них будут серьезные улики, то ни власть, ни даже личная дружба с шофетом или Ир-Сафранской Матерью не спасут жертву. Более того, раз в год цаяды устраивают «Великую охоту на колдунов», когда проверку проходят почти все городские жители страны. Механика проверки не очень ясна: в прежние времена жителей просто собирали на площадях, а жрицы и цаяды кружили между ними, выхватывая «колдунов». В наши дни в таких собраниях участвуют только аристократы и армия, а большая часть населения просто обязана в соответствующие дни пускать в свой дом цаядов для проверок. Обвиненных в колдовстве убивают на месте или бросают в пыточные, откуда тоже мало кто выходит живым. Кое-кто из жертв действительно практикует магию, другие, возможно, нет. Нередко в эту форму облакаются преследования вольнодумцев и инакомыслящих, политических врагов властей и тому подобных варваров, не имеющих к магии никакого отношения. Так

или иначе, благодаря их деятельности, вероятность встретить мага в Священном царстве практически равна нулю.

В других странах Юга цаяды официально не разрешены, но и не запрещены: власти просто игнорируют их существование и позволяют им охотиться на колдунов до тех пор, пока цаяды не слишком сильно вмешиваются в политику и внутренние дела государства. Поэтому, скажем, среди простолюдинов Северного Амра колдунов встретить почти невозможно, но среди аристократов они пусть редко, но встречаются. Исключение составляют, разумеется, фантавские колонии на континенте, где магов-катализаторов очень ценят, а цаяды официально находятся вне закона и преследуются властями, хотя и пользуются иногда поддержкой простого туземного населения.

Сесе

Выше я уже упомянул, что положение третьего сословия в Священном царстве двояко: с одной стороны, его представители не обладают почти никакими правами, с другой — своими кредитами



Сесе в традиционной амрийской боевой раскраске перезаряжает мушкет

и торговой деятельностью обеспечивают жизнь государства. Эта ситуация не могла не привести к распространению среди третьего сословия Амра ощущения собственной значимости и даже независимости. Ярким его выражением являются сесе.

История сесе начинается, пожалуй, еще при прежней Империи, точнее, в последние ее десятилетия, во времена нашей династии Варсидов. В тот момент, с одной стороны, армия Новой Империи попыталась пережить обусловленное войнами с Лавикандией обновление, но с другой — чрезвычайно распространились частные купеческие армии базингиров, состоявшие из выращенных специально для них рабов. И те, и другие активно воевали в гражданской войне, примерно совпавшей по времени с нашими Религиозными войнами. Однако дальнейший коллапс государства дал и невольникам, и рядовым свободу действий и

обширное поле деятельности.

Со временем, дорого продавая свои боевые умения, беспрестанно переходя со стороны на сторону и меняя места, такие не утратившие боевой дисциплины наемники осознали себя как отдельный слой со своими ритуалами, своим местом в обществе и своими привилегиями. Слой уже наследственный, но открытый для крепко знающего дело бойца. После войн Абимбола этот слой получил официальное признание со стороны властей.

Сесе практически всегда на службе — у аристократа, у купца, часто у государства, даже при офицерском патенте. Но никто из них ему не хозяин. Сесе властен расторгнуть контракт, не

подлежит, в отличие от рекрута, телесным наказаниям, у провинциального мвене-традиционалиста будет сидеть за столом. В основе их независимости и ценности лежит огнестрельное оружие, и прежде всего — мушкеты, существенно превышающие аркебузы и по дальности, и, что особенно важно, по пробивной силе. Минусом их является большой вес, из-за которого лишь самые сильные варвары могут стрелять из мушкета без специальной сошки-опоры, и, конечно же, медленная перезарядка, впрочем, характерная и для аркебуз. Мушкеты производят и в Фантаврии, и в Тейне, однако массового распространения они там не приобрели.

Правильный же сесе умеет лить пули, делать порох, знает, как ухаживать за оружием, владеет равно строевой и вольной стрельбой — и умеет привить почтение к ремеслу рекруту с аркебузой.

Собственно, для сесе мушкет — это не только оружие, но и важный символ. Не даром они покрывают ложе и приклад мушкета прихотливой резьбой или возносят молитвы Богине-Матери за него так же, как за себя. Мушкет — то, что делает сесе самим собой. Остальное оружие, от дворянской шпаги до «амрийского пера» — клинка, насаживающегося при нужде на сошку — только дополнение.

Сесе дерутся по всему Югу — в Амре и Одзонге они устраиваются на оклад или содержание поодиночке, за границу ходят отрядами. За такими командами укрепилось тейнское словечко «банда», командир, соответственно, — «бандейру».

«Банды» не только нанимаются на службу, но и проворачивают иногда собственные предприятия: таковы, например, знаменитые походы амрийских купцов в глубокую саванну, из которых сесе либо возвращаются с грузом слоновой кости и золота, либо не возвращаются вовсе.

Технологии и образование

Священное царство народов Амра не производит на первый взгляд впечатления самой технологически развитой державы варварского мира. Действительно, на фоне дирижаблей Фантаврии и самодвижущихся «стальных гвардейцев» Тейна успехи Священного царства невелики. Нет ни летательных средств, кроме стационарных монгольфьеров, ни необычайных машин (исключая часовые механизмы). Связано это, очевидно, с тем, что амритяне вовсе не используют магию, на которой наполовину основана фантаврская технология, и не владеют секретами тейнского Универсидаде.

Однако при должном внимании можно увидеть, что в некоторых других отношениях технологии Священного царства едва ли не лучшие в варварском мире. Так, лучшим считается амрийское оружие, будь то шпаги из знаменитой «мутальской» стали, уже упомянутые выше мушкеты или пушки. Разумеется, фантаврский магический пистолет может никогда не давать осечек или не требовать пороха для заряда, а амрийский этих достоинств лишен. Но все же лишь лучшие фантаврские пистолеты, даже магические, обладают теми точностью и качеством, которые нормальны для пистолета, висящего на поясе у любого офицера Священного царства.

Лучшими в мире считаются амрийские инструменты (кроме морских приборов, в которых Фантаврия все же безусловный лидер). Книги в Амре выходят большими тиражами, чем в любой другой стране варварского мира, и хотя преимущественно это религиозная литература, она не могла не способствовать росту грамотности горожан. Улучшает ее и система общих школ при храмах, где не дают высококлассного образования (как в фантаврских колледжах), но учат писать и читать — всех желающих и за символическую сумму. В наши дни уже около 35% населения царства грамотны: это выше, чем в любой другой стране варварского мира, кроме республики Тейн. Ра-

зумеется, грамотных куда больше среди горожан, чем среди сельских жителей. В то же время профессиональное образование в Амре развито хуже: по настоящему больших университетов только три — в столичной Мутале, крупном порту Рамоцве и, конечно же, в Ир-Сафране. Последний, правда, имеет ярко выраженный богословско-медицинский уклон. Многие состоятельные жители царства, как из дворян, так и из третьего сословия, предпочитают посылать своих детей учиться в Северный Амр с его старейшей университетской традицией.

Еще одним бросающимся в глаза научным достижением Священного царства является передача информации при помощи системы башен. Сведения передаются в виде световых сигналов, подаваемых специальными фонарями или, днем, при помощи флагов. Разумеется, действительно сложный текст так передать сложно, однако важнейшие политические, военные и торговые сведения передаются регулярно и точно, что сильно способствует как развитию амрийской коммерции, так и успехам амрийского оружия.

Провинции и племена

На экономику Священного царства, а значит, и на положение третьего сословия и крестьян в нем больше всего влияет два фактора: размеры державы и характер власти в ней. Сейчас Священное царство является крупнейшим государством варварского мира — по размеру оно приближается к лавикандской Метрополии, несколько опережая совокупную площадь всех островов и колоний Фантаврии. Однако при столь крупном размере южный Амр (в отличие от северного, о котором пойдет речь в следующей главе) заселен негусто. Связано это прежде всего с тем, что значительная часть земель царства приходится на саванные, полупустынные, а то и вовсе пустынные регионы, в которых земледелие чрезвычайно затруднено. Крупные и мелкие города связывает система дорог и (особенно к югу страны) караванных путей. Масштабные ирригационные проекты, отводящие воду от трех великих рек страны, позволили расширить пригодные для сельского хозяйства земли, однако даже отдаленно не охватывают всей ее территории.

Если обе столицы, несмотря на все противоречия, все же пронизаны единой бюрократической системой; если Дальний Амр с великим портом Рамоцвой, сохраняя весомое культурное своеобразие, полностью вписан в экономику Царства, то места, мало затронутые хозяйственным аппаратом, совершенно естественно, почти не подчинены авторитету верховной власти, хотя неизменно признают главенство шофета, более-менее аккуратно платят налоги в казну и отдают людей в рекрутские наборы.

Прежде всего это относится к северной, граничащей со старым Великим Валом (а ныне с Саванной, Тейном и Одзонгом) провинции Лудалиб. Однажды она уже пыталась отделиться во время последней гражданской войны Империи, потом, после ее коллапса, довольно долго жила автономно и оказала братьям Абимболо решительное сопротивление. Дело тут прежде всего в этническом составе — лудалибцы весьма отличаются от среднего амритянина: при темной коже их лица скорее напоминают фантавские, а местный диалект ближе к старому амрийскому, чем к современной его версии. Сейчас Лудалиб более или менее замирен, однако местные — и простые, и остатки старого дворянства — живут весьма замкнуто. Возможно, в будущем следует ждать обострения по вёлеландскому образцу. Пока же лудалибцы занимаются контрабандой и портят настроение расквартированным в провинции амрийским регулярным войскам.

С Внутренним Амром — регионами юга, отдаленными от побережья и граничащими с саванной — все проще. Туда власти столиц просто не дотягиваются. Там все еще полновластны местные

мвене, когда-то влившиеся в страну без сопротивления. Гораздо больше, чем на севере страны, распространено рабство, нет судов единого образца и крайне мало школ. Более того, ходят слухи — неизвестно, насколько правдивые — что именно в такие места бегут пережившие свое детство колдуны. Впрочем, религиозных фанатиков среди мвене тоже хватает. Именно здесь собираются по-настоящему рискованные сесе: саванна всегда не только даст работу, но и предложит великолепные трофеи. Внутренний Амр — своего рода фронтир Царства, но, в отличие от фронтейдаров Тейна, здесь не боятся кочевников. Мвене готовы на саванну наступать, а сесе — рисковать головами, но шофета пока больше интересует северное направление: верхний Амр и Одзонг.

Священное царство: аппетиты в Одзонге

По общему мнению варварских дипломатов, внешнюю политику Священного царства можно свести к завоеванию. Действительно, ни одно другое государство за последние два века не развязало такого количества завоевательных войн и приграничных конфликтов. Кехинде XVIII, как и большинство его предшественников, совершенно не скрывает своей мечты о восстановлении границ если не Новой, то хотя бы Старой империи. О реализации этого плана в ближайшие годы и даже десятилетия речь, разумеется, не идет. Более того, можно даже сказать, что после завершившегося более десяти лет назад Амрийского кризиса, когда Священное царство активно поддержало одну из сторон в гражданской войне Североамрийских городов, было достигнуто неустойчивое равновесие. Фантаврия окончательно признала за североамрийскими городами независимость и негласно приняла идею, что южная их часть принадлежит к сфере интересов Священного царства. Царство, в свою очередь, прекратило попытки развязать восстание на территории фантаврийских континентальных колоний.

Разумеется это не значит, что отношения между двумя «великими державами» существенно улучшились. Фантаврыцы — особенно Армия — не прекратили подготовку к большой войне, все так же засылают шпионов на Юг и поддерживают антицарские настроения в Северном Амре. Амритяне все так же снабжают деньгами вёлеландских сепаратистов и колониальных мятежников, и, конечно, не оставляют надежд превратить процарские регионы Северного Амра из неформального протектората в полноценные провинции. Однако из военной фазы противостояние перешло в дипломатическую. А это не могло не повысить значение Одзонга в политических раскладах.

Что значит Одзонг для шофета?

Некогда княжество было частью Новой Амрийской империи, и это определило его судьбу в формальных притязаниях Священного царства: Одзонг считается «мятежными землями, отколовшимися от Ир-Сафрана». На практике, однако, подобные заявления не более, чем риторические приемы. Как бы ни были велики аппетиты Кехинде XVIII и его окружения, вступать в полноценную и масштабную войну с Фантаврией ради обладания одним крупным портом (а по сути это единственное, что есть в княжестве ценного) они не собираются. Одзонг нужен Священному царству в качестве буферного государства, возможной ставки в большой политической игре. Что не менее важно — как рынок сбыта. Разумеется, не одзонгцы скупают амрийский хлопок и оружие: княжество лишь посредник, удобная точка для торговли между всеми южными государствами, Фантаврией, Лавикандией и даже отдаленным Наргейлом. Через Одзонг из Священного царства уходит немногим меньше товаров, чем в Северный Амр; через него же приходят жизненно необходимый фантаврийский лес, тейнские пшеница и скот, краведжийские уголь и селитра, лавикандский

шелк и фарфор.

Ради всего этого есть смысл сохранять и защищать Одзонг, так что армии шофета на южных подступах к княжеству не только угрожают ему, но и прикрывают от набегов кочевников из Великой Саванны. Это позволяет шофету держать князя под контролем: армии Царства могут и уйти, оставив Одзонг практически беззащитным.

Благодаря активной торговле, в княжестве давно уже поселилось множество уроженцев царства — как фактических беглецов, так и вполне лояльных купцов. Последние составляют крупную и влиятельную общину, пользующуюся всемерной поддержкой шофета.

Что значит Одзонг для Церкви?

Ниже я расскажу подробней о религиозных проблемах княжества, однако уже сейчас нужно упомянуть, что большая часть его жителей придерживается культа Великой Богини в форме, отличающейся от принятой в Священном царстве. «Канонические» жрицы называют это течение «одзонгской ересью», и в самом царстве за исповедание этих принципов можно поплатиться жизнью.

В княжестве, однако, ситуация обратная: «еретики» заправляют всем и пользуются поддержкой княжеского рода, а «правоверные» живут замкнутым гетто и испытывают постоянное давление со стороны властей.

Ситуация эта, само собой, не радует Ир-Сафранскую церковь, поэтому по Одзонгскому вопросу она занимает гораздо более жесткую позицию, чем шофет: церковь хотела бы видеть княжество провинцией царства, где можно было бы наладить полноценную борьбу с еретиками.

Этот раскол интересов ставит в затруднение амрийских дипломатов: с одной стороны, будучи верноподданными, они должны следовать воле шофета, с другой, будучи верными сынами церкви — воле Ир-Сафранской матери. На практике решения, судя по всему, принимаются по обстоятельствам и во многом зависят от личных взглядов дипломата и его связей с аристократическими кругами Ир-Сафрана или Муталы.

Черный кабинет

Для осуществления своей политики в Одзонге (а равно — в Северном Амре, фантаврских колониях и Тейне) Священному царству приходится содержать довольно большой аппарат спецслужб. В отличие от Фантаврии, ни о каких внутренних противоречиях тут речь не идет, и хотя тайная служба Священного царства делится на две части, обе они безукоризненно подчиняются шофету и активно сотрудничают друг с другом.

Всем известной и официальной частью является так называемый «Белый кабинет»: контрразведка Царства, занимающаяся прежде всего перлюстрацией писем, но заодно и поиском политически неблагонадежных подданных и вражеских агентов на землях шофета. Вероятность встретить сотрудника Белого кабинета в Одзонге чрезвычайно невелика, за одним единственным исключением: шифровальщики Белого кабинета постоянно находятся на территории посольства и не имеют права его покидать иначе, как возвращаясь назад в Муталу.

Менее известен широкой публике, но гораздо более опасен Черный кабинет, внешняя разведка. Черный кабинет даже по варварским меркам лишен деликатности и изящества: шантаж, диверсии, похищения людей и даже политические убийства для этой службы — совершенная обыденность. Жесткость амрийских агентов производит впечатление даже на фоне фантаврского армейского Департамента топографии и статистики, не говоря уже о существенно более мягких подходах Разведывательного бюро Адмиралтейства или тейнского Комитета общественного наблю-

дения. С другой стороны — именно боевая подготовка его служащих, возможно, находится на уровне нашего УВР.

Основными задачами Черного кабинета в Одзонге являются, с одной стороны, охрана своего текущего положения в княжестве: почти полной свободы рук и сложившейся обеспечивающей структуры; с другой — операции против своих коллег из других стран, также базирующихся здесь, прежде всего эмиссаров Северного Амра и Тейна, в меньшей степени — конфронтация с фантаврскими и лавикандскими оперативниками. Главное, чего намерен достичь Амр руками агентов Черного кабинета, — надежного предупреждения дальнейшего разворота княжества к Фантаврии. По всей видимости, пока сложившаяся ситуация шофета устраивает, но, конечно же, амрийская разведка не может не готовить варианты на случай иных поворотов событий.

Особняком стоит вопрос о наличии собственной тайной службы у Церкви Великой Богини. Уверенно можно сказать лишь, что не существует никакой официальной структуры: существовавший во времена Новой Амрийской империи «Секрет царя-жреца» был распущен много столетий назад. Однако не приходится сомневаться и в том, что церковь собирает политическую информацию — скорее для собственных нужд, чем для концелярии шофета. Разведка церкви — это не структура с иерархией, а отдельные люди: предприимчивые жрицы, любящие риск аристократы-авантюристы, глубоко верующие сесе (таких немало), наиболее интеллектуальные цаяды. Всех их мало интересуют военные тайны других стран, потому что Церковь в любом случае переживет любую войну, каков бы ни был ее исход. Но знать о настроениях и ожиданиях паствы в Одзонге, Тейне или Северном Амре для Церкви не только полезно, но и необходимо.

Примеры модулей

1. **Ворожеи не оставляй в живых.** Ведьма-катализатор из Священного царства бежала в далекий Одзонг, надеясь укрыться от карающей длани Церкви. Но вы, цаяд и его товарищи, последовали за ней и сюда. Найти колдунью в городе — само по себе задача не из простых, да еще, кажется, фантаврцы пытаются перехватить ее прямо у вас из под носа.
2. **Но вреден север для меня.** Для наследника старого рода, вроде вас, Мутала — место неподходящее. Так что когда вы поссорились с очередным фаворитом Ир-Сафранской матери, вам осталось только одно: бежать из страны в Одзонг, где с деньгами и связями все можно начать сначала. Вот только для ваших беглых рабов это тоже хороший шанс: хороший шанс отомстить вам за все, что они пережили. И, кажется, они в княжестве уже не совсем последние люди.
3. **Наследство и наследие.** А может быть, вы просто унаследовали отцовские инвестиции в Одзонге, сменив поэтические состязания или фехтовальную площадку на конторский стол. Но... деньги и поэзия — это еще не все, и ваш усопший батюшка вел здесь странную игру во славу Богини. Многие в Ир-Сафране неофициально ждут, что вы эти игру продолжите. Старый друг отца передает вам документы, что старше всего вашего рода — и вы должны передать их той, что служит Богине куда лучше вас. Эмиссар от свавелминской Верховной жрицы вскоре прибудет, только узнайте его и дождитесь.
4. **На юг через юго-запад.** Когда до вашего отделения Черного кабинета дошли слухи о фантаврце-перебежчике из пресловутого «Департамента топографии и статистики», вы не поверили собственным ушам. Такое счастье резидентуре приваливает раз в жизни. Осталась мелочь: встретить его и вывезти в Священное царство. Вот только в условленное место он не явился, и теперь за ним охотится не только родной департамент, но и фантаврская же флотская разведка, да еще лавикандское посольство мутит воду.

5. **Сказка торговца.** Вы просто возили себе древесину на юг, но случайный и очень побитый жизнью собеседник внес в ваши планы некие коррективы. Вы отослали приказчиков домой, выскребли свой банковский счет и набираете людей в экспедицию на дикий юг, к огромному каменному городу, что старше, чем сама саванна. Но, кажется, не вы один?
6. **Бегущий по перу.** Никто уже не понимает, что происходит, о чем умолчал ваш мертвый бандейру и почему маленькая армия превратилась в стайку напуганных, тяжелораненых людей. Вы всего лишь вошли, видимо, не в тот портовый склад, где несколько странных девиц служили странную церемонию. Теперь культисты гонят вас по одзонгскому городскому дну — и убивают одного за другим. И вокруг, как обычно, ни одного цаяда. Где-то через три квартала, правда, была миссия Богини — но тейнская; кроме того, чем ближе к ней, тем почему-то беспокойней...
7. **Карты, квачи и мушкетеры.** Уже когда странноватый купец из Священного царства нанял вас на это дельце — доставить контрабандную партию рабов через границу — оно дурно пахло. Но вы, небольшая банда сесе, посоветовались с мушкетерами и решили рискнуть. Зря, потому что на границе вы напоролесь на уолшских наемников, неведь почему напавших на ваш отряд. Пришлось стрелять, оставив нескольких своих товарищей мертвыми и весь товар — потерянным. Теперь наниматель дает вам три дня срока, чтоб вернуть или товар, или деньги. Впрочем, не лучше ли просто избавиться от такого нанимателя, заодно поняв, что, во имя Богини, происходит?
8. **Слабоумие и отвага.** Когда вы, молодой и амбициозный младший чин одзонгского отделения Черного кабинета, с группой товарищей совершенно случайно обнаружили прибывшего на конференцию профессора Универсиаде, некоего Амаду, практически без охраны, при одних аспирантах, вы поняли — вот ваш шанс проникнуть в секрет Стальной Гвардии! Другой вопрос, что при ближайшем рассмотрении профессору предстоит оказаться химиком. Что, увы, не отменит ни грядущего международного скандала, ни вещи пострашней: гнева непосредственного начальства. Впрочем, может, еще не поздно все исправить?
9. **Жук в муравейнике.** Когда ваш батюшка, почтенный генерал артиллерии, попросил вас отложить мутальские кутежи и съездить в Одзонг с кое-какими деловыми бумагами, вы предвкушали возможность развеяться. Пара ваших приятелей составила вам компанию. В первые же две недели вы влипли во всеобщее сватовство к красавице из семьи Диран, какую-то очень неясную уголовную историю во время праздника и очень странные проблемы приглашенного на нее северного театра. Проблемы? У этих местечковых куропаток — да.
10. **Вечные ценности.** Ир-Сафранская мать — непростое начальство. Теперь ей приспичило получить для диадемы знаменитый драгоценный камень «Звезда саванны». Задача не такая уж и сложная: добраться до Оздонга, забрать камень, вернуться назад. Вот только на «Звезда» куда-то пропала, а гонитесь за ней не только вы, но и не пойми откуда взявшиеся дикари из настоящей саванны.

Свободная республика Тейн

Многие в Империи привычно рассматривают южного «соседа» не в качестве самостоятельного государства, а в качестве мятежников, которых давно пора поставить на место. Не оспаривая исторической правды этой позиции, я должен отметить, что, несмотря на колониальное прошлое, в наши дни Свободная республика Тейн — одна из влиятельнейших стран варварского мира. Ее не причисляют к «великим державам» — это звание традиционно относится лишь к Фантаврии и Священному царству. Однако если бы мы задались целью найти третье по значению государство варваров, Тейн должен был бы стать основным кандидатом на это место.

Уже этот факт требует от меня детального освещения внутренней и внешней политики Тейна. Тем более полезен он будет читателю, собирающемуся участвовать в Южной кампании: знать своего врага полезно. А республика, без сомнения, сильный враг.

Республика Тейн: история нации

Для понимания нынешнего положения республики нужно прежде всего учитывать две вещи. Во-первых, это очень молодое государство, оно появилось всего 130 лет назад благодаря (или, если угодно, из-за) восстанию против власти Лавикандской империи. В Тейне, само собой, это событие называют не восстанием, а Революцией или, иногда, Двадцатисемилетней войной. Во-вторых, это государство, народ которого на протяжении столетий находился под гнетом иноземного управления, а потому создавший весьма специфические представления о власти, обществе и роли человека в мире.

Тогда восстание против Имперской власти возглавили три силы: это были профессиональные военные (многие из которых прошли лавикандскую выучку в туземных войсках), жрицы Богини и зарождавшийся круг интеллектуалов-ученых. Положение тейнцев в колониальные времена нельзя было назвать простым, но все же среди них были состоятельные горожане, среди которых встречались и те, кто интересовался наукой. Создание школ и тем более высших учебных заведений для варваров колониальными властями, конечно, запрещалось, однако существовал подпольный «Летучий университет», создавались тайные школы, писалась грамматика тейнского языка и история туземной культуры. Все это легло в основу представлений тейнцев о самих себе, когда они начали свою Революцию.

Разумеется, делалась она не учеными, а военными: серия выступлений (самое кровавое из них — в ныне заброшенном городе Мэр-ни) привело сначала к освобождению от лавикандской власти части страны, а потом, в результате чрезвычайно долгой по варварским меркам войны — и всей ее территории. Изначально предполагалось, что революционное командование сложит с себя полномочия после наступления мира, и к власти придет законно избранный Сенат. Сенат действительно был избран, но военачальники совершенно не собирались отказываться от своей власти. Сначала это объяснялось угрозой возвращения лавикандцев, а потом, когда этот довод уже перестал быть убедительным, подоспело вполне серьезное объяснение: постоянные нашествия племен Саванны. Это позволило военным остаться у власти.

Такая система сохраняется до сегодняшнего дня: фактической властью в стране обладают пятеро избираемых пожизненно диктаторов: они не только командуют войсками, но и напрямую

управляют пограничными областями, а также могут наложить вето на решения Сената, пользуясь действующим военным положением. Однако они должны согласовывать с Сенатом все свои финансовые решения, не имеют права передавать власть по наследству и обязаны после смерти одного из пятерых выбирать нового диктатора — как правило, из числа высших военных офицеров. Наибольшей властью обладает Первый диктатор — в данный момент это Густаву Палья Азереду, немолодой, но сильный политик и талантливый полководец.

Национальный Сенат, якобы продолжающий древние традиции тейнцев, является формально высшей властью в республике. Фактически в его ведении находятся все финансовые и законодательные вопросы. Юридически сенат имеет право распустить Диктаторский совет и снять военное положение, однако ясно, что в ближайшие годы и даже десятилетия этого не произойдет.

Между тем тейнская аристократия в ходе Революции не проявила себя слишком ярко. Разумеется, дворяне тоже участвовали в войне и зачастую проявляли чудеса храбрости, однако решающую роль сыграли не они, а третье сословие. Это, с одной стороны, открыло третьему сословию возможность делать карьеру, так что сегодня, например, из пятерых диктаторов только один по происхождению дворянин, а все остальные — урожденные городские мещане. С другой — это не позволило дворянам играть в Тейне ту роль, которую они играют в других государствах. Сами титулы в республике сохраняются, однако за ними не лежит ни власти, ни земельной собственности. Это не более чем почетные звания, передающиеся по наследству. Исключением из этого правила являются только сенаторские семьи — аристократические и очень влиятельные. Но их немного, около двухсот, и почти каждая из них ведет свой род не от выдающихся деятелей древней истории, а от офицеров или политиков времен Революции.

Однако важнейшим результатом той старой войны стало, на мой взгляд, не создание этой уникальной системы управления, а возникновение идеи, которая пока еще только находит распространение в других регионах варварского мира. Тейнцы называют ее «нация». Предполагается, что все жители Тейна, вне зависимости от своего исторического происхождения и сословной принадлежности, прежде всего — члены тейнской нации, то есть особой группы людей, соединенных общим языком, территорией и культурой. Эта принадлежность к нации, как ни странно, является для тейнцев поводом для гордости и ощущения связи между всеми жителями страны.

Идея эта совершенно непонятна не только лавикандцам, с нашими бесконечно различающимися домами, но и многим варварам. Они могут гордиться своими империями, но и в мыслях не держат, что как-то связаны со всеми остальными жителями своих государств. Сословные границы всегда весомы, и фантаврский купец в конечном счете чувствует куда больше общего с североамрийским караванщиком, а наргейльский барон — с южноамрийским мвене, чем тот же фантаврский купец — с фантавским же дворянином или крестьянином. И Фантаврия, и Священное царство, и даже куда менее крупные Северный Амр и Соединенное королевство не монолитны и не едины в культурном, а зачастую и в языковом отношении. Поэтому их гордость может опираться на подданство или сословную честь, но не на идею нации, вдохновляющую тейнцев.

Республика Тейн: общество и его интересы

Формально единое общество Республики в действительности, конечно, сохраняет сословные предрассудки. Прежде всего это касается крестьян: это уже не крепостные и не рабы (как было зачастую в колониальные времена), но бесправные арендаторы. Они полностью зависят от воли хозяев

земли — аристократов из сенаторских семей, богатых купцов, Церкви, Универсиаде. По счастью, экспорт зерна — прежде всего пшеницы и кукурузы — составляет один из основных источников доходов Республики, а потому крестьяне хотя бы не теряют своей земли, как это происходит с их фантавскими собратьями. В то же время города в Тейне, как правило, меньше, а производство развито заметно хуже, чем в великих варварских державах, если исключить блестящие достижения ученых Универсиаде, о которых еще будет сказано ниже.

Вообще надо сказать, что республиканское общество сильно страдает из-за перманентного военного положения: слишком значительные суммы уходят на защиту от кочевников Саванны, а теперь и от победоносных лавикандских частей на севере страны. Почти каждый четвертый мужчина республики либо служит, либо служил, либо является жителем приграничных областей, где официально разрешено ношение оружия, потому что набеги случаются слишком часто, чтоб крестьяне всегда могли надеяться на своевременную помощь войск. В стране постоянно действуют законы против роскоши, налоги на землю и торговлю довольно высоки, а публичная демонстрация богатства хотя и не осуждается прямо, но не поощряется общественным мнением. Все это приводит к тому, что разница между богатыми и бедными тейнцами хотя и очень велика, но существенно меньше, чем в других варварских странах (исключая Краведжу).

Наибольшим влиянием в республике пользуется третье сословие. Связано это не только с тем, что городское население особенно активно голосует, и не с активностью купцов, хотя эти факторы тоже значимы. Важнее, однако, то, что именно из третьего сословия вербуются и значительная часть офицеров, и практически все духовенство и, наконец, почти весь состав Универсиаде. Таким образом, из четырех влиятельных сил республики три связаны с третьим сословием и только одна — Сенат и старые землевладельцы — полностью опирается на аристократию.

При всем том сбрасывать аристократию со счетов, конечно, нельзя. Так или иначе аристократ может позволить себе лошадь или даже ездового ящера, а значит и место (возможно, рядового) в одном из элитных подразделений. У аристократа есть прекрасные шансы не только сделать военную карьеру, но и пойти в чиновную администрацию, где всегда требуются образованные люди, или, если происхождение позволяет, попытаться пробиться в Сенат.

Но так или иначе, целью тейнцев является прежде всего их общее выживание, сохранение республики как самостоятельного государства и, по возможности, рост ее благосостояния.

Республика Тейн: политика диктаторов и армии

Ввиду того, что дворянство республики не обладает большим влиянием, прежде всего есть смысл рассмотреть политические задачи двух реальных сил: армии и Сената.

Армия, абсолютно поддерживающая диктаторов, на протяжении последних ста лет была и, по всей видимости, останется важнейшим политическим игроком в республике. Влияние это складывается из трех составляющих. Во-первых, армия просто очень велика: по численности она уступает войскам Фантаврии или Священного царства, но в процентном отношении от населения — гораздо больше. Во-вторых, армия обладает в глазах граждан республики очень высоким статусом. Быть военным — почетно, это повод для гордости. В большинстве варварских стран дело обстоит так только для аристократов или профессиональных наемников; масса же солдат рекрутируется почти что насильно. В Тейне в армию идут охотно. Характерно, кстати, и то, что за пределами республики крайне сложно встретить тейнца-наемника, чего вовсе не скажешь о других варварских на-

родах. В-третьих, наконец, армия — это лучший в республике социальный лифт: реальный шанс из бедного малограмотного горожанина стать если не диктатором, то генералом, получив попутно образование и жизненный опыт. Примечательно, что в армии республики даже могут служить женщины, хотя их немного и они занимаются только интендантской, бюрократической и медицинской работой.

Диктаторы, умело использующие армейскую поддержку в своих интересах, преследуют, в общем, вполне естественные цели: удержать власть в своих руках и сохранить границы республики в целостности — о расширении тут никто и не помышляет. Это требует от них исключительно тонкой дипломатии во внешней политике и немногим меньшей тонкости во внутренней. Население страны в принципе готово поддерживать диктаторов и дальше, а армия позволяет им подавлять любое инакомыслие. Однако для этого приходится регулярно жертвовать кем-то из состава диктаторов: не проходит пяти лет, чтоб кто-то из них не подал во в той или иной степени добровольную отставку. Все это служит поддержанию баланса между интересами армии, желаниями населения, запросами Универсиаде и позицией Церкви. Однако даже эти сложности меркнут на фоне политических хитросплетений Сената.

Республика Тейн: Национальный сенат

Сейчас Сенат республики состоит из 118 сенаторов, избираемых по двое от каждой комарки (области) республики. Как я уже сказал выше, сенатором может стать только человек, принадлежащий к одной из старых разветвленных землевладельческих семей. Кроме того, кандидат должен быть старше 35 лет и иметь опыт государственной службы. Как правило это служба либо в армии, либо в качестве чиновника городского или комаркиального магистрата.

Однако всего этого мало: нужно, чтоб тебя еще и избрали. Выборы происходят раз в пять лет, и, как правило, в каждой комарке на место в Сенате претендует не два кандидата, а восемь или даже десять человек. Так что конкуренция, как правило, довольно жесткая.

Избирательным правом обладают все жители республики старше 25 лет (включая и женщин; в Фантаврии, к примеру, женщины в выборах в Генеральные штаты не участвуют), при условии, что они проходят относительно небольшой имущественный ценз. Однако голоса не равны: один голос дворянина, члена Универсиаде или духовного лица равен трем голосам обычных избирателей.

Выборы, как правило, проходят очень некрасиво: кандидаты не стесняются поливать друг друга грязью и нарушать закон. Останавливает их только знание, что чересчур откровенные подтасовки другие кандидаты смогут использовать против них же.

Как бы ни была жестока борьба за место сенатора, игра стоит свеч. Хотя сенат в целом подчинен диктаторскому совету, власть каждого отдельного сенатора велика и открывает перед ним большие возможности. Это и гарантированный путь к обогащению, и способ укрепить влияние семьи, и путь к власти. Для политического идеалиста (их, впрочем, немного) это возможность исправить положение дел в своей комарке, а то и во всей стране. Перед сенатором открываются любые двери, а по влиянию с ним могут сравниться разве что генералы, церковное начальство и руководство Универсиаде.

При этом двери самого сенатора всегда должны быть открыты перед жителями его комарки. Конечно, простых крестьян сенатор может и не принять, но обычно даже для них исключения не делается, потому что для любому сенатору важно сохранять поддержку населения. Благодаря этому

сенатор — реальная возможность для жителей комарки решить многие местные проблемы. Систему эту сложно назвать идеальной (особенно в сравнении с освященным Небом владычеством нашего Императора), но нельзя не признать, что в Тейне у простонародья больше шансов повлиять на политику, чем в большинстве варварских стран.

По вполне понятным причинам Сенат не сохраняет никакого подобия единства. Формально партий в нем не существует, но на протяжении последних 60 лет его состав делится на пять влиятельных политических групп. Их цели и состав известны всем тейнцам, интересующимся политикой, а их неформальные названия даже используются в предвыборной борьбе. Поскольку для понимания внутренней политики республики знание об этих группах достаточно важно, я опишу их (в порядке от самой крупной к самой маленькой).

Партии Национального сената республики Тейн				
Электорат	Внутренняя политика	Внешняя политика	Лояльность властям	Партия
Армия, чиновники, средне-обеспеченные горожане, зажиточные крестьяне	Поддержка курса диктаторов в экономике, невмешательство в дела Универсидаде, ограниченные социальные программы для крестьян, религиозная терпимость.	Приоритет северного направления в военной политике. В дипломатии — выход из изоляции, нормализация отношений с соседями, прежде всего — со Священным царством и Краведжей.	Безусловная и бесспорная: по сути, они проводят интересы диктаторов и в первую очередь — Первого диктатора.	Кумбинары (Объединители)
Горожане (среднее купечество и мастеровые), зажиточное крестьянство.	Сокращение роли государства в экономике, ограниченные социальные программы для городских низов, религиозная терпимость.	Нормализация отношений с Фантаврией и Северным Амром	Ближайший аналог политической оппозиции: по ключевым вопросам лояльны, но в остальном отстаивают гражданскую платформу.	Популисты (Народники)
Ученые Универсидаде, образованная часть третьего сословия, часть аристократии, офицерский состав армии. В последнее время из-за войны к ним примыкают и некоторые крестьяне.	Сохранение действующей системы власти, государственная собственность на военные мануфактуры, частичная секуляризация церковных земель.	Жесткая война против Лавикандии и укрепление обороны на Юге, даже если ради этого придется сильно затянуть пояса. Поиски контактов с Фантавской империей.	Внешне поддерживают Диктаторский совет, но по мнению дипломатов и разведки скорее связаны с Универсидаде.	Дефенсоры (Защитники)
Крупные землевладельцы, дворяне, крестьяне-середняки.	Облегчение налогового бремени, снижение повинностей, развитие связанного с церковью начального образования, приоритет на освоение Саванны.	Нацелены на хорошие отношения со Священным царством, но в целом склонны к изоляционизму. Лавикандия для них — серьезный враг, но захватчиков из Саванны они боятся ничуть не меньше.	К диктаторам они относятся как к неизбежному злу, но довольно жестко выступают против политики Универсидаде и тейнских мекрарианцев.	Агрикульторы (Землевладельцы)
Население приграничных комарок.	Развитие инфраструктуры южного приграничья, привлечение переселенцев.	Жесткая оборона против кочевников Саванны.	Лояльность кому угодно, склонному поддержать оборонные усилия тейнского Фронта.	Фронтейдары (Граничники)

Республика Тейн: Универсидаде

Победа в Революции едва ли стала бы для Тейна возможной, если бы не поддержка местных образованных кругов. И дело даже не в том, что из них вышел целый ряд важных идеологов и даже офицеров революционной армии, а в деятельности ученых.

«Летучий университет» к концу гражданской войны превратился в просто Университет или,

Иерархия Универсидаде
Ректоры 9 членов совета Универсидаде
Канцлеры Главы секций (факультетов) и коллегий (колледжей)
Лабораторные профессора Главы собственных научных лабораторий
Профессора Главы кафедр и научных школ
Адъюнкт-профессора Прикрепленные к конкретным подразделениям лекторы
Приват-доценты Не прикрепленные к конкретным подразделениям лекторы
Лаборанты Выпускники, готовящиеся к преподаванию или ассистирующие профессорам
Лиценцианты Студенты, принявшие обеты Универсидаде
Бакалавры Выпускники лицеев при Универсидаде, служащие ему, но не принявшие обетов

если называть его на тейнский манер, Универсидаде. Я буду использовать в дальнейшем именно этот термин, так как Универсидаде, по сути, давно уже имеет очень мало общего с университетами других варварских стран. В Фантаврии или Северном Амре университет — это прежде всего организация для обучения студентов, старая профессиональная корпорация со своими традициями. Конечно, университеты там пользуются известными свободами, например, имеют собственный суд. В Республике Тейн Универсидаде — это колоссальная организация, включающая тысячи людей, большинство из которых никогда не преподавало студентам. Прежде всего это сообщество ученых и обслуживающего их персонала. При этом в число персонала с равным успехом могут входить лаборанты (действительно бывшие студенты учебных частей университета), телохранители (так называемая Секция защиты, вербуемая из жителей городов, где власть Универсидаде особенно прочна), слуг и так далее.

Ближайшим аналогом Универсидаде является, безусловно, лавикандский фелийский Священный институт; более того, тейнские ученые вполне откровенно ориентировались на него в первый период войны за независимость. Отличие, однако, в том, что в Священном институте могут учиться и работать только фели, в то время как аналогичная организация тейнцев открыта для всех желающих.

Универсидаде пользуется значительной автономией именно потому, что связан со своеобразным тейнским обществом крайне тесно. Еще Летучий университет ставил перед собой задачи философского обоснования революции. Необычная концепция политической нации — одна из идей, вызревших в нем и, вероятно, она может быть рассмотрена как научный прорыв: вне зависимости от ее соответствия действительности, идея нации придала республике сил. Но идеи — это лишь одна сторона. Уже военный Тейн обязан Универсидаде организацией

логистики, оружием, в том числе и сверхрациональным вроде Стальных гвардейцев (о них ниже), тактической мыслью, а после войны к этому добавилось выстроенное заново, в отрыве от Лавикандии сельское хозяйство. Юристы и историки Универсидаде написали первые проекты законов, определили роль и место Сената в послевоенном будущем; географы разбили страну на комарки и начертили линии новых дорог, а землемеры разрешили имущественные споры.

При всем том очевидно, что тейнские ученые не собираются останавливаться на достигнутом, и диктаторы хорошо понимают, что процветание республики во многом зависит именно от новых открытий. С другой стороны, безусловный авторитет Универсидаде, поддерживающих диктаторов, позволяет последним игнорировать формальные законы и бесконечно продлевать военное положение. Пока власти не трогают ученых, ученые закрывают глаза и на борьбу с инакомыслящими, и на положение простонародья; если какие-то дискуссии на это счет и ведутся, они не выходят за пределы лабораторий и лекториев.

Главным зримым основанием власти Универсидаде (и диктаторов) служат самодвижущиеся боевые механизмы — Стальная гвардия. Между тем в действительности их производство — ни-

чтожно малая часть деятельности этой гигантской организации. Во-первых, в сферу ее интересов входят все области науки, а потому она содержит целую сеть лабораторий по всей территории Республики и даже кое-где за ее пределами (в том числе и в Одзонге). Во-вторых, Универсидаде фактически принадлежит довольно крупный город Велюминья, где даже суд осуществляют только профессора. В-третьих, помимо Велюминьи сообщество ученых контролирует десятки деревень, несколько верфей, пару рудников, большой природный парк и даже небольшую собственную армию, куда нанимают только жителей Велюминьи или аристократов, присягнувших Универсидаде и получивших домашнее образование под руководством ученых из него.

При всем этом колоссальном богатстве непосредственные члены Универсидаде — профессора, лаборанты, студенты — ведут жизнь, напоминающую жизнь монахов: они крайне аскетичны в быту, всегда носят простую красную одежду и кольца, свидетельствующие об их принадлежности к организации, крайне редко берут в руки оружие. Университетский устав запрещает им владеть каким бы то ни было имуществом, кроме личной одежды, посуды и книг, нельзя даже иметь собственные деньги — хотя для бытовых и научных нужд администрация выделяет их охотно и щедро. Несмотря на то, что членами Универсидаде могут быть и мужчины, и женщины (сейчас их около четверти), им запрещены браки, хотя, видимо, не воспрещаются связи и рождение детей.

Кроме аскетики и одновременно довольно свободной морали, ученые Универсидаде восприняли от фели еще одну весьма характерную черту — среди преподавательского и большей части студенческого состава ни одна из религий Тейна популярностью не пользуется. Главенствующей в данный момент идеей (сами ученые сказали бы «гипотезой») является механистический деизм: примерно его можно описать как представление, что творец или, скорее, творительница — эдакий божественный часовщик, который завел мир в начале времен (т. е. сотворил мир и жизнь в нем). А потом утратил к нему интерес или предоставил этому поставленному эксперименту идти своим путем, никак не вмешиваясь в него. Немногим менее популярны в среде Универсидаде агностицизм и атеизм, отрицающие существование бога вообще: первый из соображений научной корректности («неизвестно, есть ли он, так что не будем рассматривать эту гипотезу»), второй — из научной принципиальности («эмпирических доказательств нет, значит, и гипотеза несостоятельна»).

По общему мнению дипломатов и исследователей, власть Универсидаде в действительности куда больше, чем это демонстрируется: диктаторы не только не смеют покуситься на свободы этой организации, но и обеспечивают ей регулярное снабжение из казны. При этом поддержка ученых среди населения довольно велика: образованное сословие просто переплетено с ними сложной системой родственных и дружеских связей, армия видит в них надежных и необходимых союзников, крестьяне — далеко не худших землевладельцев, рабочие мануфактур — требовательных и жестких, но не жадных работодателей. Единственной силой, выступающей против Универсидаде достаточно прямо, является тейнская Церковь Великой Богини.

Республика Тейн: культура

Результатом революции стало, вероятно, одно из самых причудливых обществ варварского мира. Несмотря на то, что этот регион всегда испытывал влияние как Лавикандии, так и Амра, и несколько раз на протяжении своей истории переходил из рук в руки, ни лавикандцы, ни амритяне никогда не назвали бы тейнскую культуру своей. При всем том влияние этих культур на Тейн совершенно бесспорно. Наиболее поразительными особенностями жизни республики являются,

безусловно, положение женщин и специфика развития технологии. Однако начнем мы не с них, а с вопроса, пронизывающего все культуры юга: религии.

Тейнские мекрарианцы

В то время как другие государства юга либо полностью преданы культу Богини-Матери (таковы Священное царство, Краведжа, Одзонг), либо являются ареной борьбы того же учения с культом Трех (Северный Амр, колонии Фантаврии), в Тейне культ Богини вынужден сосуществовать с мекрарианством. Активно распространявшееся среди варваров в колониальные времена, тейнское мекрарианство сейчас уже сложно отнести к какой-либо из привычных лавикандскому читателю школ: ближе всего оно, вероятно, к Школе истинного лотоса. Варвары-мекрарианцы верят в скверную иллюзорную природу окружающего мира, возможность освобождения от этой иллюзии в колесе перерождений и существование Земли истинного лотоса, куда попадают праведники перед тем, как уйти в Небытие. Наиболее принципиальным отличием тейнской версии учения от лавикандской является, собственно, вопрос не религиозный, а социальный: предполагается, что лишь «люди» (т. е. варвары) могут быть спасены. Лавикандцы же (называемые «чудовищами») представляют собой низшую ступень в иерархии перерождений.

Учение это, способное вызвать лишь улыбку у истинного мекрарианца, распространилось в республике хотя и широко, но не чересчур: лишь около 8% населения исповедуют этот культ. Остальные же в массе своей принадлежат к культу Богини или, как в случае многих ученых Универсиаде, вовсе не верят в высшие силы. Это положение религиозного меньшинства ставит тейнских мекрарианцев в положение гонимых. Подкрепляются гонения тем, что в колониальные времена варвары-мекрарианцы поощрялись и поддерживались Имперскими властями. (Разумеется, тогда они, как и все добрые мекрарианцы, считали себя — варваров — низшей ступенью относительно лавикандцев в иерархии перерождений, и еще не скатились в нынешнее извращенное учение).

Исторически сложилось, что в тейнском обществе мекрарианцы занялись торговлей, банковским делом, некоторыми видами ремесла. Во многом это связано с тем, что после Революции таким семьям принципиально не выдавали и не позволяли арендовать землю: господствовало мнение, что тейнская земля может принадлежать только достойным, каковыми мекрарианцы, разумеется, не считались. Благодаря этой несправедливости в наши дни тейнские сторонники Учения оказались неожиданно состоятельной и очень спаянной общиной, наладившей систему связей по всей стране.

Церковь Богини и споры о будущем

В совершенно ином положении находится культ Богини. После Революции он был объявлен официальной религией республики (хотя отдельные ученые предлагали ввести культ абстрактной Верховной Силы). Подавляющее большинство жителей Тейна преданы культу Богини. Однако при всем том положение церкви в Республике далеко не столь блестяще, как в Священном царстве, и напоминает скорее ситуацию в Фантаврии. Духовные лица, безусловно, остаются авторитетами для населения, их голос более весом на выборах, а одна из неформальных партий Сената прямо проводит их интересы. Но в то же время диктаторы не склонны прислушиваться ко мнению церкви, и, например, не дают чересчур сильно давить на мекрарианцев или препятствуют (хотя не слишком активно) деятельности цаядов. Универсиаде же и вовсе настроен против Церкви. Это не мешает

отдельным представителям этих организаций вести общие дела и иметь хорошие отношения, но задает, наверное, самый принципиальный идеологический конфликт Республики. Конфликт этот охватывает весь образованный класс и незаметно присутствует и в Сенате, и в общественных обсуждениях, и, вероятно, даже в диктаторском совете.

В общем виде он сводится к вопросу о будущем республики. Церковь, старая земельная аристократия (включая агрикуторов и отчасти кумбинеров в Национальном сенате), часть диктаторов видит будущее Тейна в рамках традиционных взглядов: как спокойную, религиозную, чинную страну Юга, возможно, находящуюся под влиянием Священного царства, но сохраняющую свои культурные особенности. Они поддерживают идеи консервативной морали и общественного спокойствия. В то же время Универсиаде, часть образованного сословия, некоторые сенаторы (из дефенсоров и популистов) и диктаторы, включая самого первого диктатора Азереду, по всей видимости, представляют свое государство в будущем иначе: как бурно развивающуюся страну, рвущуюся в лидеры региона, если не всего варварского мира. Ради этого они готовы пожертвовать и общественным спокойствием, и устоявшейся моралью, и даже подчас экономическим благополучием.

Разумеется, обе этих стороны резко выступают против лавикандцев, однако, на мой взгляд в исторической перспективе Империи имеет смысл сделать ставку на первых. И дело не в том, что любому подданному империи (если он не фели) ближе покажется разумный консерватизм и религиозность, чем безнравственный атеизм Универсиаде. Важнее то, что как бы ни ненавидела Церковь Богини Лавикандию, в конечном счете духовенство предпочтет видеть свою паству верующими полугражданами империи, чем неверующими независимыми тейнцами. Для ученых же и связанных с ними кругов свобода республики — не только идеология, но и единственный шанс на выживание: будучи реалистами, они прекрасно отдадут себе отчет в том, что первым же действием новых лавикандских властей в колониях станет уничтожение Универсиаде и даже самой памяти о нем.

Положение сословий

Выше я уже сказал о специфическом положении аристократии в Тейне. Действительно, большая часть дворян Республики не имеют земли и вынуждены работать: в первую очередь это, конечно, служба в армии, причем не только в офицерских званиях, но и рядовыми кавалерийских частей или в одном из пяти полков знаменитых Диктаторских аркебузиреров. На втором месте по популярности — чиновная служба. Нетитулованное же дворянство сплошь и рядом нанимается в охрану к купцам, сенаторам и жрицам, уходит в торговлю или превращается в авантюристов и нахлебников, в изобилии живущих в столице республики, городе Алдейя Нова.

Положение духовенства много лучше: верховная жрица Тейнского побережья (такое название было выбрано, чтоб не включать в титулатуру слово «республика») пользуется большими привилегиями, Церковь — один из крупнейших в стране землевладельцев. Как и в Священном царстве, место жрицы городского храма — синекура для дочери или вдовы сенатора или влиятельного офицера. Однако есть и отличия. Прежде всего в том, что в Республике церковь совершенно не связана с системой образования: даже простейшие школы, где учат чтению и письму, подчинены напрямую государству и вполне откровенно поддерживаются Универсиаде: талантливых учеников отбирают, чтоб за казенный кошт учить уже более серьезным вопросам в лицеях. Ну а окончившим их предлагается выбор: отправиться отрабатывать образование на десятилетней государственной

службе (сохранив заодно и возможность завести семьи и сколотить состояние) или продолжить — если они того достойны — обучение уже на факультетах Универсиаде.

Также уже описанное выше скверное положение крестьян имеет, однако, одно важное исключение: жизнь населения приграничных комарок. Чрезвычайно плодородные области у самого края Саванны служат республике не только житницей, но и щитом. Местные жители из-за этого поголовно имеют право носить оружие и не знают над собой никакой власти, кроме полувоенных администраторов, присылаемых диктаторами. Надо заметить, что администраторы эти очень налегают на военную подготовку и регулярный труд крестьян, но зато практически не облагают их налогами и закрывают глаза на прошлое новых работников. Так что приграничные комарки или, как говорят сами тейнцы, Фронтейра, превратились в место для отчаянных скотоводов-гаучо, всегда готовых взяться за традиционный нож-наваху, беглых преступников и невозмутимых земледельцев, каждый из которых проводит по три часа в день за упражнениями с алебардой. Кроме того, Фронтейра — место, куда бегут немногие выжившие маги; крестьянского труда они не чураются, в боевых командах неофициально приветствуются, а что до цаядов, то на Границе они, по слухам, живут до первого салуна. Дело тут не в какой-то особой нерелигиозности местных жителей, а скорее в том, что они не любят любопытных.

Третье же сословие, фактически управляющее Тейном, настолько разнообразно, что его едва ли можно описать кратко. Между купцом (мало отличающимся от фантаврского), специфическим тейнским военным, сражающимся за свою страну и потенциальный диктаторский жезл, «лежащий в кармане каждого новобранца», или интеллектуалом-чиновником, закончившим лицей при Универсиаде, немного общего. Разве что ощущение принадлежности к тейнской нации и гражданам республики. Но есть одна особенность, касающаяся прежде всего тейнского третьего сословия, которая совершенно уникальна для варварских стран: это положение женщин.

Роль женщин

Вообще для южных варварских культур характерно большее влияние и большая свобода женщин. Связано это прежде всего с культом Богини, все высшее жречество которого — женщины. Однако лишь в Тейне женщины обладают столь широкими (а с точки зрения империи, если не говорить о фели и гегра, подчас и излишне широкими) возможностями. Выше я уже упоминал, что тейнские женщины могут служить в армии на небоевых должностях. Как и мужчины, они могут голосовать на выборах в Сенат. Встречаются — хотя не слишком часто — женщины и на чиновной службе. Но наиболее заметно, пожалуй, их участие в деятельности Универсиаде: в последние годы студентки составляют уже почти четверть от общего числа учащихся. Цифра эта только росла в течение века, так что среди немолодых профессоров женщин гораздо меньше — примерно одна из девяти. Но и эта цифра очень внушительна, особенно если вспомнить, что в фантавских университетах женщин не учат вообще (исключая только специальную подготовку для магов-катализаторов), а в университетах Северного Амра для них открыты только религиозные отделения.

Технологии

О технологиях Тейна часто говорят, как о лучших в мире. Мнение это не лишено оснований, хотя, возможно, вернее всего было бы назвать их самыми загадочными. Каким-то неизвестным образом ученые Универсиаде научились создавать самодвижущиеся механизмы, обладающие даже подобием интеллекта (в пределах, примерно аналогичных умным химерам магов Ночного

круга в Лавикандии): они могут выполнять приказы, помогать хозяину в работе, по собственному почину защищать себя и хозяина, а по приказу — и других людей. Однако секрет их производства известен лишь некоторым ученым Универсиаде, а само место этого производства — тайна (хотя, скорее всего, оно расположено где-то в районе Велюминьи). И, что самое главное, единственными людьми, чьи приказы выполняют эти механизмы, являются штатные ученые Универсиаде — лаборанты, аспиранты, преподаватели и профессора.

Сами механизмы — их часто называют стальными гвардейцами — представляют собой фигуры, напоминающие человеческие, но вместо ног у них система хитроумных колес (как правило, скрытых под броней), вместо рук — разнообразные манипуляторы, а вместо головы — сплошной купол с очулярами, прямо переходящий в броню на груди, спине и боках. Как правило, стальные гвардейцы выше среднего варвара примерно на полшага или шаг, однако бывают и обратные случаи. Судя по всему, предназначение этих механизмов может быть очень разным — от помощи в научных экспериментах до функций слуги. Однако для Республики важнее всего, конечно, их боевые способности, и Универсиаде регулярно поставляет на фронты Тейна десятки таких механизмов, снаряженных оружием и боевыми манипуляторами.

Секрет изготовления гвардейцев тейнские ученые скрывают не только от иноземных дипломатов, но и от собственных диктаторов и сенаторов. Поэтому даже большинство членов Универсиаде на самом деле не знает, как создаются живые машины. Между тем почти у любого профессора

Профессор медицины из Универсиаде и ее механический ассистент с манипуляторами для трепанации и ампутации



есть такой механический охранник и слуга. Другие машины вращают рычаги дирижаблей и колесных судов на реках, возят пожилых ученых (такие машины напоминают самодвижущиеся кресла или троны).

Точная численность стальных гвардейцев неизвестна, но измеряется она, очевидно, в тысячах, но не десятках тысяч. К сожалению, на данный момент никому не удалось захватить ни одного целого гвардейца: при безнадежной ситуации они пробивают себя манипуляторами или взрывают заложенный внутрь корпуса порох.

Эффективность гвардейцев весьма велика, но и цена, по всей видимости, очень высока. Поэтому хотя Тейн обладает весьма развитыми технологиями — от летательных средств до самодвижущихся колясок — все это остается доступно лишь ученым и отчасти — власти имущим. Обычная же промышленность в стране остается на уровне даже более низком, чем фантавская или южноамрийская.

Республика Тейн: поиски в Одзонге

Результатом Революции стало не только «освобождение» Тейна из-под колониальной власти Лавикандии, но и политическая изоляция. Поддерживавшие восстание, в особенности Священное царство, немедленно отвернулись от нового государства, когда оно выбрало республиканский, а не монархический путь развития. Идея, что новой страной будут управлять сенаторы, избираемые простонародьем, не могла понравиться ни шофетам Священного царства, ни даже полуреспубликанским городам Северного Амра, да и Фантаврия, несмотря на существование Генеральных штатов, видела в такой схеме чрезвычайные перегибы.

За прошедшие с тех пор сто двадцать лет тейнские власти, конечно, наладили какие-то дипломатические отношения со всеми своими соседями, кроме Лавикандии. Однако назвать эти отношения действительно хорошими нельзя: республика так и не смогла заключить ни одного оборонительного союза, не получила больших торговых преференций и в целом рассматривается как политический изгой и нарушитель неписанных договоренностей. Единственной варварской страной, неизменно сохранявшей с Тейном хорошие отношения, была и остается Краведжа.

Перед лицом войны

Сложившаяся ситуация в принципе не облегчала внешнюю политику республики, однако воспринималась диктаторами и сенатом как терпимая, пока речь шла о более-менее благополучных временах. Однако теперь Тейн вынужден вести войну на два фронта: против Лавикандии на Севере и кочевников Саванны на Юге. Нельзя сказать, что это совершенно невыносимая для страны ситуация, однако, конечно, она требует предельного напряжения всех сил.

В этих обстоятельствах перед тейнскими дипломатами была поставлена задача найти если не союзников, то партнеров во внешней политике, которых можно было бы использовать для экономической помощи воюющей стране, а по возможности и для получения наемников. Одзонг в этом отношении — наилучшее место для поисков.

Задача эта осложняется, во-первых, контрмерами нашего посольства: разумеется, еще в начале войны Ведомство по делам варваров проинформировало нас о том, что все силы лавикандского посольства в Одзонге должны быть брошены на недопущение подобных союзов. Во-вторых, республике приходится преодолевать уже сложившуюся систему политических договоренностей. Так, Фантаврия и Соединенное королевство формально связаны с Лавикандией союзным договором — так

называемым Блоком трех держав. Разумеется, не следует питать иллюзий о наших «союзниках»: оба государства охотно вступят в переговоры с Тейном. Однако делать это придется тайно.

Наконец, что самое важное, дипломатам республики придется перебороть сложившиеся представления. Священное царство, в принципе негативно относящееся к Лавикандии, кажется естественным союзником Тейна. Однако в действительности шофеты всегда рассматривали земли республики в качестве будущего объекта завоевания, и им непросто будет воспринять нелегитимное с их точки зрения избираемое правительство как равного партнера в делах. Фантаврия так же склонна рассматривать Тейн не столько как субъект, сколько как объект политики. Получить поддержку Фантаврии республике, следовательно, удастся лишь ценой больших жертв — возможно, вплоть до полного подчинения всего внешнеполитического курса интересам нового союзника.

Между тем, несмотря на сложное положение, диктаторы и сенат вовсе не утратили надежд увидеть Тейн сильнейшей страной региона. Сухопутная армия республики явно не уступает по силе фантаврской (хотя флоты их смешно даже сравнивать), а при поддержке краведжийской конницы может потягаться и с армией Священного царства. Тейнская пшеница кормит и Одзонг, и Священное царство. Война, хотя и очень тяжелая, пока далека от проигранной. Одним словом, у республики куда больше поводов для надежд, чем может показаться на первый взгляд. Это позволяет тейнским дипломатам решать большой спектр вопросов международной политики, вовсе не ограничивая себя поисками помощи.

Комитет общественного наблюдения

Немалым подспорьем в дипломатических играх республики служит ее разведка, одна из трех полноценных варварских секретных служб. Первую выучку ее сотрудники проходили еще в колониальные времена, борясь с лавикандским Тайным управлением. С тех пор минуло много десятилетий, однако тейнские разведчики остаются одними из лучших в мире.

Самой необычной особенностью республиканской секретной службы является ее подчинение. В то время как остальные варварские службы (как, впрочем, и лавикандское Управление военной разведки) прямо связаны с армией и через нее — с верховным правителем, в Тейне эту функцию исполняет сенатский Комитет общественного наблюдения. Высшим руководством секретной службы, таким образом, являются десять избираемых сенаторов, состав которых регулярно меняется. Разумеется, функционировать в условиях непостоянного и политически ангажированного руководства комитет бы не смог, поэтому ниже уровнем стоит реальное руководство: директор, фактически управляющий всей структурой.

Комитет общественного наблюдения (т. е. его оперативная, а не сенатская часть) делится на две половины. Одна из них, Первое бюро, занимается внутренней политикой. Это довольно жесткая контрразведка и политический сыск, постоянно преследующий инакомыслящих. В первую очередь это те, кто сомневается в законности правления диктаторов, но есть и иные противники политической системы: от аристократов, мечтающих о возвращении себе власти, до радикальных сторонников Революции, считающих, что нынешняя система избрания сената несправедлива. В последнее время Первое бюро преследует и тех, кто высказывает паникерские взгляды. Нельзя сказать, что в республике запрещено высказывать отличные от официальных точки зрения. Однако делать это надо с большой осторожностью и умеренностью, если вы не хотите попасть на рудники или под нож гильотины.

Второе бюро (на него в обиходе часто переносится название всей службы) — это внешняя

разведка. В отличие от амрийского Черного кабинета, это достаточно деликатная по методам организация: ее целью является сбор секретных и открытых сведений, анализ этих сведений и своевременное информирование Сената и диктаторского совета о положении в варварском мире. Силловые операции за пределами республики Комитет общественного наблюдения проводит крайне редко. Но вот сеть его осведомителей и агентов весьма широка и, судя по всему, довольно эффективна.

Примеры модулей

1. **Рождение Нации.** Вы — аспирант Исторического факультета Универсиаде. Ваша специализация, как и у очень многих — Двдцатисемилетняя Война, но именно вам выпал дивный шанс. В качестве хмельной байки ваш приятель из дипломатов поведал вам, что новоназначенный второй атташе по культуре лавикандского посольства некогда в подростковом возрасте эвакуировался из Форд. Собрав небольшую группу товарищей из коллег и армейцев, вы отправляетесь в рискованное путешествие в Одзонг, стремясь пленить живого свидетеля всего, о чем вы так долго писали. Как же удобно, что эти твари живут так долго!
2. **Переносная урна.** На носу выборы, потому как война войной, а Сенат остается высоким символом республики. Но граждане Тейна за рубежом тоже имеют право голосовать, и Одзонг оказывается почти что самым маленьким и уж точно одним из самых беспокойных округов. И магистрату, присланному организовать выборы, придется многое, многое предусмотреть: все партии Сената спят и видят, как подтасовать голосование в свою пользу. И если бы еще это было самой большой проблемой.
3. **Велюминийский купец.** Вообще, тейнский торговец в Одзонге частый гость — княжество быстро на сделки. Привыкли там и к мекрарианцам — более или менее. Тем горше будет удивление почтенного члена общины и его молодых приказчиков, когда на чужой территории с ними попытаются по-тихому расквитаться тейнские же приверженцы культа Богини. Ему, его приказчикам и охране теперь придется свернуть торговлю и искать — спасения и пропавшего куда-то в буре событий сына.
4. **Nequaquam vacuim.** Когда пожилого профессора химии Антонио Лукаса Амаду похищают во время научной конференции в Одзонге — это само по себе скверно. Но когда он ваш научный руководитель — это плохо вдвойне: во-первых, с вас за это спросится, во-вторых, кто будет руководить вашей диссертацией? Поэтому вам, паре студентов, паре телохранителей из секции защиты и одному очень одинокому стальному гвардейцу, потерявшему хозяина, придется найти старика. Говорят, его спрятали в каком-то черном кабинете...
5. **Охота на охотника.** Следователи Общественных Сил — это тейнский аналог ВОТа и фантаврской полиции — видят всякое. Но трупы детей с вырезанными сердцами вам на вашей «земле» не нужны. В вашем городе — тихом и провинциальном или же в мегаполисе — завелся цаяд с тремя жертвами на руках. Тогда он успел ускользнуть от вас. Но есть принципы, которыми нельзя поступать. Здесь, в Одзонге, его полномочия слабы, а у вас их просто нет. Но зато цаяд один и не ждет удара.
6. **За соломинку.** Одзонг — дипломатическая столица Юга и, негласно, игровая площадка Фантаврии. Где, как не здесь, искать выход на людей, полномочных говорить о сепаратном мире? Вы, тейнские дипломаты в Одзонге, фантаврсцам пока мало интересны, но уже очень интересны лавикандцам. Сумеете ли вы развернуть обстоятельства в вашу пользу? Учитывая, что вашу агентуру кто-то продает — притом, похоже, кто-то из краведжийцев.
7. **Одушевленная собственность.** Только вчера вы веселой компанией пили в таверне с этим отличным тейнским парнем, а сегодня уже захвачены в рабство и, судя по всему, из-за него: кто же мог знать, что ваш собутыльник работает на Комитет общественного наблюдения? Сперва вас всех, не разбирая, похитили амрийцы, потом передали каким-то сесе, которые повезли вас с мешками на го-

ловах куда-то на юг, потом у сесе вас отбили наемники-северяне. Сколько можно быть грузом? Пора освободиться. Вот и ваш вчерашний приятель, кажется, как-то сумел снять кандалы.

8. **Нежеланные истины.** Ваша Республика — лучшее государство в мире, а Революция — достойнейшее из деяний. Вот только оно не было завершено. Сейчас контрреволюционеры в диктаторских креслах немилосердно вешают сторонников истинного народовластия, а единственные, кто вам сочувствуют — Общества Северного Амра и фантавские брекеры. Сейчас вы, уже давно живущие в одзонгской эмиграции тейнские патриоты, должны встретить руководителя одного из североамрийских обществ, легендировавшего свою поездку под невнятную историю с юными возлюбленными, и прикрыть и его, и его подопечных от остро чующих жареное лавикандцев. И — разумеется, собственно провести переговоры. Давайте, амритяне, мы хотим типографию!
9. **Не убоюсь я зла.** Церковь Великой Матери в Тейне — едина, безупречна и канонически единственно правильна. Ну, по крайней мере вы сами так полагаете. В общем-то в Одзонге для этого есть некие основания, и ваша небольшая, опекаемая посольством Тейна и благожелательно рассматриваемая из посольства Царства, миссия возвращения людей к истинной вере пользуется умеренным успехом. Но обращая еретиков в бедных кварталах, можно ненароком выйти не на ту ересь. Как там они говорят — «сыграть за зло и победить»? Вы знаете, что это невозможно. Но здесь и сейчас, когда культисты деловито окружают миссию, вам от этого не легче.
10. **Краведжийская честь.** Если бы не война с лавикандцами, родина, конечно, не стала бы нанимать краведжийскую конницу. Во всяком случае не полковника Якуба Лерха. Только не его! Мало того, что он восстал перед боем из-за жалкой недоплаты. Мало того, что он бежал из-под ареста. Он сумел прихватить с собой ключи к шифрам за последние три месяца, так что теперь вам, команде из Комитета общественного наблюдения, нужно захватить его в чужом городе, не обращаясь к посольству — оно, кажется, засвечено, — и быстрее, чем проклятого Лерха найдут его сотоварищи.

Конфедерация городов Северного Амра

Конфедерация городов Северного Амра, чаще называемая просто Северным Амром, — самое молодое на данный момент варварское государство. На самом деле спорен даже вопрос о том, насколько ее можно назвать государством или вернее будет говорить о совокупности нескольких маленьких государств. Политически они тоже очень неоднородны: встречаются и олигархические «республики», фактически управляемые тремя-четырьмя знатными богатыми семьями, и герцогства, управляемые иногда потомками старых родов, а иногда — удачливыми авантюристами. Однако формально это единое государство, да и в культурном отношении оно, пожалуй, действительно едино — и довольно своеобразно.

Северный Амр: недолгая история

Если не считать недолгого периода в промежутке между падением Старой и созданием Новой Амрийских империй, территории Рошгапского полуострова никогда не были независимы. От Новой Амрийской империи они очень быстро перешли в руки набиравшей силу Фантаврии и на протяжении нескольких столетий пробыли в составе ее колоний. За это время было основано несколько новых городов, хорошо разработана система шахт и рудников, среди местного населения распространился (так и не став главенствующим) культ Трех. Но, несмотря на это, местные города не забывали своего прошлого, а аристократия рассматривала колониальную экспансию Фантаврии как оккупацию. Около 70 лет назад это привело к освободительной войне, во многом вдохновленной успехами тейнцев в борьбе с Лавикандией.

Несмотря на большое воодушевление, успехи североамритян на первом этапе войны были не слишком велики. В надежде на победу они обратились за помощью к Священному царству — и эту помощь получили. Квачи, военные инструкторы, пушки, а позже и условно добровольческие полки царства изменили расклад. Война за независимость была выиграна, однако в наследство она оставила две серьезные проблемы.

Во-первых, ни один из лидеров войны не мог претендовать на полную власть. После недолгих дебатов все кандидатуры на место короля или великого герцога Амрийского были отклонены. Вместо единого государства была создана шаткая федерация городов-государств, каждый из которых обладал собственной властью и армией. Воедино их связывали только общая история борьбы и подробный союзный договор.

Во-вторых, в строгом соответствии с религиозными представлениями южан, злого духа можно выпустить из бутылки, но загнать его в бутылку назад гораздо сложнее. Священное царство, единожды вмешавшись во внутреннюю политику севера, вовсе не собиралось прекращать делать так же в дальнейшем. Расквартированные рядом с южными городами федерации полки шофета не только не ушли назад, но начали перестраивать свои лагеря в полноценные крепости.

Сложившееся положение совершенно не устраивало по меньшей мере половину городов-государств: Священное царство не скрывало своего желания постепенно присоединить к своей территории земли Северного Амра и даже проделало это с двумя небольшими городами на

южной границе. Формально это было представлено как добровольный выход этих городов из Федерации (такая возможность предусматривалась союзным договором) и столь же добровольное присоединение к царству. У многих, однако, эти события вызвали серьезное опасение.

С течением времени федерация оказалась явно расколота на две части — южную и северную. Южная в своей политике ориентировалась на Священное царство. Речь шла, конечно, не о присоединении, но о тесном союзе и протекторате. Северная же выступала против Священного царства. В надежде защититься от его посяганий северные города даже заключили несколько договоров с Фантаврией, которая рада была использовать противоречия амритян для хотя бы частичного возвращения в утерянные колониальные земли.

Война двух союзов

17 лет назад это противостояние привело, наконец, к настоящей гражданской войне. С одной стороны в ней выступали северные города, объединенные в так называемый Оборонительный союз. С другой — города Юга, составившие свой блок — Лигу Богини. После двух лет войны Оборонительный союз не выдержал ударов Лиги, активно использовавшей ресурсы Священного царства, и распался. Несколько городов перешли в Лигу, однако некоторые другие, до того сохранявшие нейтралитет, примкнули к остаткам проигравших, создав новый союз, получивший помпезное название Гранитного. Ставкой в новой борьбе, как все понимали, было будущее всего Рошгапского полуострова. Победа Лиги Богини означала бы превращение федерации в фактически единое государство, во внешней, а подчас и во внутренней политике полностью зависимое от Священного царства. Победа Гранитного союза — сохранение традиций независимости городов и даже получение ими еще больших свобод.

Несмотря на то, что Гранитный союз был и сильнее, и активнее предшествовавшего ему Оборонительного, о победе над Лигой и Священным царством ему не приходилось и мечтать. Тогда, несмотря на некоторые опасения и недовольство старых героев войны за независимость, руководство союза решило привлечь к войне Фантаврию. 15 лет назад войска Фантаврии высадились на землях Северного Амра, после чего города из Лиги Богини немедленно объявили ей войну. Местный конфликт рисковал превратиться в международный: согласно союзным обязательствам Блока трех держав, в случае объявления Фантаврии войны Соединенное королевство и Лавикандия обязаны были оказать поддержку. Разумеется, обе эти страны вовсе не хотели вступать в войну ради интересов североамрийских городов-государств. Выход был найден в добровольческих корпусах: в армиях обеих стран был произведен срочный набор нескольких полков волонтеров, которые и были направлены в Амр.

Несмотря на эту помощь, два следующих года обернулись для Гранитного союза тяжелыми испытаниями. Хотя Священное царство так официально и не вступило в конфликт (это означало бы полноценную войну великих держав, к которой ни тогда, ни даже сейчас никто не готов), оно обильно снабжало Лигу деньгами, оружием и дешевыми наемниками. Лига развернула масштабное наступление, венцом которого стала печально известная битва при Марголине, в которой войска Гранитного союза и выступающих совместно с ним держав (включая и лавикандские полки) были разбиты наголову.

Это поражение стало, однако, и поворотным моментом в войне. Отрезвленные ударом южан, Три Державы усилили свои контингенты в северном Амре, а Фантаврия наладила регулярные поставки продовольствия и оружия из колоний. Среди прочего впервые в боевой обстановке массово

были использованы фантаврские дирижабли.

Война продолжалась еще два года, но ставшая ее результатом победа Гранитного союза была бесспорной. Планы Священного царства оказались отодвинуты в отдаленное будущее, федерация превратилась в конфедерацию, а порты Северного Амра остались открыты для фантаврских кораблей. Однако назвать эту победу полной нельзя: как и пятнадцать лет назад, Конфедерация городов Северного Амра разбита на два самостоятельных союза, соединенных неустойчивым миром и растущими торговыми связями.

Северный Амр: дом, разделившийся в себе

Несмотря на то, что войну Север выиграл и идея Конфедерации победила, ничего еще не закончено. Да, Север, ныне Гранитный Союз, в результате войны весьма усилился — но это усиление достигнуто за счет присоединения нейтральных городов, напуганных шофетом. Да, военные Царства покинули Северный Амр — но жрицы остались. По сути, и Лига Богини осталась при своих — разве что стала еще более целостной.

С одной стороны, война не привела к глобальному расколу в Северном Амре: и Союз, и Лига, безусловно, не являются протогосударствами, у них полностью общая культура, поддерживаемая интенсивным торговым и университетским обменом, они одинаково трактуют Возрождение. При общности приемов разве что чуть меняются акценты. Они одинаково относятся к освободительной войне. Да и языковые различия у регионов совершенно незначительны и касаются только разной употребительности фантаврских словечек.

С другой — политические различия непреодолимы в принципе, и что-то изменить может только коренная перемена положения дел в Священном Царстве. Это старое противоречие усугубляется (и это важно понимать) тем, что до сих пор важной частью элит и той, и другой стороны являются офицеры прошедшей войны. Собственно, определение «был при Марголине» во всем Северном Амре имеет для биографии военного в точности то же самое значение, что и у нас: как обозначение выдающегося подвига или выдающейся же трусости.

Прошедшая война парадоксально пошла на пользу обеим сторонам. Север, рыхлый и лоскутный, оказался вынужден, перейдя от Оборонительного Союза к Гранитному и вняв некоторым рекомендациям иностранных советников, достигнуть куда большего единства. В то же время религиозная в основе элита Юга по итогам войны была вынуждена усвоить весьма прагматические установки.

Да и война как таковая не вполне закончилась. Идеологический конфликт временно замер, но в Северном Амре продолжают драться — по мелочи и за имущество, но продолжают. Традиция...

Гранитный Союз

Объединительный импульс военных лет тут все еще не угас, но в целом Гранитный союз крепко стоит на позиции охраны городских вольностей, наотрез отказываясь производить какую-либо унификацию. Доходит до того, что кое-где меры и веса уже амрийские, а кое-где — еще фантаврские.

Столицы у Гранитного Союза не имеется, но наиболее сильным городом остается бывшая колониальная столица Свалелмин, некогда выстроенная для обслуживания и поныне работающих серных копей. Сейчас это город, сосредоточивший в себе огромное количество разнонаправленной промышленности, питающий товарами очень плотно возделанную сельскую округу и служащий

домом для одного из трех величайших Университетов Северного Амра. Кроме того, тут квартируют верховная жрица и суперинтендант Северного Амра, второй — добровольно, первая — отчасти вынуждено.

Чисто экономически Союз все еще сильнее Лиги. Его промышленность — в том числе и силами фантаврцев — более отстроена, Свалелминский же университет традиционно силен естественнонаучными дисциплинами. Сотрудничество с Фантаврией во время войны вылилось в активизацию торговых связей с ее колониями. Как бы громко ни звучали голоса традиционалистов, вспоминающих войну за независимость, практицизм берет свое. В городах Гранитного союза как нигде более стерты границы между сословиями, как нигде сблизились доли прихожан культа Трех и Великой Богини, но все еще неисчислимы различия городов и художественных школ.

Направления у политики Гранитного Союза, по сути, нет — он ориентирован на status quo, на жесткую оборону от чего угодно — с Юга оно придет или с Севера. Тех, кто верит в будущее Северного Амра как единого жесткого государства, тут мало — напротив, переход от Федерации к Конфедерации приветствуется.

С другой же стороны, именно тут набирает обороты то, что в местных университетах уже называют «Договорные Войны». Последние лет пять Гранитный Союз резко и уверенно взялся за последние нейтральные города, стремясь подойти к возможному второму кругу с Лигой в наилучшей форме. Скорость этих войн невелика, но успехи — несомненны.

Внешние же дипломатические усилия Гранитного Союза многослойны, активны, местами бессистемны, но в целом сводятся к желанию чужими руками усложнить жизнь Священному Царству — просто чтобы на Северный Амр у него не хватало ни сил, ни времени, ни свободных войск.

Лига Богини

Проигранная война ничуть не разуверила элиту Юга в справедливости своей позиции, но сильно урезала возможности ее отстаивать. Проблема даже не в ущербе военных лет, не в недостаточно тяжелых контрибуциях, дело даже не в уходе войск Священного царства — дело в том, что с войсками ушли и советники, не все, но многие.

В годы войны в официально определенной столице Лиги, порте Эйн-Пара, постоянно присутствовали не только офицеры шофета, но и инженеры, специалисты по горнорудному делу, архитекторы. Университет Эйн-Пары (он немногим старше Свалелминского) всегда был скорее местом паломничества адептов свободных искусств, философов и незашоренных богословов, интеллектуально питая саму идею Возрождения. Но в технических вопросах специалисты Севера намного компетентнее.

К тому же Лига Богини всегда занимала скорее аграрные области — больше городов с меньшим населением в каждом, развитое и передовое сельское хозяйство, какого и гегра Метрополии не постеснялись бы. Крупные, богатые деревни, в изобилии потребляющие городскую продукцию, еще в начале войны дали Лиге решающее преимущество в мобилизационном ресурсе, продовольственную независимость и привыкших к дисциплине рекрутов. Но они же являются опорой религиозных кругов, авторитет которых в каждом из городов Лиги бесспорен. Именно церковь и связанные с ней круги — крайне процарски настроенные — обеспечили Лиге единство во время войны. Культ Трех здесь — не более чем вера городских низов.

Соответственно, вопрос дальнейшего развития Юга упирается в вопрос направления экспорта продовольствия и импорта технических решений. Либо обмен будет вестись с Севером, торговые

связи с которым уже несколько ожили после войны, что означает поиски дальнейшего политического компромисса. Либо торговля будет налажена со Священным Царством — но это означает курс на повторное развязывание войны в обозримом, хотя и отдаленном будущем.

Об этом и ведутся дебаты. Часть городских лидеров, еще по военному времени известная как «Сыны гнева», решительно одобряет экспансионистскую политику Священного Царства, презирая рыхло-веротерпимый Гранитный союз. Чаще всего это бывшие военные лидеры, чьи отцы и дядья стояли во главе войны за независимость, и ревностные в вере аристократы.

Другая группа лидеров, получившая от оппонентов уничижительную кличку «Сотрапезники» и привычная скорее к торговле, отстаивает идею, что торговые обороты с Севером и Священным царством должны стать примерно равными. Естественно, оппонентов из «Сынов гнева» Сотрапезники рассматривают как источник вредного беспокойства.

Интриги между двумя этими лагерями активны и не всегда бескровны — несколько видных «сотрапезников», по слухам, были ликвидированы напрямую Черным кабинетом. Но и «Сыны гнева» не застрахованы от несчастных случаев — особенно в Одзонге, где влияние Священного царства куда меньше.

Северный Амр: религиозный вопрос

Дополнительную сложность в противостоянии Лиги и Союза привносит религиозное измерение.



Священник культа Трех в традиционном одеянии приветствует прихожан

Несмотря на идеологические разногласия севера и юга полуострова, большая часть жителей и там, и там исповедует культ Богини-Матери. В то же время в обеих частях есть и заметное религиозное меньшинство — члены культа Трех. На севере их больше, около 35% населения, на юге меньше, около 25%, но в любом случае это заметные группы, игнорировать которые невозможно. При этом сторонники обеих религий упрекают друг друга не только в «ереси» и богоотступничестве, но и в предательстве интересов отечества. Связано это с тем, что за обоими культурами стоят могущественные покровители: культ Богини откровенно поддерживается Священным царством, а культ Трех идеологически и исторически связан с Фантаврией. Нельзя сказать, чтоб эти державы вовсе не использовали религии как фактор влияния, так что до известной степени упреки амритян друг к другу справедливы. Однако подавляющее большинство верующих обоих культов, конечно, и не помышляет о политике, просто исповедуя ту веру, которую завещали им предки.

Однако подавляющее большинство верующих обоих культов, конечно, и не помышляет о политике, просто исповедуя ту веру, которую завещали им предки.

Все это, в общем, не сильно отличалось бы от положения религии, скажем, в Одзонге или Тейне: в этих регионах тоже сосуществуют крупные религии, влияющие на местную политику и борющиеся друг с другом. В Северном Амре, однако, в эту схему внесена одна, но чрезвычайно важная поправка: секуляризация.

Во времена владычества Фантаврии в Северном Амре, как и во всех остальных колониях, была проведена полная секуляризация церковной собственности у культа Богини: земли были изъяты, храмовые рабы — отпущены на свободу, охрана храмов — упразднена. Более того, в какой-то момент жрицы открыто поставили перед выбором: либо отказаться от всего имущества, кроме личной одежды и книг, либо покинуть ряды церкви, превратиться в обычных подданных и платить налоги. Жречество было зажиточно, а потому многие предпочли свои сбережения служению Богине. Наконец, что немаловажно, верховная жрица Северного Амра вынуждена была переехать в Свалелмин, бывший тогда колониальной столицей.

Эта секуляризация воспринималась церковью Богини как притеснение, и, в общем, вполне справедливо: государственный фантаврский культ Трех при этом продолжал существовать в комфортных условиях, а многие старые земли храмов Богини даже перешли в собственность бегейнхофов (подобия монастырей в культе Трех).

Когда война за независимость успешно завершилась, многие ожидали, что историческая справедливость будет восстановлена, и церковь Богини получит назад все свое имущество. В действительности, однако, произошло нечто прямо противоположное. Городские советы и герцоги полуострова вовсе не собирались отдавать давным-давно распределенное имущество церкви. Поэтому вместо того, чтоб вернуть собственность культу Богини, североамрийские города один за другим провели повторную секуляризацию — на этот раз отобрали имущество у служителей культа Трех. Это, впрочем, никого не удивило: сразу после войны за независимость популярность культа упала, а его служители были, в общем, даже довольны тем, что дело обернулось лишь отъемом земель. Сказывается тут и то, что церкви Трех в принципе гораздо менее богаты, чем храмы Богини, да и церковная иерархия у них куда мягче. Так что Суперинтендант Амра, главный священник культа Трех, принял условия секуляризации.

А вот верховная жрица культа Богини отказалась признать законным сохранение условий колониальных времен. Вот уже семьдесят лет культ требует у властей Федерации и Конфедерации «возвращения законных земельных владений». Пока же верховная жрица в знак протеста безвыездно живет в своем дворце в Свалелмине, называя себя «Северной узницей». Ее окружение поддерживает эти требования, что породило даже специфическое явление «серой знати»: связанной со двором жрицы группы аристократических семей, вечно ходящих в серой траурной одежде и не устраивающих большие приемы.

Между тем, хотя и ограниченные в своих возможностях, культы продолжают вести неспешную борьбу между собой. После существенной потери верующих сразу после войны, когда многие формальные члены культа покинули его, храмы и бегейнхофы Трех вновь начинают наполняться. Число верующих прирастает с каждым годом. Этот рост, правда, иногда сопряжен с распространением корнелианских «еретических» взглядов, однако отчетливо заметен в городах, хотя деревни по всей стране остаются верны старой религии. Церковь Богини хорошо сознает положение и старается не уступить. Особенно тяжела борьба религий на севере страны, где культ Трех охватывает уже больше трети прихожан, а в крупных городах (типа того же Свалелмина) около половины. Несмотря на политику властей, религиозные конфликты нередко приводят к насилию и только усложняют

отношения между традиционным Югом и веротерпимым Севером.

Северный Амр: культура

Несмотря на все сложности местной политики для любого образованного варвара города Северного Амра — это прежде всего средоточие исключительно богатой культуры. По сути его можно назвать едва ли не основным интеллектуальным и творческим центром всей варварской цивилизации: разве что Универсиаде в Тейне действительно может потягаться с североамрийской наукой, искусство же этого региона не знает себе равных. Разумеется, не будучи фели-специалистом, я не берусь описать искусствоведческие детали, но попробую передать общее представление

Искусство и наука

В рассказах о других варварских странах я, как правило, оставлял описание науки на конец, а об искусстве либо не говорил вовсе, либо говорил скупое. В случае Конфедерации мне, однако, придется нарушить эту последовательность.

Причина этого в том, что сами североамритяне называют «Возрождением», подразумевая при этом возрождение знаний Старой и Новой Амрийских империй. Действительно, блестящая технология, архитектура и скульптура древних империй Юга оказались совершенно утрачены после падения Нового Амра. На смену им пришла новая культура Священного царства, но, по общему мнению ученых и художников Конфедерации, во многих отношениях она не может идти ни в какой сравнение со старыми образцами. Сложно сказать, до какой степени это действительно так: как бы то ни было, Новая империя не знала ни огнестрельного оружия, ни монгольферов, хотя в области химии или кораблестроения она действительно опережала нынешнее Священное царство.

Но совершенно не важно, насколько это суждение соответствует действительности. Нынешние мастера Северного Амра все равно не повторяют старую культуру буквально. Напротив, они творят новую, где современные знания сочетаются с эстетикой древности.

Прекрасным символом этого может служить великолепная, изумительно реалистичная скульптура, вроде украшающего главную площадь Эйн-Пары изображения религиозного героя Модупе с рельефно проработанной мускулатурой и возбужденным, как на древних наскальных рисунках, детородным органом. Или, скажем, хранящаяся в коллекции Ир-Сафранской матери скульптура самой Богини, опять-таки вполне реалистичная, но явно хранящей черты древнейших ее изображений: гипертрофированные бедра превратились в просто широкие, гигантская грудь — в большую, но достоверную, а бесчисленные кольца, неестественно вытягивавшие шею — в изящные ожерелья.

Никто из образованных варваров, кроме разве что чрезмерных патриотов своих стран, не сомневается, что искусство Северного Амра сейчас превосходит всякое другое. Это естественно приводит к повышенному спросу на два главных «товара» Конфедерации: предметы роскоши и мастеров, которые их создают.

То же касается и науки. В технологическом отношении Конфедерация, вероятно, уступает и Фантаврии, и Тейну, и Священному царству, но наука вовсе не сводится к технологии. В древнейших университетах Эйн-Пары, Кагешера и Свалелмина изучается медицина, математика, астрономия, химия, история, юриспруденция, архитектура и даже военное искусство. Во всех этих дисциплинах амрийские мастера не знают себе равных. Уступают они разве что в механике (тейнцам), оптике (фантаврцам) и, конечно, богословии, что и неудивительно, так как исторические центры обеих местных религий расположены далеко за границами Рошгапского полуострова.

Положение сословий

Несмотря на известные культурные отличия между севером и югом Конфедерации, в общем положение сословий в разных ее городах-государствах похоже. Общей особенностью тут служит прежде всего связь с городской культурой. Если жители деревни в Фантаврии или фермы в Тейне могут никогда не бывать в городе, то для крестьянина Северного Амра это совершенно невозможно. Любой город здесь окружен целой сетью деревень, единственной задачей которых является снабжение горожан продовольствием. Так, в одном только Свавелмине каждый день работает восемь больших и бесчисленное количество мелких рынков, где крестьяне продают свои продукты и покупают то, что сделали городские ремесленники. Связь между городом и деревней тут настолько сильна, что большинство крестьян даже ходит в покупной городской одежде или, по крайней мере, делает ее из купленных в городе тканей: в той же Фантаврии крестьяне предпочтут сами изготовить шерсть или вырастить лен для своих нужд.

Увы, не все крестьяне выдерживают жесткую конкуренцию. Это приводит к массовому оттоку населения в города. Кто-то бросает свой дом, разорившись, кто-то — просто в поисках благополучия и легкой жизни. Следствием становится постоянный рост нищеты в городах и, что особенно печально, числа рабов. Во времена колониальных властей рабство официально не было запрещено, хотя в самой Фантаврии его и не существует. Но все же тогда рабство было случаем несчастным. После гражданской войны в Северном Амре восстановили существовавшее в древности долговое рабство. Сегодня рабы используются в основном в шахтах и рудниках — или как личные слуги.

Те же разорившиеся крестьяне, которые не попали в долговой капкан, живут в городах, перебиваясь поденной работой, ночуя в оставшихся со времен войны развалинах и не гнушаясь ни попрошайничества, ни воровства.

Положение городского третьего сословия куда лучше. По сути надо сказать, что граница между верхами третьего сословия и аристократией в городах Конфедерации тонка: дворяне сплошь и рядом занимаются торговлей, а богатые торговые семьи активно влияют на политику и нередко владеют оружием. Все определяет не столько происхождение, сколько образование. Конечно, амрийские университеты — не гарантия безбедного жития, но пропуск в него, и, кстати, не только в Конфедерации, но и по всему Югу. Учат же в этих университетах не взирая на происхождение: важна лишь регулярная плата. Кроме того, богатые купцы не скупятся и нанимают своим детям учителей из тех же университетских профессоров, свободных ученых, художников, интеллектуалов. В результате разница между сыновьями аристократа и состоятельного купца зачастую касается только профессиональной сферы: молодой купец лучше ведет дела, молодой дворянин лучше владеет шпагой, но их представления о жизни, окружающем мире, политике или прекрасном могут почти не различаться. Еще больше усложняет эту схему обилие бастардов — незаконнорожденных детей аристократов, которые формально принадлежат к третьему сословию, но в действительности нередко получают дворянское образование, которое зачастую составляет все их достояние. Впрочем, в последние годы герцоги и городские советы все охотнее продают титулы, так что действительно богатые купеческие семьи все чаще юридически становятся дворянами.

Одна из немногих отчетливых границ между сословиями пролегает в среде духовенства. В то время как жрицы Церкви Богини, как правило, либо аристократки, либо выросшие в храмовых приютах девочки (самим жрицам запрещено вступать в брак и иметь детей), то священники культа Трех тесно связаны с третьим сословием, причем не с его верхами, а с низами и торговцами третьей руки.

Эти обычные обитатели городов не могут управлять политикой города в целом, но регулярно собираются на общие собрания, а так же могут занимать чиновные должности разного рода. Примечательно, что почти любая из должностей — выборная, причем занять ее имеет право любой мужчина-гражданин города, умеющий читать, писать и считать. Конфликт между «жирным народом», т. е. богатыми купцами и аристократами с одной стороны, и «тощим народом», т. е. простыми горожанами с другой — один из важнейших в большинстве городов Северного Амра.

Люди Возрождения

Выше я уже упомянул о расцвете творчества и науки в Северном Амре. Следствием «Амрийского Возрождения» с одной стороны, системы городов-государств с другой и престижа североамрийских науки и искусства в остальных варварских странах с третьей стало появление довольно необычной группы профессионалов: интеллектуалов-авантюристов. Сами они называют себя «свободными мастерами». Это действительно мастера, причем, как правило, мастера во всем — хотя бы понемногу. Благодаря своей энергии и знаниям они пользуются большим спросом, их охотно нанимают города для исследований, купцы — для воспитания детей, аристократы — для создания скульптур. При этом нормой считается ситуация, когда человек, нанятый в качестве художника, умеет не только писать портреты, но и лить пушки, проводить простые операции и конструировать осадную технику. Если при этом он немного умеет фехтовать, это идет ему в плюс, но тоже воспринимается как нечто совершенно естественное: жизнь любого путешественника опасна.

Большинство таких свободных мастеров получили аристократическое образование. Разумеется, это не значит, что все они дворяне, хотя дети обедневших землевладельцев среди них встречаются нередко. Чаще это бастарды, дети состоятельных купцов или городских чиновников, которые закончили университеты, став, таким образом,, аристократами не по крови, а по духу.

Такие интеллектуалы-авантюристы из Северного Амра встречаются по всему варварскому миру, включая, конечно, и Одзонг. Их нанимают тогда, когда нужен универсальный специалист в любой области знания, мастер на все руки, готовый к риску и сложным задачам.

Интересно отметить, что среди аристократов Конфедерации, особенно в северных городах, в последние десятилетия распространился тайный интерес к магии. Отчасти это наследие колониальных времен, когда магия не была запрещена законом, хотя осуждалась большинством амритян. Отчасти — следствие общего интереса к знанию. Главная составляющая тут,



Свалелминский художник отложил шпаги и рисует портрет читателя в духе Амрийского возрождения

наверное, интерес к человеку (т. е. варвару) как таковому, представление о том, что человек является венцом творения Богини, о том, что он обладает достоинством, Разумом, который важнее любых традиционных запретов.

В современной Конфедерации магия запрещена, а деятельность цаядов официально одобряется властями. Неофициально, однако, те же власти нередко пользуются услугами магов, а сама магия хотя и не изучается в университетах, но обсуждается и практикуется разнообразными тайными обществами. Так что нет ничего странного в том, что «свободный мастер» может среди прочего владеть и основами магии (едва ли катализации, конечно). Это сделает его мишенью для цаядов и традиционалистов, но неужели это остановит того, кто считает свой разум высшим сокровищем и готов пустить в ход шпагу для его защиты?

Наемники

Помимо высокого, изысканного искусства Возрождения и его интеллектуальных творцов, Северный Амр охотно экспортирует — хотя и импортирует — мастеров искусства куда более приземленного. Вследствие крайне бурной истории и политической раздробленности, конфликты в Конфедерации происходят постоянно. Разумеется, нынешним сварам далеко и до пафоса Освободительной войны, и до размаха войны Гражданской, но они берут количеством. Не будет преувеличением сказать, что в каждый отдельный момент времени в Конфедерации кто-то воюет — будь то пограничная стычка между блоками, утверждение власти над очередным пока еще нейтральным городком или свободная от высокой политики война за пару деревень прямо внутри Гранитного союза.

И в Священном Царстве, и в Тейне это воспринимается как свидетельство крайней политической незрелости Конфедерации, а то и как прелюдия к ее краху. Но я имел случай убедиться, что сами североамритяне относятся к своим внутренним войнам совершенно безразлично. Лавикандцу эту реакцию понять просто — в точности таковы наши клановые войны брэ, которые большинство жителей Империи просто не замечает.

Разумеется, находится немало варваров, умеющих только сражаться и странствующих от войны к войне — в пределах Конфедерации или вне ее.

Кондотьеры, наемники Северного Амра, родились на фронтах Освободительной войны, где встретились три военные машины — фантаврская регулярная Армия, сесе Царства и едва оформившиеся городские ополчения восставших. Фантаврцы дали кондотьерам свое понятие о тактике. Сесе — свою организацию, как военную, так и социальную. Ну а городские ополчения — свою тщательно оберегаемую независимость от всех и вся.

Кондотта, изначально что-то вроде реестра нанимаемых на кампанию солдат, со временем стала обозначать и саму такую группу: войны невелики, так что один командир вполне мог привести с собой достаточно солдат, чтоб закрыть весь список.

Почти одновременно с формированием самого слоя кондотьеров отряды-кондотты расходились, так сказать, по специальностям, в итоге окончательно оформившись в два типа: преимущественно кавалерийские Компании Удачи и сугубо пехотные Вольные Терции.

Вообще были когда-то и свои специализированные стрелки, но эту нишу быстро заняли южноамрийские сесе. Ну и, конечно, всегда есть индивидуальные, еще более узкие специалисты, вроде взрывотехников или артиллеристов. Но это, как правило, те же странствующие авантюристы-интеллектуалы, для которых война не более чем возможность проявить новую грань своих многочислен-

ных талантов.

Компании Удачи — кавалеристы со вспомогательной пехотой, обычно небогатые дворяне. Североамритянская кавалерия считается тяжелой, хотя это, разумеется, не наргейльские рыцари в латах. Впрочем, латы все равно были бы бесполезны против мушкетов сесе, а кираса легче и дает выигрыш в скорости. В целом они ближе к рейтарам Фантаврии, чем к тейнским или краведжийским гусарам — высокий технологический уровень Северного Амра и доходы членов Компаний Удачи позволяют им приобретать качественное огнестрельное оружие. Прежде всего — крупнокалиберные пистолеты.

Клинковому бою они тоже обучены — хотя бы по рождению, все-таки это аристократы. Но большого значения ему не придают. Компаньерам свойственна великая наглость, неизъяснимая даже на фелийский вкус распущенность и бесконечная амбициозность. Их вожаки задают тон в кондотьерском сообществе Амра — а часто и вмешиваются в политику, в мелких городах даже узурпируя власть. Да и работая за пределами Амра, они сохраняют присущую им строптивость.

Что же до Терций — это высокопрофессиональные алебардчики, похожие на наши синские туземные части или фантаврских пикинеров, но за одним очень важным исключением. Города нанимают Терции, а Терции уже сами нанимают сесе, и, сопровождаемые каре стрелков по сторонам от каре копейщиков, могут эффективно бороться и с кавалерией.

Пехотинец в Амре — практически всегда простолюдин и часто бывший крестьянин. В отличие от ветротекучих компаньеров, Терции нанимаются на солидный срок, подчас и в другие страны: так, личная охрана Одзонгских князей составлена из амрийских терций наполовину — вторую составляют наемники из Уолша и Наргейла.

Северный Амр: интересы в Одзонге

Внешнеполитическое положение Конфедерации сложно назвать простым. Так или иначе, и Священное царство, и Фантаврия заинтересованы в ней, как в союзнике и рынке сбыта. А потому тратят немалые деньги и силы не только на поддержку лояльных им сторон внутреннего противостояния Лиги и Союза, но и на собственную дипломатическую и разведывательную деятельность. Кроме того вследствие внутреннего раскола Конфедерация практически лишена возможности вести активную внешнюю политику: подобная химере с двумя головами, для любого внешнеполитического решения она должна прежде преодолеть оппозицию в собственных рядах.

В связи с этим нельзя сказать, что Северный Амр ведет в Одзонге активную политику. Большинство граждан Конфедерации здесь — это наемники того или иного рода, многочисленные коммерсанты, военные советники, ученые и частные учителя, просто искатели приключений. Разумеется, есть в княжестве и посольство Северного Амра, глава которого иногда за неделю дважды меняет свою позицию на профантаврскую или процарскую, что вызывает град насмешек со стороны неопытных дипломатов и разведчиков.

Между тем, наблюдая за деятельностью посольства Конфедерации вот уже несколько десятилетий, я не могу не признать высокого профессионализма его сотрудников. Сложность заключается в том, что главной целью сотрудников посольства является не успехи Конфедерации на внешней арене, а благосостояние самих этих сотрудников. Не стоит, конечно, думать, что они вовсе не представляют свою страну. Нет, их собственные успехи прямо зависят от авторитета Северного Амра, а потому по меньшей мере половину своих сил они тратят на защиту подданных

Конфедерации в Одзонге, подписание торговых договоров и защиту интересов отечества. Но другая половина полностью посвящена оформлению выгодных для них сделок, торговле сведениями (в том числе секретными; в том числе не североамрийскими) и прочим подобным манипуляциям. Об успехе этой деятельности говорит то, что послы Конфедерации в Одзонге меняются реже, чем какие-либо иные варварские⁸, и все они возвращаются домой чрезвычайно богатыми людьми.

Все это делает посольство Северного Амра чрезвычайно полезным контрагентом в любой дипломатической и разведывательной деятельности в княжестве. Необходимо лишь помнить, что сам факт получения у амритян той или иной информации сам по себе является информацией и будет в скором времени продан заинтересованным лицам.

Примеры модулей

1. **Сердце красавицы.** Когда команда североамрийских мошенников узнает, что в Одзонг привезен знаменитый алмаз «Сердце саванны», они воспринимают этот как вызов. Да, за алмазом едут гвардейцы из Священного царства; да, глаз на него, оказывается, положили кочевники, но отдавать прекраснейшее из творений Богини верховной жрице или дикарям? Украсть можно деньги, еду или свободу, но спасение прекрасного — это не кража, а освобождение.
2. **Священный союз.** Многие знания — многие печали. Вот и вам, главе небольшого свавелминского политического общества, знания приносят только беспокойство. Как бы вам хотелось просто помочь своему другу и его возлюбленной из Эйн-Пары сбежать в Одзонг, подальше от распри, разделяющей и их семьи, и вашу страну! Но увы, то, от чего зависит счастье вашего друга, для вас — лишь прикрытие. В ближайшие дни в Одзонге должны состояться тройные переговоры между посланцем фантаврских брекеров, тейнскими патриотами (по иронии судьбы, запрещенными в Тейне) и вашим обществом. Они крайне важны, и сорвать их нельзя не в коем случае. Но как бы вам не пришлось выбирать между успехом переговоров и счастьем влюбленных?
3. **Несчастливый жребий.** Популярное в амрийских университетах тайное общество Вольных корабелов имеет свои отделения всюду, где селятся выпускники. Есть ложа и в Одзонге, а вы, мастера из Северного Амра, — ее руководители, если организацию клуба по интересам (ах, если бы тайного правительства мира!) можно назвать руководством. Вот только когда члена вашего общества, талантливого фантаврского инженера, находят мертвым со спичкой в руке, а по следу убийц идет фантаврская разведка, вам становится не до шуток.
4. **На поклоны.** Вам, казалось бы, повезло. Ваш маленький театр ранее не был слишком известен в Одзонге, но теперь все изменится: после вашей постановки «Пирама и Фисбы» на помолвке младшей внучки Диранов о вас заговорят! Вы должны любой ценой поставить спектакль хорошо и в срок — и даже то, что кто-то убивает ваших актеров одного за другим, творчеству мешать не должно! В конце концов, вокруг достаточно фактурных мужчин и красивых женщин, чтобы заменить кого угодно, а играть можно научить даже уолшца.
5. **Теплая осень.** Для того, чтоб сорвать в долгое путешествие вдовую аристократку из серой знати и ее свиту, нужен серьезный повод. У вас он был: просьба самой Свавелминской узницы. Встретиться со старым контрагентом из Священного царства, забрать древние, тысячелетней давности дарственные от царя-жреца еще Нового Амра североамрийскому жречеству, вернуться назад. На севере копии этих бумаг давно сгорели в пожарах гражданских войн, но в Ир-Сафране документы хранятся вечно. Все выглядело просто, но почему вместо старого друга вас встречает его ничего не понимающий, хотя и искренне желающий помочь сын? И какие неприятности сулит внимание местных дипломатов?
6. **День забот.** Врач с дипломом Свавелминского университета никогда не пропадет. А иногда хотелось

⁸ Так, за время моей полуторавековой деятельности сменилось всего семь послов Северного Амра. Для сравнения Фантаврских послов за это время было двенадцать.

бы, потому что бывают такие дни, как сегодня. В богатой семье умирает отец: старший сын грозитя прикончить вас, если не вылечите, младший делает знаки и указывает на кошелек, явно желая обратного. Чего хочет дочка — вообще непонятно, но головные боли и тошнота — скверный признак. Раненные сесе пытаются украсть вас, хотя вы готовы пойти лечить их добровольно. В борделе умер какой-то толстяк, и фантавские священники умоляют подделать свидетельство о смерти на «смерть во сне». Конкуренты украли препараты. Слуга наконец-то пропил половину инструментов. Какой-то сумасшедший требует спасти его умирающего грифона. Кстати! Это может быть любопытно.

7. **Амритянин.** Состязание фехтовальщиков в Одзонге — хороший повод показать свое искусство для бойцов со всего мира. Конечно, вам тоже хочется занять первое место и не посрамить имя вашей знаменитой фехтовальной школы. Но есть дело посерьезней. Родной город, сохранявший нейтралитет все время гражданских войн, теперь под угрозой нападения. Алчный Гранитный союз готовится «объединиться» с ним, а Лига Богини, само собой, только кормит обещаниями. Родине нужны деньги на аркебузы. Так и думайте: приз состязаний это не слава, не имя и не честь. Это просто несколько сотен потенциальных аркебуз. И все средства выиграть этот приз — хороши.
8. **К оружию!** Проклятые Сотрапезники опять продали Лигу. Точнее, еще не совсем продали — еще только собираются встретиться с несколькими видными деятелями Гранитного Союза в рамках так называемой «конференции по межуниверситетскому обмену». Но вы, группа молодых, но уже завязых Сынов гнева, в курсе, что потом состоится и закрытая часть встречи в выкупленном дорогом отеле «Рубин Саванны». «Рубин Саванны», а! Надо же, и за это умирали ваши отцы и местами деды! Пока Черный кабинет занимается какой-то дурью, придется брать дела в свои руки. Шпаги, кстати, тоже.
9. **Морские ловчие.** Когда груженный серебром фантавский фрегат «Лифде» затонул в порту Ям-Бирь, Торговая федерация лишилась очень больших денег, а страховщики их приобрели. Правда, потенциально: груз со дна моря нужно еще поднять. Вот тут-то им и понадобились вы, разноязыкая команда во главе с выпускниками Свалеминского университета. Вы умеете поднимать грузы из под воды благодаря знанию инженерного дела и безумной храбрости. Но преодолеть стихию мало: есть еще ссоры внутри команды, конкуренты страховщиков, решившие избавиться от вас, противодействие местных властей и окрестные моряки, положившие глаз на серебро.
10. **Книжные дети.** Вы устроились в жизни как раз очень хорошо — с вашим широким, пусть и не всегда глубоким кругом знаний место наставника для пары подростков, брата и сестры из младшего поколения Догундура, было маной небесной. Проблема, однако, в том, что в одно далеко не прекрасное утро оба ваших ученика испарились из дому, оставив родителям гневные записки. Вас никто не винит, ахва уже занимается делом — вот только никто не знает, куда юноша и девочка могут исчезнуть. Потому что никто не знает их. Кроме вас.

Краведжа

Краведжа — страна, граничащая с республикой Тейн и состоящая с ней в чрезвычайно тесных союзных отношениях. Причин тому множество — и близкое соседство, и исторически родственная культура этих стран, и общая религия. Все это на протяжении истории существования этих стран превратило их в настолько близких друзей, насколько это вообще бывает в международной политике. Даже непривычное устройство правления республики если и отпугнуло от нее некоторых краведжийцев, то меньшинство. Конечно, на уровне отношений между людьми бывают сложности (в частности, в отношениях между краведжийскими наемными частями и офицерами тейнской регулярной армии недостает лояльности с обеих сторон), но на уровне государственной политики Краведжа остается надежным союзником Тейна.

Краведжа: история

История Краведжи как самостоятельного государства начинается после падения Новой Амрийской империи. До того эта страна последовательно была провинцией — или, вернее будет сказать, даже двумя провинциями — Старой Амрийской империи, Лавикандии и, соответственно, Нового Амра. И хотя это прошлое, несомненно, оказало некоторое влияние на современную Краведжу, определяющим моментом для нее стало освобождение от власти Нового Амра.

Пожалуй, главное, что сделали для Краведжи две империи, — собственно, ее объединение из двух самостоятельных провинций, граничивших друг с другом. Это объединение произошло в самом начале лавикандского управления этими территориями, и за прошедшее с тех пор и до падения Нового Амра время культура и население двух провинций успели настолько перемешаться, что и сами краведжийцы уже мыслят себя исключительно единым народом, не задаваясь вопросом, как горняки-угольщики и вольные хуторяне оказались собраны в единое целое.

Что Краведжа помнит хорошо — это падение Нового Амра и последующую долгую войну против Лавикандии, окончившуюся, с точки зрения краведжийцев, их победой. Именно эта война определила то специфическое положение крестьян и третьего сословия в Краведже, о котором я подробнее напишу ниже, и именно после «победы» там сложилась та система управления, которая существует и сейчас.

Толчком для ее формирования послужила война. Когда Новая Амрийская империя пала, краведжийцы на некоторое время оказались предоставлены самим себе. В этом состоянии они могли бы существовать достаточно гармонично — империя оставила Краведже в наследство бюрократическую систему управления, аристократию и даже королевскую семью, восходящую к роду амрийских наместников. Однако не успела еще Краведжа освоиться с неожиданно свалившейся на нее свободой, как та снова оказалась под угрозой — в этот раз со стороны Лавикандии. Не осознавая благотворного влияния нашей Империи, краведжийцы решили, что терять независимость больше не хотят.

Но как им было сражаться? Во времена Нового Амра своей регулярной армии в Краведже не было — провинция находилась далеко от границ государства, и священный царь не размещал там войск. Да и род занятий жителей — в основном шахтеров и земледельцев — не предполагал особых боевых умений. Но в данной ситуации многие сочли необходимым взяться за оружие.

Дополнительным фактором, подстегивающим их стремление, были свойства их противника. Думаю, ни для кого в Лавикандии не секрет, что антропос Юга недолюбливают подданных Императора, а простонародье называет их демонами. Несмотря на то, что лавикандское господство некогда принесло местному населению много хорошего, эта память была стерта временем и суеверными страхами.

Войска Империи еще не успели подойти к границе, когда в Краведже начали формироваться партизанские отряды. Крестьяне брались за вилы, горняки — за кирки, дворяне учили и тех и других фехтованию и основам тактики, жрицы благословляли ополчение. Сословные разногласия оказались забыты перед лицом общего врага. Те же, кто их не забыл, поплатились за это впоследствии.

Варвары, как известно, учатся быстрее жителей Империи⁹, а нужда заставляет учиться вдвое быстрее. Несколько жестоких стычек в горах и десять лет партизанской войны заставили Лавикандию пересмотреть свои планы относительно колонизации Краведжи. Уголь, которым богаты краведжийские горы, тогда еще не ценился так, как сейчас, и новая провинция обещала приносить больше проблем, чем выгод. Конечно, партизанскую войну можно было утопить в крови, но у Империи тогда были более важные приоритеты, и Краведжу оставили в покое. Варвары трактовали это совершенно однозначно — как свою победу. Опасность отступила — пришло время строить мирную жизнь.

Вчерашние крестьяне и шахтеры, люди по природе своей подчиненные, уже не чувствовали себя таковыми. Теперь они были спасителями отечества и имели больше оснований называть себя так, чем иные из дворян. И хотя республиканский строй в Краведже все же не возник, дворяне и даже король из-за этой победы лишились многих из своих прав и привилегий.

Дворяне больше были не единственным воюющим сословием. Собственно, теперь в Краведже надо было потрудиться, чтобы найти сословие, которое не воевало. А раз так, то и особые права «воюющих» были отчасти распространены на всех, кто защищал Краведжу с оружием в руках. Крестьяне освободились от власти аристократии и сами стали землевладельцами, получив те участки, которые до того обрабатывали. Города один за другим становились вольными, подчиненными непосредственно королю. А поскольку власть короля ослабла, подчинены они оказались фактически сами себе и собственной системе управления.

Так же, как и столетиями позже них Тейн, краведжийцы придумывали для себя главную, общую идею. Этой идеей оказалась свобода, которая к тому же резко контрастировала с распространенным во всех провинциях Нового Амра рабством. Все жители Краведжи, невзирая на сословие или достаток, провозглашались свободными людьми. Как свободные люди все они наделялись правом свободно выбирать себе род занятий, владеть собственностью и носить оружие, чтобы защищать имущество и свободу.

Дворяне, лишённые монополии как на землю, так и на оружие, утратили ореол своей исключительности. Одни, вдохновленные общей победой, охотно приняли такое положение вещей. Другие не были рады переменам, но они не могли ни на что повлиять. Так началась Краведжа, какой мы знаем ее сейчас — страна, где каждый второй владеет оружием и где дворянин не имеет права ударить даже последнего крестьянина, какая бы сословная пропасть их ни разделяла.

9 Если можно назвать подлинным знанием тот поверхностный опыт, который они получают.

Краведжа: сословия

Таким образом, к концу войны Соппротивления (как начали называть конфликт с Империей) положение и обязанности сословий значительно изменились. Исключением являлось только духовенство, положение которого хотя и несколько ослабло с обретением Краведжей самостоятельности от Новой Амрийской империи, но тем не менее не изменилось так разительно, как у дворян, крестьян или третьего сословия. Краведжа, как и раньше, исповедует культ Богини, для которого все еще нужны жрицы. Они пользуются уважением прихожан, но былой властью уже не обладают.

Одним из самых важных произошедших изменений являлось своего рода перераспределение функций. После войны Соппротивления дворяне перестали считаться единственными годными для военного дела. На их место заступили крестьяне и горожане. Именно из них в данный момент на семьдесят, если не восемьдесят процентов формируется офицерский состав краведжийской армии. Несмотря на то, что армия Краведжи пополняется за счет рекрутского набора, вчерашний рекрут имеет все шансы дослужиться и до десятника, и до полковника, и до генерала (таков, например, Ян Жежулка, один из генералов краведжийской кавалерии).

Помимо регулярной армии представители третьего сословия и крестьяне участвуют в так называемой народной чете. Чета — это то, во что развилось партизанское сопротивление в мирных условиях. Само слово обозначает «ополчение», но на самом деле чета, конечно, ополчением она не является. Правильнее было бы сравнить ее с резервными частями, понятыми, правда, весьма необычно. Члены четы — это просто люди: крестьяне, среднего достатка горожане, шахтеры — все те, кто никогда не состоял на военной службе, но готов в случае необходимости взяться за оружие. Среди них нет ни званий, ни военной организации, ни армейской дисциплины. Есть — практически поголовное владение хоть каким-то оружием (как правило, тем, которое легче всего достать) и ощущение себя как единой структуры. В чету не надо специально записываться, это вообще скорее идея, чем организация — что приводит к тому, что членами этого резервного ополчения естественным образом считаются все мужчины старше двадцати, владеющие оружием. В некоторых регионах — особенно на южной и юго-западной границах страны — это будут двое мужчин из трех.

В Чете дворян нет, а в регулярной армии, конечно, есть. Все они — офицеры, так как в основном приходят на военную службу, уже получив соответствующее образование. Тем не менее, та скромная роль, которую дворяне играют в армии, конечно, не может удовлетворить представителей этого честолюбивого сословия. Поставленные перед необходимостью переопределить род своих занятий, они нашли себя в политике и бюрократии.

В наследство от Новой Амрийской империи Краведже достался достаточно разветвленный бюрократический аппарат. Конечно, он был несовершенен (в первую очередь потому, что рассчитывался на управление провинцией, а не самостоятельным государством), но даже в том виде позволял оценить преимущества организованного управления. Не последнюю роль бюрократия сыграла и во время сопротивления: пока шла война, в городах сохранялся хоть какой-то порядок, производилось распределение ресурсов, в деревнях собирался урожай — словом, происходили все те процессы, которые обеспечивают стране существование. После наступления мира, однако, стало понятно, что к существующей системе накопилось много претензий, и ее необходимо реформировать.

Конечно, краведжийская бюрократия значительно отстает от лавикандской или даже фантаврской, но тем не менее, несомненно, является большим достижением местных дворян. Причин для

необходимости такой развитой бюрократической системы несколько. Во-первых, Краведжа состоит из двух принципиально различающихся областей: гор и саванны. Граница, проходившая между двумя провинциями Старого Амра, давно исчезла, но природные различия никуда не делись. Бюрократическая система Краведжи рассчитана на управление такими разными территориями и на установление взаимодействия между ними. Во-вторых, экономика Краведжи строится, в основном, на торговле и добыче угля и металла. Торговля, как и добыча полезных ископаемых, со своим развитием справляется самостоятельно, чего не скажешь об уплате налогов. Тщательный сбор налогов и хорошее функционирование фискальной системы требуют большого количества бумажной работы. В-третьих, добыча ископаемых и в еще большей степени — их разведка тоже окружены большим документооборотом. Это, как правило, не государственная, а частная переписка, ведущаяся горнодобывающими компаниями, однако в какой-то момент их бумаги и отчеты тоже вливаются в общий бюрократический поток.

Поток этот на самом верхнем уровне координируется как раз дворянами. Сейчас дворянское сословие в Краведже ассоциируется именно с бюрократией. Если вы попросите любого из жителей описать вам типического дворянина, получившийся образ, скорее всего, напомнит худда: сдержанный, компетентный человек, честолюбивый, но мало склонный к занятию торговлей, опытный бюрократ и управленец. Кроме того, именно из числа дворян выбираются члены Снемовны, местного аналога Генеральных штатов. Даже Збышки (одно из крупных торговых семейств, о них я расскажу чуть позже) были вынуждены купить себе дворянство, чтобы иметь возможность присутствовать на заседаниях. Так, сменив основной род своей деятельности, дворяне смогли сохранить часть влияния в стране. Но только часть. Самым влиятельным в Краведже остается третье сословие — ведь именно его представители, купцы и угледобытчики фактически осуществляют управление государством.

Представители третьего сословия в Краведже чрезвычайно разнообразны. Они занимают все ступени социальной лестницы — от абсолютной нищеты до абсолютного могущества. Это может быть нищий шахтер, работающий по 18 часов в день, и глава большого торгового семейства, владеющий не только своим производством, но и целыми городскими районами, а то и небольшими городами. Человек, закончивший один из лучших университетов Северного Амра, и человек, вовсе не умеющий читать. Для крестьян, духовенства и дворян границы возможного более-менее установлены — они не поднимутся выше определенного предела, но и ниже не упадут. И только для третьего сословия никаких границ нет.

Краведжа: торговые семьи

Это привело к тому, что, несмотря на наличие в Краведже и короля, и совета при короле, фактически управляют страной члены третьего сословия, а именно — две торговых семьи: Збышки и Янса.

Збышки, торговцы кошенилью, были торговой семьей еще во времена Нового Амра. С тех пор они не только сохранили свои богатства, но и приумножили их. Кошениль, все еще оставаясь их признанной монополией, уже не является единственным или даже основным источником их состояния. Начав расширять свое дело в областях, так или иначе связанных с кошенилью — ткани, одежда, обувь, — позже семья Збышек охватила и многие другие сферы, и сегодня контролирует значительную долю рынка зерна и мяса. Также они или подконтрольные им менее крупные торго-

вые семьи контролируют до 70% оружейного рынка Краведжи, и Янса, их конкуренты, не могут выбить их оттуда, несмотря на все старания.

Так как Збышки, помимо экономической, являют собой очень мощную политическую силу, с ними ассоциируется и набор определенных ценностей, которые они защищают. Само их положение и долгая семейная история подсказывают их политический курс. Збышки — защитники традиций, поборники краведжийской старины. Они, как всякие нравственные люди, ощущают важность, которую имеет для любой страны ее история и обычай. Обратной стороной этой монеты является их скептическое отношение к большинству новых веяний, в том числе — и веяний технического прогресса. Это предубеждение является для них препоной в дальнейшем распространение их дела, например, в горнодобывающую отрасль, где важно все время двигаться вперед и не бояться новых решений.

Збышки — умеренные консерваторы. Они поддерживают существующее разделение общества на сословия и разделение сословных занятий. Покупка прадедом нынешнего главы семейства дворянского титула, позволившего ему напрямую участвовать в заседаниях Снемовны, с одной стороны — дань удобству, с другой — достойное внимания уважение к традиции. Вместо того чтобы разрушить установившийся порядок вещей (что два этих семейства, пожалуй, могли бы сделать, объедини они свои силы), глава семьи подчинил себя этому порядку и изменился в угоду ему.

Збышки пользуются поддержкой дворян и крестьян. В своих политических решениях они защищают интересы именно этих двух групп и, конечно, состоятельных представителей третьего сословия. Во внешней политике Збышки ориентированы на Священное царство народов Амра, в первую очередь в силу религиозной склонности: они исповедуют культ Богини в его наиболее строгом, каноническом виде. Нынешний глава семейства демонстративно религиозен и нередко в своих речах в Снемовне напоминает о важности сохранения традиционной религии и ее значении для стабильного положения в стране.

Вторая из влиятельных семей, Янса, поднявшаяся около двух сотен лет назад на добыче и продаже угля, представляет собой противоположную ситуацию. Она (или подчиненные им младшие торговые семьи) практически полностью контролирует горную добычу в стране. Добыча же эта тянет за собой переработку — а значит, мануфактуры и фабрики. Это хотя и гораздо более примитивные, чем в Фантаврии, но все-таки вехи технического прогресса. В принципе, можно сказать, что большая часть деловых интересов Янса так или иначе связана с добычей, обработкой и транспортировкой угля и серебра. Другая часть их деятельности — ювелирное дело и производство стекла.

Доверенный приказчик семьи Янса
изучает драгоценный камень



Краведжийские украшения и посуда сейчас входят в моду в Одзонге и даже в Фантаврии и Уолше.

Кроме того, в сферу их контроля входит все, связанное с шахтерами и горожанами: дешевое (и весьма скверное) жилье, трактиры, легальные и не очень увеселительные заведения. Некоторое время назад Янса значительно преуспели и в торговле вином, что еще больше укрепило их положение.

Нет никаких сомнений в том, что способы обогащения Янса в нравственном отношении несколько уступают способам их конкурентов. Но в то же время Янса инвестируют свои накопления в области, которым Збышки уделяют мало внимания. Во-первых, это наука. Под эгидой семьи Янса открылись несколько училищ для юношей, одаренных в механике, геологии и математике. Многие из ответственных работников на средних и верхних должностях в «империи» Янса прошли через эту школу.

Во-вторых, это медицина, которая, помимо своей очевидной ценности, приносит и некоторый доход. В первую очередь больницы нужны Янса для лечения собственных работников: чем ниже смертность в шахтах, тем меньше убытков несет семья. Кроме того, заплатив за лечение, в такую больницу может обратиться любой.

Если Збышки выступают за традиции, то Янса — за прогресс и отход от привычного уклада. Кроме школ они так же поддерживают и научные изыскания. Отец Микаша Янса, нынешнего главы семьи, даже учредил ежегодную премию за практические разработки в области угледобычи.

В своей политической деятельности Янса опираются в основном на жителей городов, купцов и промышленников средней руки, часть людей интеллектуальных профессий. Даже шахтеры и рабочие, хотя их положение на службе у Янса очень тяжело, тоже часто поддерживают их: пусть семья Янса плохо решает их проблемы, больше ими вообще никто не занимается.

Во внешней политике Янса ориентированы, главным образом на Тейн и Фантаврию. Во-первых, это их основные покупатели — и фантаврские фабрики, и тейнские научные лаборатории скупают уголь в больших количествах (как, впрочем, и оружейные мануфактуры Священного царства). Во-вторых, тейнская и фантаврская нацеленность на научный прогресс совпадает с представлениями Янса о благе для страны.

Краведжа: Снемовна

Хотя Збышки и Янса фактически правят страной, они не могут делать этого официально. Функцию государственного управления выполняет Снемовна — краведжийский аналог фантаврских Генеральных штатов.

Снемовна возникла примерно тогда же, когда угроза лавикандского вторжения окончательно пропала. Ее основание было очередным шагом к мирной и самостоятельной жизни. Так как король мало проявил себя во время борьбы за независимость и к тому же происходил из династии амрийских наместников, отношение к нему было скептическим. Совсем отказаться от королевской власти, как это сделали в Тейне, краведжийцы не решились, но постарались максимально сократить влияние монарха. В результате была создана Снемовна — выборный правящий орган при короле. Именно Снемовна разрабатывает и выпускает законы, определяет размер налогов, объявляет войну (последнего, впрочем, еще ни разу не случилось). Единственное, что реально может сделать король — это наложить на разработанный Снемовной закон свой запрет. Это право реализуется не многим чаще, чем право Снемовны объявлять войну, и создает иллюзию наличия у короля власти.

Снемовна — выборный орган, но ее членами могут быть только дворяне. В выборах тем не менее участвует все мужское население страны, старше тридцати лет, имеющее оружие и проходящее имущественный ценз. Выборы проходят раз в семь лет, и перед каждым желающие голосовать должны заверить свое оружие у специального чиновника, который занимается организацией голосования. Под оружие подпадают самые разнообразные предметы, но чиновник должен заверить их обязательно.

Сами выборы проходят в два этапа: от каждой тысячи мужчин выбирается по одному представителю. Они съезжаются в столицу, где, в свою очередь, выбирают сто двадцать членов Снемовны из примерно шестисот кандидатов. Эти выбранные кандидаты и будут управлять страной на протяжении еще семи лет, до следующих выборов.

Разумеется, никто не ждет, что выборные представители от дальних южных хуторов или шахт будут знать кандидатов в Снемовну поименно. Выборщикам предлагается ориентироваться на партии, которые эти кандидаты представляют. Партий всего три. Две из них — наиболее сильные и многочисленные — представляют интересы двух больших семей, соответственно. Партия Шапок, возглавляемая Йиржи Збышком (младшим сыном главы семьи) продвигает патерналистскую, протекционистскую политику и стабильно пользуется поддержкой крестьян и наиболее состоятельных слоев городского населения. Она отстаивает те же идеалы, что и Збышки, и во всех дебатах, как правило, выступает с консервативных позиций. Противостоящая ей партия Шляп, закономерно, контролируется Янса. Янса не стали покупать себе титул, и, соответственно, входят в состав Снемовны никто из них не может, но это не мешает им практически полностью контролировать деятельность Шляп. Они опираются, в первую очередь, на городское население, средних промышленников, владельцев шахт и торговцев, а также на небольшую прослойку людей, занимающихся в Краведже интеллектуальным трудом — на ученых, инженеров, учителей и так далее. Предполагается, что Шляпы будут лоббировать и интересы шахтеров и рабочих, однако на практике выходит наоборот: в основном в сфере интересов партии находится благосостояние промышленников и владельцев шахт.

Две эти партии обладают колоссальным влиянием и примерно равны друг другу. Нарушает этот баланс третья партия — Пчелы. Партия эта, совсем малочисленная, представляет в Снемовне интересы короны и всех тех людей, которые по той или иной причине отказались поддерживать одну из двух больших семей. Название свое они взяли в честь пчелы, изображенной на королевском штандарте и флаге страны, и носят с гордостью, хотя злые языки видят в этом намек на чрезвычайно малые размеры партии. Большую поддержку Пчелы находят у дворян, которых не может полностью удовлетворить ни программа Шапок, ни программа Шляп.

Пчелы — не слишком популярная в Краведже партия, главным образом потому, что ее влияние ограничено лишь несколькими крупными городами. Колоссальный перевес больших партий заставляет Пчел быть очень изворотливыми и осторожными и практически парализует их возможность продвигать самостоятельные проекты и реформы. Однако в то же время именно монархисты способны повлиять на результаты голосования при достижении равновесия между двумя большими партиями и активно используют эту возможность. В результате они обладают куда большим политическим влиянием, чем может показаться на первый взгляд, и нередко именно от голосования Пчел зависит судьба того или иного законопроекта.

Нередко их обвиняют в корыстности, утверждая, что голосование Пчел напрямую зависит от того, какая из сторон предложит им большие выгоды. Это мнение, однако, совершенно неверно.

Немногочисленная «третья партия» чрезвычайно политически ангажирована и в действительности ведет свою собственную политическую игру. Одна из их целей — восстановление прямой, а не формальной власти короля, вторая — усиление дворянства. И если первая цель все еще остается недостижимой, то во второй они достаточно успешны¹⁰.

Краведжа: культурные особенности

Право (и даже обязанность) всего свободного населения носить оружие — вещь необычная. Ни дворяне, ни верхушка третьего сословия не пребывают от такого положения дел в восторге, но не могут ничего изменить. Необходимость ношения оружие нетрудно объяснить. Раньше (вплоть до революции в Тейне) обоснованием служила угроза лавикандского вторжения. С тех пор, как Лавикандия ушла с Южного континента, на первый план выступила другая опасность — саванна, с которой у Краведжи продолжительная граница.

Все крестьянские хозяйства на юге и юго-западе практически постоянно ощущают себя находящимися на военном положении. Стычки с ининивагами случаются, конечно, не каждый день, но достаточно часто. Среди жителей южных областей, пожалуй, не найдется ни одно взрослого мужчины, которому бы не приходилось хотя бы раз в жизни (а скорее — чаще) защищать свою землю с оружием в руках или восстанавливать все хозяйство из пепла.

Несмотря на более чем реальные риски, уходить со своих земель краведжийские крестьяне не хотят. Во-первых, это одни из самых плодородных земель страны, и урожаи, которые можно получить там, с лихвой окупают всякий риск. Во-вторых, сословная гордость не позволяет краведжийскому крестьянину отступать перед какими бы то ни было опасностями.

Более того, краведжийцы не только защищаются, но и наступают. Время от времени они организуют карательные походы в степь, чтобы усмирить ининивагов на какое-то время и расширить территорию своего присутствия. Таким образом, граница с саванной подвижна: она то уходит сильно вглубь, то, после очередного большого набега, откатывается назад, ближе к линии армейских укреплений.

Сто с лишним лет, прожитые в постоянной опасности, создали на южных землях совершенно особое сообщество. Партизанская война начала, а постоянные набеги дикарей завершили превращение краведжийских хуторян в воинов, и сейчас уже сложно будет сказать, что они умеют лучше — возделывать землю или сражаться. Эти территории наименее зависимы и от собственного правительства: если ты смог выгнать со своих полей отряд кочевников, то сборщик налогов тебя не напугает.

Осознавая эту проблему, Снемовна в какой-то момент решила выдать действительное за желаемое и даровала жителям южных земель значительные налоговые послабления, официально объяснив это снисхождением к их тяжелому положению. Кроме того, приграничные земли освобождены от рекрутской повинности — власти закономерно предположили, что местным жителям и самим пригодятся парни, умеющие держать оружие.

Это, конечно, не означает, что на южных территориях вовсе не расквартированы армейские части. Наоборот — солдат, рекрутированных в других регионах, размещают в крепостях вдоль границы с саванной. На данный момент конфликт с ининивагами — самое серьезное вооруженное противостояние, в котором Краведжа принимала участие со времен войны Сопротивления.

¹⁰ Примечательно, например, история законопроекта, допускавшего третье сословие к выдвижению кандидатов в Снемовну. Шапки проголосовали против, Шляпы — за с некоторым перевесом, и именно голосование Пчел (против) похоронило этот законопроект.

Ловчий тянется к «амрийскому» метательному ножу
в начале трактирной драки



Наемники и ловчие

Еще одно интересное явление, возникшее в приграничье, — так называемые ловчие. За пределами Краведжи они известны как охотники за головами. У себя на родине они охотятся за скальпами ининивагов в саванне — правительство выплачивает деньги за каждого убитого ининивага. Охотясь за дикарями, многие из ловчих настолько переняли их обычаи, что и сами почти превратились в дикарей: владеют их языком, их оружием и не хуже умеют выживать в саванне. За пределами Краведжи ловчие берутся найти и убить любого человека, часто невзирая на законность этого предприятия. Есть лишь одно исключение: кодекс чести у каждого ловчего свой, но практически никто из них не возьмется возвращать беглых рабов. За сделки с торговцами можно лишиться не только поддержки и уважения своих товарищей, но и жизни. Как правило, ловчие работают в

одиночку, но не менее эффективны и в составе небольших кавалерийских отрядов. Впрочем, в отряды они собираются редко, и в основном — для защиты южных земель от нашествий из саванны (большая часть ловчих — родом из крестьян). Никакой структуры у них нет — есть лишь неформальные связи.

Но более всего за пределами страны известны даже не ловчие, а краведжийские наемные части. Как правило, это конница, набранная из бывших солдат и просто горячих голов и возглавляемая ветеранами краведжийской армии. Краведжийцы нанимаются участвовать во всех мыслимых военных конфликтах Южного континента, включая гражданскую войну в Северном Амре и охрану фантаврских колониальных территорий. В смысле организации они, по общему мнению, уступают североамрийским Компаниям Удачи, но храбрости им не занимать, и мало кто выдерживает удар краведжийских гусар.

Краведжа: торговля в Одзонге

В Одзонге Краведжа преследует главным образом экономические интересы. Княжество — важный перевалочный пункт для краведжийских товаров, удачная площадка для ведения торговых переговоров и налаживания новых связей. На данный момент одним из ключевых направлений деятельности посольства являются переговоры с Фантаврией о закупке у империи чертежей ее станков — делается это, конечно, по инициативе Янса. Матей Дворжак — младший зять главы семейства и атташе по экономике при посольстве — посвящает этому массу сил и средств.

Самым активным (и самым влиятельным) политиком в посольстве является Вацлав Шпек, его глава. Шпек принадлежит к партии Пчел и везде, где мог, набрал себе аппарат из сопартийцев.

Следствием этого стало усиленное влияние партии в Одзонге, так что даже Збышкам и Янса приходится считаться с послом. Шпек — тонкий и опытный политик, и в мастерстве интриги может сравниться со своими коллегами из Фантаврии и Тейна. Сейчас, очевидно, он ведет какую-то сложную игру, точные цели которой неизвестны. Можно лишь предположить, что посол — преданный монархист и потомок древнего дворянского рода — хочет найти в других государствах союзников своего политического курса. При этом, впрочем, Шпек с должной изворотливостью умудряется оказывать Тейну умеренную дипломатическую поддержку.

Збышки в краведжийском посольстве совершенно не представлены, что не мешает им вести торговлю со своими партнерами и иногда оказывать на политику посольства опосредованное влияние.

Примеры модулей

- Чрезвычайные обстоятельства.** Двухмесячная вербовка фантаврского конструктора увенчалась успехом, и дело было на мази. Уже завтра вы, группа агентов компании Янса, должны были отослать всесильным нанимателям чертежи новой фантаврской воздушной защиты. Но неожиданно перевербованный фантаврец погибает, и теперь его смерть расследуют не ахва, которую вы бы купили, а Разведбюро Адмиралтейства. Вы ни сном ни духом о причинах смерти конструктора — но фантаврцы едва ли в это поверят, да и ваше начальство тоже.
- Тесный коллектив.** Военный атташе в краведжийском посольстве — место столь же бесполезное, сколь и безмятежное. Несмотря на ваш возраст, ваша семья выхлопотала его для вас, пользуясь родством вашей матушки с господином Шпеком. Собственно, тут почти все такие — объединенные партийными симпатиями, дальним родством и личной верностью господину послу. Но перевесит ли все это вашу честь, когда к вам — именно к вам — обратятся тейнцы, подозревающие, что кто-то в вашем посольстве сдает лавикандцам республиканских агентов?
- Краведжийская честь.** Колебался ли глава вашего отряда, храбрец Якуб, когда тейнский военачальник попросил его помочь? Ни секунды! Вы сразу оседлали лошадей — и всего через месяц лавикандские демоны уже несли серьезные потери от ваших палашей и копей. Вознаграждение, которое попросил Якуб, было самым скромным — только на то, чтобы покрыть возможные риски и расходы, которые конный полк неизбежно несет, участвуя в войне. Но даже этот пустяк тейнцы отказались вам заплатить, а когда вы справедливо возмутились, убив всего пару тейнских офицеров, — они схватили Якуба. К счастью, ваш полковник оказался не промах — он сбежал, оставив тейнцев с носом. Теперь он прячется в Одзонге, и вашему десятку надо найти его раньше, чем это сделают тейнские предатели.
- 300% прибыли.** Есть вещи, которые можно прощать, и вещи, которые прощать нельзя. Ваши наниматели, хозяева нескольких суконных фабрик, не могут простить саботаж на своих мануфактурах и взрывы чулочных машин, остановившие производство на месяц. Так что вам, отряду ловчих, предстоит найти в Одзонге бежавших сюда бывших рабочих, ответственных за саботаж. Найти и убить.
- Пакгауз без стены.** Какие-то саванные ининиваги пробрались в столицу Одзонга. Их схватили и — гении! — заперли в тюрьме. Естественно, дикари из хваленого ям-бирского «Паноптикума», откуда якобы невозможно сбежать, сбежали на третий день. И только тогда местные власти догадались нанять вас, краведжийских ловчих. Вы должны найти дикарей и доставить их властям живыми. Первое вы, конечно, сделаете. Кто, если не вы? Что до второго...
- Копи царя Анонима.** Вас, прославленных краведжийских ловчих, наняли господина Гбенро, дабы по-тихому выкрасть человека, якобы недавно вернувшегося из саванны, единственного из пропавшей экспедиции Догундуру. Человек нашелся в одном из трактиров, однако рассказал, во-первых, о гигантском заброшенном городе глубоко в саванне, где улицы мощены серебром, но, во-вторых, об

амрийском купце, которому успел все растрепать и который уже готов выехать. Что же теперь? Сообщить обо всем работодателям, продать информацию господину Дворжаку или сорваться набить сумки самим? Ининивагами вас так и так не испугаешь.

7. **Если однажды зимней ночью путник.** Вы старый ловчий. Ваша жизнь — собирать скальпы ининивагов. Сотня, две, три. Телохранитель, убийца, сторож, грабитель, проводник. Потом вы устали и поселились здесь, в Одзонге. Стали жить в свое удовольствие. Пока сегодня утром не узнали, что здесь, в городе, бежал на свободу ининиваг, пятнадцать лет проведенный в рабстве. Теперь за ним охотятся все, от ахвы до ваших же соплеменников-наемников. Вот только вы никак не можете решить, как нужно поступить: убить последнего в вашей жизни дикаря или спасти последнего в вашей жизни беглого раба.
8. **Дневной красавец.** Вы уже довольно давно мотаетесь между Младобрамом и Ям-Бирой. Такая работа — веселые девочки и те типы, что искренне, хоть и небезвозмездно, любят их, должны встречаться. В своем ремесле вы преуспели: например, догадались возить в запуганный Саванной Одзонг «настоящих пленниц-дикарок, трофеи наших доблестных ловчих» — девочки такие же ининиваги, как и их клиенты, но идея, идея! И вот настал ваш звездный час — серьезные люди из обеих частей Северного Амра, встретившись в Одзонге на конференции по межуниверситетскому обмену, сняли великолепный отель «Рубин Саванны». И вас. Вы делаете там все — вино, девочки, музыканты... и безопасность. Но ведь ничего не может случиться, да?
9. **Корпоративная лояльность.** В компании Янса вы на хорошем счету, в их местном отделе безопасности — не последний человек, вот только на жизнь все равно не хватает. По счастью, в преддверии заключения контракта между угольщиками Соединного королевства и Священным царством, наргейльские Егеря вышли на вас и сунули достаточно денег, чтобы жизнь заиграла новыми красками. Увы, ваше начальство таки прознало про контракт, и потребовало от вас сорвать сделку, пригласив своих ревизоров на помощь! Теперь перед вами уникальная задача: организовать самые успешные безуспешные поиски в истории Одзонга.
10. **Интересы отечества.** Партия Колпаков совершенно не представлена в одзонгском посольстве, но это не значит, что у Збышков нет там своих интересов. Интересы их связаны с краведжийской экономикой, а противостоит им в этот раз Фантаврия. Вмешательство посла в ход переговоров могло бы заставить князя промедлить с предоставлением Фантарвии таможенных льгот на ввоз шерстяного платья, но тот заупрямился. Чтобы заставить этого человека выполнять свою работу — защищать интересы отечественного производителя — вам надо оказать ему услугу: добыть компромат на краведжийского атташе по экономике, одного из зятьев Янса.

Соединенное королевство Уолша и Наргейла

И вот, наконец, мы с вами перешли бессчетные моря и вышли к наиболее далекой от моего скромного посольства варварской стране. Наиболее далекой и наименее влиятельной: Юг вообще и Одзонг в частности чужды интересам, надеждам и чаяниям обитателей Нарского полуострова. Не будет преувеличением сказать, что большинство нарских дворян просто понятия не имеют о самом существовании княжества. Однако посольство Соединенного королевства Уолша и Наргейла в Одзонге есть, а значит, без него меморандум будет неполон.

Уолш и Наргейл: история

В главе о Фантаврии я уже касался смутной и до сих пор как следует не изученной истории нарских племен. Тут же важно отметить, что на Западный архипелаг ушла изначально меньшая часть континентальных племен. На Нарском полуострове эти племена закрепились еще при ранних Гобахидах, и примерно к тому времени относится окончательное формирование уолшской культуры в ее нынешнем виде. Хотя, например, приручение грифонов местная традиция относит к гораздо более ранним временам. И, разумеется, уж точно раньше в том же регионе складывается не раз уже упомянутый мной Культ Трех, метафизическим центром которого Уолш отчасти остается и в наши дни.

Наргейл же оставался раздробленным куда дольше, и раннее королевство Нархейм, выстроенное вокруг нынешней столицы, Рёйссе, поглотило своих соседей лишь около полутора тысяч лет назад. При этом поглощение, в отличие от фантаврского варианта, не было в достаточной степени жестким. Так, скажем, богатые города Юга, возникшие на месте старых лавикандских поселений и когда-то игравшие главную роль в так называемом Ансбахском союзе, и сейчас имеют весомую автономию.

Собственно же объединение Уолша и Наргейла, произошедшее около тысячи лет назад (при нашем Нрайве III), было сугубо мирным, на генеалогической основе. При этом личная уния замкнулась на короле более слабого Уолша: тенью тех времен является до сих пор закреплённая традиция числить Наргейл владением наследного принца.

Все это верно только на очень общий взгляд из-за морей: на самом деле история северных варваров куда больше напоминает то, что сейчас творится в Конфедерации. История Полуострова в большей степени определяется беспрестанными баронскими войнами, чем дипломатическими и династическими усилиями королей.

В Уолше война всех против всех и вовсе прекращалась всего четыре раза в истории — когда бароны временно объединялись, чтобы на некоторое время вновь отделить Уолш от Наргейла. Но и тут важно учитывать, что, во-первых, это были не мятежи вроде тейнского или вооруженная дискуссия о политике вроде североамрийской войны коалиций, а скорее войны феодальных союзов за ресурсы и блага на своей территории. Во-вторых, Уолш неизменно возвращался в состав Наргейла добровольно, получив достаточно уступок и тем самым не раз отменяя всякие королевские реформы.

Что же касается Наргейла, то там феодальные войны происходили не так часто, однако всегда были коалиционными и достигали достаточно больших масштабов. Так, мятеж Литтенхаймского союза нобилей лишил королей возможности удержать остров Син, чем и воспользовался наш император Трау III. Да что там, тогда в руки баронов на три года попал сам король: едва ли стоит даже пытаться подбирать соответствия этому происшествию в истории Империи.

Надо заметить, что феодальный мятеж в Наргейле вполне включен в правовое поле. Бароны пользуются так называемым «правом на непослушание королю», а в случае чего вполне могут объявить «конфедерацию» и действовать против короля, за что не понесут суровых наказаний. В чем-то это близко привычной нам идее мандата на восстание. Но если мандат может быть выдан лишь с одобрения хранителей традиций Империи и только против чиновников, то в Соединенном королевстве он может быть направлен против короля и объявляется самими восставшими.

Вдобавок к этому для Наргейла (но не Уолша) совершенно обычны крестьянские войны под религиозными лозунгами. Случаются они едва ли не во всякий год неурожая. Ни одна из них не преуспела, однако крупнейшую, случившуюся двести семьдесят лет назад, варвары до сих пор помнят. Тогда очень неудачно для Королевства сошлись несколько неурожаев, вызванный ими голод, порожденный голодом тиф¹¹ и не заметившие всего этого налоги. У крестьян просто кончилось терпение, на сей раз без особых религиозных поводов.

Сам я этих событий не застал в силу возраста, но мне рассказывал о них один мой старший коллега, бывший в то время младшим военным атташе в Рейссе. Разумеется, события Крестьянской войны и близко не напоминали Тейнский мятеж или даже известное мне по недавней фелийской монографии Восстание Угольщиков на том же Юге. Несмотря на громкое название — Хауфенбунд, что можно приблизительно перевести как «Полковое братство» — отрядам восставших крестьян было все-таки очень далеко до полков. Города, как и Грауфойер (что-то вроде синского Гезельштафта, о нем я еще скажу ниже), их не поддержали, с вооружением не сложилось, но командовали хауфенами ветераны-наемники, которых было немало после очередной амрийской войны. У города Дитмаршена, в болотах Верхнего Наргейла, они задали такую трепку сеньорам, что в руки крестьян попало королевское знамя. И хотя через год с небольшим Хауфенбунд разгромили уолшцы, в тот момент варвары подошли к созданию республики ближе, чем когда-либо до образования Тейна.

Колониальной истории у Королевства практически нет — таковой может считаться разве что общеизвестная в Империи эпопея острова Син. Но и он всегда был скорее полностью самостоятельным владением местных герцогов, довольно поздно перешедшим под скипетр Наргейла только для того, чтобы при Нрайве III быть завоеванным нашей доблестной армией.

Вместе с тем еще с самого начала своего существования Наргейл, с его сильными и не всегда дружелюбными соседями, вынужден был содержать неплохой флот не столько ради экспансии, сколько ради обороны. Вспомним, что в морской войне с Соединенным Королевством в царствование Лавика II наша Империя не смогла добиться решительного успеха. Объясняется это не нашими недоработками, но заслугами варваров.

Уолш и Наргейл: внутренняя политика

Около семи лет тому назад Объединенное королевство лишилось верховной власти. Король Генрих IX тяжело заболел. Фактически он почти постоянно находится в забытии, и давно умер бы, если бы не постоянная помощь магов-витализаторов и врачей. Двое его сыновей, проявив заме-

11 Заразная и чрезвычайно опасная варварская болезнь, которой из жителей империи подвержены лишь кафа.

чательную любовь к отцу и друг другу, не торопятся занять трон, пока есть хотя бы незначительная надежда на выздоровление короля.

Тем не менее ситуация формального безвластия не могла не породить, во-первых, разгула баронов и городских властей и, во-вторых, череды претендентов на трон, ждущих своего часа. Наиболее значимых претендентов трое, и все они занимают определенную линию не только во внутренней, но и во внешней политике. В отношении Лавикандии ключевым вопросом политики Уолша и Наргейла является вопрос острова Син.

Первый и самый очевидный претендент — сын короля принц Дидерих. Он намеревается проводить жесткую линию отца — ограничивать власть баронов, делать ставку на наргейльскую буржуазию. Поддерживают его прежде всего жители городов и церковь. Кроме того, что немаловажно, его права на трон совершенно бесспорны. Он не раз заявлял о неизменных притязаниях королевства на остров Син и, в общем, является последовательным собирателем земель: так, в частности, он выступает за сближение Уолша и Наргейла в законодательном плане. Тем не менее лавикандская дипломатия поддерживает именно его, потому что — как считают в Ведомстве по делам варваров — лучше иметь дело с жестким предсказуемым противником, чем с Фантаврской империей.

Причины этого выбора становятся более понятны, если принять во внимание второго кандидата на трон, младшего брата короля, Гангольфа. Его права на трон менее юридически обусловлены, зато за ним стоит большая часть наргейльского служивого дворянства и активная поддержка фантаврской дипломатии. Это не означает, что королевство при нем превратится в придаток Фантаврской империи, но, безусловно, означает активный военный союз с ней. И эта перспектива пугает Лавикандию, хотя Гангольф весьма аккуратен в своих высказываниях об острове Син.

Наконец, третий влиятельный претендент на престол — Вальтрауд, герцог Кальтквелле — вождь и предводитель уолшских баронов, оказывающий немалое покровительство как уолшской церкви, так и уолшским корнелианцам, один из самых богатых людей страны. Его права на престол фактически равняются нулю, но ни для кого не секрет, что в случае чего он готов ограничиться одним Уолшем, в очередной раз развалив королевство на две части. Как для Лавикандской, так и для Фантаврской империи такой результат может иметь большие кратковременные выгоды, но не меньшие долгосрочные риски; прочие государства варварского мира во внутренних конфликтах Соединенного королевства прямых интересов не имеют.

Помимо этого, затянувшееся фактическое бескоролье вызвало активизацию и более слабых партий. Крупные провинциальные сеньоры Нижнего (северного) Наргейла, разумеется, с большой нервозностью относятся как к централизаторским планам Дидериха, так и к фантаврским симпатиям Гангольфа. С другой стороны, сохранить любезное им текущее положение они неспособны. В результате на данный момент партия Севера условно поддерживает притязания Вальтрауда и, судя по сообщениям отдельных источников, готовится организовать классический феодальный мятеж в его пользу. В перспективе, однако, делается это не столько ради Вальтрауда, сколько ради сильных позиций в будущем торге с короной.

Наргейл: сословия

Сословная система Наргейла сложнее, чем уолшская — скорее всего, именно из чего-то подобного появилась современная Фантаврия. С другой стороны, на наш просвещенный взгляд (как и на

взгляд испытывающего облагораживающее остаточное влияние имперской культуры тейнца или хорошо образованного гражданина Конфедерации), это царство дикости.

Большинство местного населения составляют крестьяне. Экономика всего Соединенного королевства, в принципе, строится на активном экспорте пшеницы и мяса в Фантаврию. Ремесла, даже вместе с морской торговлей прочими товарами, не дают и четверти тех доходов, что приносит сельское хозяйство. Несмотря на это, положение наргейльских крестьян крайне тяжело.

По сути, чем дальше к северу, тем меньшую часть плодов своего труда видит сам крестьянин. Помимо оброка, сходного с нашей податью арендатора, они отбывают еще и барщину — бесплатный труд на принадлежащей сеньору земле. Барщине они посвящают, случается, половину своего труда, тем самым беднея еще больше. Кроме того, свою долю налогов (как знакомую повсеместно подушную подать, так и тысячи косвенных) и повинностей налагает на крестьян королевский двор.

Даже последний фантаврский паупер остается свободным человеком, пусть и умирая с голоду, наргейльский же крестьянин... некогда мне довелось читать список с одного сеньориального устава Нижнего Наргейла: «Ничто не принадлежит вам, душа принадлежит Трем, а ваши тела, имущество и всё, что вы имеете, является моим». Каково? Даже суд крестьянин может получить лишь у своего сюзерена, а вмешаться в него не может и сам король. В то же время, в отличие от морорцев наших колоний или рабов в Священном царстве, крестьянин в Наргейле — законная цель грабежа и убийств при любой феодальной войне. И даже более того, крестьян, бывает, угоняют, как скот — хотя это королевский двор осуждает как препятствие налоговому учету. Добавьте к этому и нарастающее неуклонно малоземелье и трудности с переселением, так как колоний у королевства нет.

С другой стороны, мои коллеги некогда заверили меня, что странные и малопонятные лавикандцу сеньориальные права вроде «права первой ночи» — по большей части мифы, каких на Юге ходит много.

Положение крестьян, принадлежащих королю, в общем-то, ничем не лучше, за одним исключением. Те рудокопы и угольщики, что не относятся к каторжникам, считаются королевскими крестьянами. Они и правда часто заводят себе хозяйство, но от всякого оброка освобождены и пользуются значительно большими повседневными свободами.

Уйти из крестьянского сословия, однако, можно, хоть и трудно. Во-первых, можно уйти в города. Работу там найти непросто, но год в городе сделает тебя свободным человеком. Во-вторых, можно еще в детстве попасть на учебу в церковную школу — или по таланту, если ты маг, или в качестве распространенной ответной услуги от священника. В-третьих, есть крохотный шанс оказаться на военной службе у сюзерена и выбиться в динстманны — интересную прослойку, по сути, низших наргейльских рыцарей, при доспехах и наделе, но без вольной. И в-четвертых — можно все бросить, завербоваться в наемники и уйти на Юг; в основном это работа для уолшца, но и бывших наргейльских крестьян я немало видел в княжеской гвардии.

Значительно, значительно лучше живут горожане. Большинство городов Наргейла имеют права вольных, напоминая в чем-то города Северного Амра. Когда-то довольно закрытые, городские цеха очень разрослись с тех пор, как начали организовываться мануфактуры фантаврского образца, кроме того, в последнее столетие очередной период роста переживает кораблестроение. Все это требует новых рабочих рук — и крестьяне, как уже упоминалось, устремляются в города с готовностью.

Значение портовых городов Верхнего (южного) Наргейла в последние годы растет особенно

быстро. Чуть более двадцати лет назад ополчение крупнейшего из них, Ансбаха, безо всякой помощи разбило сразу трех местных лордов, попытавшихся добиться от города субсидии.

Что касается духовенства, его положение и в Наргейле, и в Уолше довольно благополучно. Подчиненные единой системе Великого интендантства Уолша, местные священники окружены общим почтением — прежде всего как едва ли не единственные носители знаний. В действительности немалыми знаниями обладают и члены цеха магов, но их число на всю страну не превышает нескольких сотен человек. Священников же самое меньшее несколько тысяч: по одному в каждой сколько-то заметной деревушке и целые группы в городах. Как и в Фантаврии, в наргейльских городах популярны бегейнхофы — нечто вроде монастырей, куда уходят миряне, уставшие от суеты, чтоб трудом и молитвой восславить Трех. Но если в Фантаврии бегейны остаются принадлежащими к своему сословию, то в Уолше и Наргейле их причисляют к духовенству, что дарует немалые льготы.

Последнее из четырех сословий Наргейла — дворянство. Совсем не такое дворянство, какое мы привыкли видеть в Фантаврии и даже в Амре: скорее, такое, каким оно было там несколько столетий назад.

Прежде всего, дворянином в Наргейле практически невозможно стать: им можно только родиться. Земля, которая во многих варварских странах принадлежит дворянам, здесь фактически неотчуждаема и передается по наследству, хотя формально считается, что дворяне получают ее от своих сюзеренов. Это, впрочем, совершенно не мешает им не только сражаться против сюзеренов, но и менять их по своему усмотрению. Королевская власть даже в лучшие ее времена сделать ничего с баронами не могла, так что распространялась в основном на города и те деревни, которые принадлежат королевскому роду как обычной семье влиятельных сюзеренов.

Своих крестьян дворяне рассматривают как собственность, так что крепостной Севера мало отличается от амрийских рабов. В лучшем случае о крестьянах заботятся (как рачительный фантаврский заводчик заботится о своих альпаках), в худшем — относятся едва ли не как к вражескому населению. Некогда мне довелось слышать песню с такими словами: «Мужики, что злы и грубы, на дворянство точат зубы...» — она неплохо отражает мысли многих наргейльских аристократов.

При всем том, в отличие от южных дворян, местный рыцарь обыкновенно необразован, а иногда даже и неграмотен, практически неуправляем и гордится этим. Но в бою наргейльская тяжелая конница страшна. Последний раз нашим войскам пришлось с ней встретиться с ней в Сражении на реке Кун во время завоевания Сина — и хотя мы победили, далось это дорогой ценой.

Таково старшее и среднее поколение наргейльской знати. Однако молодые дворяне все чаще понимают, что история не стоит на месте: этих юношей, только что вернувшихся из амрийских Университетов, носящих шпаги вместо мечей и предметно рассматривающих общинные пастбища, пока немного. Но, судя по всему, только пока.

Уолш: сословия

В горном Уолше все гораздо проще и, возможно, стабильнее — что и позволяет бывшему королевству во всякое время чувствовать себя уверенно.

Таких понятий, как крестьяне и горожане, там нет. И пастухи горных овечьих отар, и куда более многочисленные, чем в Наргейле, рудокопы, и ремесленники в небольших городках вокруг высокогорных крепостей — все они в равной мере члены так называемых бундов, связанных скорее

Уолшский грифонриттер кормит своего грифона на привале.

Судя по размеру, грифону не больше трех лет



общей территорией, чем родством. Члены бунда могут не знать друг друга, но всегда опознают своего и более или менее помогут, на селе ли, в городе; по бундам селятся мастеравые и собираются очень частые тут наемничьи отряды.

Крепостное право в Уолше не прижилось. В не слишком-то плодородном горном краю люди, платящие некоторую подать и умеющие раздобыть на нее товара, представляли куда большую ценность, чем малозаселенная земля. Так что Уолш — земля людей еще более бедных, чем в Наргейле, но лично свободных. Уолшец не привязан к земле, поэтому и в Ансбахе можно легко встретить уолшского мастера-кузнеца, а на самом дальнем Юге — уолшца-наемника.

Уолшское дворянство тоже в среднем существенно беднее наргейльского, да еще и куда более разобщено. Между дворянскими семьями кровная месть не затихает никогда, оправдывая регулярные грабительские набеги — весомый плюс к доходу любого горного барона. Огромным преимуществом является то, что дворянские войны мало кого задевают — ввиду особенностей состава баронских дружин.

Дружинники делятся на две основные части — стражу и грифонриттеров. И если замковая стража в основном состоит из вполне обычных и на Юге кнехтов самого скромного происхождения и не слишком высокого социального статуса, то грифонриттеры — дело совершенно другое.

Грифоны, крупные летающие животные, живущие только в горах на севере полуострова, — сильнее и выносливее лошади. Они могут унести на себе не только вооруженного всадника, но и

тяжелые доспехи, защищающие брюхо и бока. Подвижность животного и возможность воздушного маневра более чем компенсирует некоторую потерю скорости. Несовершенное — куда до фантавурского! — огнестрельное оружие, не говоря уж о луках и арбалетах, мало угрожает всаднику, если он находится на высоте в 200 шагов. А вот в его руках тот же арбалет, а тем более аркебуза становится мощной силой. В таких условиях замки на высоких холмах можно строить вовсе без ворот и подъездов к ним, просто оборудовав подъемником для слуг и продовольствия.

Для управления грифоном нужно обладать немалой физической силой, но вот тяжелые доспехи и все еще привычные в Наргейле рыцарские копья становятся лишними. Их заменили очень высоко ценимые аркебузы, изготавливаемые редкими мастерами (или купленные в Фантаврии), и кольчуги. Последние, как и холодное оружие, становятся очень актуальны в бою на замковых галереях.

Уолшские грифонриттеры чем-то напоминают мне сесе Амра и катарир сразу — их связь с грифоном, конечно, далеко не такова, как у драконюха с драконом, но намного превосходит любую, что может сложиться между кавалеристом и конем. Сословно они тоже больше напоминают сесе, чем динстманнов: слой грифонриттеров не закрыт. Если ты волею случая как-то научился находить общий язык с грифоном, а уж тем более раздобыл грифона и хотя бы пистолет, то тебя будут ждать в любой дружине с радостью, а если ты по-настоящему хорош — то и грифона тебе дадут, даже если ты остался нищим. Тебе не нужно быть дворянином, не нужно быть свободным, даже не обязательно быть уолшцем. Главное — пройти просмотр на вербовке; самозванец все равно упадет с небес и безо всяких расходов избавит дружину от своего присутствия.

Соответственно, и наемники Уолша бывают как пешие — более чем недурные кнехты, менее дисциплинированные, но более искусные, чем солдаты конфедеративных терций — так и профессионально управляющиеся с грифонами и в этом качестве более чем желанные на юге.

Наргейл: Грауфойер

Преступное сообщество в Соединенном Королевстве существует исключительно в Наргейле — с его бесправными крестьянами и богатыми городами. В королевстве всегда было не очень хорошо с законом и порядком, однако высокоорганизованная преступность — дело для него довольно новое. В своем нынешнем виде она существует не более двух с половиной или трех веков. Очередная волна обезземеливания совпала тогда со стартом процесса открытия цехов, и города поглотили невиданное ранее число бывших селян. Но, так как до нормальных мануфактур даже в южных городах было поколения три, переварить их городам было нечем. Не имея возможности найти работу и обеспечить себе достойный уровень жизни, а также адаптироваться к непривычной для себя среде, молодые крестьяне начинали объединяться с себе подобными и выбирали наиболее простой, в их понимании, путь к «лёгкой жизни» — путь совершения преступлений. В маленьких селах подобные вещи нелегки — община бдит, а город слишком велик, чтобы замечать каждого.

Сперва мелкие городские банды хаотически воевали друг с другом, но вскоре самые удачные объединения поглотили конкурентов. Попытки распространить влияние обратно на село — в частности, наладить «сборы» с дорог — привели к конкуренции между городскими бандами, и на фоне Крестьянской войны прошла своя собственная маленькая война между несколькими крупными преступными группами. Ее итог был крайне интересен: ансбахское сообщество полностью подавило столичные банды и поглотило всех своих противников. «Хартия Грауфойер», подписанная бывшими

региональными лидерами по итогам конфликта, закрепила сложившуюся ситуацию.

Грауфойер сегодня довольно интересно организован. Он нарочито копирует придворные чины самого короля Соединенного Королевства по названиям; но функции, исполняемые носителями данных чинов, заставляют заподозрить, что копирование это — знак пренебрежения оригиналом. Так, обер-шенк, при дворе в Рёйссе являющийся королевским виночерпием, здесь заведует подкупом и шантажом официальных лиц; обер-шталмейстер, королевский конюший, здесь отвечает за связь внутри организации; службой безопасности и сбором дани распоряжается обер-егермейстер, бухгалтерией — обер-фурьер, а контрабандой — обер-форшнейдер, буквально «главный разрезатель кушаний» (есть при королевском дворе и такая должность). Локальные руководители именуются камергерами, ну а возглавляющий всю эту титулованную компанию человек — обер-гофмейстером, Главным Мастером Двора.

В повседневной практике Грауфойер далеко не столь изыскан. Его членов отличает большая грубость работы, откровенное отсутствие умения договариваться и преувеличенное — особенно для преступников — самомнение. Впрочем, высокий градус взаимовыручки, достаточно открытая процедура приема и все еще сохраняющаяся деревенская честность в сделках обеспечивают им непрерывное пополнение. Кроме того, Грауфойер охотно идет на конфликт со знатью, решая вопросы с сеньорами так же жестко, как и со всеми остальными.

Что касается их деловой активности — Грауфойер берется за все, но тяжелое состояние экономики королевства привело к тому, что от привычной контрабанды лавикандского опиума и вымогательства в городах это сообщество все больше и больше переходит к более грубым акциям — в частности, к систематическим похищениям богатых дворян и купцов.

Уолш и Наргейл: культура

В одной приватной беседе с послом Конфедерации городов Северного Амра мне довелось затронуть тему Соединенного королевства. Озвученная моим собеседником ответная мысль заслуживает, на мой взгляд, пристального внимания. «Таковыми мы были бы, — сказал он, — если бы не началось Возрождение». С мыслью этой, как я позже обнаружил, согласны и многие другие варвары. Однако она вовсе не означает, что Соединенное королевство остановилось в своем развитии. Напротив, королевство активно развивается — но так, как если бы Амрийского Возрождения не было. Пока аристократы Фантаврии или Амра строят дворцы, уолшские бароны возводят замки — но башни этих замков на десятки шагов выше, а стены — во много раз надежней тех, что были еще пару столетий назад. Пока фантаврские храмы украшаются завитками и ажурными колоннами, наргейльские соборы продолжают развивать стремящийся к небу «бергштиль»: их остроконечные башни поднимаются на двухсотшаговую высоту, а мощные своды поражают воображение. Наргейльские статуи не реалистичны, но в смысле тонкости передаваемых эмоций подчас глубже южных образцов; наргейльские гобелены, как и прежде изображающие рыцарские подвиги, поражают тонкостью работы.

Касается это не только искусства: по сути, Соединенное королевство представляет собой общество, доведшее до максимума те процессы, которые были прерваны Амрийским Возрождением и фантаврским прогрессом. Еще хуже стала жизнь крепостных, еще крепче — городские свободы, еще самовольней — бароны, еще влиятельней — духовенство. При этом, конечно, это лишь внешняя, видимая часть: в действительности Возрождение исподволь давно уже проникло в жизнь северян. Те же соборы можно построить лишь потому, что наргейльские архитекторы используют новые

приемы; а положение баронов упрочилось благодаря появлению огнестрельного оружия. Все это делает Уолш и Наргейл куда более связанными с культурой других варваров, чем это кажется многим за пределами королевства; но в то же время сохраняет необычную культуру северян.

Уолш и Наргейл: внешняя политика

История распорядилась так, что последние несколько сотен лет Соединенное королевство является не субъектом политики, но объектом таковой. С тех пор, как Империя окончила экспансию на Север, надежно закрепив за собою Син, Уолш и Наргейл оказались на обочине истории. Слишком далеко королевство от большей части торговых путей, от богатого и бурно разделяемого ныне Юга. Завершило ситуацию давление Фантаврии: королевство вынуждено было уступить ей господство в омывающих полуостров морях.

Соединенному королевству совершенно некуда расти даже в том случае, если экономический рост это позволит. Экономика Наргейла совершенно лишена возможности вынести хотя бы что-то из предприятий на юг, так как и наше, и фантавское производство опережают наргейльское на столетия. Остров Син, борьба за который была актуальным сюжетом тысячи лет, сейчас для королевства недоступен. Во-первых, он основательно закреплен Империей как с военной, так и с экономической точки зрения, во-вторых, политических кризисов у нас в ближайшие сто лет не предвидится, а в королевстве кризис вовсю идет.

Что касается обсуждаемого географами-фели «северного вопроса», то Уолш, как раз и занимающий горловину полуострова, совершенно не заинтересован в экспансии куда бы то ни было, а желания и нужды Наргейла не учитывает. Перевалы, по которым нары некогда пришли сюда, все равно считаются непроходимыми, и, если не произойдет глобального потепления, таковыми и останутся в ближайшую тысячу лет; морские плавания на север на данный момент результатов тоже не принесли.

Курс на интенсивное развитие земледелия, декларируемый, в частности, Гангольфом, может, конечно, оздоровить экономику королевства вообще, но политически никаких амбиций не спровоцирует.

В настоящий момент перспективы Королевства в достаточной степени открыты. Но до решения вопроса престолонаследия, стоящего чрезвычайно остро, ни колонизация севера, ни, тем более, восстановление присутствия на Сине для Уолша и Наргейла невозможны, других же направлений у него просто нет.

Но какое бы то ни было развитие возможно лишь в случае, если Соединенное Королевство все же избежит гражданской войны — с каждым днем такой исход видится мне все менее вероятным — или сумеет умиротворить локальные дворянские группы достаточно быстро. В противном случае ни о какой внешней политике Соединенного Королевства Уолша и Наргейла вообще не будет смысла говорить по причине полного отсутствия оно: история показывает, что баронские войны могут длиться десятилетиями.

Понимая это, с самого начала Синской Конференции между нашей Империей и Соединенным Королевством, закончившейся считанные месяцы назад, Уолш и Наргейл, пока еще контролируемые старым двором Генриха, всячески пытаются заручиться благожелательным нейтралитетом Империи. Империя же готова пойти им на встречу — хотя бы чтоб перебросить часть синских полков на Южный фронт.

Уолш и Наргейл: Одзонг

Сказать, что Соединенное Королевство совершенно лишено интересов в Одзонге, было бы, конечно, преувеличением. Здесь тоже достаточно подданных еще не покинувшего нас Генриха IX, которым так или иначе часто нужна некая помощь. Купцы из Наргейла и наемники из Уолша тут не редкость, и маленькое посольство не сидит без дела, снабжая земляков информацией, помогая с переводом и контактами, а крайне редким дворянам — даже и с размещением.

Но к политике это не имеет никакого отношения.

Политически интересно королевству одно-единственное место во всем Одзонге — сеттльмент. Главное, что просит Рёйссе от своих дипломатов, — оперативно и внимательно отслеживать все, что вызывает интерес нашего либо фантаврского посольств. Эта информация, которую в Одзонге добывать относительно просто, позволяет Королевству дополнительно корректировать линию поведения с обоими своими сильными соседями. Притом, что интересно, получать информацию о Фантаврии в свете последних политических веяний королевские дипломаты предпочитают у нас. Надо сказать, что и мои коллеги, занимающиеся разведкой, гораздо, гораздо более профессиональны, чем то, что может дать Рёйссе.

В качестве ответной любезности наргейльцы всегда рады совершенно искренне предоставить нам свои контакты не слишком широкого, но весьма специфического профиля. Активно работая с востребованными здесь уолшскими наемниками, дипломаты королевства являются обладателями подчас очень интересной информации из военной сферы того же Священного Царства — информации, которая для них практического значения не имеет, а значит, может быть использована для взаимовыгодного обмена. Помимо этого северные коллеги никогда не отказывались предоставить и самих варваров-агентов, специалистов в том или ином насильственном деле: за услуги их приходится платить, но без помощи королевского посольства уолшцы просто отказались бы с нами работать.

Королевская Егерская Служба

Сотрудников посольства нельзя назвать некомпетентными: почти лишённые поддержки своей столицы, они все же сумели наладить в княжестве активную деятельность. Не в последнюю очередь это стало возможно благодаря инициативности и профессионализму так называемых «королевских егерей»: двое или трое из них с недавних пор работают в посольстве.

Это совсем молодое (менее десятка лет от роду) ведомство действительно выросло из ловчих королевских лесов, неизменно полных браконьерами и просто разбойниками. Но когда Генриха IX хватил удар, а старший принц Дидерих со своим дядюшкой Гангольфом включились в гонку за престол, младший принц Флориан, по придворному чину возглавлявший отцовских егерей, получил полную свободу действий.

За семь прошедших лет принц набирал к себе кого угодно — крепостных, бывших наемников, преступников даже и из-под виселицы, с благословения брата немного влез в отцовскую дружину и, конечно, изрядно поднял жалование опытным егерям. Кого угодно — лишь бы умели что-то полезное и... специфическое. Сейчас они гоняют уже далеко не только браконьеров, но еще и синских контрабандистов, а в Рёйссе более или менее держат Грауфойер в рамках. По сути, Егерская служба набрана и применяется так же, как Гвардия в Лавикандии или личные диктаторские полки в Тейне, — но не имеет их твердого официального статуса.

Что важно для нас — в Егерской службе неожиданно много титулованной молодежи, учившейся, как и сам принц Флориан, в Северном Амре. Именно такие варвары в Наргейле уже начинают решать щекотливые задачи со строптивыми баронами, а в Одзонге — заниматься военной разведкой неожиданно высокого уровня. Эти юноши — я не раз принимал их у себя — весьма трезво мыслят в практической плоскости, хотя проявляют, увы, не всегда уместный идеализм относительно перспектив своего отечества.

Я неоднократно рекомендовал своим коллегам, работающим по северному направлению, прекратить деятельность принца Флориана любым возможным способом. В нынешних обстоятельствах эти мои советы были признаны неактуальными: пока Флориан настроен против Фантаврии (а это так), в Генштабе склонны считать его союзником. Признаюсь, мне будет интересно посмотреть, во что вырастет это забавное формирование, хотя это может очень дорого стоить Империи.

Примеры модулей

1. **Сторож брату своему.** Помимо дворянской чести и фехтовального искусства есть и другие стороны жизни. У кого-то это женщины, у кого-то наука, а у вас — религия и великий учитель-корнелианец, тихий фантаврец Мартин Леменс, у которого вы, как и многие его ученики, нашли ответы на мучавшие вопросы. Вот только вашего учителя убили. Кто-то из учеников что-то лепечет о «расследовании властей». Но вы — все-таки наргейльский рыцарь от дедов-прадедов, и у вас на родине убийцы учителя не остались бы безнаказанными. Время братья за фамильный меч, который так осуждал доктор Леменс.
2. **На страже стабильности.** Барт Петер тер Линде, член императорского штаатсрата Фантаврии, хорошо платит наемникам. Слишком хорошо, чтоб опытные люди — а вы люди опытные — не напряглись. Подвох выяснился быстро: тер Линде и правда нуждается в охране, потому что за ним развязали охоту вёлеландские гёзы. Задача еще кажется слишком простой? Тогда добавьте, что тер Линде никогда и ни при каких обстоятельствах не расстается с парой магов-витализаторов. И их вам тоже придется защищать, иначе клиент просто умрет от старости. Веселенькая работенка.
3. **Мировая с медведем.** Кое-кто считает, что на лавикандцев работать нельзя. Но уолшские наемники не трусят, а посольство империи нелюдей хорошо платит. Так что когда вам велели отбить у компании сесе группу рабов и доставить их (или хотя бы одного конкретного тейнца) в условленное место, вы согласились. Вот только сесе сидят на хвосте, тейнские солдаты (откуда их принесло?) не дают покоя, да и рабы оказались контрабандой, и непростой: одзонгская стража уже прочесывает город.
4. **Морда в цветах, шея в мыле.** Дираны наняли вас, капитана наемников, организовывать охрану на помолвке их младшей внучки? Очень хорошо! Кто-то убивает одного за другим актеров из труппы придурковатого североамрийского режиссера? Отлично! Сама внучка нечаянно пала жертвой ваших пшеничных усов и теперь затеяла побег с вами, несмотря на ваши бурные возражения? Просто превосходно! В следующий раз найметесь в приют для умалишенных, вам не привыкать.
5. **Прокаженный с колокольчиком.** В конечном счете, что вам, аристократу с амрийским университетом за спиной, делать в Наргейле? Пить брагу на баронских пирах, загонять постылых кабанчиков и тащить на сеновал служанок? Когда принц Флориан предложил вам лейтенантский пост в егерях и место помощника резидента в Одзонге, долго вы не колебались. Вот только теперь вы, преследуемый разом одзонгской ахвой и фантаврцами, пытаетесь выбраться из города, порт которого уже перекрыт, а на воротах проверяют каждого. Что за шифрованные документы передала вам та веселая девица, что за ними так гонятся?
6. **Мужская дружба.** Пока у дипломатов и наемников свои проблемы, у вас своя, но посерьезней их всех. Ваш самый верный друг, серый грифон Стурди, тяжело заболел. Правду вам говорил духовник в

родном замке: для грифонов южный климат вреден. Но что теперь горевать, нужно действовать. И пока рядом с Стурди день и ночь дежурит нанятый за бешенные деньги фантаврец-витализатор, вам нужно найти в Одзонге то, чего тут быть по определению не может: лекарство для грифона. Или хотя бы того, кто сможет его сварить. В конечном счете, помочь другу для сына уолшского барона — дело чести.

7. **Священная просьба.** Дома вы никогда не были особенно религиозны. Подались в наемники, заработали кой-какую репутацию. После смерти отца перевезли к себе в Одзонг мать; ваша матушка, правда, вскоре ушла в хороший бегейнхоф в Северном Амре и даже дошла там до известных постов. И вот теперь она — не как настоятельница, как ваша мать — просит вас перехватить некую посланницу из североамрийской серой знати, когда она получит что-то от человека из Царства. Что же, эти типы против честных бегейнов всегда что-нибудь злоумышляют, можно поднять ребят. Хотя обыскивать весь город будет тяжело.
8. **О доблестях, о подвигах, о славе.** На Одзонгском состязании фехтовальщиков еще не видели наргейльских рыцарей. Тяжелые доспехи правилами запрещены, но вот запретить рыцарские мечи не догадались. Посмотрим, много ли остальные бойцы смогут вам сделать со своими зубочистками. Правда, кое-кто смотрит на вас косо: негоже рыцарю драться на арене. Но симпатичная девица попала из-за вас в интересное положение, и теперь вам нужно найти деньги, чтоб жениться, восстановить дружбу с ее братом или хотя бы помочь с деньгами на лечение ее больного отца. Вот это — честь. Ради этого можно и порубиться на потеху публике.
9. **Кому мать родна.** Из-за конфликта Лавикандии и Тейна, торговые пути на Юге становятся опасны, и Священное царство больше не может рассчитывать только на краведжийский уголь. Канал его поставок может и прерваться. И вот тут в дело вступаете вы, цех Угольщиков из далекого Соединенного королевства. Как решить проблему с вездесущими краведжийскими Янса, вы придумали. Осталась доставить драгоценный груз с образцами угля покупателю. Кто бы мог подумать, что одзонгский Энгунгун примет ваш образ простаков близко к сердцу и польстится на образцы.
10. **Тогда лишь ты станешь мастером.** Вообще-то вы приехали в Одзонг по совсем другому делу: магический цех Ансбаха хочет изучить дикарские жезлы, в которые они будто бы собирают души. Конечно, можно было бы послать подмастерьев, но что-то заставило вас, опытного мастера мага, отправиться в путь. Предчувствие? Оно вас не обмануло: приехав вы обнаружили, что полгорода охотится за девушкой, проявивший большие способности к чарам. Цаяд из Священного царства хочет ее убить, фантаврцы — использовать. Только вы хотите ей помочь: рассказать, как справиться с магией внутри себя, и какую ответственность она налагает. У вас давно не было учеников. Видимо, время для нового пришло.

Великая саванна

К югу от границ Тейна, Краведжи, Священного царства и Одзонга лежит широкая область, называемая Великой Саванной. Достоверных сведений о том, что находится у другой ее границы, нет. От южноамрийских торговцев и сесе я слышал, что с той стороны, самое меньшее в двух месяцах караванного пути или плаванья вокруг континента, есть другие государства. Священное царство ведет с ними нерегулярную торговлю, но никаких деталей о них мне неизвестно, и никакого влияния на политику и жизнь известного нам региона они не оказывают — как и предположительно живущие к северу от Уолша народы. Однако если на севере границей ойкумены стали объективно сложно проходимые горы, то саванну, в принципе преодолеть можно. Проблема упирается не в климат и не в природу вообще, а в обитателей этих мест. Ниже я попробую суммировать то немногое, что мне известно.

Великая саванна: история

Эти земли никогда никто толком не контролировал. Номинально они были под властью и Старой, и Новой Амрийских империй; более того, значительная их часть и сегодня юридически принадлежит Священному царству, однако в действительности войска шофета никогда не удалялись в них дальше, чем на недельный переход. Разве что самые отчаянные сесе в своих походах за слоновой костью и рабами иногда заходят дальше.

Во времена Старой империи на озерах в глубине Саванны строили города. По слухам, их руины существуют до сегодняшнего дня. Новая империя городов уже не строила, но поддерживала деревни: тогда из глубины Саванны по реке Трай сплавляли лес, привозили рыбу, рабов и, если верить историкам, драгоценные камни. Однако после распада Новой империи все эти поселения, видимо, прекратили свое существование, а торговый оборот прервался.

При всем том все эти тысячелетия в Саванне жили коренные племена, которые иногда сопротивлялись царямжрецам и их войскам, а иногда пополняли их. Вера в Богиню так и не прижилась в этом регионе, как и амрийский язык.

На протяжении столетий после крушения Нового Амра жители Саванны не представляли серьезной опасности, лишь время от времени устраивая разрозненные набеги на окрестные земли. Одно время фантавцам из Юго-западной торговой федерации даже удавалось поддерживать мирные отношения и меновую торговлю с некоторыми из этих племен.

Все это прекратилось около полутора веков назад. Сведения о тех событиях поступают очень скупо, в основном от военнопленных; возможно, разведчики из амрийского Черного кабинета или тейнского Комитета общественного наблюдения знают больше. Судя по тому, что удалось установить мне, в этот период в племени ининиваг, обитающем в глубине саванны, пришел к власти талантливый и умный вождь по имени Бемиди. Ининиваги в тот момент жили на побережье одного из великих саванных озер, что позволило им развить успешное — по меркам региона — сельское хозяйство и рыбную ловлю, ставшие основой их благосостояния. А придуманные не то самим Бемиди, не то кем-то из его помощников деревянные разборные крепости и возможность быстро перевезти население на острова обеспечили племени серьезные военные преимущества. Умело используя все это, Бемиди вскоре объединил под своей властью многие окрестные племена.

Тех, кто отказывался вступать в союз и подчиниться, уничтожали. Результатом этих завоеваний стал обширный полукочевой союз, искренняя любовь к Бемиди среди союзников и не менее искренняя ненависть среди противников.

Возможно, Бемиди так и вошел бы в историю как обычный удачливый вождь, а его владения распались бы после смерти, однако его сын Ахану оказался достойным продолжателем дела отца. Он не только продолжил завоевания, но и, по сути, создал подобие государства — насколько вообще можно говорить так о сообществе кочевников, разделенном на самостоятельные племена.

При Ахану союз включал 23 племена, сегодня — около 40. Все они сохраняют некоторые традиции, однако приняли общее название ининивагов: само же первоначальное племя ининивагов, видимо, полностью растворилось в других племенах. Способствовали объединению и общие религиозные представления, о которых я еще скажу ниже.

При Ахану же, около 120 лет тому назад, объединенные ининиваги совершили первый набег на государства Юга. В качестве мишени ими был избран фантаврский колониальный город Влактенбург: взятый за два дня, он был разорен и сожжен, а большая часть выживших жителей — уведены в рабство. После такого эффектного заявления о себе, Ахану не мог не рассчитывать на карательные экспедиции со стороны Фантаврии. Они действительно последовали, но безрезультатно: после второго пропавшего полка и фантаврцы, и их соседи поняли, что нужно готовиться к обороне.

Попытки контрнаступлений на саванну повторялись и после этого. Самые большие были предприняты Священным царством около 70 лет назад и республикой Тейн — около 30. Хотя не приходится сомневаться в том, что ининиваги понесли в сражениях большие потери, никакого результата войны не принесли. Набеги повторяются почти ежегодно, меняться могут только их масштабы: от разграбления приграничных деревень до штурмов крупных городов. Около двадцати пяти лет назад, когда, как все считали, ининиваги должны были оправляться от нанесенных Тейном ран, они устроили масштабное нашествие, а их передовые отряды уже были на подступах к столице Одзонга Ям-Бире.

Великая саванна: политика и война

В настоящее время Союз сорока племен представляет собой грозную, но отчасти таинственную силу. О внутренней политике ининивагов сказать можно очень немного.

Во главе Союза стоит старший вождь — сейчас это Китчи, правнук Ахану и праправнук основателя династии Бемиди. Власть вождя чрезвычайно велика — он командует всеми войсками Союза, является высшим судьей и возглавляет мужчин во всех значимых ритуалах. Однако и у его власти есть известные ограничения: это собрание старейшин всех племен, происходящее каждые три года. Старейшины не могут ни поменять старшего вождя, ни оспорить его решения, но, будучи человеком разумным, он прислушивается к мнению стариков и хотя бы формально признает их мудрость.

Ввиду необычности общества ининивагов говорить о сословиях в их случае довольно сложно. У них есть подобие аристократии — это вожди, их родня, старейшины, наиболее доблестные и прославленные воины, командующие отрядами. Есть и духовенство — знахари Тайной хижины и заклинатели Трясущейся хижины, о которых я расскажу ниже. Есть и своеобразное крестьянство. Но, конечно же, вовсе нет ничего подобного третьему сословию, так как нет и настоящих городов.

Озерные и равнинные ининиваги

Говорить о едином народе в случае Союза сорока племен тоже, конечно, нельзя. Однако можно сказать, что все племена условно можно разделить на две большие группы: озерные ининиваги и равнинные ининиваги.

Озерные ининиваги — центр культуры Союза племен. Расселившиеся вокруг четырех Великих саванных озер и на их островах, она обеспечивают все племена рисом, кукурузой и рыбой, а заодно и лесом для построек. Поселения озерных племен непостоянные, но существуют подолгу, иногда по десятку лет на одном месте. Там же, по всей видимости, пребывает и большинство угнанных в саванну рабов — их используют для возделывания полей и добычи железа. Железо ининиваги знают и используют очень активно, делая неплохое холодное оружие. Собственного огнестрельного оружия они, к счастью, не производят. Впрочем, после первых больших набегов, ининиваги начали уводить меньше рабов так что, по всей видимости, в их экономике большой роли рабовладение не играет (в отличие, скажем, от экономики Священного царства).

Равнинные ининиваги, напротив, чистые кочевники, никогда не остающиеся долго на одном месте и занимающиеся не земледелием, а скотоводством и, в еще большей степени, охотой. Саванные равнины богаты антилопами и множеством других животных, так что необходимости в разведении животных для получения мяса у местных племен нет, а молоко они не пьют, предпочитая ему воду или травяные отвары, иногда и перебродившие. Иных алкогольных напитков (если не считать захваченных) они не знают.

подавляющее большинство тех кочевников, с которыми встречаются цивилизованные варварские государства — равнинные ининиваги. Даже те из них, которые устраивают набеги на Тейн по течению реки Трай на легких каноэ (называемых “джиман”), в действительности — равнинные жители, потому что далеко не все из равнинных ининивагов ездят верхом, есть среди них и пешие кочевники.

Между озерными и равнинными племенами нет конфликтов, но есть культурное противостояние. Хорошо понимая свою неспособность существовать друг без друга, и те, и другие не скупятся на насмешки, показное презрение и шуточные соревнования. Однако это не мешает им выступать вместе против окрестных народов.

Война и собирательство душ

Несмотря на регулярные набеги, Союз сорока племен, по-видимому, совершенно не ставит перед собой цели захватить новые земли. Очевидно, что взяв тот же Одзонг кочевники смогут его разграбить, но никогда не смогут контролировать сколько-то длительное время. О более крупных государствах и речь идти не может: население, скажем, республики Тейн превышает численность ининивагов в разы, если не в десятки раз. Однако воинственность равнинных ининивагов, у которых почти каждый член племени может взять в руки оружие, позволяет им успешно грабить соседей.

Целью таких походов служит прежде всего устрашение. Многие полагают, что Священное царство предпочитает время от времени выплатить племенам “дань”, чтоб спасти себя от набегов; о том, что так делает Одзонг, мне достоверно известно: на Юг регулярно уходят караваны с зерном. Помимо устрашения есть и простая цель наживы — ремесла ининивагов не слишком развиты, а товары амрийских или колониальных фантавских купцов хороши и привлекательны. Нужны союзу и новые рабы, и просто подтверждение статуса. Однако главной причиной для войны, судя по всему,

являются не эти рациональные соображения, а религиозные идеи.

Все дело в традициях равнинных ининивагов: они верят, что человек не может стать состоявшимся взрослым членом племени, пока не “соберет три души врага”. Сделать это можно только одним способом — прикоснувшись специальным небольшим жезлом к телу врага. При этом неважно, будет ли этот враг живым или мертвым (надо сказать, что с точки зрения ининивагов все их враги уже мертвы, просто некоторые еще об этом не знают), будет ли это мужчина или женщина, молодой человек или старик. Высшая доблесть — прикоснуться к живому противнику, не обнажая своего оружия и не причиняя ему вреда — например, подкравшись к спящему. Но на это способны только самые лучшие воины, а большинству приходится сначала убивать врага, а потом уже забирать душу жезлом. Разумеется, эти верования ининивагов не имеют под собой никакой почвы¹², однако сами кочевники свято им следуют.

Великая саванна: религия

Религия вообще играет в жизни Союза немалую роль, тем более что она, как я уже упоминал выше, едина для всех ининивагов — как озерных, так и равнинных. По всей видимости, еще до создания Бемиди его первого Союза лучшие знахари большинства саванных племен были объединены в подобие тайного общества. Позже оно легло в основу двух больших организаций или сообществ саванных “жрецов”.

Сами они себя, правда, жрецами никогда не называют, предпочитая слова “знахарь” или “заклинатель”. В действительности довольно сложно сказать, до какой степени они являются священнослужителями. Без сомнения, все они поклоняются высшим силам и учат тому же своих подопечных-кочевников. Однако они сочетают эту чисто духовную функцию с изучением магии (сами они называют ее “дары духов”) и практической помощью соплеменникам.

Общие представления

Все ининиваги верят в существование Великого Духа, который не создал мир (тот существует изначально) и даже не создал людей (они сами собой произошли из животных), но защищает и мир, и людей от опасностей. Великий Дух пребывает в “Верхнем мире”, где помимо него живет множество других добрых духов и души наиболее почитаемых предков, заклинателей и знахарей. Помимо Верхнего мира, по верованиям кочевников, существует еще и Нижний, где живут зловерные духи, и куда уходят души простых воинов. Однако это не ад, как у амритян, а просто такие же пастбища, как и в обычном — Среднем по представлениям племен — мире. Средний мир тоже населен духами: в этом отношении, в отличие от мифов о Верхнем и Нижнем мире, ининиваги не заблуждаются — как и лавикандцы (а впрочем, и краведжийцы, и многие варвары в других областях), они верят в духов мест, но, в отличие от большинства, поклоняются им.

Каждый ининиваг верит, что у него есть дух-покровитель в Верхнем мире — это дух того животного, от которого произошло соответствующее племя. Животные эти иногда настоящие (крокодил, жираф, зебра, великий ящер), иногда вовсе вымышленные (гигантский орел, синяя антилопа). В действительности, разумеется, никакой поддержки от “духа-покровителя” кочевники не получают, но вере это не препятствует. Тем более что если в случае простых ининивагов представления о помощи духов не соответствуют действительности, то в случае заклинателей все не так просто.

¹² Мне удалось добыть один из таких жезлов и переслать его на Син-ба-Дзен, где его тщательно исследовал фели-маг Закатного круга. Его вердикт: жезл не содержит и не может содержать душу покойного

Трясущаяся хижина

Заклинатели духов, объединенные в так называемую “Трясущуюся хижину”, — самый близкий аналог жрецов, имеющийся в Союзе сорока племен. Подобно лавикандским Хозяевам боли, они умеют входить в транс и общаться с духами мест. Более того, они могут заключать с ними договоренности, так что иногда заклинатели служат сильным духам, выполняя их приказы, а иногда слабые духи могут выполнять приказы заклинателей (разумеется, в пределах своей области — покинуть ее дух не в силах).

Кроме того, входя в транс, заклинатели ощущают путешествие в Верхний и Нижний мир: в процессе этого путешествия они будто бы могут спросить совета у духов (на самом деле ответы приходят, видимо, из тайных мыслей самого жреца) и предсказывать будущее — весьма примерно, впрочем, так что большая часть их предсказаний легко поддается двойным толкованиям.

Что немаловажно, заклинателей Трясущейся хижины учат основам магических школ, которые фантаврцы называли бы материализацией, сигнификацией и верификацией¹³. Не будучи катализаторами (по причинам, которые мы осветим ниже) по-настоящему больших успехов в магии заклинатели не достигают, однако могут заставить предмет двигаться, отчасти повлиять на вероятности событий и создать амулеты, защищающие от наиболее очевидных вероятностей — например, увеличивающие шанс, что пуля пролетит мимо. Подробнее о способностях верификаторов я буду писать ниже, здесь же важно сказать, что заклинатели саванны обладают всеми простыми возможностями этой школы. Сами они говорят о Даре ветра (материализация), Даре духов (верификация) и Даре орла (сигнификация; название связано с тем, что Орел в мифах саванны выступает в качестве персонажа, приносящего знания и умения). При этом важно понимать, что Дары — не Школы: заклинатель, в отличие от фантаврца, часто умеет все сразу, хоть и понемногу.

Тайная хижина

Совершенно иную роль играют в обществе ининивагов знахари, объединенные в Тайную хижину. Хотя формально и они служат духам и, конечно, не забывают упомянуть и прославить их, сами знахари с духами никогда не контактируют — просто не умеют этого делать. Однако для простых кочевников они едва ли не полезней заклинателей, так как могут лечить людей. Делается это благодаря двум составляющим: травам и магии.

Все без исключения члены Тайной хижины являются магами-катализаторами. Собственно, у



Знахарь тайной хижины совершает ритуальный танец. Вокруг него летают порванные и поднятые в воздух силой магии бусы

13 Подробнее о магии варваров во всем ее многообразии смотрите в главе о культуре варваров.

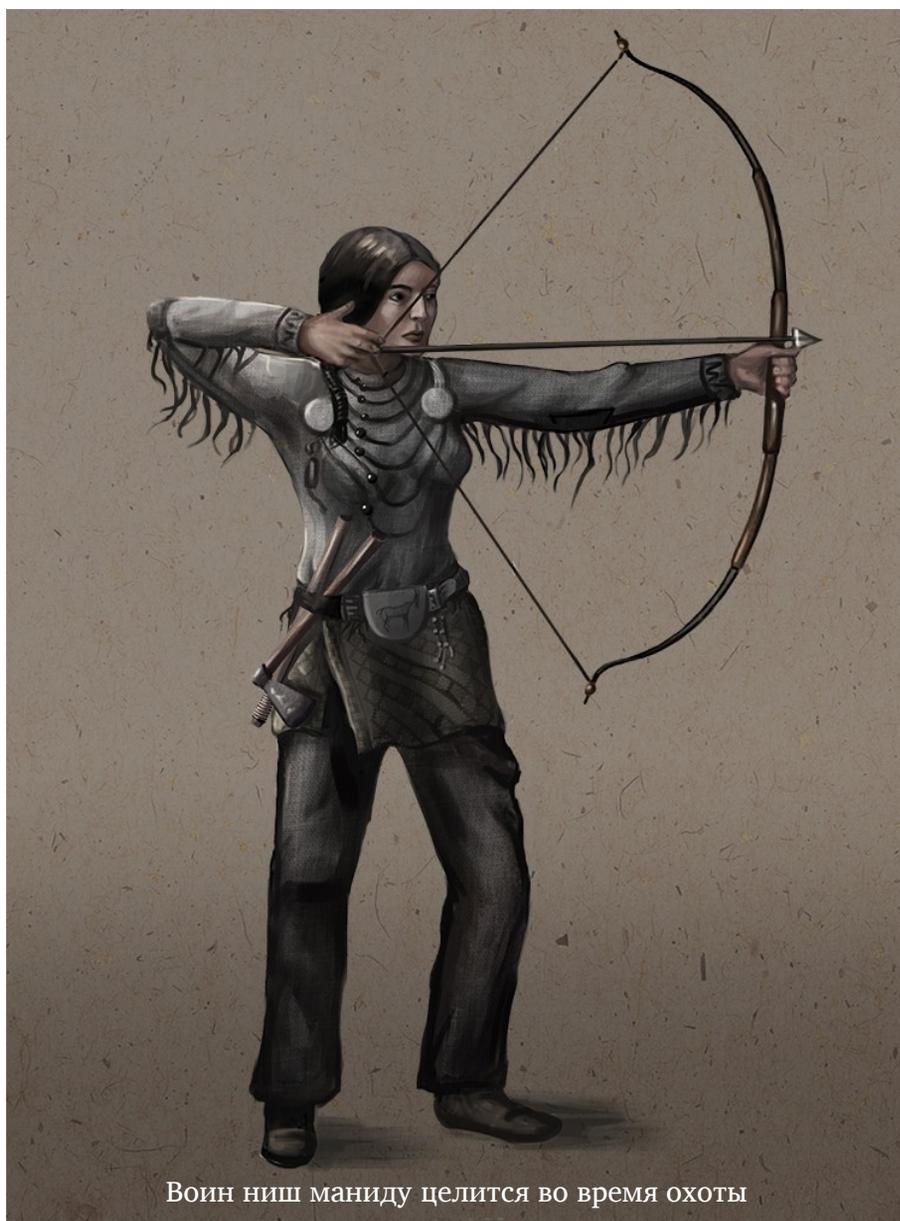
ребенка-ининивага, родившегося со способностями к катализации, нет никаких иных шансов: уже в детстве его заберет у родителей кто-то из старших знахарей, чтоб обучить своему мастерству. Катализаторы рождаются не слишком часто — если не считать собственных детей знахарей, так что учеников не бывает много. Вдобавок ко врожденной катализации знахари изучают витализацию (Дар воды) и разбираются в целебных свойствах трав (это тоже называется Дар — Дар земли, хотя в нем нет ничего магического). Как и все витализаторы, они могут не только останавливать кровотечения и поддерживать жизнь, но и двигать предметы силой воли. Тот факт, что при этом они, как заклинатели во время их обрядов, будут танцевать вокруг пациента и бить в бубен, не должен обманывать наблюдателя: без этого можно было бы обойтись. Это требование культуры, а не объективная необходимость. (По тем же причинам фантавские верификаторы, как правило, являются чиновниками, а наргейльские маги входят в цеха и произносят заклинания — без чиновного статуса и заклинаний можно было бы обойтись, это лишь внешний антураж).

Великая саванна: культура

Разумеется, разные племена саванны серьезно отличаются друг от друга. В особенности это касается больших групп озерных и равнинных ининивагов. Отчасти эти различия уже были освещены выше, так что прежде всего я хотел бы упомянуть общие особенности, отличающие культуру Саванны от любой другой варварской.

Материальный мир кочевников

Главное и важнейшее отличие — это, конечно, кочевая традиция. У ининивагов, даже озерных,



Воин ниш маниду целится во время охоты

нет постоянного земледелия — истощив один участок земли, они снимаются и всем стойбищем перебираются на другой. Да и само земледелие довольно примитивно — это сбор дикого риса или едва окультуренного маиса, не идущего ни в какое сравнение с крупным маисом (кукурузой), выращиваемым в Амре или Тейне.

Озерные ининиваги, как правило, перемещаются на новое место при помощи лодок-джиманов, равнинные — на небольших фургонах, по сути, представляющих поставленные на колеса хижины. Многие, как я уже говорил, кочуют пешком.

Кочевники разводят коров, коз и лошадей, в редких случаях — великих ящеров для вождей. Они почти ничего не производят, кроме того, что насущно необходимо — горшков, одежды, орудий труда и оружия, конской упряжи. Все это получается у них очень неплохо, и краведжийцы, скажем, охотно используют трофейные саванные ме-

тательные топорики, а луки ининивагов в точности и силе могут потягаться с длинными луками наргейльских йоменов. Но никакого огнестрельного оружия, кроме трофейного, у кочевников нет, как нет и боевой техники или артиллерии. Лишь несколько лет назад впервые до меня дошли слухи, что ининиваги в одном из набегов привезли с собой пушку, которой, однако, управляли не они сами, а какие-то варвары с невиданной ранее черной кожей. Возможно, это пленники или рабы кочевников с другой стороны Саванны? Об этом можно только гадать.

Ниш маниду

Наиболее удивительной чертой культуры ининивагов является их отношение к женщинам. Судя по всему, разница между мужским и женским для них в принципе не так значима: они делят людей прежде всего не на мужчин и женщин, а на живых и мертвых. Причем в число мертвых включаются и многие из тех, кто с общепринятой точки зрения жив и здоров — все враги ининивагов, рабы или изгнанные из племен за какие-то проступки.

Отсутствие границы между женщинами и мужчинами породило существование так называемых «ниш маниду», что примерно можно перевести как «человек с двумя душами». Ниш маниду — это люди, которые ведут себя как принадлежащие к противоположному полу. Женщина ниш маниду одевается как мужчина и с оружием в руках ходит в бой наравне со всеми. Мужчина ниш маниду одевается как женщина и занимается домашним хозяйством. Число таких ниш маниду очень велико: примерно каждый девятый-десятый воин, участвующий в набеге ининивагов — женщина; судя по рассказам, и мужчин, которые предпочли женскую долю, не меньше. Кочевники, конечно, понимают, что ниш маниду не совсем обычны, но не оспаривают их выбор, так что никто не мешает женщине, ставшей мужчиной-воином, жениться на другой женщине. Не могут ниш маниду вступать в браки лишь с другими ниш маниду, так как все они считаются родственниками.

Особенно много ниш маниду среди заклинателей и знахарей, которые и в принципе могут быть любого пола.

Озерные поселения

Где-то далеко в центре саванны расположены Великие саванные озера — огромные полноводные водоемы. Точное их местоположение обсуждается географами и известно лишь примерно, по старым амрийским картам. Вокруг этих озер простираются замечательно плодородные земли, часто покрытые густым лесом, а сами они полны рыбы. Если когда-нибудь Союз сорока племен превратится в настоящее государство, столица его, без сомнения, будет располагаться где-то там, на месте ныне существующих поселений. Увы, почти никто из попавших туда не вернулся назад. Пленные ининиваги и очень немногочисленные бежавшие рабы рассказывают о деревнях, в которых живут тысячи людей, больших племенных собраниях и совместных ритуалах кочевников. Однако рабы больше видят рудники, в которые их сгоняют на добычу железа и драгоценных камней, и лесоповал, необходимый для строительства лодок и фургонов, для металлургии, а заодно и для расчистки земли.

Озерные ининиваги редко ходят в походы, так что встретить их вне саванны сложно. Однако именно они — лучшие ремесленники из числа кочевников, их оружием вооружены отряды грабителей, и почти в любом равнинном племени живет пара озерных ининивагов, чтоб обеспечивать его необходимой продукцией. Они же, по всей видимости, в первую очередь занимаются искусством — вышивкой, резьбой по дереву, изготовлением металлических или деревянных амулетов (некоторые из которых потом магически дополняются заклинателями Трясущейся хижины).

Однако, несмотря на развитость искусства и своеобразие культуры Союза сорока племен, ининиваги не знают ни письменности, ни тем более какого бы то ни было мануфактурного производства. Все это заменяет им богатая устная традиция — песни, сказки, мифы — и кропотливая работа ремесленников.

Великая саванна: страх Одзонга

Почти каждый год ининиваги совершают набег в одном из четырех направлений — на Священное царство, колонии Фантаврии на континенте (впрочем, путь к ним все равно лежит через Священное царство), республику Тейн или Краведжу. Иногда за один год случается и два набега, тем более что в Тейн или Краведжу кочевники часто поднимаются на лодках по течению больших рек.

Разумеется, все эти страны хорошо знают об опасности и содержат большие контингенты на границах. Наибольшего успеха добились краведжийцы — единственные из всех, они регулярно сражаются не на своей территории, а в самой саванне. Успехи тейнцев много меньше — о наступлении им не приходится и мечтать. Лишь флот на реке Трай и линия Фронтейры закрывает страну от набегов. Священное царство выигрывает в войне исключительно благодаря своим размерам: большие и сильные армии царства не в силах угнаться за отрядами кочевников. Все, что они могут, — защищать линию приграничных крепостей, через которую крупный отряд не пройдет. Мелкие группы ининивагов, однако, сплошь и рядом переходят границу и грабят амрийские деревни. Положение Фантаврии чуть лучше — прежде всего за счет защитного заслона Священного царства. Однако и южные границы континентальных колоний нередко подвергаются нападениям.

Все эти проблемы, однако, бледнеют на фоне перспектив Одзонга. Не имеющий ни полноценной армии, ни полноценных укреплений, в глазах кочевников он представляет собой не противника, а добычу, причем, учитывая богатства княжества, очень ценную. Год за годом ининиваги рвались к Одзонгу в надежде на большие грабежи. Год за годом их останавливали армии Священного царства, Фантаврской империи или республики Тейн. Княжество могло играть на их интересах, отказываясь от помощи одной державы ради союза с другой.

Но теперь ситуация изменилась. Втянутая в войну с Лавикандией республика может удерживать кочевников на собственных рубежах, но прислать армию для защиты Одзонга — выше ее сил. Фантаврской Армии для полноценной защиты города придется преодолеть не только противника, но и мнение собственных дипломатов и могущественного Флота, который, конечно, дорожит Одзонгом — но меньше, чем возможностью потрепать нервы Армии. Конечно, как бы то ни было, Фантаврия поможет — но, во-первых, помощь эта может опоздать. А во-вторых, это означает полное подчинение внешней политики княжества Фантаврии — дело и без того к этому близко, но военная зависимость довершит расклад. Остается Священное царство, которое может прикрыть Одзонг от нападений из саванны в любой момент. Вот только неизвестно, куда пойдет армия царства после победы над ининивагами — домой или на штурм “мятежной провинции Одзонг”. Все это делает дипломатические и разведывательные игры в Одзонге много более острыми и сложными, чем в прошлые годы.

Примеры модулей

Ининиваги крайне редко бывают в Одзонге, не имеют дипломатических представительств и, конечно, не знают самой идеи разведки, если не считать чисто военную ее составляющую. Поэтому мы, в общем, не предполагаем жителей Саванны в качестве обычных игровых персонажей — разве что в виде рабов. По этой

причине вместо обычных десяти примеров модулей мы приведем только три.

1. **Лестница в небо.** В процессе посвящения в заклинатели вы, молодой саванный шаман-заклинатель, после долгих лет ученичества должны были заключить договор с одним из духов мест. Дух готов покровительствовать вам, но поставил условие: вернуть в его предел драгоценный камень, некогда увезенный амрийцами, а ныне хранящийся в Одзонге. Задача не из простых, но что вам остается? Без помощи духа шаманом вам не стать. Так что, собрав отряд сумасшедших храбрецов, вы отправились в шумный город, наполненный мертвецами, не знающими о своей смерти. Что ждет вас там?
2. **На тропе войны.** Оседлые люди, живущие в Одзонге, еще не знают своей судьбы: армия самого Старшего вождя Китчи обрушится на них, как саванный ураган. Но даже самый великий воин не пойдет на войну, не узнав своего врага. Вам, отряду разведчиков-ининивагов, предстояло изучить тайны города, но не повезло: вас пленили и бросили в темницу. Оседлые люди горды и глупы, они не убили вас на месте. А темница? Разве воинов саванны могут удержать каменные стены?
3. **Давно, усталый раб...** Пятнадцать лет в плену — долгий срок. Вы, ининиваг, попали в руки врагов во время набега. Сколько раз с той поры вы сменили хозяев? Но в глубине души вы знали, что ваш день настанет, и вот он пришел. Нет, вы не хотите бежать: вам давно некуда и не к кому возвращаться. Но вы ининиваг и умрете с оружием в руках, напоследок показав тем, кто легкомысленно считал себя хозяевами, что значит «рожденный в саванне».

Княжество Одзонг

Из описанного выше может сложиться ощущение, что Одзонг — не более чем ставка в политической игре Великих держав, а правители княжества покорно подчиняются воле дипломатов. В действительности это и так, и не так. Одзонг действительно не ведет активной самостоятельной внешней политики, но вот его внутренние дела довольно разнообразны. Немало важных миссий сорвалось только потому, что молодые дипломаты или разведчики недооценили профессионализм ахвы или сочли незначимыми политические интриги княжеского двора.

Княжество Одзонг: история

И история, и современная политика княжества была некогда полностью определена одним фактором: эти земли были границей между Новой Амрийской империей и Лавикандской империей. Время от времени они переходили из рук в руки, но в результате долгой серии войн политиками обоих государств было принято решение демилитаризовать эту зону, а потом и создать на ней своеобразное, как сказали бы фантаврцы, буферное государство. Так появилось княжество Одзонг. В культурном отношении оно было, конечно, куда ближе Новой Амрийской империи; местная знать была связана с имперской знатью узлами родства, а религиозные взгляды населения пересекались с одним из господствовавших в Амре учений. Неудивительно, что позже Одзонг все же вошел в состав великого соседа, что вызвало недовольство лавикандской дипломатии и несколько небольших приграничных конфликтов.

Однако восемь столетий назад Новый Амр пал. Одзонг, слишком далекий, чтоб ослабевшие цари могли сохранить над ним власть, неожиданно оказался предоставлен самому себе. Ни о каких завоеваниях со стороны княжества речь идти не могла: с востока оно все так же граничило с Лавикандской империей, с запада очень быстро появились колонии Фантаврии. Так что Одзонг продолжил играть свою роль прослойки между двумя сильными государствами — просто одно из них сменилось. С этого момента власть князей из номинальной стала реальной, хотя простиралась (и простирается сейчас), по сути дела, только над «столичным» городом Ям-Бира и его ближайшей округой, включающей пару небольших городков и несколько десятков деревень.

Историю княжества сложно назвать разнообразной и захватывающей: с одной стороны оно слишком мало, чтоб влезать в большие войны и противостояния, с другой — слишком благополучно, чтоб в нем нормой были внутренние конфликты. Но и они иногда случаются: самым серьезным за последнее время стала произошедшая около 150 лет назад Война шести ангелов, свидетелем которой был и автор этих строк — тогда я начинал свою работу в посольстве. Война продолжалась полтора года и представляла собой на самом деле не войну как таковую (битв было всего две, и то не очень крупных), а серию из восемнадцати переворотов, огромного количества заказных и случайных убийств, постоянных уличных драк политических фракций и полноценного, но недолгого мятежа в трущобах. Свое название она получила за то, что все шесть городских кварталов принимали в ней активное участие, а у каждого из них есть свой религиозный покровитель — ангел (так называют сверхъестественных посланников Богини). Результатом Войны шести ангелов стала современная система городского деления, реформа суда (теперь решение принима-

ется коллегией из тридцати присяжных, а судьи отчитываются только перед Большим советом, а не перед одним Князем) и введение особой должности Знаменосца братьев.

Княжество Одзонг: политическое устройство

История Одзонга не слишком насыщена значимыми поворотами, но заполнена бесчисленным количеством интриг. Этому способствует и специфика государственного устройства. Фактическим правителем страны является князь (в наши дни — Монифа II Догундуру). Власть его без малого абсолютна: он — конечная инстанция принятия любого значимого решения, главнокомандующий армией, высший судья, глава правительства и так далее. Он не может быть смещен со своего поста ни при каких обстоятельствах, кроме явного помешательства, что за долгую историю княжества пару раз случалось, или откровенной ереси, чего не случилось никогда. Но есть одна вещь, которую князь сделать не может — передать власть сыну или кому-то еще из близких родственников. Правило это старательно обходится (благо, почти вся знать в городе приходится друг другу родней), но формально соблюдается. Таким образом, реальная власть над городом принадлежит не одной, а нескольким аристократическим семьям. Догундуру, правящие сейчас, — самая богатая и влиятельная из них, прославившаяся благодаря деятельности прапрадеда нынешнего князя: среди прочего, именно он завершил войну Шести ангелов. Еще из влиятельных семей можно назвать Гбенро и Диран. Эти три семейства и их боковые ветви составляют Большой совет, через который обязательно проходят все новые законы. Хотя формально князь имеет право распустить совет, на практике это почти никогда не делалось. Как и многие города Северного Амра, Одзонг предполагает выборность большинства общественных должностей, однако правом голоса обладают лишь аристократы, состоятельные купцы, священнослужительницы и цеховые мастера. Большинство населения может лишь поддерживать ту или иную фигуру морально или (что иногда случается) физически — в многочисленных кулачных боях, составляющих часть городских традиций.

Многие говорят, что семья Догундуру узурпировала власть в княжестве. Это не совсем так, но после войны Шести ангелов большинство князей или сами были из Догундуру, или происходили из связанных с ними семейств, так что основания у недовольных есть.

Простое население города влияет на политику не слишком сильно. Однако из среды цеховых

Деньги и цены в Одзонге

В Одзонге для оплаты используются в основном амрийские квачи, в сеттльменте — фантавские гульдены. Реже, но встречаются тейнские тейлы.

1 гульден ~ 1,5 квачам ~ 4 тейлам

1 гольдгульден = 20 гульденов = 240 пеннингов

1 кехи = 20 квачам = 240 нгве
- = 1 тейл = 10 медьякам

1 унция (~30 гр) золота — 50 квач

1 унция серебра — 3,5 квачи

1 фунт (~0,5 кг) мяса — 5 квач

1 фунт хлеба — 1 квача

Цена

ночь в плохой гостинице — 2 нгве

ночь в хорошей гостинице — от 1 квачи

сшить простое платье — от 30 квач

сшить дворянское платье — от 150 квач

часы — 350 квач

крестьянская лошадь — 60 квач

дворянская лошадь — от 500 квач

карета — от 1200 квач

книга — от 7 квач

пистолет — от 30 гульденов

амрийский пистолет — от 50 гульденов

магический пистолет — от 100 гульденов

аркебуза — от 20 гульденов

обычный палаш — 5-6 гульденов

амрийская дворянская шпага — от 50 гульденов

гульденов

Годовой доход

барона — 800 гольдгульденов

йонкера — 280 гольдгульденов

офицера — 60 гольдгульденов

ремесленника — 40 гольдгульденов

моряка — 20 гольдгульденов

крестьянина — 15-40 гольдгульденов

слуги — 3-5 гольдгульденов + еда

мастеров и купцов выбираются многие государственные чиновники, включая судей, и, что самое важное, Знаменосец братьев, имеющий место в Большом совете и право вето, отменить которое может только князь. Знаменосец выбирается всеми гражданами княжества на год, он не может быть дворянином, но отстаивает прежде всего интересы состоятельных горожан. Ему же формально подчинена ахва, одзонгская стража. Но фактическим ее начальством является князь.

Ям-Бира

Столица княжества, Ям-Бира, и ее ближайшая округа вмещают примерно 90% населения страны, поэтому внутренняя политика Ям-Биры практически идентична внутренней политике княжества в целом. Город делится на шесть больших кварталов, которые имеют собственное самоуправление и влияют на выборы в Большой совет и на другие важные должности. Каждый из кварталов формирует собственную стражу, а в военное время — свою часть ополчения. Между собой кварталы традиционно соперничают. Впрочем, в наши дни это соперничество редко выходит за границы религиозных шествий и регламентированных кулачных боев.

Богатство и влияние Ям-Биры обусловлено двумя составляющими. Во-первых, это самый крупный порт на северном побережье континента после североамрийской Эйн-Пары. Через Ям-Биру идет весь торговый поток между Краведжей и Тейном с одной стороны и Фантаврией и Соединенным королевством — с другой. Немало проходит через Одзонг и товаров из Священного царства — как уходящих на север, в Фантаврию и Соединенное королевство, так и предназначенных для Тейна и Краведжи: из-за опасностей саванны самые надежные (хотя не самые короткие) караванные пути между западной и восточной частью Юга проходят через Ям-Биру. Это один из важнейших рынков продажи зерна, рабов, лошадей, тканей и слоновой кости в варварском мире, причем ни один из этих товаров не производится самими одзонгцами. Наконец, княжество — один из главных портов сбыта лавикандского шелка и фарфора, пользующегося неизменным спросом в Священном царстве и Северном Амре.

Во-вторых, Ям-Бира просто очень большой город. Имея население в полмиллиона человек, из варварских городов она уступает только фантаврской Санта-Клавдии, амрийской Мутале, тейнской Алдейя-Нове и североамрийскому Свалелмину. Жителя Лавикандии сложно удивить большими городами: по меньшей мере четыре города в нашей великой империи по размеру превосходят Ям-Биру. Но для варварских стран такое большое население — редкость. Большое население позволяет строить крупные мануфактуры и, главное, обслуживать порт и верфь: каждый десятый нефантаврский корабль варварского мира спущен на воду в Одзонге, хотя подавляющее их большинство плавает под совсем иными флагами.

Княжество Одзонг: правящие семьи

Политика княжества не может быть до конца понята без учета интересов и позиций трех наиболее влиятельных семей. Практически любой гражданин (т. е. житель княжества, имеющий права голоса) поддерживает одну из трех семей, пользуясь взамен ее поддержкой. Подданные (т. е. все прочие жители княжества) часто тоже имеют политические симпатии — тем более что поддержка той или иной семьи в нужный момент гарантирует им подарки, бесплатные раздачи продовольствия и дает шанс стать гражданином. Каждую из трех семей поддерживают городские кварталы, да и дипломатам нередко приходится идти на поклон не к самому князю, а к кому-то из его родни или противников, так как зачастую только покровительство или услуги одной из семей

помогают решить серьезные проблемы быстро и без затруднений.

Семья Догундуру

Фактические правители города, Догундуру, прежде всего, банкиры, и уж во вторую очередь аристократы. Ничего странного в этом нет: практически вся аристократия современного Одзонга вышла из семей третьего сословия, но случилось это довольно давно, так что сегодня многие из тех же Догундуру толком и не разбираются в финансах. Но основой благосостояния семьи остается знаменитый Банк Догундуру, имеющий отделения почти во всех крупных городах варварского мира и даже в лавикандском Син-ба-Дзене. Практически все члены семьи Догундуру, которые поднялись к вершинам власти, начинали свою карьеру в качестве банковских служащих в отдаленных филиалах. Касается это и князя Монифы II: он прошел все ступени банковской иерархии от простого клерка до главы одзонгского головного отделения прежде, чем сел на престол.

Колоссальный капитал семьи Догундуру сам по себе обеспечивал бы их власть, но в рукаве князя и его родни припрятано еще четыре важных козыря. Во-первых, их поддерживает Знаменосец братьев, господин Ийяватусин, фактически получивший свое место благодаря протекции Монифы II. Это дает Догундуру возможность отменить или, во всяком случае, отложить любое решение Большого совета. Во-вторых, семья пользуется очень большой поддержкой простонародья: вообще скуповатые, Догундуру никогда не жалели денег на праздники, постройку госпиталей и сиротских приютов, и вообще неизменно поддерживают свою славу «защитников простых людей». В-третьих, кто бы ни распоряжался армией княжества, существует она прежде всего на деньги Банка Догундуру и на 80% состоит из наемников, которые верны только тем, кто платит. Наконец, в-четвертых, Монифа II умело подчинил себе ахву, единственную общую для всего княжества службу, занимающуюся охраной порядка, расследованием преступлений и своего рода контрразведывательной деятельностью.

Сторонников Догундуру среди граждан в городе называют «счетоводами».

Семья Диран

Вторая из влиятельных городских семей, постоянно борющаяся с Догундуру за власть. Если те сделали свои капиталы на банке, то Диран — на кораблестроении и морской торговле. Разумеется, в наши дни Диранам принадлежит далеко не весь одзонгский порт и верфь — это было бы немислимо, порт и верфь просто слишком велики для одной семьи, как бы влиятельна она ни была. Однако 53% акций верфи и негласного контроля над двумя большими торговыми домами Диранам хватает с избытком. Последние поколения этой семьи уже нечасто ступают на корабли иначе как в качестве пассажиров, но сохранили умение считать деньги — и тратить их так, чтоб войти в историю.

В наши дни семья Диран не только влиятельные коммерсанты и политики, но и одни из крупнейших в мире меценатов. Знаменитая галерея Диранов с ее собранием живописи уступает только Императорскому музею в Фантаврии и дворцу шофета, а статуи, заказанные Диранами, украшают центр города. Созданная по приказу нынешнего главы семьи Ийюмиде Дирана Академия — лучшая в княжестве библиотека и блестящий центр искусства и науки, куда стремятся интеллектуалы-варвары со всего мира.

Дираны — плоть от плоти амрийского «Возрождения»: недаром и учителя для детей у них всегда приглашаются либо из Северного Амра, либо из Фантаврии. Мало кто из Диранов сам стал ху-

дожником и композитором, но ценителями прекрасного стали все, и многие на досуге пишут или музицируют. Злые языки поговаривают, что некоторые из Диранов экспериментируют и с тем, что в Одзонге и Амре вообще называют «тайными искусствами», т. е. с магией. Так ли это в действительности сказать сложно. Особую пикантность этим слухам придает то, что именно эта семья сконцентрировала в своих руках власть над одзонгской церковью Великой Матери. Церковь эта, напомним, считается еретической в Священном царстве и других государствах Юга, однако в Одзонге к ней принадлежит 80% населения. Верховная Мать Ифе (Диран) известна всему городу как покровительница людей искусства, влиятельный политик и редкая красавица, но в особой религиозной ревности ее никто не замечал: ритуалы она выполняет по обязанности и всегда предпочтет хороший бал долгой мессе.

Во внешней политике Дираны откровенно поддерживают Фантаврию, хотя симпатии их лежат скорее на стороне Северного Амра. Сторонников Диранов из числа граждан в городе называют «транжирами» — хоть это и обидное прозвище, они носят его с гордостью, считая напоминанием о щедрости своих покровителей.

Семья Гбенро

Последняя из влиятельных семей Одзонга, Гбенро, сейчас несколько уступает вечным соперникам Догундуро и Диран, но все же сохраняет за собой треть мест в Большом совете и безоговорочную поддержку одного из кварталов. Гбенро — последний из родов старой одзонгской аристократии, той, что берет свое начало от знати Новой Амрийской империи, а не торговых династий. Гбенро скованы старыми традициями и по духу близки скорее дворянским семьям современного Священного царства: галантным, но самовластным хозяевам своей земли. Почти вся округа, кормящая Ям-Биру, принадлежит Гбенро или их родне, так что снабжение города в значительной степени зависит от них (хотя зерно в Одзонг везут из Тейна, а скот — из Священного царства).

Основа власти Гбенро — армия. Все поколения их семьи служили княжеству с оружием в руках. Нынешний глава семьи, уже немолодой Ваемиси Гбенро возглавляет Комиссию шести, руководящую армией страны, и одновременно является фактическим главнокомандующим, так как князь Монифа II практически не имеет опыта командования. Ваемиси же, как и большинство мужчин-Гбенро, служил в армии Священного царства, сделал там неплохую карьеру и прошел таким образом едва ли не лучшую возможную в варварском мире школу военного дела. То, что армия княжества вообще что-то из себя представляет, — полностью заслуга Гбенро, да и в целом для старых дворянских семей и консервативных потомственных горожан эта семья остается основной надеждой на сохранение «старых добрых времен». Способствует этому и глубокая религиозность, которую если и не испытывают (об этом судить сложно), то во всяком случае активно демонстрируют все Гбенро. В некоторых случаях, впрочем, сомневаться в ней не приходится: так, например, бесспорна глубокая религиозность княгини Абени, супруги князя Монифы II и дочери Ваесами Гбенро. Религиозность эта столь велика и, по всей видимости, настолько утомляет князя, что он завел себе всем известную любовницу, открыто живущую у него во дворце, а с женой Монифа II встречается в последние годы только на официальных приемах. Это, конечно, негативно сказывается на ее влиянии, но все же недооценивать его тоже не стоит — тем более что она, как ни крути, мать обоих сыновей и дочери князя. При этом, конечно, Гбенро исповедуют ту же «одзонгскую ересь», хотя говорят о необходимости ее воссоединения с Церковью Матери и поддерживают

ее гонимую общину в княжестве. Это продолжает общую политику семьи: Гбенро поддерживают Священное царство, хотя это не означает, что они уверенно поддержали бы захват царством земель княжества.

У всех трех семей на службе состоят целые отряды наемников, постоянно конфликтующих друг с другом, невзирая на недовольство князя. Бойцы Гбенро — лучшие из всех и самые задиристые. Несмотря на это, граждан, поддерживающих Гбенро, в Одзонге называют «плаксами». Это намек на их демонстративную религиозность, так как культ Богини и его одзонгская версия включают много ритуалов, сопряженных с символическим горем.

Княжество Одзонг: граждане и кварталы

Гражданином княжества можно стать лишь при выполнении нескольких условий. Во-первых, для этого нужно родиться в Одзонге или прожить в нем больше 25 лет (что по варварским меркам — изрядный срок). Во-вторых, нужно заниматься (хотя бы в прошлом) одним из строго определенных видов деятельности: быть цеховым мастером, купцом, чиновником, священнослужителем, офицером армии или флота. В-третьих, нужно быть старше 25 лет. В-четвертых, нужно быть мужчиной — лишь для женщин-жриц делается исключение. Это делает список граждан княжества хотя и обширным, но ограниченным — граждане составляют около 30 тысяч из полумиллионного населения Ям-Бире и ее окрестностей. Формально никакой иной разницы между ними нет, т. е. аристократ, купец и цеховой мастер имеют равные права. Фактически происхождение и состояние определяет все, и хотя почти любой гражданин Одзонга хотя бы раз в жизни занимает мелкую чиновную должность, высот достигают только богачи или аристократы. Впрочем, и они редко задерживаются на вершинах власти: многие должности можно занимать не больше двух лет.

подавляющее большинство граждан — цеховые мастера. Цехов или гильдий в Одзонге больше семидесяти, они включают все сколько-то заметные профессии. Но есть шесть цеховых корпораций, которые называют «старшими». Их главы автоматически входят в городской совет и по влиянию уступают разве что членам Трех Семей. Это цеха суконщиков, бакалейщиков, красильщиков, ювелиров, резчиков по слоновой кости и общий цех чулочников и галантерейщиков.

Эти шесть цехов прямо связаны с кварталами: представители одного и того же цеха нередко живут компактно. На самом деле кварталов в Ям-Бире не шесть, а девять. Но три из них не обладают особыми правами и не представляют ни своих чиновников, ни участников официальных праздников и шествий. Наиболее привилегированный из них — Сеттльмент, в котором живут преимущественно фантаврцы, но и другие приезжие тоже. В Сеттльменте есть своя стража, и вообще он пользуется правом экстерриториальности: даже ахва не может действовать на его территории без согласования с фантаврским посольством. Еще два квартала не пользуются вообще никакими правами — это огромный район Трущоб и Амритянское гетто, где селятся приверженцы традиционной, а не одзонгской версии культа Богини.

Но обычно, когда говорят о кварталах Ям-Бире, имеют в виду Шесть Кварталов. Конечно, в каждом квартале живут не только представители одного цеха, поэтому традиционно кварталы называют в честь животных. Тем не менее всем хорошо известно, какой квартал контролируется каким цехом.

Каждый из кварталов должен сам следить за чистотой и безопасностью на своих улицах, собирать свою стражу (подчиняющуюся ахве), выставлять во время войны ополчение и, что для многих

важнее всего, участвовать в общих праздниках — парадах по религиозным датам, карнавалах. Для жителей квартала дело принципа — не ударить в грязь лицом и превзойти всех соседей. Специально выбираемые судьи во главе с самим князем каждый год определяют победителей.

Шесть кварталов Ям-Биры

Квартал	Старший цех	Младшие цеха
Маленького Орла	Суконщики	Торговцы шелком, Плотники, Торговцы тонкой кожей, Торговцы шерстью, Корабелы, Колесники, Каретники, Торговцы веерами, Каменщики, Кровельщики
Дикобраза	Бакалейщики	Рыбаки, Виноделы, Пивовары, Пекари, Мясники, Птичники, Повара, Торговцы фруктами, Садовники
Черепахи	Красильщики	Портные, Ткачи, Свечники, Маляры, Золотари, Штукатуры, Вышивальщики, Музыканты, Мостильщики
Белого Гуся	Ювелиры	Скобянщики, Оружейники по холодному оружию, Бронники, Латунщики, Оружейники по огнестрельному оружию, Кузнецы, Аптекари, Игольщики, Токари
Антилопы	Резчики по слоновой кости	Врачи, Нотариусы, Трактирщики, Столяры и торговцы деревом, Типографы, Стекольщики, Ветеринары, Винокуры, Торговцы солью, Работоторговцы
Дельфина	Чулочники и галантерейщики	Кожевенники, Цирюльники, Портупейщики, Шорники, Бочкари, Обойщики, Корзинщики, Перчаточники, Шляпники, Кучера

Примечательно, что в то время как приезжие, иноверцы и нищие, не входящие в цеха, не выставляют своих участников на праздничные парады, это все же делают две профессиональные корпорации, не принадлежащие ни к одному из кварталов: одзонгские моряки и студенты Университета Ям-Биры. Кроме того, и те, и другие имеют собственные суды (как жители кварталов) и комплектуют собственную стражу (университет, правда, собирает ее из наемников). Участвуют в парадах и члены ахвы, но своего суда у них нет, так как их преступления разбирает князь лично. Стражи своей у них тоже нет по понятной причине: они сами являются стражей, да и живут некомпактно, по всему городу.

Княжество Одзонг: бытовые реалии

Несмотря на скромные размеры княжества, жизнь в нем кипит. Иногда самые обычные для местного населения вещи оказываются очень значимыми в дипломатической беседе или тем более работе разведчика, так что есть смысл сказать о них пару слов.

Три языка

Практически все жители Одзонга в равной степени свободно говорят на двух языках — амрийском (характерном для обоих Амров) и лудалибском (помимо одзонгцев на нем говорят в амрийской провинции Лудалиб, но больше нигде). Языки эти довольно сильно похожи грамматически, но совершенно не похожи словарно.

Амрийский считается высоким: на нем ведутся все документы, разговаривают образованные люди. На нем же, как правило, ведутся дипломатические переговоры (если только они идут не на фантаврском). Лудалибский в Одзонге — язык низов, нищих, разговорный язык простых горожан. Впрочем, они постоянно переходят с одного языка на другой в зависимости от темы: даже простолюдины о делах будут говорить на амрийском, но о развлечениях — на лудалибском. Исключение из этого правила составляет порт, где почти все говорят только на амрийском или фантаврском.

В Сеттльменте местные почти всегда говорят на фантавском, и даже лавочники и половые в трактирах сначала заговорят с вами на фантавском, а не на каком-то из местных языков.

Эгунгун и трущобы

В западной части Ям-Биры расположена большая полоса трущоб, где живет примерно четверть горожан. Условия жизни там скверные даже по меркам Одзонга, который многие варвары (особенно фантаврцы и тейнцы) считают городом грязным. Почти никто из жителей трущоб не состоит в цехах, а значит, не обладает и гражданством.

Естественно, трущобы — рассадник преступности. Там кишат воры и грабители, состоятельному варвару (и тем более сотрудникам посольства) не стоит ходить в трущобы вечером или ночью, да и днем следует перед этим подумать дважды. Но мелкими шайками дело не ограничивается: именно в трущобах зародилось общество Эгунгун. Изначально так называли танцоров в масках, выступающих во время праздников; используется это слово и сегодня. Но любой житель Ям-Биры по интонации поймет, когда речь идет о танцорах-эгунгунах, а когда об эгунгунах-преступниках. Общество Эгунгун — это самая близко подошедшая к классическому синдикату группа Одзонга, действующая, впрочем, и за его пределами — в ближних провинциях Священного царства и фантавских колониях. Эгунгун торгует всем, что может быть сопряжено с опасностью: наркотиками, оружием, рабами, провозит контрабандой любой товар, за который хорошо заплатят. Мелкие банды, подчиняющиеся Эгунгун, собирают деньги с торговцев и даже цехов. Рядовые эгунгуны — хозяева жизни не только в трущобах, но и в центральных кварталах.

Злые языки говорят, что руководство Эгунгун связано с семьей Догундуру, и «опека» торговцев лишь обратная сторона респектабельного банковского бизнеса. Другие, напротив, утверждают, что Эгунгун работает на семью Диран, ввозя для них экзотические товары и обеспечивая бойцами, которых в случае чего можно будет противопоставить ахве и наемникам Гбенро. Третьи, естественно, кивают на Гбенро, справедливо указывая на то, что эгунгуны, как правило, религиозны и блюдают традиции. Скорее всего эти три предположения и верны, и неверны: общество Эгунгун оказывает услуги Трем Семьям (так же как оно оказывает их цехам, дипломатам, шпионам, жрицам, капитанам кораблей и вообще всем, у кого есть наличность), но не подчиняется никому, кроме собственного руководителя, слепого старика Опейеми Танцора.

Ахва

Основная сила, противостоящая эгунгунам, ловящая контрабандистов (и заодно — шпионов), проводящая политические аресты и вообще реализующая желания князя, — это ахва. Само это слово в переводе значит «братство», но, конечно, сотрудники никакие не братья, даже по духу, а обычные наемные работники. Ахва — единственная городская стража, имеющая право работать в любом районе города и задерживать людей вне зависимости от их статуса.

Взятничество следователей и патрульных ахвы вошло в городские легенды — берут они по почти точным расценкам, много и часто. Из этого приезжие нередко делают совершенно ошибочный вывод, что ахва — не профессионалы. Лавиканцу, разумеется, ясна ошибочность такой постановки вопроса! На самом деле ахва вполне может играть на одном уровне с секретными службами соседних государств, а в смысле знания криминального мира княжества сравниться с ее сотрудниками могут разве что сами эгунгуны. Для простоты можно принять аксиому, что если ахва ищет человека, и человек этот находится в пределах Ям-Биры, то ахва найдет его, кем бы он ни был. К счастью, такую резвость братство приобретает, только имея личный приказ князя, или в слу-

чаях, когда кто-то заденет интересы самой организации.

Но у коррупции ахвы есть и обратная сторона. Почти каждая влиятельная городская сила — Три семьи, посольства, цеха — имеет своих «прикормленных» офицеров и рядовых из ахвы и в случае чего не стесняются их использовать. Ахва же всегда отрабатывает полученные заказы, если только (что случается редко) их не отменит руководство.

Религия

Уже несколько раз в этой книге упоминалась «Одзонгская ересь», ответвление культа Великой Матери. Сами верующие называют ее «Старым учением», указывая — кстати, вполне справедливо, — что с некоторых точек зрения одзонгская «ересь» куда ближе к культам Новой империи, чем амрийская «догма».

Одзонгская версия культа распространена не только на территории княжества — встречается она и в соседних странах, хотя в Священном царстве преследуется с чрезвычайной строгостью. Главное ее философское отличие от «догмы» в том, что по мнению одзонгцев силы зла созданы Богиней наравне с силами добра. Догматическая версия предполагает, что силы зла — лишь испытание для сил добра, и в конце времен силы добра (включая, разумеется, верующих) неизбежно одержат верх. А «Старое учение» утверждает, что силы зла и силы добра — соперники, и в глазах Великой Матери ни те, ни другие не обладают преимуществом. Конец истории таким образом не предопределен: победить может и зло. Богиня же не добра (как считают догматики), а стоит выше земных понятий добра и зла, так что в случае победы последнего не отринет победителя.

Все это приводит с одной стороны к серьезному фанатизму: если бой добра и зла не пред-решен, то он происходит ежечасно и требует мобилизации всех сил. С другой стороны, некоторые верующие, видимо, серьезно полагают, что можно выбрать силы зла — и победить. К счастью, это случается нечасто, и такого рода культы строго преследуются и княжеским двором, и ахвой, и церковью. С третьей стороны, наконец, ситуация религиозной разделенности приводит, конечно, к безостановочному дроблению, так что «Старое учение» существует сразу в нескольких разных версиях, отличия между которыми зачастую неясны даже самим жрицам. К счастью для дипломатов, большинство влиятельных людей княжества спокойны к религии, а большинство простолюдинов недостаточно образованы, чтоб вникать в тонкие философские детали.

Карнавал

Выше я уже несколько раз упомянул праздники. Это важная часть одзонгской традиции: на каждый крупный религиозный праздник почти все население выходит на улицы, чтоб отметить его. Цеха устраивают парады, и каждый старается перещеголять соседей пышностью одежды и богатством убранства ритуальных статуй. Моряков со всех кораблей отпускают в город. До утра на улицах танцуют. Все это приносит торговцам несметные прибыли. Одзонгский карнавал и особенно традиция носить в карнавальные дни маски известна по всему южному континенту, так что на праздники в княжество съезжаются и богатые варвары из соседних стран. Карнавальные торжества вносят в жизнь дипломатов элемент беспорядка — они не поддаются никакому контролю, а происходящие на них события могут повернуть в неожиданном направлении. Но для разведывательной деятельности это, напротив, идеальное время: в праздничной толпе проще простого оторваться от слежки, встретиться с контрагентом (и он спокойно может надеть маску, чтоб остаться неузнанным — все вокруг будут в масках). Увы, касается это и преступников: хотя грабить людей в карнавал считается неправильным, многие этой традицией пренебрегают.

Княжество Одзонг: внешняя политика

Как я уже писал выше, нельзя сказать, что Одзонг ведет очень активную внешнюю политику. Но все же вовсе не участвовать в ней княжество не может. Тому есть две причины.

Во-первых, княжество зажато между тремя (а сейчас даже четырьмя) соседями, каждый из которых рассматривает Одзонг как место решения внешнеполитических проблем и территорию, которую можно захватить «в случае чего». Естественно, эта перспектива не устраивает никого из правителей княжества.

Во-вторых, что важнее, над Одзонгом постоянно нависает угроза нападения саванных варваров ининивагов: умасливание их вождей богатыми дарами — очевидно временная мера. Наемники и ополчение позволяют княжеству успешно отбивать небольшие набеги отдельных племен, но если ининиваги решат обрушить на богатый прибрежный город всю свою силу, Одзонг этого удара не выдержит. Один раз это почти что произошло, и ничто не мешает кочевникам повторить попытку.

В этих условиях Одзонг на протяжении последнего полувека вынужден был лавировать между тремя влиятельными сопредельными странами — Фантаврией, Священным царством и республикой Тейн. Успешно срамливая их между собой и заключая неожиданные союзы, княжество сохраняло не только формальную, но и фактическую независимость.

Ситуация эта полностью изменилась с началом Южной войны: весной нынешнего года войска нашей великой Империи высадились на побережье Тейна, чтоб вернуть по праву принадлежащие земли. Хотя до конца войны пока далеко, влияние Тейна из-за этого конфликта сильно упало, а прямое сообщение между его центром и Одзонгом оказалось затруднено. Ясно, что в нынешних обстоятельствах республика уже не может бросить часть своих войск на защиту княжества — воюющее на два фронта государство в лучшем случае сможет защитить от набега кочевников себя самое.

Утрата республикой влияния поставила Одзонг в неприятное положение. Княжество вынуждено выбирать между Священным царством и Фантавской империей, причем выбор этот вынужденно будет иметь куда более серьезные последствия, чем раньше. В лучшем случае Одзонг сохранит формальную независимость, а князь — престол в обмен на полное исполнение всех решений «союзника». В худшем земли княжества просто окажутся присоединены к одному из двух государств.

Князь Монифа II после долгих колебаний склонился, видимо, на сторону Фантаврии, так что уже сейчас во внешней политике Одзонг оказался полностью подчинен линии северного соседа.

Почему Монифа II и семья Догундуру сделали именно такой выбор? Причины прежде всего в экономических связях Одзонга и Фантаврии и активном участии последней в вооружении и укреплении княжества. Но, возможно, куда более важным доводом оказалась перспектива оккупации. Каковы шансы семьи Догундуру в случае, если одна из соседних Великих держав введет свои войска в Ям-Биру? В случае, если это будет Фантаврия, у Монифы II есть все шансы рассчитывать на герцогский титул, сохранение земельных владений в ставшем колонией Одзонге и, весьма вероятно, на место статхаудера Ям-Биры. Но даже если должность статхаудера займет кто-то другой (скажем, из симпатизирующей Фантаврии семьи Диранов), Догундуру останутся у вершин власти. Разумеется, это положение все же будет много хуже, чем положение правителей собственного государства, но, выбирая между герцогством в составе Фантавской империи и томагавками ининивагов, Монифа II не будет испытывать больших сомнений.

В случае, если завоевателем окажется Священное царство народов Амра, перспективы Догун-

дуро будут далеко не столь радужными. Да, Одзонг превратится в вассальное княжество, но во главе его встанут,, скорее всего, не Догундуру, а лояльные шофету Гбенро. Одзонг превратится в важный порт царства и послужит фундаментом для его дальнейших завоеваний, но о вольных нравах нынешнего княжества придется забыть: церковь Богини пришлет сюда своих эмиссаров, которые быстро обратят местное население в «истинную веру». Ни Догундуру, ни Диранам в этом раскладе не светит никаких приятных перспектив.

До недавнего времени в качестве худшего варианта рассматривалось присоединение к Республике Тейн. Для Трех семей и цеховых глав это стало бы катастрофой: низведенные до уровня тейнской аристократии, они оказались бы в непрестом положении. Но простое население города от этого вероятно выиграло бы, получив не только защиту, но и новые права. Не приходится сомневаться, что этот план поддержал бы и университет, и, что важнее, церковь: ни религиозная ревность амритян, ни иноверцы фантавры не устроили бы одзонгских жриц. Конечно, в республике тоже господствует классическая версия культа Богини, но диктаторы достаточно веротерпимы, чтоб закрыть глаза на религиозное инакомыслие одзонгцев.

В связи с войной этот последний вариант снят с повестки дня, но вместо него появился новый: присоединение княжества к нашей благословенной Империи. Увы, как ни прискорбно это признавать, такая перспектива не только не радует власти княжества, но даже напротив — приводит их в ужас. Страх этот можно понять. Следом за нашими доблестными войсками придут чиновники-худды, которые немедля лишат аристократические семьи какой бы то ни было власти. На место князя сядет наместник, который, разумеется, не будет варваром. Лучшее, на что могут рассчитывать наиболее удачливые из местных жителей, — на статус полуподданных, аналогичный положению варваров на острове Син. Но и этот статус надо будет добывать, с оружием в руках сражаясь за Империю. Кроме того, Империя немедленно отменит рабство и цеховую систему. Конечно, это сделают и республика Тейн, и Фантаврия, но в последнем случае перспективы рабов будут невелики? и в самом скором времени они станут рабочими на мануфактурах своих бывших хозяев. К тому же нужно сказать, что рабство не так уж распространено в княжестве: в основном рабы служат личными слугами в самых богатых аристократических домах.

Все это делает Лавикандию для князя и его окружения худшим вариантом из всех возможных: не исключено, что в критической ситуации Догундуру скорее предпочтут рискнуть и попытаться отбить набег ининивагов собственными силами, чем прибегать к помощи нашей Империи. По счастью для них, Лавикандия не строит планов такого завоевания, о чем, конечно, не всегда следует напоминать¹⁴.

14 Княжество Одзонг предполагается в качестве места действия нашей игры. Его жители должны стать мастерскими персонажами и фоном для происходящих событий. Поэтому мы не будем приводить примеров модулей для них. Но, конечно, если вам очень хочется сыграть жителя Одзонга, вы можете договориться об этом с вашим мастером и вместе придумать какой-то способ вписать его в события игры - Авторы.

Культура варваров

Если до этого момента я говорил о культурах отдельных варварских стран, то в этой хочу сказать немного о культуре варваров в целом. Читатели в Генеральном штабе, нацеленные на ведение военных действий, могут счесть эти рассуждения досужей болтовней, не относящейся к делу. Их я отсылаю к четвертой части настоящей главы, полностью посвященной военному делу варваров. Всем же тем, кто понимает, что дипломатию нельзя вести, не зная ничего о морали, быте или военном деле соседних стран, я предлагаю прочитать эту главу со вниманием.

Культура варваров: мораль и нравы

Варварская мораль одновременно и похожа, и не похожа на нашу. Почти всякий варвар согласится с тем, что убивать дурно — однако убийства в их странах встречаются ничуть не реже, чем в Империи. Согласятся все и с тем, что дурно воровать, изменять супругу, предавать покровителя, обижать ребенка. Что, однако, не мешает наргейльским разбойникам грабить купцов, аристократам из Священного царства — иметь любовниц, кондотьерам из Северного Амра — менять стороны в конфликтах прямо посреди войны, а фантаврским негодьям — использовать на фабриках труд детей.

Сами варвары любят поговорить о том, как сильно отличаются их культуры друг от друга, и как несхожи мораль и нравы разных стран. Однако глядя на них непредвзятым взором несложно заметить, что отличия эти носят лишь внешний характер. Ниже я расскажу немного и о них. Но ключом к пониманию различий между варварами служат не народы и языки, а два других фактора: сословие и религия.

Нравы высших сословий

При всей разнице культур, скажем, Фантаврии и Священного царства, вечных антагонистов и в дипломатических распрях, и в военных противостояниях, сословные границы более значимы для нравов, чем границы государственные.

Аристократ любой страны ощущает себя куда более близким к аристократам других стран, чем к собственным крестьянам; но крестьянин Уолша найдет с амрийским рабом больше тем для беседы (если, конечно, они поймут языки друг друга), чем с собственным феодалом или заезжим купцом.

Аристократы всех стран ценят в жизни прежде всего честь и власть. Утрата первой для них подобна смерти. Лишь немногие дела «достойны дворянина». Это служба в армии или на флоте, управление страной или своей землей в качестве чиновника или землевладельца. Все дела, связанные с насилием и риском для аристократа дозволены, но из всех созидательных ремесел лишь стеклодувное считается достойным, потому что стеклодув рискует своей жизнью. Для дворянина, будь то уолшский рыцарь или тейнский дон, стократ хуже стать горшечником, чем разбойником. История, однако, вносит свои коррективы, так что в наши дни аристократам по рождению случается работать и врачами, и коммерсантами, и частными учителями. Особенно характерно это для Северного Амра с его университетскими традициями, и для республики Тейн, где аристократы почти не обладают властью.

Для духовных лиц формально важнейшим требованием морали является соблюдение требова-

ний религии, о которых я еще скажу ниже. Однако в действительности и северное духовенство культа Трех, и южное духовенство культа Богини-Матери давно сформировали в своих странах замкнутые сообщества, где сословные соображения значат куда больше религиозных. В большинстве стран священник или жрица — такие же аристократы, землевладельцы или чиновники, как и собственно дворяне; слои эти тесно сливаются, и действительно высокие посты в церквях занимают лишь люди аристократического происхождения. Для них преданность семье и родовой чести оказывается более значима, чем заветы веры. Недаром всякий образованный амритянин слышал о фаворитах Ир-Сафранской Матери, а фантаврец — о невероятной роскоши дворца суперинтенданта Санта-Клавдии. И что с того, что Книга заветов запрещает прелюбодеяние, а мистерии Трех осуждают стяжательство?

При всем том именно мораль двух высших классов служит в конечном счете образцом для подражания. Фантавское общество терпимо к жестоким казням пауперов, потому что дворяне-судьи приговаривают их к смерти, а священники причащают перед виселицей. Тот факт, что число пауперов многократно больше числа дворян, ничего не меняет. Но то же общество нетерпимо к фривольному поведению, потому что дворяне и культ Трех считают его непристойным. Это не мешает Санта-Клавдии оставаться городом, в котором число девиц легкого поведения едва ли не больше, чем в любом другом городе мира, но способствует их осуждению.

Нравы низших сословий

Многочисленное и влиятельное третье сословие, в некоторых странах (Фантаврии, Тейне, Северном Амре, Краведже) оказывающее на власть прямое влияние, строит свою мораль, ориентируясь на мораль аристократов и традиции торговли. Высоко ценится честное ведение дела, купеческое слово. Для третьего сословия в большинстве стран (может быть, кроме Северного Амра) характерен отказ от демонстративной роскоши: во многом эта ложная скромность нужна, чтоб ввести в заблуждение налоговых сборщиков, однако есть у нее и моральные основания. Третье сословие противопоставляет себя, сословие «честных труженников» и «нравственных людей», и безнравственной роскошествующей аристократии, и общественным низам. Если для бедной части третьего сословия действительно характерна честная бедность, то богатые купцы часто создают лишь видимость морали. Как замечает один фантаврский мыслитель, «при 20 процентах выгоды капитал становится оживлённым, при 50 процентах положительно готов сломать себе голову, при 100 процентах он попирает все человеческие законы, при 300 процентах нет такого преступления, на которое он не рискнул бы». Аристократы обвиняют третье сословие в дурновкусии, крестьяне — в показном ханжестве и жадности, духовенство — в недостаточной почтительности. В то же время третье сословие считает аристократов прожигателями жизни, а крестьяне все три высших сословия — угнетателями. Разумеется, это лишь общие стереотипы, и личные отношения между представителями разных сословий могут быть и доброжелательным, и даже дружескими.

Наконец, нравы крестьян всегда проще всего, они зависят от необходимости выжить в условиях тяжелого труда и постоянных поборов со стороны государства, хозяев, феодалов. Связанные системой собственных отношений в деревнях, они мало контактируют с другими сословиями. В некотором отношении они наиболее свободны, так как мораль высших слоев мало на них влияет. С другой стороны именно эти варвары, как правило, наиболее религиозны.

В городах, вынужденные превратиться в пауперов и попрошайек, они оказываются отбросами общества. Как пишет один амритянин о нищих в Свалемине: «Они буквально кишат там, не имея

семей, с государством их не связывает ничего, кроме виселицы, а живут они так беспорядочно, что одна Богиня могла бы в них разобраться».

Лавикандского путешественника в культуре варваров должна поразить прежде всего ее бесцеремонность. Даже при куртуазном дворе шофета известно лишь три-четыре вида поклонов; все варвары обращаются друг к другу напрямую, даже искатели — к высшим чиновникам или крестьяне — к аристократам. Конечно, нельзя сказать, что в варварских странах вовсе отсутствует представление о церемониях и ритуалах. Но они редки, связаны, как правило, с важными событиями или присутствием из ряда вон выходящих по значению особ: правителей государств, высших духовных лидеров и так далее.

Религиозная мораль

Дополнительный фактор, влияющий на восприятие нравственности, это, конечно, религия. В своих наиболее общих этических позициях — осуждении беспричинного насилия, защите собственности людей, осуждении предательства, лжи, измен, поощрении моногамного брака — культ Трех и культ Богини-Матери сходятся. Но есть и отличия. Прежде всего они касаются вопросов торговли, пола и магии.

Церковь Богини в целом не поощряет торговлю. Сама по себе она не считается греховной, однако алчность осуждается и считается серьезным грехом. Так же предполагается, что каждая семья верующих, исключая совсем уж нищих, должна раз в год отдавать церкви девятую часть своих доходов: часть этих денег отправляется в распоряжение местной верховной жрицы и распределяется в регионе, часть уходит непосредственно в Ир-Сафран. Исключением являются только Северный Амр, где девятина была запрещена законом, и церкви приходится обходиться добровольными пожертвованиями, и Одзонг, где девятину церкви платит лишь религиозное меньшинство. Считается, что праведный верующий должен помогать бедным и бездомным, опекать их и щедро раздавать милостыню, а личное богатство нисколько не украшает человека, хотя и не делает его хуже.

В культе Трех, напротив, считается, что личное богатство, если оно нажито праведно, — это хорошо. Оно воспринимается как знак отмеченности Хранителем сущего. Представление о том, что богатство может быть праведным, сформировало особую фантавскую религиозную трудовую этику, которая подразумевает исключительное трудолюбие и порядочность в финансовых делах. Разумеется, число приверженцев официального культа Трех в Фантаврии и Соединенном королевстве слишком велико, чтоб все они были безукоризненно честны. Но для многих небольших религиозных групп (ересей, с точки зрения официальной Церкви) и для вполне официальных бегейнхофов связь религии и трудовой этики очень важна, и в этой среде исключительная деловая честность и доверие к слову поддерживаются. Бегейнхофы некогда были задуманы как подобие монастырей: туда приходят уставшие от мира мужчины или женщины, которые, оставаясь мирянами принимают обеты честности и личного нестяжания. Однако в наши дни многие бегейнхофы соединились с ремесленными мастерскими или мануфактурами, зарабатывая большие деньги.

В вопросах пола все обстоит противоположным образом. Культ Трех предписывает куда более строгую половую этику, чем культ Богини, который, хотя и отстаивает моногамный брак, позволяет аристократам содержать рабынь-наложниц, да и вообще смотрит на такого рода прегрешения сквозь пальцы вне зависимости от того, совершены ли они мужчиной или женщиной. (Священники культа Трех склонны прощать измены мужчинам, но не женщинам).

Наконец, как уже было не раз сказано, культ Трех одобряет использование магии, как и лю-

бого другого искусства или ремесла, а культ Богини-Матери строго осуждает магию и преследует врожденных катализаторов.

Что варвары думают друг о друге?

Долгое сосуществование варварских народов друг с другом не могло не породить предвзятых суждений и расхожих легенд. Конечно, чем образованнее варвар, и чем больше он путешествовал, тем меньше верит в то, что у народов есть какие-то общие качества. Но даже в таком случае эти представления остаются на уровне шуток.

Фантавцы — по общему мнению они корыстны и чрезмерно практичны, чересчур замкнуты в себе. О неизменной отстраненной благожелательности и спокойствии йонкеров рассказывают немало смешных историй.

Амритяне — о жителях Священного царства говорят, как о религиозных, но галантных людях, любвеобильных мотах и бездумных храбрецах. О жителях Северного Амра говорят прежде всего как о неженках, хотя по общему мнению наемники-амритяне неприхотливы. Что же касается местных купцов, то все считают, что им ничего не стоит облапошить человека.

Тейнцы — главным их качеством считают гордость, доходящую до спеси и презрения ко всем остальным. Конечно, это не всегда так, но тейнские дворяне действительно ценят свою честь едва ли не выше всех прочих аристократов, а тейнское третье сословие гордится своими свободами.

Краведжийцы — о них говорят, как о трудолюбивых и старательных, но недалеких людях. Касается это прежде всего жителей гор и предгорий, а вот о равнинных краведжийцах нередко говорят, как о сумасшедших, не знающих удержу и правил поведения. Это, конечно, не так, но те краведжийцы, которых видят во всем остальном мире — прежде всего наемники и охотники за головами. Большим воспитанием и сдержанностью они не отличаются.

Уолшцы и наргейльцы — в южных странах их знают мало, так что сформировавшегося стереотипа нет. Известно, что уолшцы считают наргейльцев хитрецами, неженками и слабаками, а наргейльцы уолшцев — упрямыми, дикарями и драчунами. Что, впрочем, не мешает им тотчас договориться в ситуации, когда в их спор по недомыслию влезает кто-то посторонний.

Ининиваги — о них у всех мнение одинаковое: кровожадные дикари. Это недалеко от истины, но сами ининиваги, видимо, считают кровожадными дикарями и живыми мертвецами всех остальных

Одзонгцы — многие считают их интриганам, подлецами и предателями, готовыми обмануть в любой момент. До какой-то степени это верно в отношении местных политиков (а каких политиков — нет?) Что действительно верно, так это то, что одзонгцы любят посмеяться над чужаками, и если ты не знаешь их языков, традиций и привычек, то останешься в глазах местных «чечако» и простофилей, с которым не ведут серьезных дел.

Культура варваров: магия и магические специальности

Выше я не раз упоминал варварскую магию и отношение к ней в разных странах. Пришла пора сказать немного о ней самой.

Теорий, объясняющих принципы работы магии, варвары — особенно фантавские — придума-

ли множество. Судить о том, какая из них верна, я не берусь, так что в рассказе буду следовать наиболее общепринятой фантаврской системе деления магии на пять школ. Надо, однако, заметить, что деление это имеет искусственный характер. Уолшские и наргейльские маги условно делят магию на десяток дисциплин, заклинатели и знахари саванны — на четыре, но совершенно иные, тайно практикующие магию амритяне и вовсе рассматривают ее как единое знание. Деление зависит от традиций, общего влияния культуры, истории. Но пять фантаврских магических специальностей — удобная и простая схема. Именно в таком качестве они изучаются в колледжах фантаврских университетов.

Большинство магов Уолша и Наргейла, а так же немногочисленные маги Юга владеют, как правило, всеми пятью школами — какой-то лучше, какой-то хуже, но всеми. Заклинатели и знахари саванны разделили специализации между собой. Наконец, в Фантаврии принято, чтоб один маг действительно хорошо владел только одной школой, так что действительно больших успехов они могут достичь, только работая в команде.

Для уолшцев и наргейльцев магия — нечто среднее между искусством и ремеслом. Для амритян, тейнцев, одзонгцев, краведжийцев — оккультное знание, скрываемое и запрещенное. Для фантаврцев — наука. Для ининивагов Саванны — религия. Но так или иначе речь идет об одних и тех же навыках, выражаемых по-разному.

Катализация

Единственная из магических дисциплин, которая может быть только врожденной. Остальным может научиться, в принципе, любой варвар, но катализатором нужно родиться, хотя позже и придется развивать эту способность. Амритяне называют ее «духовной проказой», ининиваги — «третьей душой».

Суть в том, что катализатор постоянно источает «магическую материю» (фантаврский термин), «чары» (уолшский) или «дыхание» (южный). Магическая материя действует на окружающее пространство, размер которого зависит от способностей катализатора, и у действия этого есть два следствия. Во-первых, все остальные маги в пределах соответствующей области способны действовать на порядок эффективней, чем обычно. Во-вторых, в том же радиусе нарушается действие законов физики, логики и здравого смысла. Скажем, катализатор может подбросить камень, и существует некоторая вероятность, что камень не упадет вниз, а зависнет в воздухе. По своему опыту могу сказать, что присутствие катализатора невозможно не заметить: в помещении немедленно начинают происходить странные вещи, меняются запахи, становится теплей или холодней, может измениться даже освещение.

Беда катализаторов в том, что они неспособны регулировать эту свою способность, и даже напротив: чем сильнее маг, тем сильнее вокруг него концентрация магической материи и тем более странные вещи происходят.

Вследствие этого катализаторы, в общем, довольно опасны для окружающих: им самим странности вокруг физического вреда не принесут (если только кто-то специально не использует их для этого), но могут принести вред опосредованный. Все же прочие входят в зачарованный круг катализатора на свой страх и риск. Всегда есть вероятность случайного сердечного приступа, упавшей с неба на голову статуи или чего-то в этом роде.

Именно по этим причинам на Юге катализаторов предпочитают просто убивать в младенчестве, когда их способности только проявляются и еще слабы. Северные культуры, однако, их высоко

ценят: в Уолше и Наргейле ребенка со способностями к катализации с удовольствием купит у родителей цеховой маг, чтоб вырастить из него ученика и подмастерье. Почти все маги Соединенного королевства — прирожденные катализаторы, но в обычной жизни контролируют свои способности при помощи амулетов.

В Фантаврии ребенку-катализатору назначат стипендию, выучат в школе и колледже за казенный кошт, чтоб потом взять его на государственную или военную службу — вне зависимости от происхождения и даже пола. В обычной жизни он тоже будет носить амулеты — специальные браслеты, снимаемые только во время работы. Катализатор в таких браслетах внешне ничем не отличается от обычного человека.

В Саванне же «третья душа» считается благословением Великого духа, и ограничивать ее считается непозволительным. Это приносит окружающим известные неприятности, но они воспринимаются как необходимые издержки. Кроме того, знахари обычно живут на отшибе или кочуют в стороне от племени.

Материализация

Как и всем следующим навыкам, материализации в принципе может научиться любой варвар, если ему позволят это социальные условия и стечение обстоятельств. Но, как опять-таки и все следующие навыки, материализация обретает полную эффективность только в случае, если рядом с материализатором находится катализатор, или если один человек владеет обеими этими специальностями.

Материализаторы могут концентрировать магическую материю и использовать ее по своему усмотрению.

В обычном, некатализированном пространстве магической материи немного, и плотность ее даже в концентрированном виде не превышает плотности парусины. Тем не менее уже это позволяет материализатору использовать ее в своих целях. Так, например, слой материи может задержать удар шпаги или поможет приземлиться помягче.

Что именно сделать из аккумулированной материи, решает сам маг, никаких ограничений нет.

В присутствии катализаторов эти маги получают возможность сконцентрировать гораздо больший объем магической материи. Это позволяет им сделать из нее действительно все, что угодно, а плотность созданного объекта может быть примерно равна стали (при сохранении пластичности и даже прозрачности: внешне результаты заклинаний выглядят как горячий воздух). Клинок ее уже не пробьет, но мушкетная пуля — без проблем.

В любом случае маги имеют возможность не только формировать материю по своему вкусу, но и нагревать ее (или охлаждать), а также закреплять в пространстве в любом положении.

Наиболее яркое проявление этих возможностей — фантавские дирижабли. Летают они исключительно благодаря постоянно нагреваемым парусам и шарам из магической материи, а на каждом таком летающем корабле постоянно работает три-четыре материализатора, катализатор и

Примеры сложностей для материализации	
Сложность	Пример
2	Согреть руки/Охладить вино
5	Толкнуть человека сгустком «материи»
8	Укрыться магией от дождя
12	Сформировать магический хлыст
15	Отразить «материей» удар шпаги
20	Сбить человека с ног сгустком «материи»
30	Переплавить дужку замка
40	Сформировать «ступеньку», выдерживающую мага
50	Сформировать «клинок», прочный и острый, как шпага
60	Раскинуть в полете магический парашют

верификатор.

Витализация

Овладевшие этой дисциплиной могут использовать магическую материю в качестве витальной силы: наделять подобием жизни неживые объекты, усиливать жизнь в живых и ставить перед оживленным простейшие цели. Скажем, витализатор может ударить тростью по стулу, и стул начнет двигаться вперед. Он не побежит, т. е. не начнет перебирать деревянными ножками, но может взлететь или передвинуться в ту сторону и с той скоростью, с какой захочет маг.

В обычных условиях возможности мага ограничены четырьмя составляющими: витальностью, массой, скоростью и временем. Проще оживить живое (например, растущее дерево), чем неживое (например, доску), легкое (тот же стул), чем тяжелое (пушку), передвинуть медленно (со скоростью шага), чем быстро (со скоростью пули — быстрее в принципе невозможно), на пару минут, чем на час.

Но если витализатор работает в паре с катализатором, то он в значительной степени может игнорировать эти ограничения. Кроме того, он может воздействовать на созданные материализаторами предметы из магической материи — скажем, надуть магический парус или направить в нужную сторону раскаленный шар, сформированный материализатором.

Расчет сложности для витализации

Вес / Витальность	Перо или скрепка	Орех или пуля	Рыба или ботинок	Поросенок или стул	Деревце или рояль	Носорог или пушка
«Живое»	2	3	5	8	12	20
«Неживое»	3	5	8	10	15	25

Объект можно не только оживить, но и ускорить. Это увеличит сложность задачи.

Норма — скорость шага (сложность + 0). Ускорить объект можно до скорости бега (+ 5), полета птицы (+ 10), полета стрелы (+ 15) и даже пули (+ 20).

Другая важная сторона витализации — поддержание жизни. Витализатор не может исцелить человека, как фели-маг дневного круга. Но он может придать ему сил, так что больной доживет до операции или даже скорее выздоровеет. Именно усилиями групп витализаторов продлевается на столетия жизнь фантаврской политической элиты; благодаря ей же маги соединенного королевства и знахари саванны живут дольше обычных варваров, хотя и не столь впечатляюще — лет до 120.

Весьма вероятно, что жрицы Богини-Матери в своих обрядах используют элементы витализации, сами не отдавая себе в этом отчета (или, во всяком случае, не признавая этого официально).

Верификация

Считающаяся сложнейшей магической специальностью. Сложность, впрочем, не в техническом освоении навыка, а в необходимости тщательно учитывать последствия своих действий. Своими действиями верификатор делает потенциально возможное — точно возможным, или хотя бы увеличивает вероятность события. Скажем, обычный пистолет может совершить осечку, вероятность этого велика, но далека от стопроцентной. Верификатор заклинанием может сделать ее стопроцентной, и осечка непременно произойдет.

Границы этой их способности очевидны: невозможно сделать вероятным нечто принципиально невозможное. Если камень бросить вверх, он упадет, что бы ни делал верификатор. Но лишь до тех пор, пока рядом нет катализатора, отменяющего законы физики и здравого смысла. В этом случае способности верификатора резко возрастают, ведь в радиусе катализации теоретически возможным становится почти что угодно. Дальше все зависит от способностей верификатора: как бы ни был хорош катализатор рядом с ним, проще уронить на голову противнику кирпич, чем слона, потому что кирпичи в принципе падают с крыш куда чаще слонов.

Есть и одно, но очень принципиальное ограничение: верификатор не может вмешаться в свободу воли живого существа. Он может сделать, скажем, чтоб другому варвару под ногу попался камень. Но гарантировать, что варвар об этот камень споткнется, верификатор уже не может. То же касается любого живого существа, будь то лавикандец, рыба, зверь или птица.

Большинство верификаторов в Фантаврии — государственные чиновники и заверяют не только заклинания других магов (делая их более возможными и вероятными), но и государственные указы с судебными приговорами — уже не в качестве магов, а в качестве обычных бюрократов. Магической силы их решения не имеют, но гарантируют магократическую систему управления империей.

В Уолше и Наргейле, а так же на Юге верификация развита меньше всего и считается делом самых мудрых, так как маги Соединенного королевства, как и колдуны Юга, опасаются тех неучтенных эффектов, которые может повлечь изменение законов случайности. В Саванне верификацию практикуют заклинатели, и я не раз слышал от солдат, что пули попадают в воинов-ининивагов слишком редко, а осечки мушкетов в руках их противников происходят слишком часто, чтоб это могло происходить без колдовства. Впрочем, чего только не расскажут солдаты, проигравшие битву.

Сигнификация

Едва ли не наиболее популярная среди жителей Соединенного королевства и Фантаврии специальность магов. Сами по себе сигнификаторы (если только они не владеют другими магическими специальностями) ничего особенного не могут. Однако им по силам связать готовое магическое заклинание, созданное другим магом или ими самими при помощи другого направления магии, с изображенным на физической материи символом. Таким образом можно создавать амулеты, что делают маги во всем мире. Или же, как поступают фантаврцы, изготавливать маго-механические предметы. Или, наконец, как делают в Уолше и Наргейле, вырезать магические посохи.

Хороший пример такого предмета — фантавские офицерские пистолеты. Пороховое оружие несовершенно: оно промокает, дает осечки. Но сигнификатор может привязать к пистолету заклинание материализатора, которое будет выталкивать пули из ствола без пороха. Это не делает

Примеры сложностей для верификации	
Сложность	Пример
2	Предопределить сторону падения монеты
5	«Сломать» сгнившую доску под весом противника
8	Задуть свечу случайным порывом ветра
12	Сделать осечку пороховому пистолету
15	Сломать спицу колеса кареты
20	Отвести пулю в сторону за счет разброса выстрела
30	Ударить в мачту молнией во время грозы
40	Сделать вино в непечатой бутылке вина скисшим
50	Устроить дождь из рыбы
60	Уронить клавишину на голову противнику

Примеры сложностей для сигнификации	
Сложность	Пример
2	Сделать магическую рогатку (при участии материализатора)
5	Сделать магический зонтик (при участии материализатора)
8	Сделать самозаводящиеся часы (при участии витализатора)
12	Сделать магический пистолет, не требующий пороха (при участии витализатора и материализатора)
15	Сделать магический посох, увеличивающий вероятность успеха заклинаний (при участии верификатора и присутствии катализатора)
20	Прикрепить к амулету заклинание остановки кровотечения (при участии витализатора и присутствии катализатора)
30	Закрепить постоянные магические паруса на дирижабле (при участии материализатора и присутствии катализатора)
40	Сделать самодвижущуюся повозку (при участии витализатора, материализатора и катализатора)
50	Сделать вечный двигатель (при участии верификатора, витализатора, материализатора и постоянном присутствии катализатора)
60	Прикрепить одноразовый пятиминутный «запас катализации» к перстню (при участии очень сильных катализатора и верификатора)

пистолет точней, но спасет его от осечек. Или можно привязать к тому же пистолету заклинание верификатора, гарантирующее, что лететь пуля будет строго по прямой. Это не значит, что пуля непременно попадет в цель, если эта цель живая: она может уклониться, не вовремя упасть и так далее. Но все же это лучше, чем доверяться неточному обычному огнестрельному оружию.

Предметы, созданные сигнификаторами, везде дороги. В Фантаврии они доступней, чем в других странах, но все равно только обеспеченные люди из третьего сословия, аристократии или духовенства могут позволить себе самозаводящиеся часы-луковицу, сделанную при помощи материализации, или тем более самодвижущуюся карету, не нуждающуюся в лошадях, созданную сигнификатором в паре с витализатором. В Соединенном королевстве такие вещи, как правило, остаются в собственности самих магов или самых богатых феодалов, на Юге они повсеместно под запретом, и лишь для богачей из Конфедерации городов Северного Амра обладание ими — вопрос статуса. Только в Саванне созданные сигнификаторами предметы не стоят ничего, потому что и денег нет в ходу: нужно лишь прийти к заклинателю из Трясущейся хижины, объяснить, зачем тебе амулет, и оказать ему

какую-то услугу.

Культура варваров: военное дело

История варваров есть история войн. Как я уже неоднократно говорил, варвары воюют постоянно; война определяет само существование власти (как в случае с шофетом), государства (например, Тейна) или даже всю жизнь человека (как, скажем, в Краведже). Разумеется, военное дело варваров, имея обширную почву для развития, приобрело весьма прихотливые формы.

Благодаря колоссальной интенсивности войн на Юге, именно военное искусство Фантаврии и обоих Амров считается передовым. По очевидным причинам наша военная наука варварам почти недоступна, краведжийская манера военных действий слишком специфична, а Соединенное Королевство просто не прошло подобного пути, оставшись вдали от южных мятежей и войн последних трех веков.

Военная наука же науки империи и царства — органичный результат промышленной революции. Хотя в Фантаврии сигнификация огнестрельного оружия появилась раньше, амрийские эксперименты с металлургией и порохом почти устранили качественный разрыв. Как фантаврцы, так и Священное царство сильны прежде всего стрелками, и обе стороны пошли по пути наращивания их числа в баталии; фантаврцы уже в состоянии выставить по одному аркебузиру на каждом трех

своих солдат. Разница в тактике.

Священное Царство, пользуясь большим индивидуальным искусством сесе и весьма дальнобойными мушкетами своего производства, сохраняет строй колоннами, практикуя так называемую «улитку» — циклическую смену стрелковых шеренг для перезарядки. Пикинеры (преимущественно наемные североамрийцы и уолшцы или рекруты) играют роль основной ударной силы.

Фантаврия же, пользуясь резко сокращенным магией временем перезарядки, начала переходить к выстраиванию стрелковых линий в четыре, а то и в две шеренги, прикрывая их от кавалерии небольшими пехотными баталиями. Это, конечно, сильно повышает эффективность огня, однако, как не раз указывал мне наш военный атташе, предъявляет жесткие требования к месту боя и не способствует такому привычному для сесе сосредоточенному огню, к тому же навязывая пикинерам более пассивную роль. Преодолеть эти недостатки призвана специфическая фантаврская конница, рейтары — также ориентированная на огнестрельное оружие, в нашем случае кавалерийские пистолы. Тяжелая конница, похожая на нашу, у них тоже есть, именуется кирасирами — но в клинковом бою она проигрывает и лавикандской тяжелой коннице, и кавалеристам Священного Царства, не говоря уже о наргейльских рыцарях. Кроме того пока что о массовом вооружении солдат магическим оружием говорить не приходится: это норма только для лучших полков.

У Священного Царства интересно отметить верховых великих ящеров, своего рода сверхтяжелую конницу. В военном искусстве Священного Царства они призваны выполнять ту же роль, что рейтары — обеспечивать прорыв строя массивным ударом. Это действительно мощные и страшные в бою звери, но встречаются не так часто.

Артиллерия у обеих упомянутых сторон находится примерно на одном уровне (точно так же магию компенсирует более развитая техника) и весьма эффективна при упомянутых боевых порядках.

О флоте Священного Царства мне не известно практически ничего — он базируется на Рамоцву и в текущее время приоритетной статьей расходов не является. Флот же Фантаврии, как показал Терлесский Инцидент, успешно переносит элементы линейной тактики на море, что, на мой непросвещенный взгляд, стоило бы изучить. На данный момент и по численности, и по снаряжению, и по подготовке команд фантаврский флот остается лучшим в мире — настолько, что никто всерьез не может и помышлять о победе над ним.

Тейн, имея в качестве соперников либо ининивагов, либо нашу доблестную армию, от развития тяжелой пехоты попросту отказался: против дикарей не нужно, против брэ — бесполезно. От тяжелой конницы, за исключением, разумеется, великих ящеров, тейнцы тоже отказались в пользу неприхотливых и очень хороших краведжийских наемников. Как конные стрелки, так и гусары Краведжи отлично умеют воевать с бойцами саванны, да и против лавикандцев не раз применялись с большим успехом.

Тейнская пехота, прежде всего, мобильна — кстати, высшей оценки и детального осмысления заслуживает организация обозной службы. Великолепная дисциплина и идеологическая подготовка тейнской армии позволяет активно использовать и хорошо известные тейнцам амрийские наработки, и успешно обороняться в рассыпном строю, но главная цель пехоты — поддержка и развитие прорыва.

Сам же прорыв, помимо активного использования хорошей конницы, обеспечивается прежде всего спецсредствами — Стальной гвардией и редкими, но смертоносными подвижными крепостями, насыщенными артиллерией подобно фантаврскому галеону. Согласно добытым сведениям,

некогда в армии Тейна был актуален спор о применении специальных средств либо как инструмента поддержки пехоты (так сейчас используются великие ящеры), либо массированно. Победила, похоже, концепция концентрированного применения. Окончательно это стало ясно после окружения

**Иерархия офицерских званий, принятая в варварских странах
(в сравнении с упрощенной схемой лавикандских рангов)**

Фантаврская империя	Священное царство	Республика Тейн	Лавикандская империя
Фельдмаршал/Адмирал флота	Шофет	Диктаторы	Великий стратег
Генерал/Адмирал	Алуф	Маршал	Эртовик
Генерал-лейтенант/ Вице-адмирал		Дивизионный генерал	Действительный генерал
Генерал-майор/Шаутбенахт	Генерал-инспектор	Корпусной генерал	Командующий корпуса
Полковник-коммендант/ Командор	Бригадир	Бригадир/Канцлер секции защиты	Бригадир
Полковник/Капитан тер зее	Первый сотник/Капитан сесе шофета	Полубригадир/Приват-капитан	Полковник
Майор/Лейтенант 1 класса	Сотник	Глава батальона/Адъютант-офицер	Сотник
Капитан/ Лейтенант 2 класса	Первый десятник/Десятник сесе шофета	Капитан/Аспирант-офицер	Полусотник
Лейтенант/Лейтенант 3 класса	Десятник	Тененте/Военный лицензиат	Десятник
Фенрих/Мичман	Знаменосец/Сесе шофета	Алфериш/Бакалавр тактики	Кадет
Сержант/Боцман	Свободный солдат	Фурьер	Ветеран
Солдат/Матрос	Солдат	Солдат	Солдат

наших южных частей: именно так, собственно, оно и было достигнуто.

Морским флотом Тейн, можно сказать, уже не располагает. Речной не стоит особенного упоминания.

Все три упомянутых государства активно используют воздухоплавательные аппараты, и если у Священного царства имеются только воздушные шары, сильно упрощающие разведку и корректировку артиллерийского огня, то Тейн и Фантаврия давно уже овладели дирижаблями. Наши драконы, разумеется, куда маневренней, но в последние годы дирижабли Фантаврии уже превосходят драконов в огневой мощи. Увы, в ближайшее время она будет только возрастать.

Что касается Соединенного Королевства, то с военной точки зрения оно куда менее интересно. Несмотря на то, что искусство наргейльского рыцаря и наргейльского же лучника все еще велико, а грифонриттеры остаются наиболее мобильными из доступных в мире войск, само по себе военное искусство и конкретно военное планирование в местных сухопутных войсках зашло в окончательный тупик. Флот еще достаточно компетентен: он ориентируется на фантаврскую военную мысль. Но королевская армия просто слишком долго простаивала, занимаясь лишь подавлением кре-

стьянских войн и баронских мятежей. Вследствие этого, Королевство, например, просто не выработало схемы взаимодействия своей безусловно отличной рыцарской конницы со стрелками, хотя наргейльских лучников высоко ценят как в городах королевства, так и за его пределами. Уолшские наемники на Юге как правило сражаются в духе североамрийской военной школы, но, к счастью для нас, не передают этот опыт на родину. Так что, как уже сейчас шутят в нашем Генштабе, гражданская война в Наргейле будет не только печальным, но еще и довольно унылым зрелищем.

Военное искусство Северного Амра, как закономерный продукт уже его внутреннего конфликта, рассмотрено в главе о Северном Амре, в разделе о наемниках. То же отчасти относится и к ининивагам, хотя тут наши сведения довольно, опять же, скудны.

Культура варваров: быт

Разумеется, описать во всех деталях бытовую жизнь варваров невозможно. Но я постараюсь очертить ее важнейшие стороны: традиционные блюда, одежду, игры и развлечения.

Кухня

Самое удивительное в кухне варварских народов для лавикандца — практически полное отсутствие в ней риса. Лишь в Священном царстве рис едят сколько-то регулярно, однако даже там он воспринимается не как основное блюда, а как «гарнир» — добавка к еде. Вторая поражающая особенность — обильное употребление варварами мяса. Если в Империи оно как раз являет собой лишь добавку к еде и, мелко покрошенное, разнообразит вкус риса, то в варварских странах правильным считается есть мясо огромными кусками: до того большими, что их приходится прямо во время еды резать ножом.

Разумеется, позволить себе свежее мясо в таких количествах могут лишь богатые люди. Особенно поражают пиры в Уолше и Наргейле, где стол может ломиться от мяса и птицы, а жир поглощаемых блюд течет прямо по рукам. (Варвары не используют палочек для еды, ограничиваясь только ножами и ложками; лишь в Священном царстве в последнее время появился новый прибор, который называется вилка — нечто вроде маленького трезубца, на который удобно насаживать куски того же мяса). Впрочем, в Фантаврии, Одзонге и прибрежных городах Северного Амра мясо заметно уступает рыбе, которой очень богаты местные моря.

Бедные люди, однако, не могут себе позволить такой роскоши. Обычная их кухня — каши из зерна, репа, дешевые фрукты (в Священном царстве, расположенном южнее, как и более северном горном Уолше, климат холодней, а потому и фруктов меньше). Из мяса они могут позволить себе только солонину, особенно распространенную в Фантаврии. Зато варвары, подобно лавикандским фели, охотно пьют молоко и едят молочные продукты. В общем, это доступно даже небогатым людям.

Напитки

Вообще напитки варваров не могут не удивлять. Чай, как правило, лавикандский, здесь пьют редко, и только состоятельные люди. Только в Тейне, долгие века бывшем колонией Империи, чай прижился и выращивается. В остальном же варварском мире всем прочим напиткам предпочитают какао (иначе называемое горячим шоколадом), делаемое из особых зерен-бобов. Существуют десятки видов какао — отчасти это можно сравнить с Имперской культурой разведения чая. В любом большом варварском городе можно найти особые заведения — кондитерские (нечто вроде привыч-

ных нам чайных). В них подают какао и сладости, но главное не это: кондитерские служат местом общения, политических споров и даже, если речь идет о дорогих заведениях, выставок произведений искусства.

Из крепких напитков варвары пьют несколько сортов пива, которое отличается от привычного нам просяного. Вина, как в Империи, составляют достояние богатых людей. Надо сказать, что вин лучших, чем уолшские, мне пробовать не случилось, да и виноделы Священного царства на диво хороши. Возможно, вино — единственная часть варварской кухни, превосходящая Имперскую.

Кроме того, варвары используют для приготовления хмельных напитков процесс перегонки, который в Империи применяется только фармацевтами. Благодаря этому в варварском мире распространены очень крепкие напитки: делаемый из сахара ром, можжевельный фантаврский йеневер, тейнские крепленые вина, наргейльские травяные настойки. Лишь в Священном царстве, где вино пьется всеми, включая последних бедняков, спирт принято не добавлять, а добывать из самого вина: путем нескольких дистилляций и долгого хранения в особых условиях получается знаменитый крепкий напиток «багрим», названный в честь провинции, где его придумали.

Курение и наркотики

Как и лавикандцы, многие варвары любят курить травы. В первую очередь это «табак», который много выращивают в Тейне, Краведже и Священном царстве. Табак курят в трубках, свернув листья в «сигары». Среди состоятельных людей, однако, больше всего распространен нюхательный табак: маленькими порциями его закладывают в нос (лавикандцам, особенно худдам, ни в коем случае не стоит этого повторять!), что вызывает легкое головокружение, сменяющееся бодростью. Однако, как и все такого рода вещества, нюхательный табак вреден для здоровья.

Как это ни удивительно, варвары почти не знают и не используют опиума, являющегося бичом нашей Империи. Но вместо этого многие из них принимают гашиш в таблетках или в виде «давамеска» — своеобразной смеси наркотика со специями.

Особо нужно сказать о веществе, которое называется «ибога» и делается из одноименного растения. В культе Богини-Матери использование ибоги чрезвычайно распространено: практически все жрицы и, безусловно, все цаяды регулярно принимают ее: первые в качестве регулярного религиозного обряда в небольших количествах, вторые — в разнообразных смесях и иногда помногу. Кроме того раз в год, в канун Дня Разделения (подразумевается разделение дурных и хороших людей в конце времен) ибогу во время ритуала дают всем взрослым верующим. В небольших количествах ибога делает человека бодрее, внимательнее, ускоряет реакцию; в больших — вызывает видения. Однако даже в небольших дозах при регулярном приеме она, по всей видимости, вызывает привыкание, так что все цаяды без нее обходиться просто не могут. При неумеренном применении ибога может привести к смерти, но до этого мало кто доходит, так как она почти не продается: в быту желающие используют более простой и доступный гашиш.

Игры и развлечения

Жизнь варваров богата развлечениями разного рода, но большая их часть доступна только богатым людям. Это и охота, популярная среди аристократии и духовенства, и театр, вошедший в моду в городах, и балы, на которые тоже могут попасть лишь обеспеченные люди. Для большинства досуг остается однообразным: рыночные представления комедиантов, каранавалы, церковные проповеди и, для грамотных, книги. Они печатаются довольно большими тиражами и стоят хотя и не-

дешево, но доступно для сколько-то обеспеченных горожан.

Есть, разумеется, и игры. Наиболее популярная из них — малишпэл, командная игра, суть которой в забивании мяча в специальные ворота при помощи особых молотков на длинных ручках. Хорошо играют в малишпэл немногие, но желающих посмотреть на игру профессионалов всегда множество. Больше собирают только популярные в Священном царстве бои рабов, быков или ящеров. В Одзонге тоже есть арена, на которой состязаются животные: официальных боев рабов за пределами Священного царства не проводят.

Из спокойных игр популярны манкала и карты: и то, и другое не столько игры, сколько то, чем играют. Карты — специальные квадраты из бумаги с картинками, манкала — набор камней и специальных досок с лунками. Игр же как таковых, и карточных, и манкальных, существует множество. Многие, конечно же, играют в кости, а интеллектуалы хорошо знают мятед: это все та же привычная нам лавикандская неторопливая игра с фигурами — варварская версия правил практически не отличается, так что иногда устраиваются даже соревнования с участием лавикандцев.

В целом варварская культура поражает прежде всего своей суетливой скоростью, обилием ярких красок и сильных, нескрываемых эмоций. С непривычки жителю нашей Империи сложно это понять: почти все варвары кажутся чудовищно невоспитанными, слишком эмоциональными и грубыми. Отчасти это действительно так, но отчасти — проистекает из их культуры и обычаев. И как бы ни были варварские традиции странны для нас, дипломат не должен отворачиваться от них: знание противника и союзника невозможно без понимания его привычек.

Заключение

Через несколько дней я покидаю княжество. Ставке штаба Южного фронта нужен опытный дипломат, а в нашем дипломатическом корпусе не нашлось никого, чей опыт работы на Юге был бы сопоставим с моим.

Не могу сказать, что уезжаю с легким сердцем: все же я отдал Одзонгу полтора века моей жизни. Утешает меня то, что я все же успеваю передать хотя бы часть своего опыта тем, кто будет работать в княжестве после меня. Это небольшое изыскание о варварских культурах и секретные документы, переданные мной в ведомство и не подлежащие воспроизведению здесь, послужат — я надеюсь! — основой для моего преемника и всех тех, кто захочет вести дела в Одзонге.

Напоследок позволю себе высказать некоторые соображения о том, какую политику стоит вести в княжестве нам.

Прежде всего, решительно и однозначно нужно отказаться от любых планов по завоеванию княжества. При всей привлекательности местного порта, стратегические выгоды от обладания им не перевесят чудовищного дипломатического, а в скором времени и военного кризиса, который неизбежно повлечет за собой аннексия Одзонга нашей Империей.

Не следует, как мне кажется, и участвовать в местной политике прямо. Империя должна оставаться выше конфликтов Диранов и Гбенро, цеховых корпораций и местной преступности. Пусть эти игры варваров останутся беспечным мельтешением, каковым они и являются. Интересы Империи не терпят спешки: если в чем-то мы можем выиграть у короткоживущих варваров, то в способности планировать на десятилетия вперед. Не следует уступать это преимущество ради сиюминутных интриг.

Одзонг — место больших возможностей для дипломатии, и их нужно использовать с умом. Не размениваясь на отвлекающие мелочи, сконцентрировать свой интерес стоит на двух великих державах и их политике. Речь идет, конечно, о Фантаврии и Священном царстве. Несмотря на нынешнюю мирную ситуацию, я рассматриваю будущую войну с царством как единственную возможную вероятность. К этому ведет и экспансионистская политика шофетов, и законное желание нашей Империи вернуть утраченные мятежные земли на Юге. Оставшееся время — а счет идет самое большее на несколько десятилетий — необходимо потратить на всемерное ослабление позиций Священного царства.

Прежде всего это означает поддержку сепаратизма в Лудалибе, помощь северным городам Конфедерации, налаживание взаимоотношений с фантаврской Армией, а не Флотом. Быть может, стоит рассмотреть возможность подкупа (тем или иным способом) племен саванных ининивагов. Мне последний план реализовать не удалось, но, может быть, мой преемник окажется более умен и удачлив.

В то же время важно понимать, что ослабление Священного царства народов Амра неизбежно повлечет за собой усиление Фантаврской империи. Это тоже может быть опасно для нашего отечества. А значит необходимо уравновесить все вышеназванные действия столь же аккуратным ослаблением нашего западного соседа. Не будучи компетентен в северо-западной политике, я могу лишь несмело предложить поддержку антифантаврских фракций Соединенного королевства и очень осторожную помощь вёлеландским сепаратистам.

Разумеется, все эти действия — как антифантаврские, так и антиамрийские — следует осу-

ществлять очень постепенно и незаметно, но с большим тщанием. Как ни странно это прозвучит, но, возможно, именно в маленьком Одзонге сейчас решается будущее великих держав на несколько десятилетий, а то и на столетие вперед.

Полномочный консул Лавикандской империи в княжестве Одзонг

Биру-ан-Гоу

452 год правления IV династии Худдов

Дополнительный материал 1: общие сведения о мире

Почтенный дипломат Биру-ан-Гоу составил весьма подробный отчет о положении стран его мира, населенных людьми. Наш перевод этого текста, снабженный авторскими комментариями и нашими таблицами, вы могли прочитать выше. Но, по понятным причинам, Биру-ан-Гоу ничего не сказал о самом том мире, в котором описанные им страны расположены. Этот недостаток его труда придется восполнить нам.

Как уже без сомнения поняли все читатели, мир Лавикандии и варварских стран — один и тот же. В связи с этим тех, кто хочет получить детальную информацию о сеттинге, мы отсылаем к «Книге игрока» и «Книге империи». Но самые базовые сведения для удобства игроков приведем и тут, снабдив их ссылками.

Сведения о планете

Жители этого мира называют его «Земля и вода». Земля и вода — планета, размером несколько превышающая нашу Землю. Она вращается вокруг своего Солнца — звезды аналогичного нашему Солнцу спектрального класса (G2V). Местные жители, разумеется, ничего о спектральных классах не знают. Образованные люди уже знают о том, что Земля и вода вращаются вокруг Солнца, а не наоборот; обе крупные варварские религии (Кульст Богини и Кульст Трех) этот факт отрицают — цаяды культа Богини могут даже счесть гелиоцентрические представления опасной ересью.

Вокруг Земли и воды вращается один большой естественный спутник («Луна»), размером чуть больше нашей Луны, и один очень маленький, едва заметный («Инфанс»). Подробнее см. Главу о природе в «Книге империи».

Внимание!

Оборот «Земли и воды» вокруг своей оси длится дольше, поэтому сутки длятся не 24, а 36 часов. Как и у нас, в часе 60 минут по 60 секунд в каждой. В году 367 дней. У варваров есть три календаря — Уолшский, Амрийский и Тейнский. Первые два делят год на 12 месяцев разной длины, Тейнский (по образцу Лавикандского) на 13 по 28 дней + 3 праздничных дня.

Климат

Регион нашей игры расположен в центральной зоне Земли и воды. Через территорию Фантаврии и Лавикандии проходит экватор планеты, наиболее отдаленные от него регионы северного Уолша, южного Амра, Саванны и Краведжи — где-то в пределах 30-х широт. В связи с этим климат в любой из варварских стран очень теплый. Сколько-то холодно зимой только в Уолше и Краведже, причем скорее из-за гор, чем из-за удаленности от экватора, и в Саванне из-за резко-континентального климата. Снег встречается и на самых высоких вершинах Фантаврского хребта, но большая часть варваров все же никогда снега не видела. Перепад температур между ночью и днем тоже, как правило, невелик. Климат в Одзонге примерно можно сравнить с климатом земной южной Флориды (в районе, скажем, Майами): влажный, но теплый. Даже летом температура там редко опускается ниже 20 градусов Цельсия. Обращаем ваше внимание на то, что Одзонг, как и все варварские

государства кроме Фантаврии и Соединенного королевства, находится в южном полушарии планеты, что соответствующим образом влияет и на погоду.

Животный мир

Животный мир, соответственно, напоминает экваториальный, субэкваториальный и тропический пояса нашей планеты. Для Саванны и Тейна можно использовать животный мир африканской саванны, для Наргейла и Северного Амра — влажных тропических лесов, для Священного царства — тех же животных саванны, а так же сельвы и гилеи, для Уошла и Краведжи — фауну субтропических лесов и высокогорий, для Фантаврии — экваториального региона Латинской Америки. Благодаря культурному обмену, во всех регионах варварского мира разводят лошадей, коров, овец и коз, хотя в Фантаврии на шерсть в основном используют альпак.

Чрезвычайно важно то, что на побережье Южного континента (в Тейне, Одзонге, фантаврских колониях) практически не встречаются животные, соответствующие лавикандским домам — они там давно уничтожены поголовно. В Священном царстве и саванне они встречаются, но гораздо реже. Это, соответственно, все собачьи, кошачьи, медвежьи, вообще все млекопитающие хищники, обезьяньи и подавляющее большинство грызунов. (Точный список см. в «Книге игрока» и «Книге домов»). Однако они встречаются в Фантаврии и Соединенном королевстве с той же частотой, что и в нашем мире. На Юге их, как и в Лавикандии, заменило множество разнообразных земноводных, пресмыкающихся и насекомых.

На Земле и воде водятся некоторые животные, которых нет в нашем мире. Прежде всего это драконы (встречаются в дикой природе крайне редко, но активно используются лавикандцами для перевозок — как самолеты), грифоны (дикие встречаются в уолшских горах, домашние приручены — см. главу про Уолш и Наргейл) и великие ящеры (нечто вроде некрупных, чуть выше лошади, тираннозавров или таброзавров), на которых иногда ездят верхом аристократы стран Южного континента. Помимо них на Юге водятся крупные хищные нелетающие птицы (в нашем мире уже не встречающиеся), просто некоторые очень крупные птицы и огромное количество земноводных, пресмыкающихся и насекомых, занимающих ниши грызунов и мелких хищников. Подробнее о животном мире см. главу о природе «Книги империи».

Обитатели Земли и воды

На планете живет три разумных вида (или восемь, если считать лавикандцев шестью видами, а не одним). Это, соответственно,

1. Люди. Им и была посвящена эта книга. Они биологически предельно близки жителям нашего мира. Известную часть Земли и воды населяют расы, внешне напоминающие европеоидов (Уолш и Наргейл, Фантаврия, остров Син, частично — Северный Амр) и американоидов (в той или иной степени все государства Юга). Так же где-то южнее живут люди, напоминающие негроидов или дравидов, но достоверной информацией о них никто из персонажей игры не обладает.

2. Лавикандцы. Сами они себя тоже называют людьми, а привычных нам людей — варварами. Внешне они похожи на антропоморфных животных. Культура их специфична, напоминает прежде всего культуры Дальнего Востока, но не только их. Практически никто из «варваров» в Лавикандской империи не был, но лавикандских дипломатов или купцов видели многие. Подробнее о лавикандцах вы можете узнать в наших «Книге игрока», «Книге домов» и «Книге империи».

3. Морорцы. В обозримой части мира они представлены только как туземцы лавикандских ко-

лоний, а в этой нашей книге практически не упоминаются. Морорцы выглядят как очень низко-рослые смуглые люди — напоминают пигмеев или туземцев Амазонии. Биологически они люди, но люди как род, а не как вид: это самостоятельный вид, приходящийся «людям» Земли и воды родственным в той же степени, в какой неандертальцы были родственны кроманьонцам. Общее потомство у них возможно, морорцы построили свои интересные (хотя куда менее развитые) культуры, но все же биологически они отличны от людей. В варварских странах морорцы не встречаются, увидеть их можно только вместе с лавикандцами, которых они сопровождают. Подробнее о морорских культурах см. «Книгу империи».

Помимо трех этих видов на Земле и воде живет еще два типа существ, которых условно можно назвать разумными: это духи мест и демоны. Встречаются они крайне редко, хотя в целом можно сказать, что в варварских странах духов мест меньше, чем в Лавикандии, а демонов — больше, и встречаются они регулярней. И все равно, 99% варваров никогда не видели и даже не ощущали присутствия духов мест — исключая только заклинателей из саванны, которые с духами регулярно общаются. И 99,9% варваров никогда не сталкивались с демонами (что скорее хорошо, нежели плохо). И о тех, и о других можно прочесть в главе о Небе «Книги империи».

Магия

И у людей-«варваров» и у людей-«лавикандцев» есть своя магия. Они не похожи друг на друга и не имеют между собой никакой связи. Никто из лавикандцев не может освоить магию варваров, никто из варваров не может научиться магии лавикандцев. Единственное, что объединяет два этих рода магии — отсутствие в них мистической составляющей (см. ниже).

Подробнее о магии лавикандцев можно прочесть в главе о Фели «Книги игрока». Впрочем, практически никто из варваров никогда не видел живого фели и, следовательно, не представляет себе лавикандской магии даже в общих чертах.

У морорцев магии нет — во всяком случае никто ничего о ней не слышал.

Чего нет на Земле и воде

В отличие от многих вымышленных миров Земля и вода совершенно лишены некоторых характерных фантастических или фэнтезийных черт. Прежде всего это

1. Мистика. Разумеется, среди варваров и лавикандцев встречаются люди, склонные к мистицизму. Однако никакая мистика, даже если они очень сильно в нее верят, не работает на самом деле. Единственным, но очень умеренным исключением является способность предсказывать будущее путем толкования снов. (Но никак иначе!). В Лавикандии на это способны Лока, причем очень точно (см. главу о Лока в «Книге домов»). В варварских странах жрицы Богини при употреблении наркотика-ибоги иногда могут вызвать у себя вещие сны, однако толковать их достоверно не умеют (это значит, что мастер может описать такому игроку путанный символический сон, но трактовать его игроку придется самостоятельно, без использования каких-то специальных навыков). Отчасти то же могут делать и саванные заклинатели. Все остальная мистика не работает ни при каких обстоятельствах.

2. «Работающая» религия. Аналогично: почти все варвары (лавикандцы, морорцы) верят в высшие силы и их участие в жизни смертных. Однако если на самом деле высшие силы и существуют, они никоим образом не дают о себе знать и никак не влияют на жизнь верующих — даже если это праведники, святые или фанатики. Это не мешает верить, однако мастер и игроки должны учи-

тывать отсутствие практического эффекта от религий Земли и воды. В некоторых обстоятельствах мертвые могут превращаться в духов, нечто вроде привидений. Но они не способны говорить, ничего не могут важного сообщить людям и встречаются чрезвычайно редко. Хотя варвары (как и лавикандцы) верят и во многую другую нечисть вроде вампиров или оборотней, на самом деле на Земле и воде никто из них не встречается. (Подробнее об этом см. «Книгу империи»).

3. Замыслы высших сил вообще. Даже демоны не являются высшей силой, так как не обладают свободой воли: они лишь функция для выполнения определенного символического ряда. Никаких собственных желаний или замыслов по поводу людей они не испытывают, а лишь выполняют предназначение, на которое фактически «запрограммированы». Ни в коем разе они не являются злом или добром, хотя некоторые их действия могут быть по случайности опасны или благоприятны для людей. Духи мест ограниченной свободой воли обладают, но совершенно не интересуются людьми, если им не докучать. Если докучать, они могут доставить неприятности, но в пределах естественных природных явлений, не более того. И те, и другие действительно встречаются крайне редко, и от себя мы можем посоветовать мастерам не использовать их в модулях, а игрокам — не включать эпизоды с их участием в биографии своих персонажей.

4. Развитые технологии. В настоящий момент никто на Земле и воде не в состоянии сделать ничего технологически более сложного, чем описанные в этой книге изобретения. Парового двигателя нет и в ближайшее время не появится¹⁵.

Так или иначе, на «Земле и воде» есть масса всего интересного и необычного — как описанного нами в других книгах или на сайте, так и того, что предстоит выдумать вам самим.

¹⁵ Для мастеров отметим еще три важных особенности, касающиеся скорее несходства «Земли и воды» с популярными ролевыми сеттингами:

5. Контакты с иными мирами. На «Землю и воду» нельзя попасть извне никаким образом: ни магическим, ни технологическим. Она представляет собой мир в себе, совершенно замкнутый и автономный от реального или любого иного вымышленного.

6. Активные древние цивилизации. Если не считать таковой Лавикандию, то на Земле и воде нет активных следов древних цивилизаций. Сама такая цивилизация некогда была, но это было очень давно, больше двадцати тысяч лет назад, и сейчас от нее осталось очень мало. И то, что осталось, не имеет никакого практического смысла и, как правило, лежит на глубине в десяток метров под землей. По тем же причинам нет и руин древней цивилизации. Т.е. они есть, но сначала их придется раскопать археологам.

7. Иные разумные виды или «расы». Ничего такого нет: ни эльфов, ни орков, ни прочих им подобных. Так же нигде больше в мире не встречаются иные антропоморфные животные, кроме обитателей Лавикандской империи или приехавших оттуда. Другие люди и «морорцы» встречаться могут, однако это — дело наших будущих книг. Надеемся, что мы их напишем.

Дополнительный материал 2: краткие сведения о системе

Более полный рассказ о системе нашей игры, как и некоторое количество деталей к ней вы можете найти в соответствующей главе «Книги игрока» и в «Справочнике мастера». Тем не менее мы решили, что некоторые базовые и необходимые моменты системы стоит осветить здесь, чтобы облегчить жизнь тем игрокам, которые сразу хотят взяться за роли «варваров», а не лавикандцев.

Сразу отметим, что если эта система представляется вам неудачной, вы можете — при известной переработке — заменить ее на любую другую.

Как создать персонажа?

Придумать его, опираясь на наш рассказ выше. А потом описать его умения и привычки при помощи системы навыков. Все (более-менее) возможные навыки перечислены в следующей главе. В каждом навыке вы можете взять от 1 до 10 пунктов (в редчайших случаях и строго по согласованию мастера — до 12 пунктов). Каждый пункт будет стоить несколько очков — от 1 до 4, в зависимости от того, насколько этот навык а) редкий и б) сложный в освоении. Если вам и вашему мастеру кажется, что каких-то навыков не хватает — выдумайте их вместе¹⁶.

Имеющиеся у вас очки равны числу лет вашего персонажа, умноженным на четыре. Т.е. если вашему персонажу 30 лет, то у вас есть 120 очков. Распределяйте их как хотите, только согласуйте потом результат с мастером и помните, что у любого персонажа помимо профессиональных навыков есть еще хобби, увлечения, образование. На первый взгляд эти навыки могут показаться бесполезными, но а) дело тут не в пользе, а в психологическом портрете персонажа и б) на самом деле они вам пригодятся.

Что означают пункты?

Они отражают, насколько вы владеете тем или иным навыком.

1-2 пункта: вы ученик, только осваиваете это ремесло.

3-4 пункта: вы уже не ученик, но еще не мастер. Это уровень подмастерья в ремесленном навыке, простого, не хватающего звезд с неба солдата — в боевом, хорошего студента — в научном.

5-6 пунктов: вы крепкий профессионал в своем деле. Мастер кузнец или гончар, имеющий свою практику. Сержант или офицер, не расстающийся с оружием. Неплохой ученый.

7-8 пунктов: вы более чем профессионал, вы знаток в своем деле. Вы можете даже учить ему, и учить хорошо. На десять обычных профессионалов приходится один такой, как вы.

9-10 пунктов: вы дока и признанный авторитет. В вашей области для вас не осталось секретов, и даже более того, вы регулярно расширяете ее границы новыми методами, приемами, теориями. На вас равняются. Таких как вы — один на сотню, если не на тысячу.

11-12 пунктов: уровень ваших способностей и познаний далеко превышает все отпущенное большинству. Вы гений: Шекспир, Ньютон, Гендель, Лейбниц. Таких как вы — единицы во всем

¹⁶ Мы не советуем только выдумывать навыки, которые позволят вам бросать кубики вместо отыгрыша, т.е. навыки, заменяющие речь, ораторское искусство, процесс переговоров, убеждения, лжи и т.п. Это, если можно так сказать, идеология нашей игры: мы считаем, что эмоция и интеллект лучше всего выражаются в речи, и убрать ее из игры — значит лишить игру и прелести, и смысла.

мире.

Как навыки влияют на процесс игры?

Каждый раз, когда у мастера будет возникать сомнение, может ли ваш персонаж сделать что-либо (проехаться верхом, убить врага ударом шпаги, вылечить больного), вы сможете кинуть шестигранные кубики. Количество кубиков будет равняться количеству пунктов в подходящем по случаю навыке. Т.е. если у вас, скажем, 6 пунктов в «Фехтовании на шпагах», то вы бросите 6 кубиков.

Сложность действий

Разные действия имеют разный уровень сложности. Он устанавливается мастером. Ваша задача при броске кубиков — перебросить установленный им уровень. Чем выше результат вашего броска, тем лучше вы выполнили действия. Грубо говоря, если сложность задачи была 12, и вы выбросили на кубиках 12, то выполнили ее аккуратно и точно, но не более того. Если же вы выбросили 20, то выполнили задачу очень хорошо, если 30 — то блестяще.

Для удобства приведем примеры сложностей.

Примеры действий и их сложностей

Проехаться на лошади шагом (Верховая езда)	2
Расписаться под документом (Образование)	
Выковать подкову (Кузнец)	5
Начертить цилиндр (Копирование и графика)	
Определить местоположение корабля по звездам (Навигация)	7
Вспомнить основные датировки Великой Северной войны (История)	
Пересказать главу о творении (Толкование Книги пророчеств)	10
Заставить стул двигаться прямолинейно вперед (Витализация)	
<i>Нормальный уровень сложности для действий, требующих профессионализма</i>	
Провести операцию по удалению аппендикса (Хирургия)	12
Расколоть неизвестный математический шифр (Криптография)	
Подготовить лекцию по проблемам современной математики (Математика)	15
Прочитывать монолог Амледа из драмы «Амлед, принц Уолшский» (Познания в литературе)	
Создать проект виллы состоятельного купца (Архитектура)	20
Прикрепить к амулету заклинание остановки кровотечения (Сигнификация)	
Синтезировать лекарство от насморка (Ятрохимия)	25
Поставить в театре пьесу «Жизнь есть иллюзия» так, чтоб ценители получили удовольствие (Постановка)	
Посадить на землю пробитый и разваливающийся дирижабль (Воздухоплаватель)	30
Подготовить помещение к посольскому приему (Дворецкий)	
С двадцати шагов затушить свечку выстрелом из пистолета (Пистолет)	40
Вылечить умирающего от желтой лихорадки (Пробуждение жизни)	
Сделать заводного соловья (Механика при использовании сигнификации)	50
Понять, как следует вести себя, случайно встретив в борделе пьяного принца трона (Этикет)	
Написать гениальный венок сонетов (Поэзия)	60
Открыть принципиально новый физический закон (Натуральная физика)	

Модификаторы

Если по каким-то причинам вашему персонажу проще или сложнее выполнить обычное действие, мастер может добавить или отнять из результата вашего броска некое число (от 1 до 6, как правило). Например, если ваш персонаж ранен, ему сложнее фехтовать или ездить верхом; если он пьян, ему сложнее сосредоточиться и вспомнить нужный факт.

Физические способности

Все варвары (в отличие от лавикандцев) приблизительно равны друг другу по силе. Конечно, бывают люди несколько сильнее или ловчее, но разница эта редко так уж значительна. Никаких очков на это тратить не нужно, просто если вам интересно сыграть силача, скажите об этом мастеру. Он будет это учитывать и, возможно, будет добавлять вам модификатор +2 или +3 к некоторым чисто силовым действиям. Соответственно, если вы хотите сыграть человека очень слабого, очень ловкого, очень неловкого и так далее, вы тоже можете сказать об этом мастеру. Помните, что большая физическая сила или экстраординарная ловкость встречаются редко и могут иметь и свои отрицательные стороны (например, цирковой силач скорее всего будет неповоротливей и медленней многих обычных людей, а значит получит и отрицательные модификаторы тоже)¹⁷.

Удача

В некоторых случаях, если вы не обладаете специальным навыком, вы можете бросить два кубика удачи. Результат равняется взятому вами уровню сложности, т.е. если уровень сложности задачи превышает 12, вы ни при каких обстоятельствах не сможете решить ее при помощи удачи.

Скажем, стреляя из пистолета, вы можете попасть в мишень на расстояние 10 шагов, даже если не владеете навыком стрельбы. Сложность этого действия равна 12, так что у вас есть шанс попасть, выстрелив «на удачу» (и кинув, соответственно, кубики удачи). Но попасть в ту же мишень на расстоянии 20 шагов вы уже не сможете, потому что сложность этого действия равна 25, а столько очков на двух кубиках удачи выбросить невозможно.

В Фантавии, Уолше, Наргейле и — несколько реже — Северном Амре довольно популярны повышающие удачу амулеты, изготовленные магами-сигнификаторами (модификатор к броску удачи +2 или +3) — стоят они недешево, но могут иногда немного изменить ход случайностей в вашу пользу.

Но нужно помнить, что удачу можно кидать не во всех случаях: скажем, никакая удача не позволит вам провести полостную операцию или поднять в воздух дирижабль, это можно либо уметь, либо не уметь.

Сражения и драки

Гораздо более подробный рассказ о принципах сражения вы можете найти в соответствующей главе «Книги игрока». Здесь мы приводим сжатое описание наиболее необходимых составляющих в виде вопросов и ответов.

Как происходит сражение персонажей?

Вы описываете действия своего персонажа в следующем раунде (т.е. в следующие 30 секунд) и кидаете кубики подходящего боевого навыка. Ваш противник (игрок или мастер, если это мастерский персонаж) делает то же. Тот, у кого выпадает больше, выигрывает раунд, а его персонаж наносит противнику ранение.

Ранения бывают нескольких типов.

¹⁷ Для мастера: маловероятно, что в вашем модуле варварам и лавикандцам придется померяться физическими силами. Но если это все же произойдет, то исходить надо из такого соображения: худды, фели, кафа и сильные гегра примерно равны варварам по силе, маленькие гегра — слабее, катарир могут быть сравнены только с самыми сильными варварами, а брэ безусловно значительно сильнее любого из варваров. Кроме того кафа, фели и вертки гегра существенно ловчее большинства варваров.

Царапины

Если результат вашего броска больше, чем у «противника», на 1-2 очка, ваш персонаж нанес персонажу-противнику царапину. Это не вредит здоровью и не мешает жить, но может сбить его концентрацию и заставит перейти в следующем раунде в глухую оборону, чтоб собраться с силами. Атаковать в следующем раунде он не сможет, что выгодно для вас.

Легкие раны

Если вы выбросили на 3-9 очков больше, результатом будет легкая рана у персонажа-противника. Одна легкая рана не скажется на здоровье критически, но может помешать сражаться (мастер имеет право наложить отрицательный модификатор на действия раненного персонажа). Три легких раны приведут к обмороку у подавляющего большинства варваров. Обморок наступит на следующий раунд после получения третьей легкой раны.

Глубокие раны

Если результат вашего броска больше 10 очков или более, персонаж-противник получит глубокую рану. На следующий раунд после этого он потеряет сознание, если только он не использует какие-то стимуляторы (фактически это делают только южные жрецы-цаяды), его не поддерживает маг-витализатор или он не является невероятным силачем. Но даже в этих случаях больше трех глубоких ран он не перенесет и после получения третьей скорее всего просто умрет.

Смертельные раны

Наконец, если результат вашего броска больше на 15 очков или более, ваш герой может просто убить своего противника на месте.

Разумеется, если вы не хотите серьезных последствий, то можете заявить об этом мастеру. Ничто не мешает перебросить «противника» на 15 очков, но нанести ему только царапину.

Сколько длится раунд?

Полминуты. Это довольно долго, за полминуты можно сделать массу действий — можете попробовать сами. Поэтому в начале раунда вы даете заявку не на одно конкретное действие, а на их последовательность (т.е. «я хочу атаковать и убить его», или «я провожу серию атак», а не «я делаю финт шпагой»). Если вам с мастером понравится эта идея, то можно сначала кидать кубики, а потом уже описывать получившийся результат.

Как рассчитывается стрельба?

Так же за раунд вы можете выстрелить из дальнобойного оружия. Из лука — один раз за каждые два пункта в навыке (т.е. если у вас 10 пунктов в Стрельбе из лука, то за раунд вы можете выпустить 5 стрел, но каждый выстрел бросается отдельно).

Из огнестрельного одноствольного оружия — сделать один выстрел раз в два раунда, потом два или более раундов требуется на перезарядку. Из довольно редкого огнестрельного многоствольного оружия можно выстрелить за раунд столько раз, сколько у оружия стволов (их крайне редко больше трех). Каждый выстрел считается отдельно.

Важно! Когда ваш персонаж стреляет по мишени из огнестрельного оружия, даже если эта мишень живой человек, попадание определяет только барьер сложности. Т.е. если персонаж хочет

Сложности стрельбы и метания			
Расстояние до мишени	Пистолет или метательный нож	Лук (не далее 100 шагов)	Аркебуза, мушкет, арбалет
5 шагов	5	2	2
10 шагов	12	5	3
20 шагов	25	10	8
30 шагов	-	12	10
40 шагов	-	15	15
50 шагов	-	20	20
75 шагов	-	25	30
100 шагов	-	30	40
150 шагов	-	-	50
200 шагов	-	-	60

попасть из аркебузы в человека, неподвижно стоящего на расстоянии 30 шагов, он должен сделать бросок навыка стрельбы и выкинуть больше установленной сложности — 10 очков. Тот, по кому стреляют, в такой ситуации может надеяться только на удачу (см. ниже) или доспехи, но никакого броска навыка сделать не может. Никакой навык не защитит человека от пули.

А уклониться можно?

Вы можете уклониться от брошенного ножа (сложность 15), стрелы лука (сложность 20) и арбалетного болта (сложность 30) при помощи броска любого из своих боевых навыков, кроме навыков стрельбы. Уклониться от пули нельзя никак — разве что заранее спрятаться за чем-то. Но если по вашему персонажу стреляют, вы можете сделать бросок удачи, и если его результат будет 10 или более, то вашему персонажу повезет, и пуля пролетит мимо. Это делает вероятность промаха довольно большой, что, впрочем, вполне реалистично: точность и кучность стрельбы у огнестрельного оружия эпохи раннего Нового времени были не на высоте.

А если «я» стреляю вплотную?

Если вплотную по неподвижной мишени, то, конечно, попадаете. Бросать кубики не надо.

Сложнее ситуация, когда ваш герой хочет выстрелить в человека из пистолета, одновременно фехтуя с ним на, скажем, шпагах. Или, что случается реже, но тоже возможно, вынужден использовать аркебузу в рукопашной драке, как оружие, но при этом хочет в какой-то момент выстрелить из нее. Для того, чтобы это действие вашему герою удалось, вы должны сделать бросок фехтования (или рукопашного боя, или другого подходящего по ситуации боевого навыка, но не стрельбы!) Если вам удалось перебросить противника на 3, то у вас получилось выстрелить. При этом вы сами определяете результат: если целью было убить, то противник вашего персонажа погибает, если ранить — он будет ранен. Однако у него

Увеличение (+) и уменьшение (-) сложности стрельбы в зависимости от обстоятельств			
Особенности мишени или готовность стрелка	Пистолет или метательный нож	Лук	Аркебуза, мушкет, арбалет
Очень маленькая (глаз, желудь, пламя свечи, веревка)	+6	+10	+8
Маленькая (часть тела, небольшая птица)	+3	+2	+2
Крупная (лошадь, брэ, стальной гвардеец)	- 4	-2	- 3
Очень крупная (корабль, дирижабль, дракон)	- 10	- 5	- 6
Подвижная (бегущий человек, карета)	+4	+5	+4
Быстро движущаяся (лошадь в галопе, летящая птица)	+6	+7	+6
Стрелок бьет навскидку	+3	+6	+8
Стрелок прицелился (в течении раунда)	- 5	- 3	- 4

(или у вашего персонажа, оказавшегося в такой ситуации) есть возможность бросить кубики удачи и, если удача улыбнется, уклониться от попадания.

Что с магией в бою?

Нельзя сделать больше одного заклинания за раунд. В остальном — используйте, если придумаете как. Почти любая магическая школа может быть использована в бою при должной фантазии. Заклинания требуют некоторой концентрации, так что драться и колдовать одновременно невозможно. Если ваш персонаж хочет использовать магию в бою нужно, чтоб кто-то его прикрывал. Исключением является одна конкретная боевая школа (Фантаврская школа фехтования на шпагах), которая позволяет одновременно и колдовать, и сражаться.

Что с доспехами и прочей защитой?

В варварских странах достаточно распространены кирасы и шлемы (дают модификатор к защите +4 при сочетании или при атаке в голову и грудь). Так же встречаются легкие кольчуги (модификатор +3) и просто дубленые кожаные куртки или шапки (модификатор +1). Турнирный рыцарский доспех наргейльского феодала даст защиту +5, но ходить в нем будет уже несколько проблематично, так что его используют редко. В целом доспехи в варварском мире все менее популярны, потому что от огнестрельного оружия они помогают мало. По тем же причинам все менее популярны и щиты (дающие, в зависимости от размера, модификатор от +1 до +3 к защите). Вы с мастером можете придумать и другую броню, опираясь на европейские и центральноазиатские доспехи XV-XVII веков.

Все оружие наносит одинаковый урон?

В целом да, потому что урон наносит не столько оружие, сколько ваше умение. Тем не менее некоторые типы оружия имеют небольшие отрицательные или положительные модификаторы. Подробнее о каждом отдельном см. в описании навыков ниже. Говоря грубо, короткое и легкое оружие наносит чуть меньший урон (модификатор -2 из результата броска), а тяжелое и длинное — больший (модификатор +2).

А инициатива? Что, если мой персонаж нападает из незаметной позиции?

Мастер может добавить вам модификатор +3. Но может и не добавить, если противник вашего персонажа — боец более высокого класса. Кроме того, стоит помнить, что нельзя незаметно напасть из-за угла в тяжелых доспехах, звенящих шпорах и тому подобных демаскирующих элементах костюма.

Выстрел из засады — другое дело, но чтоб вы были действительно незаметны в засаде, вам нужно сначала бросить навык Маскировка и как следует спрятаться. Это не так просто. Для обнаружения вражеской засады можно кидать как навык Маскировка или Поиск следов и улики, так и свои боевые навыки (любой опытный боец знает, как устраиваются засады).

А если мой персонаж держит оружие в обеих руках?

Тут возможны два варианта. Первый: ваш персонаж владеет навыком, предполагающим владение обеими руками (например, «Шпага и дага» или «Амрийская школа»). В этом случае вы делаете в раунде один бросок, но получаете полезные модификаторы или бонусы, например, ваш персонаж может драться с большим количеством противников без штрафов.

Второй вариант: ваш персонаж дерется не в специальной школе, а просто хорошо владеет обеими руками и в каждой держит по оружию. В этом случае в раунде вы можете сделать два броска, каждый из которых будет по отдельности (а не в сумме!) сравниваться с броском противника.

Помните, что если вы хотите одинаково владеть обеими руками, то навык нужно брать дважды — отдельно для правой и для левой руки. Но для второй руки стоит он будет в два раза дешевле (т.е. если вы фехтуете правой рукой в Сафранской школе на 8 пунктов, то левой рукой фехтовать в той же школе на 8 пунктов вы сможете научиться не за 8, а за 4 очка). Действует это только в том случае, если вы повторно овладеваете тем же навыком: как бы хорошо вы ни владели шпагой правой рукой, это совершенно не облегчит вам обучение стрельбе левой рукой.

А если у моего персонажа несколько противников одновременно?

За каждого противника вы получаете отрицательный модификатор -3 к броску. Т.е. Если ваш персонаж дерется с двумя противниками, модификатор будет -6, если с тремя -9 и так далее. Максимальное число противников, которое может одновременно обступить вас со всех сторон — восемь человек, больше просто физически не поместится вокруг.

А если мой персонаж верхом?

Ничего страшного, но и ничего хорошего. Есть типы оружия, которые предназначены для верхового боя (конное копьё, например). С ними вы получите отрицательный модификатор, сражаясь пешим. Есть типы оружия, предназначенные для пешего боя (например, неудобно стрелять из мушкета на скаку или драться ножом, сидя на коне). В этом случае вы получите отрицательный модификатор во время конного боя. Наконец, если некоторые виды оружия, равно предназначенные для того и для другого (например, шпага или пистолет). В этом случае вы просто не получаете никаких штрафов. Применение этих модификаторов остается на усмотрение мастера. В случае, если верховой сражается с пешим, мастер может добавить верховому положительный модификатор к атаке +2 или +3. Но может и не добавлять: зависит от обстоятельств.

Дополнительный материал 3:

СПИСОК НАВЫКОВ

Ниже приводится список навыков, которые встречаются среди варваров достаточно часто. Разумеется, это не все возможные навыки, и если вы не нашли ничего подходящего вам, то вместе с мастером можете придумать свой дополнительный навык, ориентируясь на развитие науки и технологии XVI-XVIII веков и развитие общественной мысли XVIII века. По уже озвученным выше причинам мы не рекомендуем использовать навыки, заменяющие человеческую речь. Два явно необходимых исключения — актерское искусство и проповедь — мы внесли в список навыков, так как сыграть актерскую роль по правилам театров XVI-XVIII веков смогут в наши дни только специалисты по истории театра, а прочитать проповедь о религии, со священным текстами которой ты не знаком, крайне сложно. Но во всех прочих случаях мы рекомендуем говорить самостоятельно, будь-то житейская болтовня, торговля, убеждение или дипломатические переговоры.

Обращаем ваше внимание на то, что почти во всех случаях подразумевает не только умение, но и знание. Т.е. если вы владеете навыком «Кузнечное дело», то не только можете выковать подкову, но и знаете кое-что о разных методахковки, можете назвать лучших кузнецов родного города, помните приметы и обычаи кузнецов.

Как правило именно знания, связанные с навыком, оказываются полезны игрокам. Иногда на проблему можно посмотреть с неожиданной стороны: что если, скажем, для решения тактической задачи кинуть то же кузнечное дело, а для приготовления еды — химию? Может быть ваши познания в другой сфере что-то подскажут?

Все навыки делятся на пять больших групп. Первая — общие навыки. Они могут встречаться у любого из варваров с примерно равной вероятностью (если не сказано обратного).

Остальные группы — это навыки аристократии, духовенства, третьего сословия и крестьянства. Ваш персонаж скорее будет обладать навыками из группы, соответствующей его происхождению. Разумеется, речь идет об образовании и воспитании, а не о генетике: ребенок дворян, воспитанный крестьянами, подобравшими его в лесу, с точки зрения навыков будет крестьянином, а не дворянином (хотя юридически сохранит права на титул). Молочный брат лендлорда, воспитанный с ним в одном доме одними учителями, будет по навыкам дворянином, хотя по положению останется крестьянином. И т. д.

Разумеется, брать навыки других социальных групп можно, а иногда даже необходимо. Однако они всегда будут стоять на одно очко больше. Т.е. если вы дворянин, то навык фехтования на шпагах будет стоять для вас по 1 очку за пункт. Но если вы крестьянин, духовное лицо или человек из третьего сословия (купец, городской рабочий и т.п.), то вам придется заплатить за фехтование уже по 2 очка за пункт. Для удобства стоимости навыков везде указаны в двух вариантах.

В некоторых случаях стоимость и доступность навыка может зависеть от региона проживания. Такие ситуации так же помечаются отдельно.

Напоминаем, что за каждый год жизни персонажа он получает 4 очка.

Общие навыки

Чтение и письмо

Грамотность (1)

Единственный навык нашей системы, в котором может быть только 2 пункта. На 1 пункт вы умеете читать по слогам и писать с большими ошибками. На 2 пункта — читать и писать свободно, на уровне образованного человека. Берется он один раз, но если вы хотите, чтоб ваш персонаж умел читать и писать, сделать это надо обязательно.

Мы не будем отдельно указывать этого ниже, но, разумеется, для всех навыков науки, многих навыков искусства и вообще большинства интеллектуальных навыков этот навык необходим.

Стоимость: **1** (максимальное число пунктов в навыке — 2)

Скорочтение (1)

Умение быстро и точно усвоить текст за короткий промежуток времени. Художественную прозу так читать бессмысленно: по сути это не чтение, а умение выделить на странице несколько основных мыслей или быстро найти нужный отрывок в книжке. Но для ученого, бюрократа или любого другого человека, много работающего с письменным текстом, этот навык бывает незаменим.

Стоимость: **1**

Скоропись (1)

Несмотря на сходство названий, ничего общего со скорочтением навык не имеет. Скоропись это система записи при помощи специальных кратких обозначений, значков и символов. По сути это самостоятельный язык, но имеющий только письменную форму — читать написанный текст каждый будет уже на своем языке. Скоропись не шифр, в том смысле, что любому криптографу (если вдруг он ее не знает) она на один зуб, но непосвященный прочитать ее не сможет. Очень полезный навык для тех, кто должен много и быстро писать — например, секретарей.

Стоимость: **1**

Языки

Владение родным языком вашего персонажа отмечать не требуется, оно дается бесплатно и автоматически. Обратите внимание на то, что родной язык почти всегда облегчит вам изучение и какого-то из чужих. Заметное исключение из этого правила — уроженцы Одзонга и провинции Лудалиб: практически все они в равной степени свободно владеют и амрийским, и лудалибским языком и, соответственно, берут их оба бесплатно.

Амрийский язык (1 или 2)

Наиболее распространенный из языков Южного континента, главенствующий язык Священного царства, южных городов Северного Амра и один из двух основных разговорных языков Одзонга. Кроме того почти каждый верующий в культе Богини знает пару молитв на амрийском языке, хотя может не понимать их. При моделировании амрийского стоит ориентироваться на иврит (высокий стиль, религиозная лексика, термины) и йоруба (язык простонародья).

Стоимость: **1** (для тейнцев, краведжийцев и жителей северного Амра с родным фантавским) или **2** (для всех остальных)

Лудалибский язык (1 или 2)

Некоторые, впрочем, считают его диалектом амрийского, хотя исторически это совершенно самостоятельный язык. Ни одного государства, где он был бы официальным, нет, однако на нем говорит простое население в княжестве Одзонг и расположенных рядом с ним провинциях Священного царства — прежде всего, конечно, в провинции Лудалиб. Интересно, что на лудалибском почти никогда не пишут: даже те, кто в семье разговаривает на нем, при письме переходит на амрийский. При моделировании лудалибского стоит ориентироваться на амхарский.

Стоимость: **1** (для амритян, тейнцев, краведжийцев) или **2** (для всех остальных)

Фантавский язык (1 или 2)

Государственный язык Фантаврской империи, включая все ее колонии, и северных городов Северного Амра. Кроме всего прочего, фантаврский — главный язык дипломатии и морского дела, так что и профессиональные политики, и простые матросы непременно хотя бы немного умеют на нем объясняться. По звучанию Фантаврский напоминает голландский или (в колониях и Северном Амре) африкаанс. Как и в случае с лудалибским, жители колоний и Северного Амра, в быту иногда сильно переиначивающие фантаврский, при письме перейдут на его высокую, литературную версию.

Стоимость: **1** (для уолшцев, наргейльцев и жителей северного Амра с родным амрийским) или **2** (для всех остальных)

Уолшко-наргейльский язык (1 или 2)

Иногда говорят, что это два разных языка (особенно так любят говорить уолшцы), но на самом деле разница между ними невелика. Это разговорный язык Соединенного королевства и варваров на лавикандском острове Син. По звучанию он схож с немецким, а разница между уолшской и наргейльской версией примерно та же, что между швейцарскими диалектами (Уолш) и стандартным немецким (Наргейл).

Стоимость: **1** (для фантаврцев) или **2** (для всех остальных)

Тейнский язык (1 или 2)

Государственный язык республики Тейн. В принципе знания этого языка на свободном уровне и рождения в республике достаточно, чтоб вас считали ее гражданином. Для современной тейнского языка характерно обилие сокращений и околонушной терминологии в быту (скажем, самый известный художественный музей страны называется «Постоянная лаборатория главных искусств»). При моделировании тейнского языка стоит ориентироваться на португальский, при создании терминологии — на лексику эпохи великой французской революции.

Стоимость: **1** (для амритян и краведжийцев) или **2** (для всех остальных)

Краведжийский язык (1 или 2)

Местный язык Краведжи. Аристократы там часто говорят на амрийском, хотя родной у них почти всегда краведжийский. Разница между горными и равнинными диалектами есть, но она не очень велика. При моделировании краведжийского можно ориентироваться на чешский.

Стоимость: **1** (для амритян и тейнцев) или **2** (для всех остальных)

Язык ининивагов (3)

Язык кочевников саванны. Практически никому из других варваров он не известен, во всяком случае — на высоком уровне. Даже в тейнском Универсидаде едва ли можно выучить его больше, чем на 5 пунктов. При моделировании можно ориентироваться на оджибве, при необходимости — на кри и другие языки индейцев региона Великих озер. Язык ининивагов совершенно не похож на другие варварские языки и не имеет общепринятой письменности.

Стоимость: **3**

Лавикандский язык (2 или 3)

Практически недоступный никому из варваров язык лавикандцев. Единственное исключение — это варвары, родившиеся и выросшие в лавикандских колониях: на острове Син или Терлесском архипелаге. Они могут взять лавикандский бесплатно, так как выросли в среде. Всем остальным выучить лавикандский сложно, потому что и сам он очень не похож на варварские языки, и письменность у него устроена совершенно иначе — иероглификой. Тем не менее лавикандский знают практически все ученые тейнского Универсидаде и кое-кто из тейнской знати — он сохраняется как язык письменных текстов и старых книг. Подробнее о лавикандском языке и именах см. в наших книгах.

Стоимость: **2** (для тейнцев) или **3** (для всех остальных)

Языковые навыки и их значение	
Уровень	Его отражение в игре
2 пункта	Вы объясняетесь на пальцах
4 пункта	Вы говорите, но подбираете слова
6 пунктов	Вы говорите свободно
8 пунктов	Вы говорите, как местные интеллектуалы
10 пунктов	Вас принимают за местного
12 пунктов	Вас принимает за местного профессор Хиггинс

Лигвейский язык (2)

Язык давно (действительно давно, около двадцати тысяч лет назад) канувшей лигвейской цивилизации. Ни для кого в мире он не является разговорным языком, однако широко используется как язык научной терминологии (например, в медицине, биологии, физике). Ученые иногда переписываются на нем между собой, хотя в последние десятилетия для этого все чаще используется фантаврский. При моделировании лигвейского можно использовать латынь.

Стоимость: 2

Бюрократия и право

Бюрократия (1 или 2)

Умение составлять документы, а заодно ориентироваться в бумагах и чиновной иерархии. На местном уровне — знание к кому и когда лучше обращаться для решения вопросов. Необходимый навык для любого чиновника и бесполезный для всех остальных.

Стоимость: 1 (для крестьян 2)

Общее право (1 или 2)

Прецедентное право, принятое в Фантаврской империи и действующее (с известными поправками) в городах Наргейла и Северного Амра. В Уолше и наргейльских селах действует старое обычное право: проще говоря все решает так, как захочет, местный сюзерен, ориентирующийся на обычаи предков. Общее право Фантаврии считается лучшим и наиболее проработанным правом из всех варварских.

Стоимость: 1 (для крестьян 2) (Требуется История от 2 пунктов)

Религиозное право южан (1 или 2)

Традиционное религиозное право, действующее на территории Священного царства, Одзонга и, отчасти, городов Северного Амра. Его важнейшая особенность — опора на священные тексты: по сути понятия преступления и греха здесь не отделены друг от друга.

Стоимость: 1 (для крестьян 2) (Требуется Толкования Книги пророчеств от 2 пунктов)

Кодекс Республики (1 или 2)

Законы республики Тейн, перенятые в последние десятилетия и Краведжей. Если это и не лучшая, то самая понятная из правовых систем варварского мира. Примечательно, что Кодекс вводит идею прав и свобод: совести, вероисповедания, жизни, экономической деятельности и счастья. Гарантирует приблизительное равенство населения с поправкой на происхождение.

Стоимость: 1 (для крестьян 2) (Требуется Бюрократия от 2 пунктов)

Эвристика (1 или 2)

Навык работы в архиве: найти документ, разобраться в каталоге, сориентироваться в незнакомой библиотеке. Чем лучше вы владеете этим навыком, тем больше у вас шансов найти нужную архивную информацию быстро и без проблем. Или спрятать.

Стоимость: 1 (для крестьян 2)

Знание местности

Ям-Бира и окрестности (2)

Необходимый навык для опытного дипломата, разведчика, преступника, следователя и вообще любого человека, который долго жил в Одзонге и влипал в неприятности. Во-первых, Знание Одзонга дает вам возможность прекрасно ориентироваться в княжестве — не просто знать, как куда пройти, а вспомнить, в каком здании есть черный ход, где в окрестных джунглях есть окольные тропки, или в каком трактире продают лучшее пиво. Во-вторых, каждый пункт этого навыка дает вам право заявить мастеру о существовании в княжестве одного персонажа, безусловно преданного лично вам. Будет ли это надежный осведомитель, лояльный вам связной, старый сослуживец, любовник, старый учитель, доверенный слуга или кто-то еще — решать вам. Но заявить о нем (хотя бы о роде его за-

нятий) нужно заранее, чтоб согласовать детали с мастером. И помнить, что преданный вам человек как правило рассчитывает на ответную преданность.

Стоимость: 2 (выше 6 пунктов требуются оба разговорных языка княжества не ниже 4)

Верховая езда

Верховая езда (1 или 2)

Умение держаться в седле. Первые 4 пункта навыка дадут возможность ездить верхом в обычных условиях, от 5 и выше — участвовать в кавалерийских стычках, скакать в духе срочных курьеров и жокеев, заниматься вольтижировкой.

Стоимость: 1 (для аристократов, солдат-кавалеристов, тейнских крестьян и всех ининивагов; для всех остальных 2)

Управление повозками (1)

Умение управлять повозкой — от телеги до фиакра, от дилижанса до шахтерской вагонетки, от саванной кибитки до фантаврской заводной магической коляски. Навык, необходимый в равной степени очень многим людям.

Стоимость: 1

Натуральные науки

Натуральная философия (2)

Одна из двух половин варварской философии, предполагающая общие познания об устройстве мира и включающая в себя в первую очередь астрономию. «Коперниканская революция» уже произошла и образованные люди имеют достаточно реалистичные представления о небесной механике, хотя обе господствующие церкви настаивают на геоцентризме, а большая часть крестьян и горожан руководствуется описаниями из священных книг.

Стоимость: 2

Химия (2)

Примерно соответствует химии XVII-XVIII веков: от алхимических тонкостей (до сих пор распространенных в Уолше и Наргейле) большинство ученых уже отошло, господствует экспериментальный подход; известна возгонка, воздушные насосы, исследуются проблемы вакуума, гипотетически известна идея атомов (как первоэлементов). В нашем мире можно ориентироваться на исследования Р.Бойля и ученых его эпохи. Однако уже существует теория флогистона (связываемого иногда с магической «материей») и теория кислородного горения: победа последней еще не предрешена, однако можно сказать, что химия стоит на пороге научной революции.

Стоимость: 2

Физика (2)

Как и химия, физика, особенно в части механики и оптики, у варваров развита очень хорошо, но на нее сильно влияет (особенно в Фантаврии) существование магии, уводящей ее в сторону от привычных нам образцов. Ученые исследуют магнетизм, ставят первые опыты с электричеством — гальванический ток, свавелминская (лейденская) банка. Широко используют микроскопы (правда, они еще не поняли, что микробы могут быть опасны) и телескопы. Активно исследуются законы окружающего мира. В нашем мире можно ориентироваться на физику после Ньютона и Декарта, середину XVIII века.

Стоимость: 2

Математика (2)

Алгебра, геометрия и все, что с ними связано. Для варварской науки характерно восприятие математики как ключа к тайнам мироздания, так что сложно представить себе ученого-натуралиста, вовсе не знающего математики. Ориентироваться в нашем мире можно на открытия Декарта, Лейбница, Бернулли.

Стоимость: 2

Рациональная механика (2)

Вынесенная отдельно для удобства механика — способность создать, наладить и управлять тем или иным

механизмом. Это не только часы с маятником в духе Гюйгенса и часы-луковица, но и фантавская магиомеханика, и разнообразных станки, и механизмы, используемых на мануфактурах. Хотя паровой двигатель варварам еще неизвестен, они активно используют энергию воды и ветра. При помощи мельниц можно отнюдь не только молоть зерно: системой передач они соединяются и с механическими пилами и молотами, и с вентиляционными системами в шахтах, и с плотинами, и со многими другими сложными конструкциями. Ну а о многообразии станков (пусть и на ручном приводе) не приходится и говорить.

Стоимость: 2

Иррациональная механика (3)

Научная дисциплина тейнского Универсиаде, объект жгучей зависти ученых всего мира. Позволяет конструировать механизмы, обладающие способностью самостоятельно передвигаться и более того — некоторым подобием искусственного интеллекта: «стальных гвардейцев», дирижабли, движущиеся платформы (вроде проектов танка да Винчи). Что немаловажно, только зная иррациональную механику можно составлять команды для стальных гвардейцев таким образом, чтоб использовать все их возможности. Даже большинство ученых Универсиаде этих команд не знает и использует разумные машины в качестве тривиальных телохранителей и примитивных ассистентов.

Стоимость: 3 (только уроженцы республики Тейн, только члены Универсиаде, и то не все)

Металлургия (2)

Особенно развитая в Священном царстве, Фантаврии и Краведже, металлургия варварских стран освоила и чугун, и качественную сталь; повсеместно используется древесный уголь, в Фантаврии и Краведже — каменный. Особняком стоит высококлассная металлургия тейнцев, без которой невозможно было бы изготовление стальных гвардейцев.

Стоимость: 2

Ботаника (2)

Наивысшим достижением ботаники варваров является создание в Фантаврии бинарной номенклатуры и открытие (благодаря микроскопам) клеточного строения растений. В целом, однако, их ботаника представляет собой описательную дисциплину.

Стоимость: 2

Зоология и биология человека (2)

Помимо той же бинарной номенклатуры и каталогизации животных, зоология варваров сейчас совершает большой прорыв, открывая для себя жизнь микромира. Микроскоп не только позволил обнаружить существование микробов, но и изучить в деталях мышечные ткани, систему кровообращения и кровяные тельца. Таким образом зоология и биология, как и большинство естественных наук, соответствуют у варваров нашей науке XVIII века и почти не уступают лавикандским научным исследованиям в той же области.

Стоимость: 2 (Требуется Анатомия не ниже 3)

Геология (2)

Одна из самых востребованных в варварском обществе наук. Особенно славятся краведжийские и тейнские геологи, хотя выпускают их уже почти все университеты мира. Геологи изучают полезные ископаемые и регионы их залегания, выдвигают теории о том, как образовались породы (главенствуют «морская» — в результате прорастания земли со дна — и «вулканическая» — из-за извержений) и пытаются понять, как образовалась суша. Некоторые из них даже выдвигают несмелое предположение, что Земля и вода возникла не 50 тысяч лет назад в результате творения, а гораздо раньше и, возможно, без помощи высших сил. Это, впрочем, еще считается ересью и сомнительной концепцией.

Стоимость: 2

Общественные науки

Общественная философия (2)

Другая сторона философии варваров, изучающая общество и мироздание с точки зрения его социальных законов. Имеет большую составляющую привычной нам философии и зачатков социологии и психологии. Если искать аналоги в нашем мире, можно назвать имена Лейбница, Декарта, Бентама, Локка, Спинозы, Фрэнсиса Бэкона, Бодена, Локка, итальянских гуманистов эпохи позднего Ренессанса; несмотря на некоторый анахронизм в рамках тейнской философии можно вспомнить авторов эпохи Просвещения: Вольтера, Дидро, Юма, Гольбаха. Интерес к философии — норма для любого выпускника амрийских университетов, даже если в основном он занимается натуральными науками.

Стоимость: 2

История (2)

Изучение истории, прежде всего политической, широко распространено в варварском мире. Из истории-летописания тут уже зарождается история-наука, хотя путь этот только начинается. Особенно тщательно, конечно же, изучаются события последнего века, хотя в Священном царстве и Северном Амре немало внимания уделяют периоду Новой империи, а в Тейне, конечно, важнейшей темой остается эпоха Революции. В целом, в описании истории, как и других гуманитарных дисциплин, мы советуем обращаться к образцам XVIII и может быть даже XIX века: в то время как технологии варваров замедленны из-за широкого использования магии, невольно тормозящей прогресс, гуманитарных дисциплин это торможение не коснулось.

Стоимость: 2

Археология

В отличие от истории как таковой, археология в варварских странах развита не слишком сильно. Только в Северном Амре регулярно проводятся раскопки древностей времен Старой и Новой империи, и в республике Тейн устраиваются археологические экспедиции — как в поисках доказательств «величия тейнской нации», так и для изучения лавикандской культуры. Во всем же остальном мире археологи работают наполовину тайком, продавая свои находки богатым коллекционерам.

Стоимость: 1 (Требуется История не ниже 3)

Филология (2)

Популярная среди фантавских ученых дисциплина, развившаяся из-за многообразия имперских диалектов и колониальных наречий. В других странах ей занимаются меньше. По уровню развития приблизительно схожа с филологией начала XIX века и представляет собой скорее смесь лингвистики и фольклористики.

Стоимость: 2

География (2)

Не только изучение далеких мест, но и зачатки этнографии — исследование традиций, верований и обычаев других народов. Вероятно, география — самая авантюрная из всех научных дисциплин: поскольку варвары только начинают описывать свой мир, сложно представить себе географа, сидящего в кабинете. Почти каждый из них много путешествовал, причем, как правило, в тех местах, куда нормального человека не заманишь никакими силами. Это не говоря уже о том, что география — не только отличное увлечение для миссионера или капитана дальнего плавания, но и превосходное прикрытие для шпиона.

Стоимость: 2

Политика (2 или 3)

Двойкий навык, одна часть которого позволяет разбираться в современных политических реалиях и хитросплетениях, а другая описывает политическую и экономическую теорию в том виде, в каком они уже существуют у варваров. Для примера можно привести труды Локка, Гоббса, Адама Смита, Бёрка (Фантаврия), Бентама, Конта, Франклина, Монтескье (Тейн), Кампанеллы, Суареса, Лейбница (государства Амра). В то же время необходимо понимать, что в политике как дисциплине практическая составляющая всегда доминирует над философской. (Но

как бы хорошо ваш персонаж ни разбирался в Политике, вы не сможете кинуть этот навык, чтоб оценить последствия событий или тем более «совершить» интригу — только чтоб получить дополнительную информацию).

Стоимость: 2 (для аристократов и духовенства, для прочих — 3)

Магия

Катализиция (3)

Врожденная (а потому встречающаяся везде) способность продуцировать вокруг себя магический фон, резко улучшающий заклинания других школ и нарушающий законы физики. Каждый пункт навыка увеличивает сферу действия катализатора на 5 шагов, но вместе с тем делает более заметными происходящие по его вине странности. В странах Юга катализаторов, как правило, убивают в детстве, в Фантавии и Соединенном королевстве их, напротив, ждет хорошая судьба.

Стоимость: 3

Материализация (2 или 3)

Умение сконцентрировать и направить магическую материю, придав ей плотность и форму. Так же дает возможность нагревать или охлаждать магическую материю и, соответственно, то, к чему она прикасается. В отсутствии катализатора невозможно выполнение задач с уровнем сложности выше 12.

Стоимость: 2 (для дворян и третьего сословия Фантавии, Соединенного королевства и Северного Амра, для прочих — 3)

Витализация (2 или 3)

Умение, во-первых, заставить предметы двигаться по воле мага, и, во-вторых, приостановить опасные процессы в организме (но не исцелить их). В отсутствии катализатора невозможно выполнение задач с уровнем сложности выше 12.

Стоимость: 2 (для дворян и третьего сословия Фантавии, Соединенного королевства и Северного Амра, для прочих — 3)

Верификация (2 или 3)

Умение определять и изменять в свою пользу случайности, потенциальные возможности и вероятности. В отсутствии катализатора невозможно выполнение задач с уровнем сложности выше 12.

Стоимость: 2 (для дворян и третьего сословия Фантавии, Соединенного королевства и Северного Амра, для прочих — 3)

Сигнификация (2 или 3)

Умение создавать магические предметы или, вернее, прикреплять к обычным предметам заклинания (даже созданные другими) при помощи системы символов. В отсутствии катализатора невозможно выполнение задач с уровнем сложности выше 12.

Стоимость: 2 (для дворян и третьего сословия Фантавии, Соединенного королевства и Северного Амра, для прочих — 3)

Литература

Проза (2)

Действительно образованный человек в варварских странах всегда что-то пишет. Это могут быть письма, путевые заметки, стихи. Но в первую очередь это, конечно, проза. Как и в наших книгах про Лавикандию, мы сознательно рекомендуем игрокам использовать отсылки к реальным произведениям нашего мира: всегда лучше вернуть хорошую цитату из Шекспира (назвав его наргейльским драматургом), чем тужиться и выдумывать что-то самому: так хорошо, как у Шекспира, все равно не получится. В принципе не будет большой беды и в упоминании анахронистичных книг (по-своему это даже интересно), но в целом в описании современной варварской прозы мы рекомендуем ориентироваться на таких авторов, как Дидро, Вольтер, Новалис, Потоцкий.

Стоимость: 2

Публицистика и эпистолярный жанр (1)

Умение написать хорошее письмо очень ценится в образованных кругах. То же касается и изящно составленного трактата, и статьи в журнал или газету (которые издаются во всех странах). Ориентироваться тут можно на того же Вольтера или Ларошфуко. Прекрасный пример писем — «Опасные связи» Шодерло де Лакло или письма мадам де Севинье.

Стоимость: 1

Драматургия (1)

Наверное, самый популярный среди читателей вид литературы: большая проза еще не очень известна, а вот пьесы читаются и ставятся часто. Пьеса в шекспировском духе для варваров уже прошлый день, она отшумела полтора-два века назад. Сегодня популярны авторы другого типа: ориентироваться можно на Мольера, Корнеля, Расина, Калдерона, де Вегу и других драматургов 17 века.

Стоимость: 1

Поэзия (1)

Хотя варварский мир знает прекрасные образцы поэзии (см. многих из перечисленных выше авторов), нельзя сказать, что стихи ценятся в нем очень высоко. В большинстве случаев это либо строки складываемые по случаю — сонеты, мадригалы, эпиграммы, либо слова для песен, либо басни в духе Лафонтена, либо торжественные оды. Особняком стоят величественные поэмы, напоминающие «Потерянный рай» Мильтона.

Стоимость: 1

Живопись и скульптура

Амрийское искусство (1)

Почти у любого варвара слово «живопись» прежде всего ассоциируется с художниками Амрийского возрождения и их подражателями. Техника этой живописи напомнила бы нам художников и скульпторов итальянского возрождения: Да Винчи, Микеланджело, Рафаэля, Караваджо, Боттичелли, Вероккио или, если речь идет о сугубо религиозной тематике, испанцев — Сурбарана, Эль Греко, Веласкеса. В то же время то, что изображается на картинах, выглядит немного иначе: идеалом женской красоты для Амрийского возрождения является полные дамы рубенсовского толка, мужской — мощные мужские фигуры воинов, а не юношеское изящество.

Стоимость: 1

Северное искусство (1)

Как и в нашем мире, южной живописи противопоставлена северная. Живопись Фантаврии и Соединенного королевства действительно напоминает Золотой век голландской живописи, классиков типа Рембрандта, Вермеера, Рубенса, ван Дейка или даже Дюрера. Но в то же время, особенно в Соединенном королевстве новые навыки соединяются со средневековой эстетикой, что делает живопись Наргейла похожей скорее на преждевременных пре-рафаэлитов, чем на великих голландцев. Скульптура же на севере как правило резная и используется больше для оформления соборов или надгробных плит.

Стоимость: 1

Резьба (1)

Нормальный навык крестьянина и ремесленника (особенно столяра, конечно). Умение вырезать из дерева или камня что угодно — от свистульки до храмовой скульптуры. Одно из важных применений на севере — создание основ для магических амулетов.

Стоимость: 1

Копирование и графика (1)

Навыки искусства и их значение	
Уровень	Его отражение в игре
2 пункта	Напеть мелодию не фальшивя (Вокал)
4 пункта	Написать сонет по случаю (Поэзия)
6 пунктов	Хорошо сыграть концерт в ансамбле (Исполнение на флейте)
8 пунктов	Хорошо сыграть роль мещанина во дворянстве (Актерское ремесло)
10 пунктов	Написать придворную оперу (Композиция)
12 пунктов	Расписать Гагульскую капеллу (Амрийская живопись)

Не очень ценимое с художественной точки зрения, но очень важное умение зарисовать объект таким, каков он есть. Нужно это и ученому, работающему с ботаническим или геологическим атласом, и следователю, набрасывающему портрет подозреваемого, и многим другим.

Стоимость: 1

Музыка

Исполнение или вокал (1)

В варварском мире музыку слушают хотя и меньше, чем в нашем, но только по техническим причинам: нет записей. Музыканты же неизменно популярны. Ориентироваться можно на инструменты 17 века — это и клавесин, и виола, и лютня (особенно популярная в Уолше и Наргейле), и поперечная флейта, и большое количество ударных, включая африканские, и, конечно, орган. Для каждого инструмента навык «Исполнение» надо брать отдельно. Помимо музыкантов популярны, конечно, и певцы — правда, в отличие от земной барочной музыки, реже встречаются партии для кастратов, так как культ Богини не одобряет подобных хирургических процедур.

Стоимость: 1 (за каждый отдельный инструмент)

Сочинение музыки (2)

Сочинение музыки — редкий навык, а вот желание станцевать под новую музыку на балу или послушать новую оперу у богачей и аристократов встречается часто, так что композиторы — высокооплачиваемые и уважаемые люди. Ориентироваться при этом стоит на классиков барочной музыки XVII века — Монтеверди, Пахельбеля, Перселла. Самые новые, модные произведения напоминают Баха и Генделя. Самое заметное отличие варварской музыки от европейского барокко — большая роль ударных и перкуссионных инструментов в африканском духе, которые постоянно используются композиторами юга.

Стоимость: 2

Танец и театр

Народные танцы (1)

Всего разнообразия народных танцев кратко не опишешь. Для северных культур можно ориентироваться на танцы Германии, Голландии, Англии; для южных — на танцы Африки и, в меньшей степени, Средиземноморья. Народные танцы считаются не слишком изысканными, хотя все признают, что они гораздо веселей.

Стоимость: 1

Бальные танцы (1)

Бал — одно из главных развлечений, доступных аристократам, духовенству и богачам из третьего сословия. Пока пожилые люди играют в карты и манкалу, молодые танцуют нечто похожее на менуэт, гавот, павану, жигу, аллеманду, полнез или сарабанду. (Вальс, ассоциирующийся у нас с балом, пока еще не придуман). Человеку, который вовсе не умеет танцевать, в хорошем обществе делать нечего. Выше 6 пунктов в этом навыке начинается уровень, которым владеют исполнители балетов — для обычного человека это уже чересчур. Как таковой балет, отдельный от бальных танцев, в варварском мире только появляется.

Стоимость: 1

Постановка (2)

Умение поставить спектакль, оперу, балет или бал (они тоже бывают с подобием сюжета, как Мерлезонский балет, описанный у Дюма). Разумеется, никакой системы Станиславского еще нет, на сцене в кабинках сидят суфлеры, а сами режиссеры почти всегда сами играют в своих спектаклях. Но все-таки поставить спектакль — особое искусство.

Стоимость: 2

Актерское ремесло (1)

Умение сыграть роль в театре. Оно не имеет ни малейшего отношения к изображению реальной человеческой психологии, так что если ваш персонаж изображает кого-то другого (скажем, шпион или преступник выдают себя за людей другой профессии или привычек) кидать навык «Актерское ремесло» не стоит. Актеры в театрах варвар-

ского мира играют гипертрофированно, символично, подчеркивая психологические переживания персонажей так, чтоб ни у кого из зрителей не оставалось сомнений и непонимания. На сцене это выглядит хорошо, но в жизни — очень неестественно.

Стоимость: 1

Познания в искусстве

Не все люди занимаются творчеством сами, но интересуются им многие. Именно на такой случай нужны нижеприведенные навыки. Конечно, действительно хорошо (от 6 пунктов и выше) разбираются в искусстве только сами творцы, исследователи или страстные поклонники. Но способность ориентироваться в прекрасном не помешает и аристократу, и священнику, и купцу, и дипломату, да и вообще любому, кто живет своим умом.

Познания в литературе (1)

На Земле и воде невозможно научиться хотя бы чему-то интеллектуальному, не читая регулярно и много, так что навыком «Познания в литературе» должен хоть сколько-то владеть любой образованный персонаж.

Стоимость: 1

Познания в живописи и скульптуре (1)

Встречающаяся куда реже способность поговорить об изящных искусствах. Реже, но не редко: в конечном счете в любом действительно состоятельном доме есть картины, а, скажем, образованная дама, не способная отличить одного художника от другого — просто нонсенс.

Стоимость: 1

Познания в музыке (1)

Музицировать учатся очень многие. Женщины из аристократических родов и состоятельных семей третьего сословия — в обязательном порядке, мужчины реже, но часто. Так что и познания в музыке встречаются у многих: сложно научиться играть на лютне или клавесине, вовсе ничего не узнав о музыке. И даже если во взрослом возрасте ваш персонаж не рискнет сесть за клавиши, общая информация в его голове осталась.

Стоимость: 1

Познания в театре и танце (1)

Встречаются куда реже всех прочих: многие любят сходить в театр на досуге или станцевать на балу тур гавота, но действительно разбираться в театральном искусстве или танце — удел учителей или горячих поклонников. Впрочем, хотя знатоков театрального искусства встречается меньше, чем знатоков литературы, страстных до одержимости поклонников театра куда больше, чем таких же читателей.

Стоимость: 1

Познания в архитектуре (1)

Архитектура — не совсем искусство или, во всяком случае, не только искусство, поэтому в нашей системе вы найдете его ниже, в списке навыков Третьего сословия. Но вот поклонники архитектуры оценивают ее прежде всего как искусство. Увы, в варварском мире таких людей пока не очень много: к архитектуре в основном относятся функционально.

Стоимость: 1

Мирные морские и воздушные навыки

Навигация (1 или 2)

Умение сориентироваться в окружающем мире по звездам, приборам и карте. Полезный навык для любого путешественника и необходимый для моряка или пилота дирижабля.

Стоимость: 1 (для аристократов и третьего сословия, для духовенства и крестьян — 2)

Матрос (1)

Умение управлять небольшой лодкой — рыбацкой или грузовой, — работать с парусами, грести, а заодно просто чувствовать себя на корабле как дома вне зависимости от погоды и обстоятельств. Необходимо и для obsługi на

дирижабле, чтоб уметь чинить простые поломки в воздухе и не падать при этом вниз.

Стоимость: 1

Штурман (1 или 2)

Умение управлять кораблем в штиль и шторм, днем и ночью, но только в мирных условиях. Необходимый навык для капитана и первого помощника на любом корабле. Он определяет, насколько быстро и спокойно вы доберетесь до порта назначения.

Стоимость: 1 (для аристократов и третьего сословия; для остальных 2) (Требуется Навигация не ниже 4)

Воздухоплаватель (2 или 3)

Тот же штурман, но не на корабле, а на дирижабле или воздушном шаре. Вы умеете управлять летающими кораблями в мирных условиях. Разумеется, навык может приобрести лишь тот, кто действительно управлял дирижаблем, так что 99% воздухоплавателей — подданные Фантаврской империи или республики Тейн, единственных стран, широко использующих летающие суда.

Стоимость: 2 (для аристократов и третьего сословия; для остальных 3) (Требуется Навигация не ниже 4)

Карго (1 или 2)

Специалист по погрузке. Вы знаете, сколько и чего он может увезти, и знаете все до последней щелочки, куда без вреда для корабля можно впихнуть дорогостоящий груз — и как нужно за ним следить во время плавания. Ну и, конечно как на корабле спрятать что-то так, чтоб никакая таможенная служба его не нашла. Разумеется, навык можно использовать не только для кораблей, но и для дирижаблей (да, в общем, и для склада или каравана).

Стоимость: 1 (для третьего сословия, для остальных 2) (Требуется Оценка параметров не ниже 4)

Общие ремесла

Кузнец (1 или 2)

Умение выковать что бы то ни было — от подковы до плуга, от якоря до узорчатой ограды. Кузнецов во всем варварском мире уважают в деревнях, да и в городах к их мнению прислушиваются.

Стоимость: 1 (для третьего сословия и крестьян, для прочих 2)

Ткач и портной (1 или 2)

Тот, кто умеет шить одежду, никогда не пропадет. Крестьяне, конечно, предпочитают шить себе одежду сами, но даже им требуется хотя бы отчасти владеть этим навыком. Ну а хорошие городские портные одевают не только себя, но и самых взыскательных покупателей из числа дворян.

Стоимость: 1 (для третьего сословия и крестьян, для прочих 2)

Плотник и столяр (1 или 2)

Человек, умеющий работать с деревом. И если обычный работник (до 4 пунктов включительно) это именно плотник, который больше участвует в стройках и делает доски, а из мебели разве что собьет лавку и табурет, то мастера-столяры (от 5 пунктов) уже берутся за изготовление действительно непростой мебели.

Стоимость: 1 (для третьего сословия и крестьян, для прочих 2)

Гончар (1 или 2)

Умение сделать горшок, чашку, тарелку. Если вы настоящий мастер, то и фарфоровую вазу. Гончары в равной степени востребованы и в городе, и в деревне, но, конечно, городские ремесленники нередко решают более сложные задачи.

Стоимость: 1 (для третьего сословия и крестьян, для прочих 2)

Игры

Мятед (2)

Неторопливая интеллектуальная игра, схожая с земными шахматами: двое противников играют «отрядами» состоящими из разнообразных фигур за довольно большой доской. Побеждает тот, кто сможет создать несколько угроз вражескому «центру». Наиболее заметное отличие от шахмат (помимо иного набора фигур) в том, что раз в

определенное время съеденные фигуры могут возвращаться назад на доску. Мятад требует только интеллекта, без какой бы то ни было составляющей удачи. Хорошие игроки пользуются славой умников, что, в общем, верно: высокий уровень игры говорит о хороших интеллектуальных способностях.

Стоимость: 2

Карты (1)

Карточных игр существует множество. Наиболее популярные приблизительные аналоги виста, фараона, ранние версии покера. Мастей четыре (как правило это «ножи», «розы», «монеты» и «щиты»). Кроме того, на картах иногда гадают: это чисто актерское ремесло и умение вытащить подходящую карту, настоящих предсказаний при этом не получается, но многие варвары верят.

Стоимость: 1

Манкала (1)

Большая группа разнообразных игр, распространенная среди южных культур. Технически представляет собой переключивание двумя соперниками специальных шариков («зерен») по нескольким рядам лунок — в зависимости от правил и местных традиций. Побеждает тот, кто соберет больше всего камней — как своих, так и противника. Хотя большинство манкала-игр на самом деле мало зависят от удачи, и требуют хороших комбинаторных способностей, играть в них принято очень быстро, почти не задумываясь.

Стоимость: 1

Кости (1)

Любимое развлечение моряков в порту, стражников на посту и вообще всех, кто готов просадить большие деньги без толку. Среди разумных людей кости считаются игрой низкосортной, но любителей удачи они приманивают сильно. Как ни странно, даже в кости нужно уметь играть, хотя многие справедливо говорят, что «умение играть в кости» это прежде всего шулерство.

Стоимость: 1

Малишпэл (1)

Популярная в Фантаврии и колониях (включая и Северный Амр), а так же Уолше и Наргейле командная игра: участники при помощи специальных молотков забивают небольшие шары в лунки-воротца. В последние десятилетия она приобрела большую популярность и в других странах, особенно в Тейне. Бывают и профессиональные игроки в малишпэл, но в общем это естественное развлечение для любого любителя игр на свежем воздухе.

Стоимость: 1

Солдатские небоевые навыки

Маскировка (1 или 2)

Умение, во-первых, спрятаться так, чтоб тебя не заметили, а во-вторых, придать себе (или кому-то другому) новую внешность при помощи грима и тому подобных ухищрений. Навык охотника, диверсанта, преступника, шпиона и солдата, которому очень хочется жить.

Стоимость: 1 (для всех; для духовенства, кроме цаядов — 2)

Альпинизм (1 или 2)

Способность залезть на утес или отвесную стену без веревок и прочих подручных средств. И способность потом спуститься назад. Это умеют делать многие солдаты, многие матросы и, согласно слухам, каждый уважающий себя амрийский дворянин.

Стоимость: 1 (для всех; для духовенства, кроме цаядов — 2)

Водолазное дело (1 или 2)

Аквалангов у варваров, конечно, еще нет, но есть люди, которые умеют хорошо нырять и долго задерживать дыхание. Кроме того можно использовать мешки с воздухом и плавательные трубки. Навык ныряльщика за жемчугом, флотского солдата и корабельщика, чинящего суда в порту.

Стоимость: 1 (для всех; для духовенства, кроме цаядов — 2)

Выживание в тяжелых условиях (1 или 2)

Развести огонь под дождем посреди чистого поля, отличить съедобный гриб от несъедобного, понять, каким ко-решком человека можно поставить на ноги, и как при помощи веревки и топора соорудить походный госпиталь. Хорошо, если этот навык никогда вам не пригодится, но если вы окажетесь один на один с дикой природой, лучше, чтоб он у вас был.

Стоимость: 1 (для крестьян и солдат из любого сословия, для всех остальных 2)

Солдатские боевые навыки

В солдаты идут все: крестьян и горожан рекрутируют насильно, а кто-то сам бежит в армию в поисках лучшей судьбы. Дворяне становятся рядовыми элитных частей или офицерами обычных. Даже военные капелланы или жрицы иногда вынуждены взять в руки оружие.

Пика (1)

Главное оружие солдата. Пятиметровое копьё, идеальное для отражения конной атаки. Для ближнего боя пика пригодна мало, так что большинство пикинеров владеет еще каким-то оружием. Но все же именно этот навык важнее всего, потому что на поле боя между солдатом и смертью как правило — только пять метров пики.

Стоимость: 1

Тесак (1)

Относительно короткий, длиной сантиметров в 60, клинок, который пускается в ход тогда, когда строй пикинеров прорван, или когда на флоте дело дошло до абордажа. Фехтованием тут и не пахло: тесак оружие для свалки и грязной драки. Используют их очень широко, это, наверное, самое популярное оружие варварского мира.

Стоимость: 1

Аркебуза (1)

Становящееся все более популярным огнестрельное оружие. В зависимости от страны аркебузой может быть вооружен каждый третий и даже каждый второй солдат. Прицельная дальность стрельбы у аркебузы невелика, но зато она довольно проста в обращении и выстрел из нее не зависит от ветра.

Стоимость: 1

Палаш или тяжелая шпага (1)

Основное оружие кавалеристов: достаточно тяжелое для рубки, но все же удобное и для колющих ударов. Это единственное солдатское оружие, с которым аристократу будет не зазорно выйти на дуэль. Чаще всего используется кирасирами (в любом бою) и рейтарами, если дело доходит до рукопашной. Как и все тяжелое оружие, палаш имеет модификатор +2 на все броски.

Стоимость: 1 (Тяжелое оружие, модификатор +2)

Арбалет (1)

Хотя аркебузы и используются широко, все же многие солдаты вооружены арбалетами. Особенно это характерно для Уолша и Наргейла, но встречается во всех варварских странах кроме Священного царства. Надо сказать, что по прицельной дальности стрельбы арбалет даже лучше аркебузы; многие так же находят полезной его бесшумность, но все эти достоинства нивелируются капризностью и необходимостью поправки на ветер.

Стоимость: 1

Фламберг (2)

Изобретение уолшских мастеров, двуручный меч с волнистым лезвием. Пробивает доспехи и щиты, позволяет прорубиться сквозь строй пикинеров и наносит очень опасные раны, но требует большого мастерства в обращении и обладает одним, но очень важным недостатком: человек с фламбергом — первая мишень для любого вражеского стрелка на поле боя.

Стоимость: **2** (Тяжелый клинок, модификатор +2)

Нож/Кинжал (1 или 2)

Самое распространенное оружие в мире — обычный нож. Ношение ножей не запрещается никому, а вот со шпагой в большинстве городов могут ходить только дворяне или военные. Ножи бывают очень разных типов и форм, но общее их качество — удобство и простота. Как и все короткие клинки, нож имеет модификатор -2 от всех бросков.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для всех прочих **2**) (Короткий клинок, модификатор -2)

Метание (1)

Метание чего-бы то ни было: камня, копья, ножа, подсвечника и трактирной табуретки. Навык небесполезный, хотя не слишком изящный. Обратите внимание, что большинство ножей ваш персонаж тоже не сможет метнуть, если у него не будет этого навыка.

Стоимость: **1**

Грязная драка (1)

Самое главное боевое умение — избить человека голыми руками, не чураясь никаких грязных приемов. Несмотря ни на что, человек, с голыми руками выходящий против вооруженного любым оружием, получает модификатор -6 ко всем броскам. Но в конечном счете так ли часто это происходит? Тем более что большинство людей — не аристократы, и не солдаты, а значит не имеют право носить при себе оружие в большинстве варварских стран, включая и Одзонг.

Стоимость: **1**

Навыки дворянства

Если ваш персонаж получил дворянское образование и воспитание, вы имеете право взять за полцены один из этих навыков.

Правила поведения

Этикет (1 или 2)

Умение правильно кланяться, вести себя в обществе, пользоваться вилок и разобраться, в каком костюме нельзя идти на прием к верховной жрице. Для дипломата и политика навык совершенно необходимый, для всех прочих аристократов — желательный.

Стоимость: **1** (для дворян, для всех остальных **2**)

Одежда, аксессуары, символы (1 или 2)

Навык, позволяющий определить, что за орден носит человек, и за что такие ордена дают; что означает этот тип украшений; о чем говорят подвески со странным узором. По тому, как одевается человек, можно сказать о нем довольно много. Ну и неплохо бы знать такие вещи, если вы хотите выдать себя за кого-то другого, конечно.

Стоимость: **1** (для дворян, для всех остальных **2**)

Роскошь

Кухня (1 или 2)

Умение отличить вкусное от невкусного, не имеющее никакого отношения к умению готовить. Более того, большинство тех, у кого есть этот навык, не сделают себе сами даже сэндвич. Но зато они смогут на вкус отличить вино разных лет или соусы к говядине. Совершенно необходимый навык, если ваш персонаж — скучающий старый холостяк, но и в других обстоятельствах не помешает.

Стоимость: **1** (для дворян, для всех остальных **2**)

Привычка к алкоголю (1 или 2)

Если «Кухня» отвечает за способность определить качество вина, то «Привычка к алкоголю» — за способность выпить очень много чего угодно, но сохранить при этом здравый ум и твердую память. Достигается упражнением.

Стоимость: 1 (для дворян, солдат и моряков, для всех остальных 2)

Познания в лошадях (1 или 2)

Навык полезный не только для аристократов, но доступный прежде всего и почти что только им: умение отличить хорошую лошадь от плохой. Конечно, азами владеют и конюхи, и кавалеристы, но действительных высот тут может достигнуть только тот, у кого есть возможность сравнивать лошадей, стоящих астрономические суммы. К тому же среди аристократов-мужчин такого рода знания считаются хорошим тоном.

Стоимость: 1 (для дворян, для всех остальных 2)

Офицерские навыки

Тактика (2 или 3)

Умение командовать в бою сравнительно небольшим отрядом — самое большое полком, но чаще несколькими десятками человек. Необходимо практически любому офицеру, будь-то пехотинец, кавалерист, моряк или даже стражник. В целом военное искусство варварского мира по комплектации и вооружению напоминает начало XVII века, но по планированию и административной системе устройства армии больше похоже на первую четверть XIX века.

Стоимость: 2 (для аристократов и тейнцов, для всех остальных 3)

Оперативное искусство (2 или 3)

Умение командовать в бою большими соединениями — от полка до армии. Навык старших офицеров, необходимый, но не очень часто встречающийся. Правила по тактике и оперативному искусству вы можете найти в Справочнике мастера.

Стоимость: 2 (для аристократов и тейнцов, для всех остальных 3) (Требуется Тактика не ниже 2, Военная история не ниже 2, Военная администрация не ниже 2)

Стратегия (3 или 4)

Не имеющее никакого отношения к командованию войсками непосредственно на поле боя умение: составить план военной кампании или битвы и учесть при этом массу тонких деталей — от рельефа и климата до политики и нравов местных жителей.

Стоимость: 3 (для аристократов и тейнцов, для всех остальных 4) (Требуется Оперативное искусство не ниже 2, Военная история не ниже 3, Военная администрация не ниже 3, соответствующее право не ниже 3, Политика не ниже 2)

Военная история (1 или 2)

Знание истории военного дела, армейских традиций и прочих деталей прошедших войн. Полезный навык для командира, да и просто интересный.

Стоимость: 1 (для аристократов, тейнцев и ученых-историков, для всех остальных 2) (Требуется История не ниже 3)

Военная администрация и логистика (1 или 2)

Умение управлять военной частью не в бою, а в мирное время или в тылу, учитывать нужды солдат, обеспечивать движение обозов с продовольствием и снарядами и вообще всем необходимым. Никакая война не могла бы вестись и никакое сражение не было бы выиграно без хороших специалистов в этом навыке. В Фантаврии на низшие звания в интендантских частях берут и простолюдинов.

Стоимость: 1 (для аристократов, тейнцев и фантаврцев, для всех остальных 2)

Военное право (1 или 2)

Законы, которым подчиняется армия, всегда несколько отличаются от законов, по которым живут гражданские, хотя и имеют с ними некоторое сходство. Военное право необходимо любому служащему трибунала, но и вообще не помешает офицеру.

Стоимость: 1 (для аристократов и тейнцев, для всех остальных 2)

Морские офицерские навыки

Капитан (2 или 3)

Умение командовать кораблем в бою: когда лучше применить ядра, а когда картечь, когда пора идти на abordаж, а когда — отрываться от преследования, как вырваться из ловушки, и как ее устроить. В целом это аристократический навык, но третьему сословию он тоже доступен: пираты-то, как правило, не голубых кровей.

Стоимость: **2** (для аристократов и третьего сословия, для всех остальных **3**) (Требуется Штурман не ниже 3)

Первый пилот (2 или 3)

Сходное с предыдущим умение командовать в бою дирижаблем или воздушным шаром. Встречается редко и только в двух регионах, использующих воздушную технику — Фантаврии и республике Тейн.

Стоимость: **2** (только для фантаврцев-аристократов и тейнцев, для всех остальных **3**) (Требуется Воздухоплаватель не ниже 3)

Морское/воздушное оперативное искусство (3 или 4)

Умение скоординировать действия нескольких кораблей и победить в сражении; или аналогичный навык относительно дирижаблей. Во втором случае разумеется, представить себе этот навык невозможно ни у кого, кроме тейнцев или фантаврцев. Морские же адмиралы есть у всех стран, кроме Краведжи.

Стоимость: **3** (для аристократов и тейнцев, для всех остальных **4**) (Требуется Капитан или Первый пилот не ниже 3)

Владение шпагой

Сафранская школа (1 или 2)

Главное оружие дворянина у всех варварских народов — шпага или рапира. Существует множество разных школ фехтования на шпагах, но самой классической и популярной остается так называемая «сафранская школа», выдуманная некогда в Священном царстве. Сегодня она разошлась по всему миру. Она не отличается никакими особенностями, сохраняя все лучшее из чисто фехтовальных приемов других школ.

Стоимость: **1** (для дворян, для всех прочих **2**)

Тейнская школа (2 или 3)

Вторая по популярности фехтовальная школа, предполагающая специфическую технику, основанную прежде всего на уколах: иногда даже делаются специальные трехгранные шпаги, очень хорошо выдерживающие укол, но негодные для рубящих ударов. Тейнская школа крайне эффективна в бою один на один (модификатор +3), но плохо подходит для защиты от нескольких противников (модификатор -3 помимо обычного).

Стоимость: **2** (для дворян, для всех прочих **3**)

Одзонгская школа (2 или 3)

Самая популярная в Одзонге школа: фехтовальщик помимо шпаги использует специальную перчатку на левую руку с кольчужной оплеткой на ладони. Это позволяет при известной сноровке схватить вражескую шпагу, выиграв себе немалое преимущество (модификатор +4 против шпаги или короткого клинка). Иногда для той же цели используется плащ, намотанный на руку — им просто задерживают удар. С тяжелым оружием все эти приемы не действует (модификатор -2 помимо обычного в бою с противником, вооруженным тяжелым клинком). Примечательно, что эта школа многими считается чересчур подлой и не соответствующей фехтовальным традициям.

Стоимость: **2** (для дворян, для всех прочих **3**)

Шпага и дага (2 или 3)

Еще одна очень популярная школа: во второй руке фехтовальщик держит дагу, специальный кинжал, придуманный в Наргейле, но ставший очень популярным в Фантаврии. Из основного лезвия даги можно пружинами выбросить два дополнительных острия, так что получится нечто вроде трезубца. В этот трезубец удобно ловить шпагу противника, что не только улучшает защиту (модификатор +3), но и дает возможность сломать клинок противника (нужен бросок аналогичный нанесению тяжелой раны).

Стоимость: **2** (для дворян, для всех прочих **3**)

Амрийская школа (2 или 3)

Как и все последующие, эта школа относится к числу не слишком распространенных. Придуманная в северном Амре, она предполагает, что фехтовальщик в равной степени хорошо владеет обеими руками и либо перебрасывает шпагу из одной в другую, либо, чаще, сражается двумя шпагами одновременно. Это довольно непросто, но позволяет построить знаменитый «магический круг» (на самом деле не имеющий никакого отношения к магии), в который ни один противник зайти не сможет. (При использовании этой школы все штрафы в бою с несколькими противниками снимаются, но никаких иных модификаторов нет).

Стоимость: **2** (для дворян, для всех прочих **3**)

Уолшская школа (2 или 3)

Вообще уолшцы всему прочему оружию предпочитают палаш и клевец, но используют и шпаги, а в другую руку берут маленькие щиты, что сильно улучшает их защиту (модификатор +2 во всех боях) даже в бою с тяжеловооруженным противником (противник с тяжелым клинком не получает положительного модификатора).

Стоимость: **2** (для дворян, для всех прочих **3**)

Фантавская школа (2 или 3)

Последняя крупная фехтовальная школа, довольно распространенная в Фантаврии, но чрезвычайно редкая в других странах, предполагает одновременное использование в бою шпаги и варварской магии: как правило это материализация, витализация или верификация. Обычно магу, для того, чтоб наложить заклинание, нужно отвлечься от боя и сосредоточиться, но если он владеет Фантавской школой, то научился фехтовать и колдовать одновременно.

Стоимость: **2** (для дворян, для всех прочих **3**) (Требуется какой-то из магических навыков не ниже 3)

Трость (1 или 2)

Фехтование на тростях во всем похоже на классическое фехтование (так что если у вас есть какой-то фехтовальный навык, отдельно навык Трость можно не брать). Многие овладевают им из любопытства, на случай, если шпаги не будет под рукой или ситуации, когда ее нельзя будет иметь при себе. Случается, что в трости просто прячут шпаги, но не обнажают их без лишней необходимости. Разумеется, в сравнении с обычным оружием трость имеет свои минусы (модификатор -2), но в целом может спасти жизнь.

Стоимость: **1** (для дворян, для всех прочих **2**) (Легкое оружие, модификатор -2)

Прочие дворянские боевые навыки

Пистолет (1 или 2)

Тяжелые однозарядные пистолеты — слишком дорогая вещь, чтоб иметь широкое распространение. В принципе их используют и рейтары, которые далеко не всегда дворяне, но все же в руках дворянина пистолет можно увидеть с большей вероятностью. Принято считать, что фантавские магические пистолеты надежней (это правда, у них не бывает осечек), амрийские точнее (отчасти правда и это), а тейнские — долговечнее (что спорно). В любом случае прицельная дальность у них невелика, а перезарядка занимает не меньше минуты (т.е. двух раундов).

Стоимость: **1** (для дворян, для всех прочих **2**)

Стилет (1 или 2)

Один из самых популярных колющих кинжалов. Считается в первую очередь оружием благородных дам из-за компактности и относительной простоты использования. Но на самом деле используется очень многими: это плохое оружие для драки, но отличное — для убийства. Кроме того стилеты с насечками используют артиллеристы — совмещая оружие с инструментом измерения. Как и все короткие клинки, стилет имеет модификатор -2 от всех бросков.

Стоимость: **1** (для дворян, для всех прочих **2**) (Короткий клинок, модификатор -2)

Дага (1 или 2)

Еще один популярный тип кинжала, которым, правда, можно и рубить. По сути это очень короткая шпага с массивной рукоятью, чтоб удобно было парировать удар противника. Большинство рассматривает дагу (вполне справедливо) как парное оружие к шпаге, но при необходимости ей можно драться и самостоятельно. Если ваш персонаж не владеет школой «Шпага и дага», но хочет использовать дагу, то этот навык нужно взять отдельно. Как и все короткие клинки, дага имеет модификатор -2 от всех бросков.

Стоимость: **1** (для дворян, для всех прочих **2**) (Короткий клинок, модификатор -2)

Рыцарский меч (2 или 3)

Не столько конкретное оружие, сколько комплекс фехтовальных приемов для того или иного типа меча, щита и тяжелых доспехов. В большинстве варварских стран тяжелые доспехи вышли из обихода, потому что аркебузы их пробивают. Но в богатом металлом Соединенном королевстве их все еще используют: местные гофрированные доспехи очень тяжелы, но, в общем, выдерживают выстрел аркебузы на расстоянии 15-20 метров. Ношение такого доспеха требует специфических приемов фехтования, которые и дает этот навык. Если не считать уязвимости для мушкетов, рыцарь все еще страшный противник на поле боя. (За каждые 2 пункта навыка рыцарь получает +1 очко модификатора и не имеет штрафов в сражении против нескольких противников). В Одзонге, впрочем, встретить такого бойца почти невозможно: эту школу используют только наргейльские бароны.

Стоимость: **2** (для дворян, для всех прочих **3**) (Тяжелый клинок, модификатор +2, и +1 за каждые 2 пункта навыка)

Клевец (1 или 2)

Еще одно оружие Соединенного королевства, скорее, правда, уолшское: клевцы (наравне со шпагами) часто носят грифонриттеры — им удобно пробивать тяжелые доспехи защитников крепостей. Грифонриттеры тоже бывают за пределами своего королевства редко — в том же Одзонге их животным слишком жарко. Кроме них клевцы уже практически никто не использует, так как не наргейльские доспехи не требуют столь радикальных мер для пробивания.

Стоимость: **1** (для дворян, для всех прочих **2**)

Езда на ящерах (1 или 2)

Южные ящеры больше всего похожи на тираннозавров, только меньше размером — чуть выше лошади. Они поддаются дрессировке и могут использоваться в качестве верховых животных, но в силу дороговизны, редкости и специфики применяются в этом качестве практически только дворянами. Специфика в том, что ящер — не очень быстрое и не очень удобное для верховой езды животное, но зато очень удобное для боевого применения. (Каждый раунд он наносит противнику своими когтями и пастью 25 очков урона + кубики удачи; детали см. в Справочнике мастера).

Стоимость: **1** (для дворян, для всех остальных **2**)

Навыки духовенства

Если ваш персонаж получил профессиональное духовное образование и воспитание, вы имеете право взять за полцены один из этих навыков.

Кульٹ Трех

Ритуалы культа Трех (1 или 2)

Ритуалы и обряды религии северных варварских культур. Любой священник и даже бегин (мирянин, принявший обеты и живущий в подобии монастыре — бегейнхофе) может провести базовые обряды — имянаречения, отпевания, свадьбы и т. п. Суперинтенданты же, т.е. высшее духовенство, не только ежедневно проводят службы, но и совершают массу сложных дополнительных ритуалов.

Стоимость: **1** (для духовных лиц, для прочих — **2**)

Установления веры (1 или 2)

Сумма философских и богословских принципов, на которых покоится культ Трех. И в Фантаврии, и в Соединенном королевстве распространена традиция диспутов о вере, а без знания догматов участвовать в них невозможно. Да и

вообще, что за священник, который не знает простейших оснований своей веры?

Стоимость: **1** (для духовных лиц, для прочих — **2**)

Мистика Трех (2 или 3)

Комплекс своеобразных медитативных практик (скорее в духе иезуитских, чем дальневосточных медитаций), способствующих мистическому озарению и очищению человека, чувствующего свою близость к богу. Никакой практической пользы от этого нет, так как Трех — как и всех прочих богов Земли и воды — в действительности не существует. По своему усмотрению мастер может рассматривать эти техники как возможность выдать игрокам информацию из «подсознания» или просто как просто элемент игровой реальности, не имеющий практического смысла.

Стоимость: **2** (для духовных лиц, для прочих — **3**) (Требуются Установления веры не ниже 3)

История культа (1 или 2)

История культа Трех, довольно долгая и запутанная, мало интересна кому бы то ни было кроме духовенства. Но зато в среде духовенства знать ее считается хорошим тоном, да и в хитросплетениях нынешней церковной политики бывает проще разобраться, если знаешь первопричины конфликтов.

Стоимость: **1** (для духовных лиц, для прочих — **2**) (Требуются История не ниже 3)

Корнелианство (1 или 2)

Наиболее крупная и авторитетная ересь культа Трех, фактически уже сформировавшая собственное популярное учение. В идеологии корнелианства разбираются как сами корнелиане, так и те, кому по должности положено с ними бороться: миссионеры, проверяющие от суперинтендантов и т.п.

Стоимость: **1** (для духовных лиц, для прочих — **2**) (Требуются Установления веры не ниже 3)

Диссидентские учения (1 или 2)

Помимо корнелианства в культе Трех существует множество маленьких подпольных религиозных движений. В Фантаврии они вынуждены скрываться, но в Северном Амре, Одзонге или, скажем, на лавикандском Терлесском архипелаге проповедуются — как и корнелианство — вполне открыто. Большинство из них не имеет действительно развитого богословия, но зато концепции отдельных групп сильно влияют друг на друга, что позволяет изучать их комплексно.

Стоимость: **1** (для духовных лиц, для прочих — **2**) (Требуются Установления веры не ниже 3)

КульТ Великой матери

Ритуалы культа Матери (1 или 2)

Обряды и ритуалы, совершаемые жрицами Великой Матери — от месс и венчаний до молитвенного благословения ибоги и ежемесячных ритуальных жертвоприношений зерен и овец. Все это требует известной подготовки и умения.

Стоимость: **1** (для духовных лиц, для прочих — **2**)

Толкование Книги пророчеств (1 или 2)

Книга пророчеств очень велика, так что мало кто даже из духовных лиц читал ее полностью от начала до конца. Тем не менее общее знание текста и глубокое понимание самых ранних и самых поздних частей книги совершенно необходимо любой жрице; не говоря уже о том, что каждый южанин, получавший образование, читал некоторые их священных книг.

Стоимость: **1** (для духовных лиц, для прочих — **2**)

Священная история (1 или 2)

История культа Великой Матери, чрезвычайно долгая (шутка ли, больше десяти тысяч лет!), очень мифологизированная и тесно переплетенная с историей Амра: начинается от гипотетического сотворения мира и доходит до наших дней.

Стоимость: **1** (для духовных лиц, для прочих — **2**)

Пробуждение жизни (2)

Специфический навык, совмещающий навыки траволечения, фармакологии, акупунктуры и витализации (о чем сами жрицы, правда, как правило не догадываются). Подавляющим большинством воспринимается как демонстрация чудесной силы Богини, что жрицы хотя и не утверждают прямо, но и не опровергают. При помощи Пробуждения жизни можно поставить на ноги даже того, от кого медицина уже отказалась, но все-таки этот навык не всеисцелен: мертвых он не воскрешает, отрезанные конечности не отращивает и больных раком в последних степенях не спасает.

Стоимость: **2** (только для жриц Богини, никого иного не учат) (Требуется Толкование книги пророчеств не ниже 3 и Витализация не ниже 2)

Молитвенный транс (2 или 3)

Специфическое трансовое состояние, в которое могут впасть жрицы и цаяды благодаря молитвам и применению наркотического питья из ибоги. Навык позволяет осознавать себя в этом трансере, переживая своего рода духовные путешествия. Как и в случае Мистики Трех, мастер сам может решить, использовать ли ему Молитвенный транс как способ выдать персонажам информацию, которая им уже известна, но была незамечена, или рассматривать его как просто измененное состояние сознания.

Стоимость: **2** (для духовных лиц, для всех прочих — **3**) (Требуется Ритуалы культа Матери не ниже 3)

Ритуалы цаядов (2)

Комплекс ритуалов, медитативных практик и химических познаний, используемых цаядам. Часть их касается только духовной сферы и не имеет никакого практического смысла, часть, напротив, очень полезна: при помощи специальных упражнений, трав и химических средств цаяды могут значительно ускорять свою силу, реакцию, скорость и прочие физические способности (модификаторы до +6).

Стоимость: **2** (только для цаядов, от всех прочих эти секреты ревностно оберегаются) (Требуется Ритуалы культа Матери не ниже 3)

Борьба слуг (2 или 3)

Подразумеваются «слуги Богини», т.е. те же цаяды. Борьба слуг — это специфическое рукопашное боевое искусство, используемое цаядами. Оно изначально рассчитано на ускоренную реакцию и увеличенную силу, так что без снадобий цаяды не могут использовать его больше чем на 6 пунктов; зато со снадобьями они приобретают большие возможности (модификатор +6, т.е. можно без штрафов драться с вооруженным противником или иметь существенное преимущество перед безоружным). В некоторых случаях азы этого навыка изучают и жрицы, и даже миряне, но случается это не слишком часто, и больших результатов они не достигают.

Стоимость: **2** (для цаядов, для всех прочих — **3**) (Никто кроме цаядов не может взять больше 6 пунктов)

Одзонгская ересь (1 или 2)

Самая крупная ересь культа Великой Матери, распространенная в Одзонге и некоторых соседних с ним регионах. В Священном царстве строго преследуется. Тем не менее у Одзонгской ереси (как говорят сами верующие, «Старого учения») есть довольно сложная и тонко разработанная теология, которую нужно знать и если ты жрица в Одзонге, и если ты борешься с ересью.

Стоимость: **1** (для духовных лиц, для прочих — **2**) (Требуется Толкование книги пророчеств не ниже 3)

Шаманизм ининивагов

Сказания предков (1 или 2)

Ближайший аналог религии у жителей саванны — традиционные мифы, передающиеся в виде песен знахарями и заклинателями духов. Сказания предков — та их часть, в которую можно посвящать простых членов племени: рассказы о загробной жизни, правила поиска собственного духа-покровителя, история саванны, традиции и приметы ининивагов.

Стоимость: **1** (для шаманов и их учеников, для всех прочих **2**, только для ининивагов)

Песни Трясущейся хижины (3)

Ближайший аналог религии у жителей Саванны — традиционные мифы, передающиеся в виде песен знахарями и заклинателями духов. Песни Трясущейся хижины — комплекс историй и познаний заклинателей. Они дают возможность общаться с духами мест (на самом деле; см главу о Небе «Книги империи»), совершать путешествия в верхний и нижний мир (не на самом деле, а лишь в сознании шамана).

Стоимость: **3** (только шаманы и их ученики, только ининиваги) (Требуются Материализация, Сигнификация и Верификация не ниже 2)

Песни Тайной хижины (2)

Тайная хижина — полурелигиозное сообщество целителей. Они тоже рассказывают мифы и передают знание из уст в уста, но прежде всего они лечат людей травами и магией. Этот навык отвечает за религиозные представления и траволечение.

Стоимость: **2** (только шаманы и их ученики, только ининиваги, только катализаторы) (Требуются Катализация от 1 и Витализация не ниже 2)

Тейнское мекрарианство

Учение (1 или 2)

Подробное описание мекрарианства, религии все-таки лавикандской по происхождению, вы можете прочитать в «Книге игрока» и «Книге империи». Тейнская версия учения не так уж существенно отличается от народного лавикандского мекрарианства, делая лишь акцент на особой роли людей (т.е. варваров, а не лавикандцев) в мироустройстве и иерархии перерождений. Так или иначе любой мекрарианский жрец должен знать основы своего учения.

Стоимость: **1** (для духовных лиц, для всех прочих — **2**)

Мантры и ритуалы (1 или 2)

Совокупность ритуалов и своеобразных заклинаний, которые проводят мекрарианские жрецы. Поскольку именно эта часть религии всегда была популярна у простонародья, то в тейнской версии мекрарианства она выражена даже сильнее, чем в оригинальной.

Стоимость: **1** (для духовных лиц, для всех прочих — **2**)

История учения (1 или 2)

История мекрарианства, т.е., в данном случае, прежде всего история тейнского мекрарианства. Сведения небезынтересные, но имеющие больше академический, чем практический характер. Тейнские мекрарианские летописи особенно любимы даже не верующими, а учеными из Универсиаде — это бесценный источник сведений о раннем освободительном движении и положении варваров в колониальные времена.

Стоимость: **1** (для духовных лиц, для всех прочих — **2**)

Медитация (2 или 3)

Медитативное сосредоточение в духе дальневосточных традиций. Подробней о нем см. в Книге империи. Как и в прочих случаях, на усмотрение мастера остается польза этого навыка. Впрочем, любители медитации в мекрарианстве и сами как правило признают, что польза от нее не столько в общении с высшими силами (до них все равно не дозовешься), а в организации собственного мышления.

Стоимость: **2** (для духовных лиц, для всех прочих — **3**)

Общие навыки духовенства

Проповедь (1 или 2)

Единственный навык нашей системы, призванный заменить собой человеческую речь. Мы здраво отдаем себе отчет в том, что прочитать проповедь или провести диспут по мотивам неизвестного (и не существующего) религиозного текста невозможно, так что игрок имеет полное право произнести лишь пару фраз, а потом сделать бросок Проповеди. Но этот навык нельзя применять ни в каких иных ситуациях, кроме произнесения полуритального про-

поведнического текста на религиозную тему.

Стоимость: **1** (для духовных лиц, для всех прочих — **2**)

Стойкость (2 или 3)

Навык, характерный прежде всего для цаядов, но отчасти присутствующий и в культе Трех (в виде аскезы духовенства), и у шаманов ининивагов. Стойкость — это сила вашего духа, воспитанная специальными упражнениями. Она позволит вам терпеть физические и, главное, психологические испытания, скажем, молчать под пыткой. Но навык это все-таки сугубо религиозный, так что не у духовных лиц он встречается редко, да и у духовных нечасто. Обращаем ваше внимание на то, что Стойкость сильно влияет на характер персонажа (как, впрочем, и любой другой навык, взятый больше чем на 4 пункта).

Стоимость: **2** (для духовных лиц, для всех прочих — **3**)

Навыки третьего сословия

Если ваш персонаж вырос в городе и не принадлежит ни к аристократии, ни к духовенству, вы имеете право взять за полцены один из этих навыков.

Финансы, торговля, оценка

Финансы и биржевая игра (1 или 2)

Умение играть на бирже, отличать фьючерсы от опционов, а игру на повышение от игры на понижение; знание, какие ценные бумаги действительно ценные, и как руководить очень большой фирмой. Навык состоятельных купцов, дипломатов и профессиональных политиков.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для всех прочих **2**)

Торговля (1 или 2)

Умение управлять маленькой собственной лавкой, знание, где добыть товар, что и как продается на черном рынке, когда лучше покупать селедку, а когда — апельсины и тому подобные мелочи, делающие жизнь простого торговца или мелкого купца осмысленной и интересной.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для всех прочих **2**)

Оценка предметов быта (1 или 2)

Главный навык бытовой торговли. Он дает возможность понять более-менее точно реальную стоимость товара. На одзонгском рынке без этого нельзя: для местных торговцев всучить «чечако» товар втридорога — дело чести.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для всех прочих **2**)

Оценка оружия (1 или 2)

Навык хотя и торговый, но необходимый любому, чья жизнь связана с оружием: это умение определить качество клинка, пистолета, пороха. Только сумасшедший покупает оружие не глядя.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для всех прочих **2**)

Оценка произведений искусства (1 или 2)

По сути не столько оценка как таковая (в высококлассной живописи нет фиксированных цен, все решают договоренности или аукционы), а экспертиза, позволяющая определить подлинность того или иного произведения искусства, книги, музыкального инструмента, исторической реликвии.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для всех прочих **2**) (Требуются Познания в живописи и скульптуре не ниже **3** и История не ниже **3**)

Оценка предметов роскоши (1 или 2)

Умение определить реальную цену вещей, в которых большинство ничего не понимает: ювелирных украшений, магических предметов, королевских костюмов и тому подобных вещей. Этим навыком крайне редко владеют те, кто пользуется роскошью, — но зато всегда владеют те, кто ей торгует.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для всех прочих **2**)

Оценка живого товара (1 или 2)

Амрийский или одзонгский раб, наргейльский крепостной, редкое животное, интересная птица — все это тоже товары, и их нужно уметь продавать и оценивать. Пусть многие говорят, что та же работорговля — грязное дело: кто-то же должен в этом разбираться?

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для всех прочих **2**)

Определение параметров (1 или 2)

Не имеющие никакого отношения к оценке, но очень важное для торговца, контрабандиста, офицера и массы других людей умение определить размер и вес предмета на глаз, мгновенно пересчитать собравшихся в толпе, прикинуть расстояние до нужной точки.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для всех прочих **2**)

Городские ремесла

Ювелир (1 или 2)

Умение сделать украшения из драгоценных металлов и камней или просто из того, что попало под руку в нужный момент. Навык столь же художественный, сколь и ремесленный.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**) (Требуется Кузнец не ниже 3)

Оружейник (1 или 2)

Навык делать оружие, как холодное, так и, при должном умении, огнестрельное. В варварском мире многие оружейники работают на мануфактурах, а не в частных мастерских, хотя лучшее оружие делают именно мастера-одиночки.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**) (Требуется Кузнец не ниже 3)

Ремесленные навыки и их значение	
Уровень	Его отражение в игре
2 пункта	Выковать подкову (Кузнец)
4 пункта	Слепить вазу (Гончар)
6 пунктов	Выковать шпагу (Оружейник)
8 пунктов	Составить новые духи (Парфюмер)
10 пунктов	Сделать бюро с секретами (Столяр)
12 пунктов	Подковать блоху (Кузнец)

Кружевница (1 или 2)

Чрезвычайно важное и дорого оплачиваемое ремесло, в котором заняты в основном женщины. Кружева — важная статья экспорта Фантаврии, но носят и плетут их во всем варварском мире.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**) (Требуется Ткач и портной не ниже 3)

Сапожник (1 или 2)

Мастер в изготовлении обуви. Надо сказать, что в деревнях крестьяне как правило ходят босыми или в очень простой обуви, которую шьют себе сами (1-2 пункта навыка), так что по-настоящему сапожники востребованы только в городах. Разумеется, шьют они не только сапоги, но и вообще любую обувь.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**)

Стеклодув (1 или 2)

Дуть стекло — непростое, хорошо оплачиваемое и довольно рискованное занятие. Достаточно рискованное, чтоб стеклодувное дело считалось единственным ремеслом, которым не стыдно заниматься даже дворянину.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**)

Парфюмер (1 или 2)

Варварские страны любят духи. Особенно, конечно, это касается дворянства, но и третье сословие охотно покупает разнообразные притирания и новые ароматы. Так что парфюмеры, наверное, самые богатые из ремесленников после ювелиров.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**)

Шахтер (1 или 2)

Добыча железа, угля и драгоценных металлов всегда была делом важным. И в Фантаврии, и в Священном царстве,

и, особенно, в Краведже этим занимаются очень многие. Как и любой ремесленный навык, этот дает, конечно, не только физическое умение, но массу информации — от шахтерских легенд до умения увидеть признаки газа.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**)

Строитель (1 или 2)

Умение построить дом — не в роли архитектора, а в роли простого рабочего. Впрочем, простой крестьянский дом опытный строитель сложит безо всяких архитектурных проектов.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**) (Требуется Плотник и Столяр не ниже 2)

Повар (1 или 2)

Умение приготовить еду так, чтоб даже люди с высоким навыком «Кухня» не ушли недовольными.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**) (С 6 пунктов требуется Кухня не ниже 3)

Дама полусвета (1 или 2)

В любом городе их много: это и портовые проститутки, и дорогие куртизанки. Навык же дает возможность не только хорошо показать себя в постели, но и массу информации о том, как функционирует эта часть криминального и полукриминального мира; о соответствующих снадобьях и лекарствах и т.п.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**) (Требуется навык Народная медицина не ниже 2)

Медицина

Общая диагностика (1 или 2)

Все медицинские навыки немного стоят без умения толком диагностировать заболевание — а неправильное определение болезни может привести к печальным последствиям. Хорошие диагносты в больницах ценятся на вес золота, даже если сами они лечить не умеют совершенно. Навыком диагностики должен владеть до определенной степени и профессиональный врач, и деревенский лекарь, и знахарь ининивагов, и даже маг-витализатор.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**)

Анатомия и патологоанатомия (1 или 2)

Знания о том, как устроен человеческий организм, не помешают никому: ни врачу, ни ученому, ни художнику, ни фехтовальщику. Кроме того этот навык позволит вашему персонажу проводить патологоанатомическую экспертизу. Надо отметить, что исследование трупов в варварских странах не слишком поощряется, так что иногда даже добыть экземпляр для изучения — уже приключение.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**)

Хирургия (2 или 3)

Без хороших хирургов многие люди давно отправились бы на тот свет. Конечно, хирургия в варварском мире отстает от нашей —

примерно она соответствует концу XVIII-началу XIX века; но в общем и это уже очень неплохо. Увы, местные врачи не знают никаких хороших способов анестезии: как правило для этой цели используется опиум или что-то подобное.

Стоимость: **2** (для третьего сословия, для всех прочих **3**) (Требуется Анатомия и патологоанатомия не ниже 3)

Военная медицина (1 или 2)

Первые пять пунктов этого навыка дадут вашему персонажу возможность оказывать помощь в критических условиях: сделать быструю перевязку, забинтовать, наложить шину, откачать утопающего и т. п. Все, что выше этого, с 6 пунктов, это уже профессиональный навык, имеющий больше отношения к хирургии: как провести операцию в полевых условиях, что делать с солдатами, подхватившими малярию, если никаких лекарств нет под рукой, как организовать грамотный карантин — и прочие премудрости опытного полкового врача.

Медицинские навыки и их значение	
Уровень	Его отражение в игре
2 пункта	Наложить повязку (Военная медицина)
4 пункта	Ампутация ноги (Хирургия)
6 пунктов	Восстановить внешность сгнившего (Медицинская экспертиза)
8 пунктов	Сделать отравленную книгу (Ятрохимия)
10 пунктов	Лечение холеры (Диагностика)
12 пунктов	Вживить магическое заводное сердце (Хирургия)

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**) (С 6 пунктов требуется Хирургия не ниже 3)

Ятрохимия (2 или 3)

Точка пересечения химии и медицины — направление, полностью посвященное созданию и разработке лекарственных средств. Хороший ятрохимик никогда не пропадет: мало кто из сильных мира сего готов лечиться под нож хирурга, а вот от лишнего снадобья многие не откажутся. Да и в городской больнице место для него всегда найдется. (Не говоря уже о том, как тепло он будет встречен в криминальной среде: как никак яды — тоже его специальность).

Стоимость: **2** (для третьего сословия, для прочих **3**) (Требуется навык Химия не ниже **3**)

Медицинская экспертиза (1 или 2)

Хороший патологоанатом определит, от какой болезни скончался человек. Но что, если он умер не своей смертью? Эксперт сможет определить время и обстоятельства смерти, орудие убийства, содержание ядов или наркотических веществ в крови. Конечно, до современной экспертизы варварам еще далеко, но все же и химия образца конца XVIII века не так уж мало может сказать об этом — было бы желание. А оно у властей многих стран уже есть.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**) (Требуется Анатомия и патологоанатомия не ниже 3)

Преступные действия

Арго и традиции (1 или 2)

Криминальный мир неразрывно связан с третьим сословием — будь то уолшский Грауфойер, фантавское подполье гёзов, одзогнское общество Эгунгун или амрийский черный рынок. Для того, чтоб быть в этом мире своим, нужно прежде всего разбираться в его традициях и правилах, уметь поддержать разговор на воровском арго, знать, как продемонстрировать свой статус. Для всего этого вашему персонажу понадобится навык Арго и традиции, а без него он останется для криминала чужаком — что может повлечь разнообразные последствия.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих — **2**)

Ловкость рук (1 или 2)

Умение обчистить карманы и стянуть кошелек — или умение жонглировать и показывать карточные фокусы. Необходимый навык вора, шулера и циркача. Нужно лишь помнить, что в качестве контрнавика жертва кражи будет «бросать» свои боевые навыки (контактные, а не стрелковые, конечно), и если ее бросок окажется лучше, то она не только заметит вора, но и прореагирует соответственно.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих — **2**)

Взлом замков (1 или 2)

Умение взломать замок дома, сундука или кандалов, которые надели на вашего персонажа за взлом дома и сундука. Полезный навык — и, как все прочие навыки криминала, пригодится он не только вору, но и тому, кто его ловит. Или шпиону.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих — **2**) (Выше 5 пунктов требуется Механика не ниже 3)

Подделка (2 или 3)

Самый интеллектуальный из всех криминальных навыков: подделка денег, документов, банковских бумаг и тому подобных вещей. Хороший фальшивомонетчик может быстро озолотиться; но с той же вероятностью его могут и четвертовать.

Стоимость: **2** (для третьего сословия, для прочих — **3**) (Требуется Копирование и графика не ниже 3)

Пытки (1 или 2)

Еще недавно этот навык следовало бы скорее отнести к числу детективных или даже ремесленных. Но в наши дни стражи и полиции большинства государств (кроме Священного царства и Соединенного королевства) пыток не используют — во всяком случае официально. Но, конечно, это не мешает ни криминальным воротилам, и секретным службам: словом, всем тем, кому информация важнее соблюдения закона.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих — **2**)

Расследование и шпионаж

Поиск улик и следов (2 или 3)

Главный навык любого следователя, кем бы он ни было: умение найти следы преступника и оставленные им улики на месте преступления или где бы то ни было еще. Поскольку почти никаких специальных средств в варварском мире не существует (скажем, им неизвестна дактилоскопия), смысл этого навыка прежде всего в наблюдательности сыщика.

Стоимость: **2** (для третьего сословия, для всех прочих **3**)

Обнаружение и создание тайников (2 или 3)

Аналогичный навык, но сконцентрированный на поиске разнообразных тайников. Прежде всего, конечно, он востребован таможенниками, ловящими контрабанду. Но пригодится и всем остальным детективам — тайники в варварской культуре вещь нередкая, а чтоб найти очередной «секрет» в бюро или диване требуется немалая наблюдательность и знания того, как тайники создаются.

Стоимость: **2** (для третьего сословия, для всех прочих **3**) (Выше 5 пунктов требуется Механика не ниже 3)

Слежка (2 или 3)

Если за вашу способность оторваться от наблюдения отвечает знание местности (в нашем случае — Одзонга), то навык Слежка дает возможность не потерять человека в толпе, не упустить подозреваемого на улице, но и не податься при этом виду и не быть обнаруженным самому. Наиболее востребован этот навык, конечно, у шпионов, но и просто следователям (как и преступникам) не помешает.

Стоимость: **2** (для третьего сословия, для всех прочих **3**)

Определение биографии по виду (2 или 3)

Умение определить биографию человека по виду встречается нечасто, но очень полезно для детектива, преступника, дипломата, шпиона, политика или, скажем, писателя. Оно позволит вам по мелким деталям обыкновенной, неформенной одежды, жестам, взгляду определить жизненную историю человека: его занятия, семейное положение, привычки и десятки других вещей. Словом, почувствуйте себя немного Холмсом.

Стоимость: **2** (для третьего сословия, для всех прочих **3**)

Машинерия

Артиллерия (1 или 2)

В варварском мире человек, хорошо умеющий стрелять из пушки, умеет и ее чинить, и ее отливать. Так что если первые два-три пункта этого навыка дадут вашему персонажу просто возможность навестись и попасть в цель, но более высокий уровень владения позволит не только лучше стрелять, но и участвовать в создании орудий.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**) (С 6 пунктов требуется Рациональная механика не ниже 3)

Типографское и гравюрное дело (1 или 2)

Наборщики в варварских странах никогда не бедствуют: это очень востребованное мастерство. Активно печатаются не только книги, но и газеты, журналы, листовки, объявления. Профессиональный типограф — это не только наборщик, но и немного художник, верстальщик, дизайнер, гравер. Все это, конечно, требует немалых навыков и известной толики художественных способностей.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**) (С 6 пунктов требуется Копирование и графика не ниже 3)

Кораблестроение (1 или 2)

Навык постройки кораблей, лодок и прочих плавательных средств от галеона до плота. Корабельщики востребованы везде, но особенно в Фантаврии, Северном Амре и Одзонге. Мастер-корабел — уже не просто ремесленник; нередко это даже выпускник университета.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**) (Требуется Математика не ниже 4)

Дирижаблестроение (2 или 3)

Умение обслуживать дирижабль в порту (это само по себе непросто) и, на более высоком уровне владения, по-

строить летательный аппарат. Собственно, касается этот навык, конечно, не только дирижаблей, но и воздушных шаров.

Стоимость: **2** (для третьего сословия, для прочих **3**) (Требуется Рациональная механика не ниже 3 пунктов)

Архитектура

Архитектер (1 или 2)

Этот навык отвечает за постройку зданий — во всех их видах, от многоэтажных домов для бедноты до роскошных дворцов. Важно, однако, помнить, что у архитекторов тоже бывают свои специализации. И если вы хотите строить обычные дома, то вам хватит этого навыка. Но для фортификации, постройки укреплений, понадобится навык «Тактика», а для строительства церквей — соответствующая теология и т. п. В целом варварская архитектура большинства стран напоминает земную эпоху барокко и рококо, а в Соединенном королевстве — доведенную до абсолюта готику.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для прочих **2**) (Требуется Математика не ниже 4, Познания в архитектуре не ниже 4, Познания в живописи и скульптуре не ниже 3, Копирование и графика не ниже 3)

Боевые навыки третьего сословия

Мушкет (1 или 2)

Если аркебузы встречаются почти в любой армии, то мушкет — оружие редкое и довольно дорогое: по сути ничего лучше из огнестрельного оружия у варваров нет. Настоящие мушкетеры делают только в Священном царстве, и единственные, кто владеет ими часто — это амрийские сесе. В отличие от всего остального огнестрельного оружия, мушкет имеет модификатор +2 и игнорирует любые доспехи (т.е. положительные модификаторы доспехов цели просто не учитываются)

Стоимость: **1** (для сесе, для всех прочих — **2**) (Модификатор +2)

Наваха (1 или 2)

Популярные во всех южных странах (в том числе и в Одзонге) навахи — это складные ножи, предполагающие свою специфическую фехтовальную школу. Наваха — любимое оружие в любой портовой драке, ценящееся прежде всего за незаметность: далеко не все ножи можно метать, но наваху — можно. Как и все ножи, наваха имеет модификатор -2 на все броски.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для всех прочих **2**) (Короткий клинок, модификатор -2)

Кулачный бой (1 или 2)

Городское искусство кулачного боя: представить себе одзонгца или уроженца городов Северного Амра, вовсе им не владеющего, сложно. Да и в Фантаврии слуги и ремесленники нередко им развлекаются. По сути, кулачный бой — это предтеча бокса, в нем даже есть своего рода правила (например, не принято бить по голове и ниже пояса). Впрочем, правила эти можно в случае чего и нарушить. Однако человек, с голыми руками выходящий против вооруженного любым оружием, получает модификатор -6 ко всем броскам.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для всех прочих **2**)

Удавка (1 или 2)

Железная проволока, струна или что-то в этом духе — каждый выбирает для себя сам. Оружие убийцы, популярное во многих странах, особенно в Северном Амре и Одзонге. Как таковой удавкой убить, естественно, нельзя: убивают голыми руками, а удавка это просто способ облегчить этот процесс. Поэтому удавку можно использовать только в том случае, если у вашего персонажа есть какой-то навык рукопашного боя (Грязная драка, Кулачный бой) При этом вы делаете бросок рукопашного боя и добавляет к нему модификатор равный уровню навыка «Удавка». Т. е. если у вас 5 пунктов в навыке, модификатор +5 и т. д.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для всех прочих **2**)

Кистень (1 или 2)

Популярное среди преступников оружие — грузик на цепи, прикрепленный к рукояти. Изящное фехтование с ки-

стенем невозможно, но оглушить им человека в темном переулке — самое милое дело, да и в изготовлении он очень неприхотлив: кусок железа и палка найдутся всегда, а вместо цепи в крайнем случае на время можно взять и веревку.

Стоимость: **1** (для третьего сословия, для всех прочих **2**)

Навыки крестьян и слуг

Сельское хозяйство

Земледелие (1 или 2)

Главный навык крестьянина: разведение пшеницы, кукурузы, картофеля, овса и массы других полезных растений. А заодно знание примет, обычаев и традиций, связанных с земледелием.

Стоимость: **1** (для крестьян, для всех прочих **2**)

Виноделие (2 или 3)

Вина делают во всем варварском мире, и если ингредиенты для пива не требуют отдельного навыка, а его варение отлично уложится в навык «Повар», то выращивание винограда и приготовление вина — особое искусство. Кроме того этот же навык позволит гнать простой, но крепкий алкоголь типа рома.

Стоимость: **2** (для крестьян, для всех прочих **3**)

Разведение какао (1 или 2)

В варварских странах нет кофе, а чай пьют самый простой (из худших лавикандских сортов, как правило). Зато какао бывает шести сортов и готовится десятком разных способов. Навык Разведение какао отвечает за выращивание и смешение зерен разных сортов — а для приготовления действительно вкусного какао понадобится навык «Повар».

Стоимость: **1** (для крестьян, для всех прочих **2**)

Мельничное дело (2 или 3)

Во всем мире о мельниках идет слава, как о колдунах. Она, конечно, не соответствует действительности, но мельничное дело действительно непростое. И этот навык в чем-то даже может заменить навык Механика — по крайней мере в области простых бытовых задач.

Стоимость: **2** (для крестьян, для всех прочих **3**)

Агрономия (2 или 3)

В принципе агрономии кое-где (в Фантаврии или Тейне, например) учат и в университетах. Но все же востребован навык прежде всего деревенскими жителями. Агроном, если уж он есть в деревне, что пока случается крайне редко, будет пользоваться большим уважением.

Стоимость: **2** (для крестьян, для всех прочих **3**)

Животноводство

Скотоводство и коневодство (1 или 2)

Разведение коров, овец, альпак, коз, лошадей и прочего скота, в изобилии встречающегося во всех варварских странах. Примечательно, что это единственный крестьянский навык, которым часто (но немного) владеют священнослужители культа Богини: и послушницы, и ученики цаядов нередко в детстве пасут священных коров в прихрамовых хозяйствах. Да и краведжийские ловчие, кстати, куда чаще вышли из пастухов, чем из солдат, чтобы они сами ни говорили.

Стоимость: **1** (для крестьян, для всех прочих **2**)

Бортничество (1 или 2)

Разведение пчел — навык нечастый, но интересный и сложный. В отличие от лавикандцев, варвары используют сахарный тростник, так что мед востребован меньше — но все же востребован и в качестве сладости и, особенно в

северных странах, для изготовления алкоголя.

Стоимость: **1** (для крестьян, для всех прочих **2**)

Дрессировка (2 или 3)

Умение приручить любое животное — от птицы и ящерицы (которых на Земле и воде больше, чем у нас) до дикой лошади и южного ящера. Напомним только, что на южном континенте нет никаких из животных, соответствующих лавикандским домам, исключая ввезенных в колонии кошек, собак, кроликов и крыс, а в Фантаврии и Соединенном королевстве некоторые из них встречаются.

Стоимость: **2** (для крестьян, для всех прочих **3**)

Ветеринария (2 или 3)

Умение вылечить животное — как правило, дедовскими способами. Действительно хорошую медицинскую помощь получают разве что домашние любимцы: это могут быть кошки, собаки, птицы и некоторые виды крупных ящериц, что особенно популярно в южных странах.

Стоимость: **2** (для крестьян, для всех прочих **3**)

Домашняя работа

Камердинер/Камеристка (1 или 2)

Простая уборка, глажка и стирка не требуют никаких специальных навыков. Но если ваш персонаж умеет делать все это не на базовом уровне, а действительно хорошо, то ему нужен этот навык. Прежде всего это навык личного слуги, денщика, но и многих деревенских и городских жителей — прачек, служанок (они даже в городах в основном — из пришедших крестьян).

Стоимость: **1** (для крестьян, для всех прочих **2**)

Дворецкий/Экономка (1 или 2)

Навык квалифицированного слуги, в равной степени умеющего устроить жизнь своего господина, организовать званый вечер, подсчитать расходы и накрыть стол для приема. Кто думает, что это скучное занятие, может вспомнить Беттереджа, Дживса или Фигаро.

Стоимость: **2** (для крестьян, для всех прочих **3**) (Требуются *Этикет* и *Торговля* не ниже **3**)

Охота и рыбалка

Охота (1 или 2)

Умение найти, выследить, загнать, расставить силки и ловушки на зверя. Или на человека, если дело происходит на дикой природе. Тот кто считает, что это занятие господ, ошибается: даже на дворянской охоте, как правило, находят и загоняют зверя крестьяне-егеря, а хозяева только стреляют или втыкают копьё.

Стоимость: **1** (для крестьян, для всех прочих **2**) (от 5 пунктов и выше требуется «Поиск следов и улики» не ниже **2**)

Рыболовство (1 или 2)

Умение поймать рыбу (и морских животных вообще) удочкой, сетью, острогой, на приманку. Заодно и умение найти рыбные места, знание повадок обитателей моря. Ловить марлина — целое приключение (не говоря уже о белом ките).

Стоимость: **1** (для крестьян, для всех прочих **2**) (для морской рыбалки требуется *Матрос* не ниже **2**)

Народная медицина

Траволечение / Дар земли (1 или 2)

Значительно уступающая нормальной научной медицине, но все же небесполезная область знания: может быть от тех трав, что настаивают крестьяне по всему миру или ининивагские знахари, лучше и не станет — но по крайней мере не станет и хуже. (В рамках нашей системы мы допускаем пользу от народной медицины, но местные врачи-профессионалы в нее не верят; в чем-то они правы — по усмотрению мастера она может приносить как пользу, так и вред).

Стоимость: **1** (для крестьян, для всех прочих **2**)

Боевые навыки крестьян

Охотничий нож (1 или 2)

Хорошее, добротное оружие, используемое и крестьянами во всех варварских странах, и иницивагами, которых мы в рамках системы коллективно считаем крестьянами (за исключением шаманов). Охотничьи ножи как правило не слишком подходят для метания. Как и все ножи, охотничий имеет модификатор -2 на все броски.

Стоимость: **1** (для крестьян, для всех прочих **2**) (Короткий клинок, модификатор -2)

Амрийский нож (2 или 3)

Удивительно странные с точки зрения большинства варваров ножи, которыми часто пользуются крестьяне в Священном царстве, Северном Амре и Краведже: гнутые, с ответвлениями и четырьмя-пятью концами, они на самом деле представляют нечто среднее между ножами и метательными топориками. Драться ими, как ни странно, очень удобно, а метать — одно удовольствие. (Для бросков амрийского ножа не требуется дополнительный навык «Метание»). Как и все ножи, амрийский имеет модификатор -2 на все броски.

Стоимость: **2** (для крестьян, для всех прочих **3**) (Короткий клинок, модификатор -2)

Дубинка (1 или 2)

В принципе с дубинками часто ходят и стражники в городах, но все же в первую очередь это оружие крестьянина, особенно южного. Не слишком изящно, но очень практично.

Стоимость: **1** (для крестьян, для всех прочих **2**)

Квотерстафф (2 или 3)

Излюбленное оружие крестьян Соединенного королевства и Фантаврии: длинный посох, требующий немалого умения в обращении, но крайне эффективный даже против настоящего холодного оружия. (В силу тяжести и длины, он получает модификатор +2 на все броски; шпагой перерубить его нельзя).

Стоимость: **2** (для крестьян, для всех прочих **3**) (Тяжелое оружие, модификатор +2)

Лук (1 или 2)

Хотя в армиях большинства стран лук уже не используется, с ним продолжают охотиться крестьяне. Ну и, конечно, инициваги, у которых с огнестрельным оружием сложно, используют его очень активно. Из регулярных армий много лучников содержит только Наргейл — зато об их мастерстве складывают легенды.

Стоимость: **1** (для крестьян, для всех прочих **2**)

Цеп (2 или 3)

Довольно редкое за пределами Соединенного королевства оружие — встретить его можно разве что у наргейльских наемников, вышедших из крестьян. Цеп — тяжелая версия кистеня: к одной длинной палке цепью приделана другая покороче, обитая металлом (и иногда с шипами). Штука неудобная в переноске и очень заметная, но зато очень эффективная и пробивающая любые доспехи, кроме самых тяжелых.

Стоимость: **2** (для крестьян, для всех прочих **3**) (Тяжелое оружие, модификатор +2)

Бич (1 или 2)

Длинный кнут. Довольно опасное оружие, им не так сложно убить человека — особенно если на конце бича закреплен крючок или металлический шарик. Чаще всего этим оружием владеют пастухи или кучера (тоже, как правило, из крестьян, ушедших на заработки).

Стоимость: **1** (для крестьян, для всех прочих **2**)

Томагавк (1 или 2)

Боевой и метательный топор, любимое оружие иницивагов. Удивительно полезная вещь в умелых руках. Правда, за пределами Саванны и Краведжи владеют им единицы. (Для бросков томагавка не нужно брать отдельный навык «Метание»)

Стоимость: **1** (для иницивагов и краведжийцев, для всех прочих **2**)

Лассо (1 или 2)

Аркан, веревка с петлей. Убить им человека крайне проблематично, а вот захватить в плен очень даже можно. (Для этого нужно перебросить противника на 10 очков). Оружие, популярное среди ининивагов и краведжийцев, но встречающееся и у других народов.

Стоимость: **1** (для крестьян, для всех прочих **2**)

Благодарности

В конце нашей книги мы хотели бы выразить свои благодарности

- вам всем, всем, кто дочитал до этого места. Ради вас мы писали эту книгу;
- Алексею и Михаилу Филипповым, без фантазии которых не было бы ни Фантаврской империи, ни Соединенного королевства Уолша и Наргейла;
- Игорю «Князю» Карпинскому, помогавшему нам советами, организацией и своим прекрасным художественным вкусом;
- нашему замечательному бета-тестеру Юлии Робчинской, без которой в этой книге было бы меньше и запятых, и ясности;
- Маргарите Байкиной, сделавшей несколько важных и полезных для нас комментариев;
- всем игрокам и читателям Лавикандии, благодаря которым мы смогли сделать эту книгу много лучше.

И, наконец, отдельно мы хотели бы поблагодарить нескольких человек, без которых эта книга никогда бы не была написана: Фернана Броделя, Михаила Гаспарова, Вильгельма Гауфа, Михаила Гершензона, Чарльза Диккенса, Артура Конан Дойля, Александра Дюма-отца, Кирилла Еськова, Редьярда Киплинга, Уилки Коллинза, Шарля де Костера, Евгения Лукина, Карла Маркса, Мольера, Иоаганна Музеуса, Вальтера Скотта, Джона Фаулза, Генри Хаггарда, Эрика Хобсбаума, Уильяма Шекспира и многих других замечательных писателей и историков. Их книги, прочитанные в детстве и взрослом возрасте, сформировали наше мышление и наше восприятие Нового времени. Аллюзии и ссылки на эти книги внимательный читатель, без сомнения, уже заметил в тексте.

Спасибо всем, кто вольно и невольно способствовал нам в написании этой книги, и всем, кто ее читал и будет читать.

Удачи в игре!

Оглавление

Докладная записка.....	5
«О положении и нравах варварских государств и политике княжества Одзонг».....	5
Фантаврская империя.....	9
Фантаврская империя: история.....	9
Фантаврская империя: внутренняя политика.....	11
Фантаврская империя: экономика.....	12
Фантаврская империя: колониальная и внешняя политика.....	13
Фантаврская империя: Вёлеланд.....	15
Фантаврская империя: культура.....	16
Фантаврская империя: политика в Одзонге.....	22
Священное царство народов Амра.....	27
Священное царство: история.....	27
Священное царство: политика двух дворов.....	29
Священное царство: третье сословие и крестьяне.....	31
Священное царство: религия и культура.....	32
Священное царство: аппетиты в Одзонге.....	38
Свободная республика Тейн.....	42
Республика Тейн: история нации.....	42
Республика Тейн: общество и его интересы.....	43
Республика Тейн: политика диктаторов и армии.....	44
Республика Тейн: Национальный сенат.....	45
Республика Тейн: Универсиада.....	46
Республика Тейн: культура.....	48
Республика Тейн: поиски в Одзонге.....	53
Конфедерация городов Северного Амра.....	57
Северный Амр: недолгая история.....	57
Северный Амр: дом, разделившийся в себе.....	59
Северный Амр: религиозный вопрос.....	61
Северный Амр: культура.....	63
Северный Амр: интересы в Одзонге.....	67
Краведжа.....	70
Краведжа: история.....	70
Краведжа: сословия.....	72
Краведжа: торговые семьи.....	73
Краведжа: Снемовна.....	75
Краведжа: культурные особенности.....	77
Краведжа: торговля в Одзонге.....	78
Соединенное королевство Уолша и Наргейла.....	81
Уолш и Наргейл: история.....	81
Уолш и Наргейл: внутренняя политика.....	82
Наргейл: сословия.....	83
Уолш: сословия.....	85
Наргейл: Грауфойер.....	87

Уолш и Наргейл: культура.....	88
Уолш и Наргейл: внешняя политика.....	89
Уолш и Наргейл: Одзонг.....	90
Великая саванна.....	93
Великая саванна: история.....	93
Великая саванна: политика и война.....	94
Великая саванна: религия.....	96
Великая саванна: культура.....	98
Великая саванна: страх Одзонга.....	100
Княжество Одзонг.....	102
Княжество Одзонг: история.....	102
Княжество Одзонг: политическое устройство.....	103
Княжество Одзонг: правящие семьи.....	104
Княжество Одзонг: граждане и кварталы.....	107
Княжество Одзонг: бытовые реалии.....	108
Княжество Одзонг: внешняя политика.....	111
Культура варваров.....	113
Культура варваров: мораль и нравы.....	113
Культура варваров: магия и магические специальности.....	116
Культура варваров: военное дело.....	121
Культура варваров: быт.....	124
Заключение.....	127
Дополнительный материал 1: общие сведения о мире.....	129
Дополнительный материал 2: краткие сведения о системе.....	133
Сражения и драки.....	135
Дополнительный материал 3: список навыков.....	140
Общие навыки.....	141
Навыки дворянства.....	154
Навыки духовенства.....	158
Навыки третьего сословия.....	162
Навыки крестьян и слуг.....	168
Благодарности.....	172
Оглавление.....	173