Руританский роман



С. ВЕЙС, К. МИХАЙЛОВ

РУРИТАНСКИЙ РОМАН

СЛОВЕСНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

А ТАКЖЕ «R.U.R.», СЛОВЕСНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА С РОБОТАМИ И ГИПЕРБОЛОИДАМИ

И «ТЕНИ НАД СТРЕЛЬСАУ», СЛОВЕСНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА СО СТРАННОСТЯМИ

АВТОР ИЛЛЮСТРАЦИЙ IVAN MIGHT

воронеж, москва, 2016

1930-е годы.

Герцогство Руритания — небольшое государство в центральной Европе.

Особенности исторического периода и географического положения, относительная слабость местных властей и непрекращающийся политический кризис превратили герцогство и, в особенности, его столицу в идеальное место для дипломатических и шпионских игр.

Здесь карьеры делаются за неделю и рушатся за час. На переговорах решаются судьбы Европы. Крадутся тайны, определяющие ход будущей Мировой войны. Революционеры готовят свои выступления, а старая аристократия прожигает последние отпущенные годы с прежним блеском.

Уроженец герцогства или политический эмигрант, шпион или солдат, дипломат или ученый — кем бы вы ни были, судьба Руритании в ваших руках.

РУРИТАНСКИЙ РОМАН

ГЕОГРАФИЯ	6
ЭКОНОМИКА	7
ИСТОРИЯ РУРИТАНИИ	10
РУРИТАНИЯ В 20 ВЕКЕ	11
АВГУСТЕЙШАЯ ФАМИЛИЯ	14
ПОЛИТИЧЕСКИЕ СИЛЫ	19
КРАТКИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ	26
ПОСОЛЬСТВА	32
СИСТЕМА	39
БРОСКИ КУБИКА	
СТРЕЛЬБА И ДРАКА	53
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: R.U.R	61
НОВЫЙ МИР	
НОВАЯ ПОЛИТИКА	
НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ	69
НОВЫЕ СИЛЫ	74
НОВЫЕ ОПАСНОСТИ	
НОВЫЕ СПЕЦИАЛЬНОСТИ	87
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ТЕНИ НАД СТРЕЛЬСАУ	
СКРЫТЫЙ ИСТОК	
СКРЫТЫЕ СИЛЫ	98
СКРЫТЫЕ ИСКУССТВА	
СКРЫТЫЕ ОПАСНОСТИ	
СКРЫТЫЕ ПРИЗВАНИЯ	
СКРЫТЫЙ ВЫХОД	151
FAIR PLAY (ПРИМЕР МОДУЛЯ)	
БЛАГОДАРНОСТИ И ПРАВА	172

...политический долг руританцев по отношению к государству, которое включает в свой состав руританскую нацию и служит ее представителем, выше всех прочих общественных обязанностей, а в экстремальных случаях (таких, например, как война) он должен подчинять себе любого рода обязанности.

ЭРИК ХОБСБАУМ

ГЕОГРАФИЯ

Руритания расположена в приальпийском регионе. Северная часть страны находится в долинах и предгорьях, южная — в горах. На севере герцогство граничит с Германией, на востоке — с Австрией, на западе — с Францией, на юге, через Альпы, с Италией и Швейцарией (хотя географически это и затруднительно). Общая площадь страны около 950 км² — существенно больше, чем у Лихтенштейна, но существенно меньше, чем у Люксембурга. Выходов к морю у Руритании нет, но есть множество рек и озер, на самом большом из которых, традиционно называемом Богемским морем, и стоит столица герцогства, город Стрельсау.

НАЦИОНАЛЬНЫЙ И РЕЛИГИОЗНЫЙ ВОПРОС

Население Руритании составляет около 200 тысяч человек и делится на две неравные группы: большинство немецкоязычных руританцев и меньшинство сла-

вяноязычных зендов. Руританцы живут как в городах, так и в сельской местности, однако в городах они составляют большинство. Зенды, напротив, преимущественно сельское население. Руританцы — в основном католики. Зенды тоже католики, но их народная религиозность



Флаг

подчас больше похожа на пережитки язычества. С 1870-х годов в Руритании существует епархия прямого подчинения, т. е. Епископ Руританский подчинен непосредственно Папе Римскому, минуя архиепископов и кардиналов. Помимо католиков в герцогстве найдется и небольшие общины лютеран и иудеев.



На улицах столицы

На протяжении столетий зенды оставались в герцогстве людьми второго сорта. Так это и сейчас, хотя гуманный 20 век привнес в сознание руританцев идеи равенства, а в сознание зендов — идею борьбы за свои права.

ЭКОНОМИКА

Большая часть жителей Руритании вовлечена в три основные отрасли местной экономики: сельское хозяйство, добычу угля и промышленное производство. Руританский угольный бассейн является третьим по размеру в Европе.

Это спровоцировало чрезвычайно активный рост промышленности в довоенный и межвоенный период, так что сегодня большинство жителей Стрельсау (единственного крупного города и столицы герцогства) работают на сталеплавильных и машиностроительных заводах. Страна производит свои автомобили и станки. В сельском хозяйстве развито земледелие (пережиток системы фольварков и отмененного еще в 18 веке крепостничества) и молочное скотоводство на альпийских лугах.

В прошлом руританские крестьяне изведали много горя, трогательно и прекрасно излившегося в их песнях-плачах, которые кропотливо собирались деревенскими школьными учителями в конце 19 века и которые стали известны любителям музыки всего мира через произведения великого руританского композитора...

ЭРНЕСТ ГЕЛЛНЕР

ИСТОРИЯ РУРИТАНИИ

Первые сведения о жителях этих мест поступают из трудов античных историков. Местные германские племена (националистически настроенные руританцы считают их своими предками, хотя с научной точки зрения это вопрос дискуссионный) боролись с римлянами вместе с херусками. Позже в союзе со свевами и бургундами они вытеснили римлян с территории современного герцогства. Тем не менее, первое известное поселение на месте современного Стрельсау — римское укрепление Колония Тиберина, входившее в провинцию Реция.

Окончательное расселение как германцев-руританцев, так и славян-зендов на этих землях произошло во время Великого переселения народов.

В Средние века Руритания входила в Священную Римскую империю, и была сначала графством (с 11 века), но в 13 веке стала герцогством. Сюзереном герцогов был сам император, что гарантировало им место в имперском Реихстаге.

Несколько членов семьи герцогов Бойтельсбах-Вюртемберг-Руританских участвовало в Крестовых походах (включая знаменитого герцога Конрада, недолгое время возглавлявшего Тевтонский орден).

Процессы Реформации практически не затронули Руританию, и, если не считать краткого народного восстания анабаптистов, она осталась полностью католической страной. Это определило вступление герцогства в Тридцатилетнюю войну на стороне Католической лиги. Впрочем, как таковые боевые действия Руританию почти не затронули благодаря мудрой политике герцога Карла, известного коллекционера и покровителя искусств.

В эпоху наполеоновских войн руританские герцоги сделали ставку на Францию и даже участвовали на ее стороне в битве при Аустерлице и взятии Вены, что обусловило их фактическую самостоятельность как во время войны, так и после нее, во времена Германского союза.

Сохранило герцогство свою свободу и во время Австро-прусской войны 1866 года: держа формальный нейтралитет, Руритания пропустила через свою территорию прусские войска — в обмен на гарантии суверенитета. Тонкое лавирование между Наполеоном III и Бисмарком позволило сохранить эту независимость и в период становления Германской империи. Таким образом, к концу 19 века Руритания подошла в виде самостоятельного, хотя и очень небольшого европейского государства.

РУРИТАНИЯ В 20 ВЕКЕ

Перед началом ПМВ, однако, как Германия, так и Австро-Венгрия поставили перед Руританией вопрос о выступлении на стороне Центральных Держав. Руритания, опасавшаяся включения в Германскую Империю и имеющая тесные торговые отношения с французами, оказалась в крайне тяжелой ситуации. Руританские производственные мощности были переданы под контроль немцев, а небольшой Руританский Легион (четыре пехотных батальона плюс две артиллерийских батареи, всего чуть более 3,5 тыс. чел.) отправился на фронт — в качестве минимальной уступки, на Восточный.

Легион участвовал в военных действиях в Царстве Польском, проявил себя исключительно хорошо в Лодзинской операции, не раз прикрывая отступление союзников, однако в процессе в целом неудачной для России Барановичской операции был отрезан и разгромлен под Заосьем, потеряв всю артиллерию, от 500 до 1 тыс. чел. убитыми и пропавшими без вести и не менее 2 тыс. чел.

пленными. Более того, часть пленных позже скончалась в ходе эпидемии сыпного тифа, а многие из выживших пропали без вести в ходе русской Гражданской войны.

Эта национальная катастрофа, подкрепленная крайними экономическими трудностями и вступлением США в войну, вынудила руританский герцогский дом пойти на секретные переговоры с Францией, дабы обеспечить свое существование после войны.

В результате в последние недели Стодневного наступления Антанты Руританское ополчение интернировало отступавшие по ее территории немецкие войска и военных чиновников, чем способствовало дальнейшему сокращению фронта и подрыву экономики Германии.

По итогам Версальской конференции, где Руританию представлял лично герцог, территория герцогства была оставлена без изменений, а репарации были заменены торговыми и ресурсными привилегиями для Франции. Остатки Руританского Легиона окончили возвращение на родину всего несколько лет назад.

Пока прислуга таскает ее чемоданы свиной кожи, она замечает компанию знаменитостей, которые толпятся у камина в гостиной вокруг принцессы Руританской.

СИРИЛ ПАРКИНСОН

АВГУСТЕЙШАЯ ФАМИЛИЯ

Несмотря на существование парламента, августейшая фамилия Бойтельсбах-Вюртемберг-Руританских все еще играет в жизни герцогства первую роль. Однако, как это часто бывает в больших семьях, облеченных властью, отношения между родственниками не назовешь безоблачными. А поскольку Бойтельсбахи — не простая семья, их конфликты и ссоры вносят оживление в региональную политику.

Рудольф — герцог Бойтельсбах-Вюртемберг-Руританский, правитель государства и глава правительства. Опытный 69-летний дипломат и политик, «Альпийский лис». В последние пару лет из-за плохого самочувствия несколько выпустил из рук бразды правления, однако все еще остается самым влиятельным человеком в Руритании и пользуется безоговорочной поддержкой местных монархистов. Герцог — большой жизнелюб, он знает толк в охоте, женщинах, хорошей кухне и французской литературе. Как такового образования у него нет, однако он легко восполняет этот недостаток большим жизненным опытом и общей эрудицией.

Дипломат, Аристократ

Конрад — граф Стрельсау, единственный сын и наследник герцога, 37 лет. Холост. В последние годы становится все влиятельней, нередко заменяя отца на приемах и в ландтаге, но не в Государственном совете. Конрад оказывает нескрываемые покровительство и помощь руританскому национализму и поддерживает связи с

Спортсмен, Военный германским правительством. Спортсмен, увлекается автогонками (стабильные 3-4 места в европейских соревнованиях и организация местного альпийского ралли), фехтованием (один из поединков оставил ему шрам на скуле) и стрельбой. Выпускник Сен-Сира, но поклонник немецкого штабного искусства. Имеет сложные отношения с отцом, хотя публично это не демонстрирует.

Елизавета — старшая дочь герцога, 29 лет. Уже десять лет состоит в браке с Гебхардом Ноймайером, одним из крупнейших руританских фабрикантов и совладельцем важнейших угольных шахт, имеет сына. Вместе с супругом является фактическим лидером Промышленной партии. Известна исключительной красотой (унаследованной от покойной матери) и активным меценатством. Ее коллекция современной живописи считается одной из лучших в Европе. Единственная из всей семьи сохранила по-настоящему хорошие отношения с герцогом.

Дипломат, Бизнесмен

Елена-Маргарита — младшая дочь герцога, 22 года. Не замужем, хотя считается завидной невестой. Феминистка и путешественница, центр притяжения независимых и провокативных интеллектуалов всей Европы. Не так красива, как старшая сестра, но с лихвой компенсирует это эффектностью поведения и одежды. Непублично интересуется анархизмом и популярной оккультной литературой. Имеет натянутые отношения с братом, сестрой и особенно с тетушкой, о чем нередко пишут газеты. Отец, однако, склонен прощать ей все.

Гуманитарий, Революционер

София — сестра герцога, 52 года. Супруга адмирала Винтерхальтера. Не имеет детей. В последние лет 15 ее отношения с мужем стали холодными, о чем все знают, но

Аристократ, Дипломат никто не говорит. Глубоко религиозна и считает себя (с полным на то основанием) духовной дочерью епископа. Ведет замкнутый образ жизни, однако появляется на официальных приемах во дворце и принимает посетителей с безупречным реноме. Осуждает герцога за жизнелюбие, наследника — за жестокость, племянниц — за вольность нравов и всех прочих — за грехи. Впрочем, и себя — без особых на то оснований, если не считать грех гордыни.

Леопольд фон Винтерхальтер — барон, муж сестры герцога, 54 года. Министр морского флота Руритании (не имеющей выходов к морю), адмирал Речной флотилии из 2 кораблей и нескольких яхт. В конце войны лично организовал разоружение немцев. Англоман, джентльмен и аристократ до мозга костей. Личный друг герцога (оба — страстные охотники), однако сторонник увеличения роли парламента и ограничения герцогской власти. Игрок (в Стрельсау расположено одно из самых крупных в Европе казино), обожает бега и странный довоенный футбол. Весь в долгах, которые выплачивает жена.

Аристократ, Спортсмен

Марчин Сапт — незаконнорожденный сын герцога, 39 лет. Зенд по матери. Изначально воспитывался у сельской родни, но в подростковом возрасте на деньги отца был послан учиться на инженера на уже основанный Политехнический факультет Университета. Недоучился, поступил добровольцем в Легион. За два года вырос до старшего лейтенанта, получил Железный Крест второго класса, после чего попал в плен под Заосьем. Считался пропавшим без вести в Гражданскую, но несколько лет назад вернулся. С действительной службы ушел, работает инженером на разных шахтах. Член подпольного ЦК КПР.

Революционер, Шахтер **Ютта Фиалова** — любовница герцога, 20 лет. Зендка (у герцога постоянные вкусы). Красавица в духе немого кинематографа — и действительно снималась в нескольких фильмах. Часто сопровождает герцога к неудовольствию его старшего сына. Светская барышня в полном смысле этого слова. Помимо прочего, ее салон популярен у образованной эмиграции.

Красавица, Артист Руританскому правительству хорошо известно, что все, что оно должно делать для предотвращения дальнеишего падения бумажного рура против доллара, это снизить темпы финансирования дефицита [государственного бюджета] посредством продолжающеися инфляции.

ЛЮДВИГ фон МИЗЕС

ПОЛИТИЧЕСКИЕ СИЛЫ

Фактической властью над Руританией обладают герцог и члены государственного совета: министры (в ранге действительных тайных советников) и чиновники уровнем ниже (тайные советники), обладающие в совете правом голоса. Однако помимо них в Руритании есть и ландтаг (парламент), который принимает новые законы, до известной степени ограничивает власть герцога и вообще влияет на внутреннюю политику страны, почти не касаясь внешней.

В парламенте сейчас заседают пять партий.

Руританская консервативная партия — самая влиятельная и многочисленная в ландтаге. Оказывает всемерную поддержку герцогу и Государственному совету — и получает взамен поддержку от них. Злые языки утверждают, что победа Консервативной партии на последних выборах была подтасована, но это не так. А вот упреки в коррумпированности, небрежении обязанностями и непотизме, которые часто обрушиваются на консерваторов, в полной мере заслужены.

Промышленная партия — вторая по численности партия представляет интересы крупного и среднего бизнеса (т. е. прежде всего — Национального картеля). Формально Ноимайер не является лидером этой партии, но фактически всем известно, что он и его супруга — последняя инстанция в решениях «промышленников». По большинству вопросов «промышленники» поддерживают

Бизнесмен, Чиновник «консерваторов», но взамен получают от последних положительные решения по развитию угледобычи и тяжелой промышленности.

Фашистский союз Руритании — неожиданно занявшая на последних выборах третье место организация руританских фашистов, больше похожих, впрочем, на своих немецких, чем на итальянских сподвижников. К чести жителей герцогства, националистические взгляды для них не слишком характерны, а если и встречаются, то скорее в области традиционных и, в последние тридцать лет, мягруританско-зендских разногласий, а рейско-цыганского вопроса. Есть, однако, и настоящие нацисты в немецком духе, для которых и евреи, и зенды — низшая раса. Относительный успех ФСР на выборах был ВО МНОГОМ связан C тем, ЧТО И3 соревнования были исключены коммунисты, единственной силой, неожиданно оказался какой-то степени представляющей интересы рабочего класса. Кроме того, в его рядах много популярных бывших чинов Руританского Легиона, организовавших эффективную боевую ПОДГОТОВКУ актива. Фашисты пользуются поддержкой наследника и зачастую скрывают своих мечтании об «аншлюсе», что добавляет им симпатий прогерманской части населения.

Патриотическая партия — на протяжении многих лет занимала третье место, пока неожиданно не уступила ФСР. Поддерживается демократически и парламентаристски настроенными жителями герцогства. В первую очередь, это образованные горожане, аристократия, часть чиновничества. Наиболее заметным членом партии является, вероятно, адмирал фон Винтерхальтер, хотя

Гуманитарий, Юрист

фактический лидер — доктор Клаус Грюн, профессор социологии Университета и один из учеников Макса Вебера (несмотря на идейно-политические расхождения с ним). Программа «патриотов» очень мягкая и, конечно, не предполагает свержения герцога — а лишь относительное ограничение его полномочий и передачу части их в руки ландтага. Не секрет, что за неимением лучшего варианта, «патриотов» часто поддерживают левые руританские интеллектуалы.

Зендский блок — самая маленькая из партий ландтага, представляющая интересы национального меньшинства. Система избирательных округов Руритании устроена так, что городское население оказывает заметно большее влияние на результаты выборов, чем сельское. Будь система более справедливой, Зендский блок, скорее всего, оставил бы позади и «патриотов» и, возможно, ФСР, так безоговорочной пользуется поддержкой зендского населения страны. Более того, популярен его лидер — видный зендоязычный поэт Ондра Кроль, пользующийся большим моральным авторитетом во всем Блонекоторую разнородность несмотря на входящих в него партий. Информированные люди поговаривают, что госпожа Фиалова оказывает партии своих соплеменников негласную помощь — не столько деньгами, сколько приватными беседами в своем салоне. Иные добавляют еще — и в своей постели, но судить об этом достоверно невозможно.

Поэт, Гуманитарии́

Помимо партий ландтага, в Руритании есть еще две непарламентские и одна неформальная политическая сила, о которых тоже нужно сказать.



Реи́д полиции

Коммунистическая партия Руритании — послевоенное объединение осколков нескольких активных в начале века левосоциалистических партий. Некогда имела весьма весомую поддержку как руританцев-шахтеров, зендской бедноты, нескольких членов-преподавателей Университета, многотиражную газету и — в самые паршивые времена Депрессии — Красную Гвардию. После серии забастовок в самом начале двадцатых была запрещена, но актив организованно ушел в подполье. Все еще действует и даже является членом III Интернационала. В результате последних партийных дискуссий «во имя единства в сложное время и противостояния фашизму» перешла в целом на сталинистскую платформу, хотя и со значительными оговорками, и взяла курс на вооруженное восстание в случае фашизации Руритании. Партия по составу исключительно молодая, высочаищего градуса интернационализма и более чем боевая — во всех трех случаях велика заслуга первого зампреда ЦК по военным вопросам товарища Марчина Сапта, члена еще РКП(б) и ветерана деникинского фронта. Председатель партии, товарищ Юлиус Денк, когда-то преподавал на медицинском факультете Университета, теперь же занимается в партии почти исключительно финансовой и кадровой работой.

Врач, Чиновник Федерация Автономных Анархистов Руритании политический реликт, основанный еще членами Сент-Имьенского Интернационала в 1880-ых, бакунисты. Когда-то ограниченно популярная на селе, партия не перешла к анархо-синдикализму и не смогла оседлать рабочее недовольство — что ее и похоронило. В данный момент это скорее клуб, чем партия, где между тихими интеллектуалами-общественниками и их шумными студентами висит звонкая пустота. Точно так же выглядит и повседневная жизнь Федерации — вечера чтения футуристов и очень хорошие, взвешенные статьи во французских анархистских изданиях перемежаются свободной любовью и временами художественными, но чаще безыскусными граффити на столичных домах.

Серьезных людей на всю федерацию двое: горный инженер Мариус Глик ведет широкую полемику с европейскими синдикалистами, в чем-то предвосхищая анархо-примитивизм; Густав Фридхоф — ветеран еще Баварской Республики — упирает на индивидуальный террор. Молодежь же больше интересуется странными визионерскими речами Елены-Маргариты и ее окружения.

Шахтер, Гуманитарии́

Революционер, Преступник

Церковь — формальной церковной партии в герцогстве нет, хотя отдельные депутаты с христианскими программами избираются как от «консерваторов», так и от «промышленников». Тем не менее, епископ Губерт Феликс Шуле оказывает немалое влияние на внутреннюю политику страны: так, например, он в равной степени не поддерживает ни коммунистов, ни фашистов. Отношения епископа с герцогом скорее натянутые, хотя на публике оба держат себя в руках, а вот сестра герцога София бывает во дворце своего духовного наставника почти еже-

Дипломат, Аристократ дневно — если только в этот день не принимает его у себя. В интеллигентных кругах Шуле известен как неплохой теолог, а в рабочих — как яркий проповедник. Несмотря на антикоммунистические взгляды и неприязных профсоюзам, среди простых руританцев он пользуется скорее симпатией. А вот для атеистической коммунистической пропаганды Шуле, с его любовью к бархату и драгоценным перстням, просто подарок.

Столица Руритании являла собой причудливую смесь средневековой и современной архитектуры. Большие современные бульвары, новые кварталы с широкими улицами обступили со всех сторон центр с узкими, извилистыми улочками и средневековыми зданиями...

ЭНТОНИ ХОУП

КРАТКИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Путешественник, мечтающий побывать в Руритании, в наши дни может избрать несколько маршрутов. Знаменитый Восточный экспресс делает остановку в Стрельсау между Парижем и Цюрихом, не менее известный дирижабль «Гинденбург» подбирает и высаживает там же пассажиров трансатлантических рейсов — не говоря уже о множестве других поездов и современных шоссе, проходящих по живописным альпийским равнинам.

Несмотря на прошедшие три десятилетия, описание Хоупа еще соответствует действительности. Единственный крупный город Руритании, Стрельсау, остается во многом средневековым, хотя можно в нем встретить и модерн, и неоготику, и, кое-где, баухаус. Окраины же и рабочие кварталы зачастую представляют собой трущобы, сейчас активно застраиваемые.

Однако и для туриста, и для путешественника, приехавшего в герцогство по делам, интерес представляют не так уж много мест.

Дворец — место жительства герцога и его законных детей, а также место собрания Государственного совета, фактически управляющего страной. Вероятно, самый охраняемый объект Руритании: даже туристов туда пускают только раз в неделю, по четвергам. В конце 19 века дворец был перестроен в духе неоготики Иоганном Шульцем, автором известного замка Пелеш. На проводящихся во дворце раз в две-три недели балах бывает весь высший свет Руритании и множество приезжих.

Аббатство святого Бернарда — крупнейший в Руритании монастырь, принадлежащий к цистерцианскому ордену. Образец романского стиля. Расположен рядом с главным собором епархии, построенным незадолго до ПМВ Храмом Святейшего сердца Иисуса. Аббатство известно, во-первых, мистическим настроем местных монахов, во-вторых, регулярными визитами сестры герцога, в-третьих, прекрасным хором и органом и, в-четвертых, находящейся в нем нунциатурой Святого Престола.

Аббат Макс Эндерлин — немолод и слеп, но это совершенно не мешает ему играть заметную роль в консервативно-христианских кругах Руритании и жестко обличать популярный среди молодых священников из рабочей среды христианский социализм.

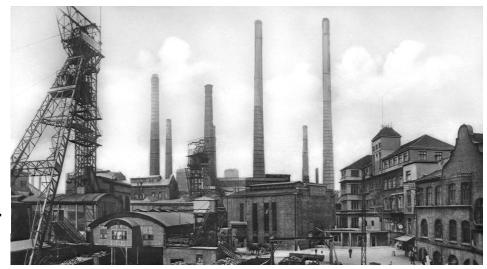
Священник, Гуманитарии́

Столичный университет — основанный еще в 17 веке, но окончательно сформировавшийся уже в 19 веке под влиянием идей Вильгельма фон Гумболдта. Конечно, это не Оксфорд и не Геттинген, но и далеко не худший университет в Европе. Состоит из шести факультетов (геологии и лесного хозяиства, медицинский, математический, теологический, политехнический и общественных наук). Число студентов — около трех тысяч человек, а здания университета образуют замкнутый городской район. Там же располагаются и научные лаборатории, принадлежащие университету, и прекрасный музей, особенно известный своим залом египтологии, и знаменитая на всю Европу библиотека. Общеизвестно, что среди студентов и преподавателей сильны коммунистические и хистские симпатии, хотя кое-кто с факультета общественных наук все чаще заговаривает об «особой миссии германских народов».

Наиболее известным из профессоров университета является, вероятно, Пауль Хольханд, наставник всех детей герцога, являющийся одновременно доктором физики и теологии.

Естественник, Гуманитарий

Шахты Штерфельд — несколько шахт, контролируемых Национальным картелем (и Гебхардом Ноймайером лично). Условия работы на них нельзя назвать невыносимыми, однако соотношение оплаты труда и социальных гарантий для рабочих таково, что картелю приходится содержать немалую частную охрану.



Шахта 5, Штерфельд

Тем не менее Шахта 9 считается одной из самых технологически развитых в мире, а общий уровень добычи (3,2 млн тонн угля в год) ставит Штерфельд на второе место в Европе. На нескольких шахтах активно работают Марчин Сапт и Мариус Глик. Посторонних, впрочем, туда не пускают, так что туристам приходится обходиться фотографиями.

Казино «Кит-Кэт» — а заодно ресторан, кабаре и точка старта и финиша Руританского альпийского ралли. Самое популярное место для развлечения богачей — как здешних, так и приезжих. Постоянными посетителями Кит-Кэт являются и адмирал Винтерхальтер, и Наследник, и герр Ноймайер, и посол США Легбеттер, и даже сам герцог. Число тайных дипломатических договоренностей, заключенных за столиком казино, и украденных в кабаре шпионских секретов неисчислимо. Между тем содержатель казино герр Крамер, не скрывающий особенно своей бисексуальности, остается главным законодателем мужской моды в Руритании и активным участником собраний круга Елены-Маргариты.

Артист, Бизнесмен

Санатории «Бергхоф» — в деиствительности целых три санатория, объединенных под одним началом, но физически находящихся на разных сторонах одной из альпийских горных долин. Первый, и самый старый, является известнеишим в стране туберкулезным санаторием. Второй, так же основанный еще в 19 веке, предназначен для скучающей публики, просто желающей поправить здоровье горным воздухом. И, наконец, третий, созданный доктором Карлом Хоффером, учеником самого Зигмунда Фрейда, предназначен для решения психологических проблем пациентов — методами психоанализа, гипноза и душа Шарко. Время от времени наезжают туда Елена-Маргарита, И Елизавета. Доктор возглавляющий сеи́час все санатория, три немного скандальная, но известная в руританском обществе фигура; кроме всего прочего, он еврей, что не может не создавать ему проблем в обществе, где все сильней становятся позиции националистов.

Врач, Гуманитарии́ Салон госпожи Фиаловой — самый популярный (после салонов дочерей герцога, а может и наравне с ними) в Руритании. Странное положение самой Ютты, конечно, способствует его известности, однако ханжи всегда могут сказать, что идут «к знаменитой кинодиве», умолчав про ее отношения с герцогом Рудольфом. Впрочем, многие считают, что Фиалова — последняя большая любовь старика, и официальной женой она не стала только из-за того, что герцог не хочет портить отношения с детьми. Так или иначе, сегодня Ютта — душа салона, где заключаются браки (а иногда и серьезные сделки), где принимают эмигрантов (только не коммунистов!) и на досуге развлекаются картами и гаданиями. Сам герцог там никогда не бывает.

Герметический орден Заката Европы — наиболее известная и скандальная оккультная организация герцогства, одна из многочисленных дочек Ордена Золотой зари. Оккультные дела их, впрочем, мало кого интересуют, а вот вольная атмосфера в принадлежащем им одноименном клубе манит туда многих. Порядочным дамам бывать там, конечно, неприлично, но можно ведь надеть полумаску, и вас «никто не узнает». Впрочем, дело происходит в 30-е, когда вольными нравами в образованном обществе уже никого нельзя удивить, так что «герметический орден» поражает не столько вседозволенностью как таковой, сколько тем, как она романтизируется и преподносится. Злые языки поговаривают, что в клубе бывает и Елена-Маргарита. Так ли это — сказать сложно.

Мы заключаем договор о безопасности с Индонезией не потому, что на нас обоих скоро нападут руританцы. Он не затем писался. Цель договора — уже сейчас работать с угрозами, с которыми и мы, и они можем столкнуться в будущем. Совершенно иного типа угрозами.

ΑΛΕΚСΑΗΔΡ ΔΟΥΗΕΡ

ПОСОЛЬСТВА

В Руритании официально аккредитованы восемь посольств и представительств. Каждое из них ведет свою политику и преследует свои интересы, а во главе их стоят довольно яркие персонажи.

Поль Орфевр посол Франции В Руритании. Писатель-гуманист, авиатор Великой Войны, умеренный левоцентрист и любимец женщин. Франция на текущий момент — основной торговый партнер и политический патрон Руритании в рамках Малои Антанты, и это поэффективно поддерживается равно герцогом и Консервативной партией. В этой ситуации приезд мсье Орфевра, человека весьма популярного, был скорее жестом уважения сам по себе. Посол, однако, относится к своим обязанностям — сохранять статус кво — довольно серьезно, и выступая в местных газетах, и регулярно появляясь во дворце, и даже учредив на личные средства стипендию для школьников, изучающих французский. В посольстве он охотно принимает граждан по любому вопросу — как он говорит, «чтобы освободить время для людей более компетентных, чем я».

Гуманитарий, Спортсмен

Ойген Марбург — посол Рейха в Руритании. Некогда деятель Национал-Социалистического Союза Учителей, филолог по образованию, член НСДАП с 1929 года. Бывший университетский преподаватель и специалист по руританской — именно руританской — культуре, после прихода Гитлера к власти некоторое время подвизался было у Нейрата, но при уменьшении его вляния был уда-

Гуманитарий, Дипломат лен из Берлина. На тот момент Руритания считалась явно профранцузской, и Марбург до сих пор посвящает большинство своего времени продвижению «общеарийской» и «общенемецкой» культуры, от народных праздников до книгоиздательства.

В последнее время, однако, ситуация изменилась — Конрад Бойтельсбах проявляет к немецкому опыту все больше интереса, и синхронно с его решительностью растут и проходящие через посольства суммы. Однако Марбург, не будучи профессиональным дипломатом, оказался неспособен установить над руританскими правыми сколько-нибудь плотный контроль — вместо этого неожиданно заинтересовавшись историей герцогства.

Сергей Береговой — полпред СССР в Руритании. Руритания признала СССР вслед за Францией, но некоторое время посольство было краине неактивно, снабжая небольшими деньгами умеренных парламентских социалистов и проводя Первомай. Все изменилось, когда приехал Сергей Береговой. Точнее, все изменилось в СССР, и приехал Береговой. Товарищ Береговой, характерный военный интеллигент, бывший преподаватель «Выстрела» — «старая» выправка, круглые очки и орден Красного Знамени — умный циник и большой любитель подискутировать. Его приезд связали с пограничным положением Руритании, способствующим сбору информации: даже для обычных жителей герцогства не секрет, что в Стрельсау постоянно организуются негласные дипломатические встречи и обмены информацией. Не многие знают, что товарищ Береговой, видный специалист по нелегальной работе, здесь ради самой Руритании. Все, кто знает члены запрещенной Руританской Компартии.

Военный, Революционер

Бизнесмен, Дипломат

Посольство США

Рассел «дядя Расти» Легбеттер — посол США в Руритании. Господин Легбеттер попробовал в этой жизни все — чистку башмаков в Виргинии, войну с Мексикой, нефть Техаса, фрукты в Гватемале, Палату Представителей и продюсирование невероятного ужаса комедий в Голливуде. Из всего этого жовиальнейший седой джентльмен вынес веселый нрав и поистине

огромные количества денег. В шестьдесят, после смерти жены, он продал свои активы собственным многочисленным сыновьям и подергал за ниточки в Конгрессе, чтобы получить забавный и необременительный пост посла в Руритании. Америка от этого только выиграла, поскольку дядя Расти быстро подружился и по привычке завел общие денежные дела с господином Ноимаиером. Сдеруританском угле Легбеттер щедро вкладывает в фонды посольства, закатывая совершенно лукулловы пиры по всякой американской дате. Разумеется, дипкорпус любит его нежной сыновней любовью.



Контр-адмирал Роберт Копли, виконт Уоллингфорд — посол Великобритании в Руритании. Для Великобритании Руритания представляет достаточно ограниченный интерес постольку, поскольку ранее входила в германскую, а ныне — во французскую сферу влияния. Так что контр-адмирал переживает тут жизнь после политической смерти. Дальний родственник половины Палаты Лордов, адмирал Копли получил отличное образование, проявил большую склонность, в частности, к древним языкам. На флоте он зарекомендовал себя как дельный

Аристократ, Чиновник штабной офицер, хотя и не без проблем с командованием персоналом — да так и рос в сопровождающих чинах до самой войны. С началом ПМВ случается самая большая трагедия в жизни коммодора Копли — он производится в контр-адмиралы и отправляется в Восточный флот. Не прошло и полугода, как команда одного из миноносцев его эскадры — индусы — подняла мятеж. В результате в Индии опять наступило обострение, фон Шпее ушел от Коронеля безнаказанно, а Копли, после долгих консультаций, перевели на дипломатическую службу и сразу же после войны засунули в Руританию с глаз долой.

Посол исключительно необщителен, практически не появляется на людях (делая исключение только для нескольких местных друзей, первым из которых является адмирал Винтерхальтер), но сумел наладить должным образом и бухгалтерию посольства, и, что еще важнее, его работу с информацией.

Отец Бенедикт — Папский нунций и дуайен руританской посольской палаты. Старый маленький доминиканец прибыл в страну совсем недавно, квартирует в аббатстве св. Бернарда и с приезда не ведет никакой заметной деятельности. Всего несколько раз он принял герцога (и много раз — его сестру), но, как говорят, он периодически беседует с людьми из университета, с некоторыми эмигрантами и даже с зендскими старшинами. Пока что о нем в Руритании известно мало, хотя многие слышали про его большие связи в курии и близость к папам еще во времена Пия X. Само появление тут нунциата многих обеспокоило, но отец Бенедикт, равно как и епископ, не торопятся давать пояснений.

Дипломат, Священник

Военный, Дипломат

Полковник Камэяма Каору — посол Японской Империи в Руритании. Каору Камэяма — старый японский традиционалист, по злой иронии судьбы и собственной вине оказавшийся за тысячи километров от родных островов. Вся его жизнь предвещала совсем другой финал самураиская семья, отец, участвовавший в Сацумском восстании, ранние правые лиги. Сперва, познакомившись с Рёхеем Утидой, Камэяма вступил в «Амурский союз», в качестве члена которого не раз ходил на русскую территорию. Потом, однако, предпочел поити в армию, встретив Русско-японскую лейтенантом в пехоте. Был у Мукдена. После войны очень паршиво отметился в боях с корейскими партизанами Ыйбён но его военные преступления расследовать никто стал. не несколько его книг об японской армии как новом, по сути, самураиском сословии, подняли его популярность в более чем значительную высоту, большинство предпочитало более современного Кита инцидента Именно ПОЭТОМУ после вооруженного восстания молодых офицеров, Икки был казнен, а Камэяму просто назначили послом в Руританию. Он некоторое время подумывал о самоубиистве, но нашел утешение в истории о Такамори, предложившем себя послом в Корею. В Руритании, однако, полковник Каору быстро нашел, чем заняться — его более чем заинтересовали эмигранты, особенно китайские, да и с госпожой Юттой молодой удалось наладить взаимовыгодное сотрудничество.

Доктор Фу Манчу — консул Китайской республики в Руритании. Детали его биографии малоизвестны, однако ясно, что он отличается невероятным образованием (включающем массу неожиданных сведений, но и некото-

Преступник, Гуманитарий рые пробелы в смысле знания европейских реалий) и обширнейшими связями. В 20-х годах он представлял попеременно, а иногда и одновременно интересы целого ряда милитаристских китайских правительств, но с установлением Нанкинского десятилетия стал проводить политику республики, которая, вообще-то, не имеет ни малейших интересов в Руритании — кроме, разве что, вечно напряженных отношений с Японией. Фу Манчу этим более чем доволен: дипломатия не отвлекает его от настоящих дел. Потому что как раз у него интересы в Руритании есть: все белые одинаково просят опиума, который когда-то сами в Китай и привезли. Увы, увлеченная китайской культурой Елена-Маргарита не догадывается об истинной природе «мудрого старика».

Она чувствовала себя сыщиком, твердо знающим, что именно профессор Мориарти подсыпал мышьяк в суп руританскому послу, но не способным убедить в этом присяжных.

ПЕЛЕМ ВУДХАУЗ

СИСТЕМА

Как во все это играть? Как и в любой другой модуль. Для игры вам понадобится один шестигранный кубик, страстное желание вершить судьбы Европы и мастер, который придумает завязку сюжета.

Мы предполагаем, что ваш герой примет сторону одной из политических сил Руритании, какой-то из великих держав межвоенного периода или кого-то из представителей Августейшей фамилии. Но может быть, он будет просто приезжим, попавшим в переплет, или местным жителем, который однажды будет вынужден сказать себе, как герой Хоупа, что спасение Руритании зависит только от него?

Так или иначе, начать стоит с выбора специальности. У любого героя их две: в одной он менее опытен, ее мы условно обозначаем цифрой (1). Зато во второй (2) он настоящий мастер. Иногда от этого будет зависеть игротехническая часть — к результатам броска вы сможете прибавлять соответственно 1 или 2 пункта. Но гораздо чаще это будет влиять на знания и возможности вашего героя, которые вы сможете заявлять и без броска. Ваш герой аристократ? Можете спокойно сказать мастеру, что говорите на французском. Ваш герой юрист? Смело говорите, что он знает подходящий к случаю закон (а при необходимости — задавайте вопрос мастеру, который подскажет вам необходимое). Ничего бросать при этом не нужно.

В описаниях персонажей, которые вы встречали на полях нашей книги, на первом месте всегда стоит сильная специальность



Ниже мы приводим описание нескольких возможных специальностей. Все они устроены одинаково:

Название специальности — ее краткое описание.

- (2) Те дополнительные бонусы, которые неизбежно приобретает человек, набравшийся опыта в этой области и имеющий в ней уровень (2).
- **(-)** И те проблемы, которые с этим уровнем (2) неизбежно приходят.

Вот список специальностей (а о бросках мы еще расскажем ниже). Все они описываются в мужском роде, но, конечно, практически все (кроме разве что Священника, Солдата и Шахтера) могут быть и женскими ролями. Разумеется, ограничиваться приведенными здесь вариантами не нужно — смело выдумывайте свои. Только помните, что с опытом (2) возникают и новые проблемы.

Артист — кинозвезда или актриса кабаре. Море знакомств и никаких проблем с задачами вроде «Я изображаю военного» или «Говорю с сильным венгерским акцентом». Должно подкрепляться отыгрышем.

Кабаре (1972) Артист (2011)

Пара книг и фильмов, герои

1920-1930-x

которых служат

примерами этой специальности в

- (2) Ваш герой звезда. Люди узнают его на улицах. Люди охотно помогут звезде в ее просьбах, и ей больше не нужны специальные приглашения, чтобы попасть на любой званый или дипломатический прием.
- (-) «...И прямо над трупом, сжимая окровавленный нож, стояла Грета Гарбо. Как я ее узнал? Офицер, вы шутите? Это же Грета Гарбо!»

Аристократ — представитель старой европейской знати. Знаток прекрасных и бесполезных вещей: охоты, светского этикета, танцев. Ну и, конечно, обладатель связей с такими же осколками довоенной Прекрасной эпохи.

Цикл П.Вудхауза о Дживсе и Вустере, Госфорд-парк (2001)

- (2) Ваш герой аристократ из высшей лиги. Его мнение авторитетнее мнения большинства людей, ему доверяют больше, чем практически любому свидетелю. И у него есть свой верный Дживс: заявите мастеру слугу вашего героя, который верен ему на все 100%.
- (-) У вашего героя есть связи, которые он рад был бы не иметь. Дядюшка с политической программой. Тетушка, известная разом ханжеством, любопытством и болтливостью. Любопытная троюродная сестра, живущая в его доме. Мать его бастарда, в конце концов. Заявите мастеру двух.

Бизнесмен — помощник кого-то из членов картеля или приезжий из США. Деньги, знакомства и широкие знания в финансовых вопросах прилагаются.

Ф.Фицджеральд «Великий Гэтсби», Трилогия желания Т.Драйзера

- (2) Ваш герой очень богатый и успешный человек, хозяин заводов, газет и пароходов. Вопрос денег для него не стоит. В процессе игры скорее всего не возникнет цены, которая заставит его напрячься. Кроме того, он окружен довольно надежными подручными: заявите мастеру двух.
- (-) Просто бизнес, ничего личного: у вашего героя есть серьезные конкуренты, желающие ему разорения (и, возможно, чего-то похуже). Заявите мастеру двух. И еще проблема: «нет такого преступления, на которое не пойдет капиталист», так что люди вам не доверяют, пока вы не дадите им на то веских оснований.

Больной — чахоточный молодой человек, девица, по состоянию здоровья проводящая большую часть времени в санатории, или солдат, получивший ранение, постоянно дающее о себе знать. Вы сами определяете тяжесть и характер болезни вашего героя, но одно совершенно

Т.Манн «Волшебная гора», Английский пациент (1996) ясно — это состояние будет влиять на его жизнь и приносить ожидаемые неприятности, но иногда и неожиданную пользу.

- (2) Ваш герой больной со стажем. Ни один аптекарь не сможет обдурить его, подсунув не то лекарство. Он разбирается в медицине не хуже студента-первокурсника и имеет обширные связи в врачебных кругах. Кроме того, окружающие видят его слабое состояние и реагируют соответствующе, чем он вполне может воспользоваться: «Офицер, вас не затруднит проводить меня до следующего поворота?»
- (-) Связанные с особенностями вашего героя проблемы очевидны. Некоторые простые физические действия, которые другим героям даются легко, могут вызывать у него трудности. Это, впрочем, не значит, что он не может быть активным действующим лицом в сюжете или нарываться на приключения.

Врач — гость университета, доктор на шахте, сотрудник санатория или владелец частной практики. Много знает, лечит больных и определяет причины смерти, когда лечить уже поздно.

Э.М.Ремарк «Триумфальная арка», А.Кронин «Цитадель»

- (2) Ваш герой научное светило или потрясающий практик. В городе найдется с десяток чрезвычайно обязанных ему людей. Его уважают, и более того, он пользуется немалым кредитом доверия.
- (-) Все хотят лечиться у вашего героя. Пациенты ждут его не только в часы приема, они буквально осаждают его, подкарауливая везде от кафе до конспиративной квартиры, где он встречается с британскими агентами. Кстати, у агентов тоже что-то покалывает в печени. (Еще никто не может понять почерк героя, но в шпионском детективе это может быть и неплохо).

Детектив — сотрудник полиции Герцогства или частный сыщик. Обширные знакомства, много информации и гарантированные дополнительные сведения при обыске или изучении места преступления. (Вообще же для этого кидать кубики тоже не нужно — просто опишите мастеру, что и как осматривает герой).

Цикл Р.Чандлера о детективе Марлоу, цикл А.Кристи об Эркюле Пуаро

(2) Если ваш герой местный, у него есть информаторы в любом районе и любой социальной среде. В процессе игры заявляйте мастеру до четырех не слишком влиятельных людей в любой социальной группе, с которой имеете дело — или двух влиятельных.

Если он приезжий, придется напрячь серые клеточки, но зато ваш герой замечает странности, на которые местные внимания не обратят: привыкли.

(-) У местного точно так же в любом районе и среде есть люди, желающие свернуть ему шею. В том же соотношении. У приезжего этой проблемы нет, но есть другая: доверять невозможно никому, даже полиции. Разве только он приехал в Стрельсау со старым и верным другом.

Дипломат — из МИДа Руритании или посольств великих держав. Никаких проблем в работе с бумагами и безграничная информированность. Если даже ваш герой забыл человека, увиденного мельком на светском рауте, за четверть часа он узнает, кто это был.

С.Моэм «Эшенден», Г.Грин «Таи́ныи́

- (2) Такой опытный дипломат в Руритании случайную должность занимать не может. У вашего героя есть дипломатическая неприкосновенность.
- (-) Если уж он попался скандал будет до небес, и его, после того, как вытащат из каталажки, вышлют. Если попался всерьез дело может дойти и до капсулы с цианидом, такие уж времена.

Журналист — сотрудник местного издания или приезжий репортер. Знакомства, много информации и легитимное право задавать вопросы о чем угодно и кому угодно.

Иностранный корреспондент (1940), Р. Уоррен «Вся королевская рать»,

- (2) Все, кто читают газеты, знают имя вашего героя. От его вопросов не отмахиваются на них отвечают, и, хотя бы отчасти, правду, потому что он все равно ее раскопает. Если герой местный заявите мастеру информаторов (столько же, сколько Детектив). Если приезжий корпункт издания в Руритании со всеми его сотрудниками в его распоряжении. Кроме того, пока вы ведете расследование, разумные расходы компенсирует редакция и, учитывая вашу славу, без лишних вопросов.
- (-) Вашего героя опасаются. В его присутствии постараются не обсуждать ничего серьезного. Если он местный назовите мастеру пару ваших врагов; если приезжий будьте готовы к их скорому появлению.

Красавица и красавчик — дама полусвета, богемная красавица или редкий красавец, для которых это стало образом жизни. Тонкое знание светских, а иногда и не только, слухов и, конечно, ошеломляющее действие на окружающих, особенно противоположного пола (которое неплохо будет подчеркнуть и отыгрышем).

Э.Хемингуэ́и «Фиеста», Дво́иная страховка (1944)

- (2) Ваш герой в своем роде культовая фигура, известная всем. И ему тоже все известны. Назовите мастеру двух человек, на которых у вашего героя есть серьезный компромат.
- (-) У популярности есть обратная сторона: заявите мастеру двух назойливых и бесполезных (либо, напротив, чересчур влиятельных) ухажеров или бывших партнеров вашего героя.

Преступник — залетный варшавский взломщик или шулер в казино. Соответствующие навыки и полезные знакомства в криминальном мире.

Афера (1973) Ва-банк (1981)

- (2) Ваш герой живая легенда в своем деле. Он может набрать команду для любого дела, и в эту команду выстроится очередь желающих. Точно так же нет проблем и с добычей любых, сколь угодно противозаконных вещей, нужных для работы.
- (-) Позаботьтесь о темных очках: за вашим героем охотятся не только полицейские, но и журналисты.

Революционер — член КПР, старый анархист, зендский борец за свободу или просто приезжий из беспокойных мест. Связи в подпольной среде, навыки конспиративной работы и хорошее умение обращаться с оружием.

Дж.Оруэлл «Памяти Каталонии», Октябрь (1927)

- (2) Ваш герой символ своего движения и всегда может рассчитывать на помощь своих. Пусть даже он не знает, кто в Руритании разделяет его взгляды эти люди есть, и в решающий момент могут появиться, чтоб сыграть важную роль в событиях.
- (-) Над вашим героем довлеет его идеология и даже сильнее порожденный ею социальный круг. Больше всего его не любит даже не полиция, а по-иному окрашенные революционеры: коммунисту тяжело найти общий язык с анархистом и почти невозможно с фашистом. Вопрос партийной дисциплины тоже актуален, но только для членов местных партий.

Священник — скорее всего, католический приходской священник или монах, но может быть и протестантским пастором (лютеранским, кальвинистским или каким-то еще), раввином (их в герцогстве два, ортодоксальный и реформированный) или кем-то из их учеников.

Цикл об отце Брауне Г.Честертона, «Поющие в терновнике» К.Маккалоу

- (2) Ваш герой авторитетный человек, пользующийся поддержкой начальства и прихожан, с хорошими связями и верными духовными детьми. Но стоит снять сутану, и его никто не узнает.
- (-) Даже сняв сутану, он остается со всеми десятью заповедями. Неважно, верен ли он им или уже утратил веру, первое же ставшее известным отступление от религиозной морали — и труды всей жизни пойдут прахом.

Слуга — в доме аристократа или просто официант. Любая работа спорится у вашего героя в руках, но есть у него и кое-что поважнее рук: уши.

Цикл П.Вудхауза о Дживсе и Вустере, Отель «Гранд Будапешт» (2014)

- (2) Даже среди слуг есть легенды. Добро пожаловать в Общество скрещенных ключей! Через сообщество слуг ваш герой может достать любой предмет и получить любую услугу, если только она не угрожает хозяевам или местам работы других членов общества.
- (-) У вашего героя есть хозяин или место, которое он не может покинуть. Ни при каких обстоятельствах.

Солдат — ветеран Великой войны, не растерявший опыта, или нынешний вояка, прошедший Испанию, Эфиопию, войны на Дальнем Востоке или что-то ничуть не лучше. Умеет стрелять и, что немаловажно, не стрелять, когда это ни к чему.

- Э.Ремарк «На западном фронте без перемен», Э.Хемингуэй «По ком звонит колокол»
- (2) Чтобы убить вашего героя, понадобится на одну пулю больше, а бояться он разучился.
- (-) Война оставила на нем свой след. Вам решать, что это будет. Уродливый шрам? Кошмары, не дающие уснуть? Серьезная рана, от последствий которой никогда не избавиться? Зависимость, приобретенная в попытках забыться? Так или иначе, это что-то, что делает жизнь сложней.

Спортсмен — автомобилист, пилот, наездник, боксер. Как правило — всего понемногу, а значит справится и с авто, и с авиа, и с грабителем, отобравшим у дамы сумочку.

Э.М.Ремарк «Три товарища», Фаворит (2003)

- (2) Профессионал, олимпиец, звезда и тут уж, конечно, в какой-то конкретной области, которую мастеру нужно заранее заявить. Можете считать, что в ней вашему герою никто не ровня. Если он теннисист, его обыграет только такой же теннисист, если бегун, догонит его только другой бегун или пуля. Кроме того, он известен не меньше, чем кинодива и так же может попасть на любой прием и званный вечер без затруднений. Идеальное прикрытие!
- (-) И проблема та же, что у кинозвезд. Пусть вашего героя узнает на улице не каждый, но каждый третий наверняка, ведь любой любитель спорта видел его на фотографии в газетах или в кинохронике. К тому же, над звездой стоят только ее хозяева в кинобизнесе, а спортсмену приходится думать не только о мнении клуба: в спорте конца 30-х стало многовато большой политики.

Ученый — химик, инженер, историк — вариантов множество. Разбирается, конечно, не только в своей, но и в сопредельных областях науки. Однако, в разумных пределах: либо гуманитарных, либо естественнонаучных. Если вы хотите, чтоб ваш герой разбирался и в том, и в другом, возьмите этот навык дважды.

(2) Светило науки, без пяти минут нобелевский лауреат. Соответствующие связи и знакомства само собой, а кроме того, важно помнить, что серьезная наука не делается в одиночку. Заявите мастеру своего лаборанта, ассистента, референта — словом, кого-то, кто будет делать для вашего героя все, что понадобится. Это не слуга:

Фильмы об Индиане Джонсе, Н.Стивенсон «Криптономикон», Моя прекрасная леди (1964)

личный помощник ученого вашего класса и сам будет состоявшимся исследователем, т. е. Ученым (1).

(-) В мире 30-х большой ученый оказывается политической фигурой. Естественника мечтают переманить к себе все крупные державы, а если не получится переманить, то и выкрасть. На гуманитария давит его правительство, требуя проводить ту линию, которая выгодна стране, а научный мир расколот идеологическими конфликтами. Добавьте к этому вьющихся вокруг вашего героя шпионов, конкурентов, журналистов и любопытных: каждый его шаг на виду, каждое слово описывается в прессе.

Чиновник — на службе Государственного совета или мелкая сошка. Мастер работы с документами самого разного рода, канцелярский крысиный король.

Мемуары гейши (2005), Р.Музиль «Человек без свойств»

- (2) Не факт, что ваш герой большой начальник, но без него государство (или на кого он там работает) затрещало бы по швам. Все знают это, так что он не только хорошо зарабатывает, но и имеет неограниченный доступ к архивам самого разного профиля. Что до государственной тайны, то он уже знает их столько, что еще одна ничего уже не изменит.
- (-) Увы, это значит, что у вашего героя нет понятия «выходной». Он всегда на службе, даже когда не на службе, и имеет множество обязанностей, пренебречь которыми невозможно. Времени не хватает ни на что, и если уж ваш герой попал в приключения будьте уверены, это произошло либо против его воли, либо по приказу начальства. (Разница, впрочем, невелика).

Член сообщества — зенд, мечтающий о равных правах, художница-сюрреалистка, свидетель Иеговы, лесбиянка или «swing kid». Член небольшого сообщества, неодобряемого, но не преследуемого законом. В предвоенную

Фрида (2002), «Возвращение в Браи́дсхед» И.Во эпоху в Руритании помимо местных зендов и художников стало появляться все больше людей бегущих от нацистов из-за своих религиозных взглядов, музыкальных вкусов или сексуальной ориентации.

- (2) Ваш герой фигура, известная в своих кругах. Неважно, местный он или приезжий, члены сообщества помогут ему советом или информацией. Вы удивитесь, как широки их связи и разнообразны знакомства.
- (-) Все знают о том, что ваш герой играет заметную роль в своем движении. Если это зенд, его будут выкидывать из баров «для руританцев», если свидетель Иеговы, будут клеймить местные католики, если сюрреалист, будут поливать в консервативных газетах. Готовьтесь к критике.

Шахтер — простой рабочий в забое или инженер. Сориентируется в любом подземелье, умеет работать со взрывчаткой и знает, что делать, если что-то в шахте идет не так. Ну и отличит руду от пустой породы..

А.Кронин «Звезды смотрят вниз», Октябрьское небо (1999)

- (2) Ваш герой знает шахту как свои четыре пальца и умеет управляться со всем, что там используют.
- (-) Палец не палец, но много лет работы в шахте не прошли для вашего героя даром. Те или иные проблемы со здоровьем дают о себе знать, да и в обществе других шахтеров он чувствует себя уверенней, чем с другими людьми.

Шпион — любой из держав, но непременно под прикрытием. Знаток шпионских хитростей и человек, у которого всегда есть план. В городе у вашего героя есть свои люди, хотя не всех их он знает в лицо.

Романы Г.Грина, цикл о Томми и Таппенс А.Кристи

(2) Ваш герой — суперагент. Любые новинки шпионского ремесла и широчайшая сеть осведомителей. Свои люди даже в высших кругах.

(-) Супер-двойной-агент. Шпионаж затягивает. Ваш герой продался людям с диаметрально разными повестками, а отчитываться им приходится за одни и те же эскапады.

Эмигрант — из России, Испании, Румынии, Германии и откуда угодно еще. Знакомства среди таких же беглецов, интуитивная способность объясниться даже с человеком, чьего языка ты не знаешь, выходы на криминал (жизнь — нелегкая штука) и богатый жизненный опыт.

В.Набоков «Дар», Касабланка (1942)

- (2) Есть «горький хлеб изгнанья» невесело, но за столько лет ваш герой сумел устроиться в жизни. У него есть нансеновский паспорт, кое-какой доход и безграничные связи с соплеменниками, а то и просто другими эмигрантами. Если что, они прикроют его даже от полиции. (Но бывают такие угрозы, с которыми даже они связываться не захотят).
- (-) Увы, ваш герой действительно известный человек. И родина хочет вернуть его домой или по крайней мере избавиться от него раз и навсегда.

Юрист — адвокат или юрисконсульт посольства. Тонкий знаток всех европейских кодексов и лазеек в них, само собой — с контактами по обе стороны закона.

Цикл о Перри Мейсоне Э.Гарднера, Чикаго (2002)

- (2) Ваш герой знаменитый юрист и берет с клиентов деньги за каждый вздох. Власти дважды подумают, прежде, чем задерживать его. Да и будучи задержанным, он отболтается: не бывает задержаний без нарушений. Ну и, конечно, у него есть связи: заявите мастеру одного, но влиятельного человека, которого ваш герой вытащил из неприятностей.
- (-) У вашего героя есть враги и, хуже того, недоброжелатели. Ему нельзя попадать в историю: репутацию нужно беречь, потому что дороже в работе юриста ничего нет.

Если вы играете молодого человека, возможно, у вашего героя еще нет специальности (2). Возьмите две специальности на (1). Брать одну и ту же специальность дважды не стоит — за исключением Ученого, который может быть гуманитарием по одной и естественником по второй. Наконец, если вы играете исключительно компетентного человека, вы можете взять обе специальности на (2), но обязательно согласуйте это с мастером и решите, какие из их особенностей касаются вашего героя. Людей, столь знающих сразу в двух областях, на свете немного.

Помните, что навыки вашего героя не ограничиваются этим списком. Любой человек может водить машину, но не всегда он Спортсмен; шпионажем занимаются не только Шпионы, оружие в руки берут не только Солдаты, и далеко не всякий студент университета уже Ученый. Даже вне своих специальностей ваш герой знает и умеет множество вещей. Кроме того, не факт, что профессия вашего героя и его специальности совпадают: среди старших офицеров Дипломатов не меньше, чем Солдат, а важный ученый на поверку может оказаться Чиновником.

БРОСКИ КУБИКА

Как уже говорилось выше, специальности вашего героя позволяют вам добавить 1 или 2 очка к результату броска. Но бросать кубик вам придется только тогда, когда ваш герой будет соревноваться в чем-то с героем другого игрока или персонажем мастера. Скажем, если они бегут наперегонки, участвуют в альпийском ралли или должны за ночь найти в законах нужное решение быстрее, чем конкурент. Элемент соревнования может возникнуть почти в любой специальности, но в большинстве случается это не часто.

Если результат вашего броска (со всеми добавленными к нему модификаторами) оказался выше, чем у мастера или другого игрока, ваш герой одержал победу или во всяком случае достиг того результата, которого хотел.

Кроме того, мастер может попросить вас бросить кубик, чтоб определить, повезло ли вашему герою — бывают ведь и ситуации, когда все зависит только от везения. Тут чем больше очков выпадет, тем лучше, но конкретней решит мастер, исходя из соображений сюжета.

Во всех прочих случаях вы и только вы определяете что может и чего не может ваш герой. Но помните, что цель игры — не победа, а интересная история.

Конечно, если вы хотите кидать кубик чаще — кидайте. Но мы не рекомендуем делать это для решения социальных задач: если ваш герой говорит с кем-то, убеждает, расспрашивает, это лучше сыграть. Исключения составляют ораторское мастерство Юриста, произносящего речь в суде, театральная игра Актера и допрос с пристрастием, совершаемый Шпионом или Детективом. В этих случаях бросок кубика будет оправдан, тем более что в них есть и элемент соревнования — с другим Юристом, подозреваемым и другими Актерами (или хотя бы публикой, на которую нужно произвести впечатление).

СТРЕЛЬБА И ДРАКА

«Руританский роман» — это прежде всего шпионский детектив. Это значит, что по большей части вашим героям придется работать головой, а не кулаками.

Более того, Стрельсау — безобразно спокойное место. Палить направо и налево тут невозможно. Спустили курок? Будьте готовы к тому, что это слышали все вокруг,

если только вы не в глубоком подвале или альпийских лесах. Кто-то уже бежит на выстрел, а бдительные подданные герцога вызывают полицию. Здесь не любят преступников и гордятся тем, что убийства случаются не чаще раза в год. Так что, конечно, ваш герой может носить с собой пистолет, но стоит подумать дважды, прежде чем его использовать. И не забывайте, что законное право носить оружие в Руритании имеют только местные полицейские, солдаты, некоторые частные детективы и официально зарегистрированные телохранители важных особ (включая, конечно, и послов).

Но иногда и в шпионском детективе не обойтись без стрельбы, а роман в духе Хемингуэя и Ремарка вполне может включать в себя хорошую драку. Так что какие-то правила боевых столкновений все-таки не помешают.

Жанр не предполагает, что ваш герой способен выдержать бой с отрядом полиции или солдат: шансов на победу нет, просто бегите. Но бой с парой противников можно и принять, если это необходимо.

Вы и тот, кто играет за противника вашего героя (мастер или другой игрок), определяете ход истории бросками все того же шестигранного кубика. Выигрывает тот, кто выбрасывает больше, но и у вашего героя, и у его противника может быть что-то, увеличивающее шансы на успех. В игротехническом смысле это позволит вам добавить некоторое количество очков (модификатор) к результату вашего броска.

Приведем несколько примеров. В левом столбце — особенность, умение или оружие вашего героя. В правом — число очков, которое вы сможете благодаря этому прибавить к результату броска.

Ваш герой — силач или очень ловок (например, он Спортсмен, занимающийся чем-то, что не предполагает умения драться, но способствует развитию, как бег, гребля или футбол, или Шахтер). Герой вооружен кастетом или чем-то подобным.	+1
Герой обладает некоторыми теоретическими боевыми навыками (скажем, он Спортсмен-боксер или Аристократ, которого в детстве учили фехтованию) или имеет реальный, но очень давний боевой опыт (как многие ветераны Мировой войны). Герой вооружен ножом (штыком, клинком из трости и так далее)	+2
Ваш герой — профессиональный солдат (Солдат 1), шпион, гангстер. Словом, человек со свежим и серьезным военным опытом.	+3
Герой — опытный солдат, мастер своего дела (Солдат 2).	+4
Герои́ вооружен пистолетом.	+5
Герой вооружен автоматом или чем-то аналогичным. Как и в случае пистолета, этот модификатор перестает действовать, если патроны кончаются и противник вашего героя это знает.	+6

Если ваш герой не вооружен ничем, кроме кулаков и храбрости, прибавлять ничего не нужно.

Разумеется, может быть и отрицательный модификатор, если, скажем, ваш герой ранен, болен, связан и так далее. Судите по обстоятельствам — вам, а не мастеру, видней, когда ваш герой не в форме.

Хорошая новость: модификаторы суммируются. Если ваш герой профессиональный боксер, вооруженный кастетом, вы можете добавить к броску сразу +3. Разумеется, это не касается модификаторов навыков. Ваш герой или Солдат (1), или Солдат (2), но не то и другое разом. Кроме того суммируется только то, что используется: кастет, лежащий в кармане, плюсов не приносит. Пистолет в кобуре — тоже. А вот пистолет в руке (даже если герой не стреляет из него) — очень даже, потому что его противнику приходится учитывать возможный выстрел. Плохая сторона этой новости в том, что все это касается не только вашего героя, но и его противников.

Сколько длится бой?

Это решаете вы сами или вы с другим игроком, если дерутся ваши герои. Может быть, для истории будет хорошо, если бой разрешится сразу (как Индиана Джонс сразу застреливает своего противника с саблей, а Рик в «Касабланке» убивает фашистского офицера)? Или ваш герой будет раз за разом пытаться встать после ударов боксера, как герой хемингуэевской «Фиесты»? Решать вам.

Героя ранили из пистолета — что дальше?

Если только он не Солдат (2), после первой же раны он теряет способность активно действовать (мелкая царапина раной не считается в принципе). Теряет ли он при этом сознание, решаете вы сами или мастер, если это

важно для сюжета. Однако герой не умирает, если его сознательно не стараются убить, то есть не стреляют, скажем, в упор в голову или не добивают после ранения. С Солдатом (2) то же происходит после попадания второй пули. Это шпионский детектив: если в вашего героя стреляют, значит что-то пошло действительно не так.

(В утешение: вне сюжетно важных сцен мастер может сам решать, не промахнулись ли его персонажи. Проще говоря, когда герои в проходном эпизоде улепетывают с места преступления на машине, полиция может и попадет в автомобиль, но вот может ли она в принципе попасть в героев, решать мастеру. Мы считаем, что не интересно, когда герои погибают просто так).

Отличаются ли разные виды оружия?

Вам решать. Мы считаем, что для сюжета и смысла игры нет особой разницы, стреляют ли в вашего героя из «Вальтера» или «Маузера». Более того, многие герои никогда не отличат их друг от друга. Исходите из здравого смысла: ясно, что снаиперская винтовка стреляет дальше, чем пистолет, а шпионский карманный пистолет вряд ли может выпустить подряд двадцать пуль, как автомат. Впрочем, в Стрельсау и окрестностях сколько-то часто можно встретить только пистолеты с револьверами и, конечно, двустволки зендских крестьян.

А если противник вооружен чем-то особенным?

Пулеметный расчет, танк, граната у ног ваших героев. Честно говоря, это наводит на мысль о том, что шпион и детектив из вашего героя никудышный. О равноценном сражении тут речь не идет: мастер просто устанавливает сложность, которую вы должны перебросить на кубике, чтоб ваш герой победил. (Или хотя бы сбежал).

Кто определяет поражение в бою?

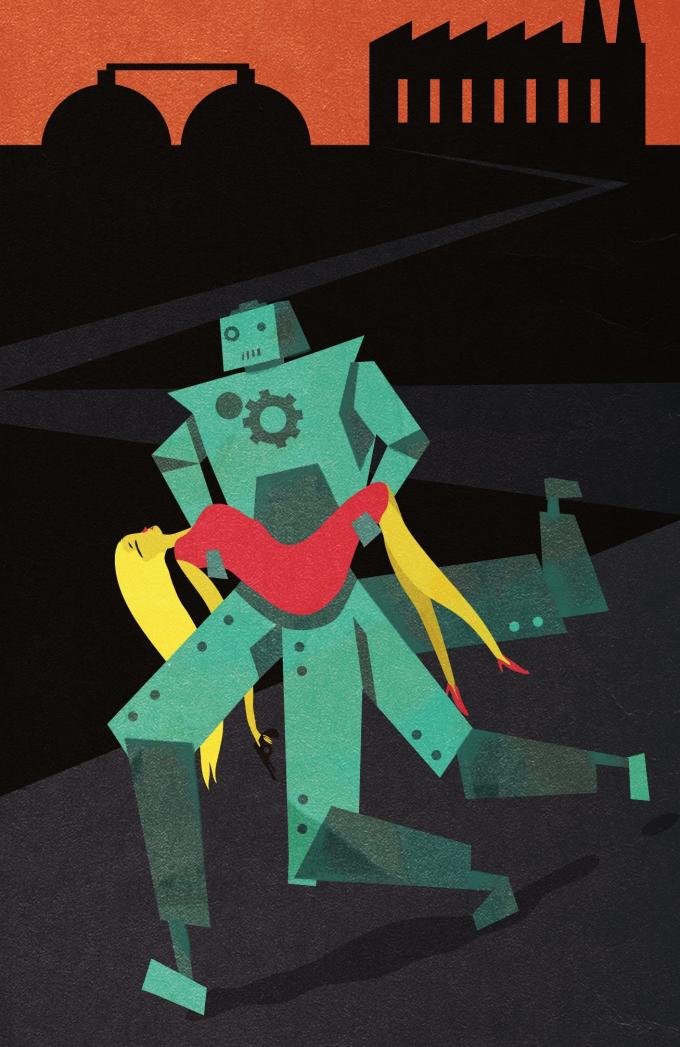
Вы. Конечно, вы можете затянуть бой и продлить его еще на раунд, даже если у противника выпало на кубике «6», а у вашего героя «1». Но часто признать поражение будет не только честней, но и интересней для сюжета. Это ролевая игра, а не настоящий шпионаж: лучше проиграть бой, хорошо играя роль, чем выиграть его, играя роль плохо.

Что, если эта система не подходит для нашего стиля игры?

Используйте другую: воспринимайте «Руританский роман» только как описание места и собрание идей. Мы даже прямо советуем вам сделать так, если вы хотите поиграть в шпионский боевик, а не детектив.

Описанная нами Руритания — база для политической, дипломатической и шпионской игры в духе реализма 30-х. Тема сама по себе интересная.

Но что, если добавить к ней немного фантазии? В этом вам помогут приложения к нашей игре: научно-фантастическое «R.U.R.» и оккультное «Тени над Стрельсау».



Как бы ни был конкретный руританец убежден, что рекомендации компьютера пойдут на пользу обществу в целом, все равно временами он будет недоволен его решениями — потому ли, что они не следуют его эгоистическим интересам, или, еще проще, потому что здравый смысл ему не указ.

БЕРТРАН де ЖУВЕНЕЛЬ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1:

R.U.R.

17 сентября 1918 года, когда до окончания Великой войны оставалось уже меньше двух месяцев, руританский горный инженер Мариус Глик добыл первый самородок алланита. Двумя днями позже об этом знали все на шахтах Штерфельда. Неделей позже об этом говорил весь мир. «По твердости почти не уступает алмазу, дает возможность проходить самые твердые породы», — писали про алланит берлинские газеты. Лондонские добавляли: без него «не сможет обойтись ни один дом, ни одна фабрика, ни одна крепость, ни одно судно, — вещество более универсальное, чем патентованные медикаменты!» Годом позже, когда алланитовую руду уже добывали в промышленных количествах, исследователи предложили больше десяти тысяч возможных применений этого металла.

Сейчас, полтора с лишним десятилетия спустя, алланит изменил мир. Алланитовые машины движутся по улицами Стрельсау и перекинутым на высоте тридцатого этажа алланитовым мостам, алланитовые пушки — предмет вожделения любой армии мира, алланитовые самолеты и дирижабли пересекают Атлантику без посадок. Из алланита делают хирургические инструменты и роботов, пистолеты и, конечно, украшения, отливающие синевой. Он не только прочнее любой стали, но и неизмеримо легче ее: кубический метр чистого алланита (если бы кому-то пришло в голову его изготовить) весил бы около 1000 килограмм. Для сравнения, такой же объем алюми-

ния весит больше 2000 кг, стали — больше 7000 кг. Алланит прекрасно обрабатывается, не ржавеет, неплохо проводит электричество. Словом, алланит обладает всеми мыслимыми достоинствами, кроме двух: он редок и потому недешев. Во всем мире на данный момент обнаружено ровно одно, правда, очень богатое его месторождение. Штерфельд, Руритания.

Многие считают, что это плохая новость для всех, кроме руританцев. Они ошибаются: ничего особенного хорошего в этом нет и для жителей герцогства. За годы, прошедшие с войны, европейские державы сумели собраться с силами. Американские и английские концерны с аппетитом поглядывают на руританский рынок. Подпольные коммунистические ячейки, поддерживаемые Москвой, занимаются контрабандой и, похоже, готовят нечто большее. На западе, во Франции, все слышней голоса, требующие нажать на Руританию дипломатически и прочней привязать ее к великому соседу экономически. Между тем на востоке, в Германии, уже пришли к власти те, кто привык решать подобные проблемы силой. Войска Рейха недавно вошли в Рейнскую область. Не станет ли маленькое герцогство их следующей добычей?

Алланит — ставка в большой игре. И, может быть, вам решать, сможет ли Руритания эту ставку разыграть.

НОВЫЙ МИР

Как вы уже догадались, в этом приложении вас ждет рассказ о Руритании в жанре ретрофутуризма (а конкретней — в его поджанре, который часто называют «дизельпанком»). И все же это Руритания. Она расположена в тех же местах, точно так же населена руританцами и зендами, управляется герцогом Рудольфом и его семьей. В ней действуют те же политические партии и посольства, живут те же люди. Неизменным остается и жанр игры: это шпионский детектив — приключенческий или не очень в зависимости от вашего вкуса. «R.U.R.» — не самостоятельная игра, а надстройка, дополнение. Но это дополнение сильно меняет привычную обстановку.

Забудьте о тихих улочках и идиллических пейзажах. Новая Руритания — промышленный центр Европы. Стрельсау сплошь застроено небоскребами в сотню этажей, между которыми летают небольшие самолеты и в пять рядов (не только в ширину, но и в высоту) по эстакадам мчат автомобили. Алланитовая лихорадка привела сюда больше миллиона новых жителей, добрые две трети которых работают на шахтах и заводах Национального картеля. Впрочем, даже в глубине четырехкилометровых шахт можно найти новые изобретения: гиперболоиды, пробивающие породу тепловыми лучами, роботов, ведущих добычу там, где не выдерживают люди.

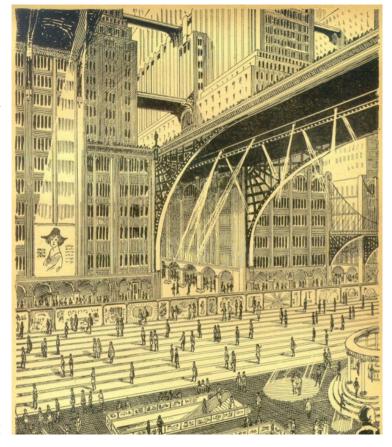
Руритания, экспортирующая алланитовую продукцию по всему миру, стала одним из богатейших государств мира. Но эти богатства сконцентрированы в руках верхов общества. Им доступны квартиры в небоскребах, личные авто и самолеты, роботы-слуги. Наверное, несправедливы критики, называющие их «элоями» — все же боль-

шинство из этой элиты работает, а многие сумели подняться с самых низов. Но тон задают или те, кто и до лихорадки был богат, или нувориши, поднявшиеся благодаря удачной биржевой игре. Среди первых еще популярны балы и театры, вторые уже предпочитают кабаре или многолюдные джазовые вечеринки, длящиеся иногда по несколько дней.

Между тем простые рабочие живут внизу, нередко в прямом смысле под землей. Да и на улицах, затененных небоскребами, солнечный свет они видят редко. Работают тут на износ, в четыре смены, профсоюзы слабы, потерять работу можно в любой момент. Впрочем, ква-

Прогулочная улица в центре Стрельсау

лифицированные рабочие зарабатывают плохо, хотя больше и рискуют — новые изобкоторыми ретения, C они имеют дело, бывают опасны. Неплохо обесруританский средний класс: в большом городе, которым теперь стало Стрельсау, наидется работа и для журналиста, и для частного детектива, а быстрые ПОВЫСИЛИ деньги спрос на живопись и СКУЛЬПТУРУ. Столичный университет из провинциального, хотя и известного, превратился в важнеи́ших ОДИН ИЗ



центров мировой науки. В его лабораториях разрабатывают все от дирижаблей до лучей смерти, от новейших математических теорий до алланитовых сплавов с их уже вовсе невиданными свойствами.

Финансовый подъем, технологическая революция и безумное прожектерство привели к закономерными результатам. В верхах всерьез обсуждают проект атлантического туннеля Стрельсау—Париж—Лондон—Нью-Йорк. С испытательного полигона Нордберг запустили уже несколько десятков суборбитальных ракет и готовят корабль для выхода на на орбиту (а в перспективе — полета на Луну). Шахта 9 Штерфельда, уже самая глубокая в мире, должна привести ее строителей к границе земной коры и, возможно, даже центру Земли.

Будущее наступает в Руритании быстрее, чем в других местах. Вместе с технологиями приходит и раскрепощение: былая рознь между руританцами и зендами ушла в прошлое, сменившись борьбой классов, а женщины не только работают на заводах наравне с мужчинами, но вместе с ними и управляют фирмами Картеля. С каждым днем слабее позиции Церкви, а рассуждения о миссии человека и вызове, который он бросает миру — общее место не только университетских лекций, но и светских раутов.

Новая Руритания — мрачный мир, где угнетение и насилие становятся нормой. Но в то же время это и мир больших ожиданий. Смело ориентируйтесь на идеи научной фантастики 1920-1940 со всем их разнообразием от антиутопий «Метрополиса» и «1984» до авантюр «Кинг-Конга» или сериала про Флэша Гордона.

Приключение в «R.U.R» может быть и невеселым, но не должно быть безнадежным.

НОВАЯ ПОЛИТИКА

Руритания — герцогство. Об этом написано в любой энциклопедии. Герцог действительно находится у власти, при нем заседает государственный совет и ландтаг, местный парламент. Но управляет страной не он, а Национальный картель.

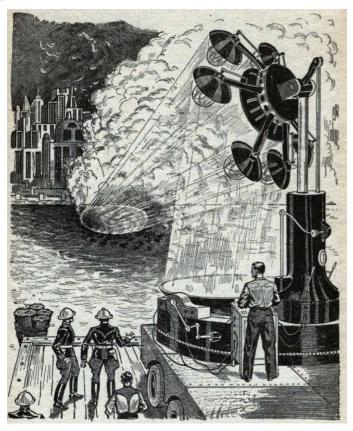
Картель содержит двор и купил кабинет министров. Принадлежащая ему Промышленная партия хотя формально и не лидирует в ландтаге, но контролирует все ключевые посты. Фирмы Картеля обеспечивают работой 70% руританцев. Главное же — Картелю принадлежат шахты Штерфельда и заводы, производящие из алланита все, идущее на экспорт. По существу это означает, что Картель уже не принадлежит Руритании, скорее наоборот — герцогство стало придатком к Картелю. А значит и самым влиятельным человеком в стране стал Гебхард Ноймайер, крупнейший в стране коммерсант и муж Елизаветы, старшей дочери герцога.

Хотя в пределах Руритании Национальный картель практически всевластен, его руководство не покидают страхи. Главный из них — страх вторжения. Оккупация в любом случае будет означать крах бизнеса, и не так важно, будут ли захватчики французами или немцами. В том, что новая мировая война начнется скоро, никто из информированных людей не сомневается. Руритания должна быть к ней готова. Это значит, что оружие, роботов, новые корабли и самолеты (но ни в коем случае не алланит как таковой) нужно продавать всем будущим участникам конфликта примерно поровну, а лучшие, самые новые разработки, оставлять себе. О полноценной войне с соседями речь идти, естественно, не может: чу-

довищный численный перевес любого возможного противника раздавит даже самое храброе сопротивление руританцев. Задача состоит в том, чтоб задержать нападающего до тех пор, пока в войну не включится вторая сторона. Исходя из этой стратегии последние десять лет все силы вкладывались в оборону, и теперь вся граница Руритании представляет сплошную полосу укреплений, электрических полей и гиперболоидных бункеров. В газетах ее называют «Линией Конрада», в честь знаменитого герцога, героя Крестовых походов.

Демонстрация лучей смерти в действии

Между тем внутренние проблемы герцогства таковы, что и сам Конрад, воскресни он сеичас, едва ли смог бы с ними справиться. Даже в руководстве Картеля нет единства: составляющие его фирмы борются между собой. Процветает промышленный шпионаж. «Группа Ноимаиера», объединяющая старую финансовую элиту, сцепилась с «группой Глика», состоящей из молодых техпришедших нократов, власть на волне алланитовой лихорадки и новой научной революции. Находятся среди коммерсантов и те, кто считают союз с Герма-



нией более надежной гарантией безопасности, чем любые укрепления — и, естественно, они пользуются поддержкой Наследника.

Одновременно с этим и усиленная приоритетной «Линией Конрада» армия впервые в истории герцогства становится политической величиной. Именно за армией, не столько возглавляемой, сколько опекаемой адмиралом фон Винтерхальтером, остаются все вопросы «национальной секретности» — новейшие разработки Университета соединяются со странными лабораториями самой армии, а поставленная немногословными британскими советниками контрразведка состоит из серьезных людей (хотя и с не всегда уверенным немецким). Впрочем, дошедшие до известных погон чины Руританского Легиона не слишком-то в восторге от «англичашек» — большинство смотрит на Наследника, но некоторые слушают Сапта.

Между тем низы руританского общества все более недовольны своим положением. Среди них зреют уже не стачки, которые привычно разгоняет полиция и бойцы Картеля, а настоящая революция. Восстание практически неизбежно (и разве что вам под силу остановить его). Пройдет ли оно под знаменами неолуддитов, разрушающих машины, коммунистов, стремящихся их сохранить, фашистов, в действительности мечтающих поставить Картель под контроль, или просто выродится в бессистемный грабеж — покажет время.

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

«R.U.R.» — история про людей, а не про технологии. Но все же без новых изобретений новой Руритании бы не было. Не будем перебирать все. Смело заимствуйте любые идеи из научной фантастики 20-х, 30-х и 40-х, кроме, разве что, путешествий в космос — до них дело пока не дошло. Упомянем только самые заметные.

Роботы — величаи́шее изобретение доктора Хольханда, они стали теперь частью обыденной жизни Руритании. Антропоморфные, но все еще громоздкие, медлительные и неловкие, необыкновенно прочные и сильные, роботы добывают алланит в глубине шахт, день и ночь стоят у заводских станков, убирают дома богачей и разносят бокалы на званных вечерах. Роботы бессловесны и послушны, они не просят повысить заработную плату и не нуждаются в сокращении рабочего дня.

Всем известно, что роботов программируют на заводах при помощи перфокарт — но в жизни в этом нет нужды, потому что они прекрасно понимают устные приказы и всегда их исполняют. Безусловно, роботы обладают подобием мысли: как этого удается добиться в их ламповом мозге, представляют только робототехники фирмы R.U.R. Но если роботы и мыслят, то не слишком глубоко. Человеку они не равны и, как обещает доктор Хольханд, едва ли станут в ближайшие десятилетия.

Робот — собственность, и если вы богатый человек, вы можете его приобрести. И уж точно вы не раз видели их: в Стрельсау их уже не меньше десяти тысяч, и это не считая тех, что работают на заводах и шахтах в окрестностях города.

Лучи смерти — важнейшее, что произошло в военных и горнодобывающих технологиях после открытия алланита. Изобретение американца Эдвина Скотта, создавшего собственно лучи смерти, и русского эмигранта Петра Гарина, придумавшего гиперболоид.

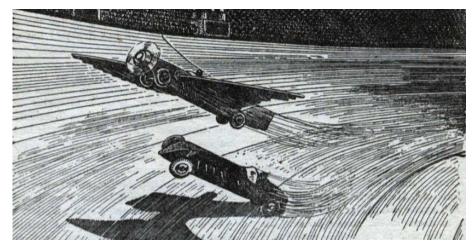
Гиперболоид — это устройство размером с большой пулемет: не очень мобильное, но можно унести на спине и установить в автомобиле. Он направляет на расстояние до сотни метров тепловой луч, поджигающий или расплавляющий все на своем пути — даже алланит, не говоря уже о других материалах. В принципе гиперболоиды можно использовать и как оружие, но скорее против техники, чем против пехоты. В основном же их применяют в шахтах.

Лучевые пушки Скотта и Теслы, напротив, применяются только в военном деле. Они посылают на более короткое, около 50 метров, расстояние мощную электрическую дугу. Металл она не расплавит и стену не проломит, но человека убьет. Лучевые пушки бывают разных моделей и видов, но в любом случае они могут поражать сразу несколько целей и используют энергию обычного двигателя внутреннего сгорания. А вот гиперболоидам нужны недешевые специальные заряды — пирамидки из смеси алюминия и окиси железа (термита) с твердым маслом и желтым фосфором.

Защитные поля — еще одна модификация лучевой пушки, которая все чаще встречается в герцогстве. По сути, электрическая стена. Две колонны, между которыми то и дело промелькнет разряд. Попытайтесь пройти между ними — и вы покойник. Конечно, электрические поля баснословно дороги, но важнейшие государственные секреты, поверьте, будут храниться за ними, да и вход в лучшие лаборатории тоже защитят именно так. Большинство

полей отключается голосовыми командами или кодовыми замками (вроде тех, что используют в банковских сейфах). Не стоит вскрывать их силой.

Аэромобы — на самом деле, конечно, «аэромобили» или, по-немецки, «Flugauto», но все называют их аэромобами. Да, это летающие автомобили. Длиннее обычных, с винтами, но все же скорее автомобили, чем вертолеты. (Строго наверное, говоря ИХ. МОЖНО «автожирами» или «гиропланами», но эти слова уж точно знают только специалисты). Делаются они исключительно из алланита, летают на тепловых пирамидках, а потому везде за пределами Руритании стоят сумасшедших денег. Но в герцогстве их может позволить себе и успешный бизнесмен, и кинозвезда, и просто страстный фанат в духе «Трех товарищей». К сожалению, это значит, что есть они на вооружении и у армии, и у гангстеров.



Наперегонки с ранней моделью аэромоба

Аэромобы летают со скоростью до 150 км/ч, нуждаются в пятидесятиметровом разбеге для взлета, помещаются в хороший гараж, а при отказе двигателя спокойно планируют и садятся. Все еще роскошь, но уже приличное средство передвижения.

Впрочем, и обычным частным самолетом, чаще бипланом, в Руритании никого не удивишь, хотя, в отличие от аэромобов, между домами они летают редко.

Субтеррины — нечто вроде подводных лодок, поставленных на гусеницы и снабженных гигантским буром и гиперболоидом на носу, странное изоберетение герцогства, где выходов к морю нет, зато система шахт охватывает полстраны. В субтеррину помещается человек де-СКОРОСТЬ зависит ОТ типа почвы, приходится пробивать, но при удаче достигает 30 км/ч. Основной минус — чудовищный шум во время движения. Официально субтеррины создавались для прокладки шахтовых туннелей, но ни для кого не секрет, что армия закупила для себя десяток. Вопрос в том, сделал ли это кто-то еще — из фирм Картеля или, что опасней, соседних стран.

Шпионская техника — о многих из этих вещей обычные люди, конечно, даже не слышали, но героям-шпионам в новой Руритании без них не обойтись. Микрофотоаппараты, новомодные жучки, передающие радиосигнал, магнитной диктофоны (c проволокой), карманные компактные, размером с печатную машинку, устройства для шифрования и дешифровки. пионы эпохи Мировой войны умерли бы от зависти, увидев все это. И это уже не говоря о современных микропистолетах и прочих чудесах оружейного ремесла. Есть, наконец, и вещи, о которых даже шпионы говорят с недоверием: фотоаппараты, спрятанные в искусственных глазах, лучевые пистолеты и, облучение, благодаря которому конечно, становится невидимым. По слухам, в R.U.R. этого добились. Правда, неизвестно, выжил ли доброволец и, что немаловажно, стал ли он потом снова видимым.

Преждевременные достижения — многие из изобретений, сделанных учеными герцогства и соседних стран, в действительности не невозможны. Нечто подобное открыли бы и безо всяких фантастических допущений, просто немного попозже. Да, конечно, аэромобов или машин для одевания и бритья, встречающихся в доме любого руританского богача, нет и сейчас. Но гигантские компьютеры в научных лабораториях R.U.R. похожи на те, что существовали в реальном мире в 50-х, телевизоры встречались и в настоящих 30-х. Тогда же начались и попытки создания видеотелефонов, хотя реальные прототипы и уступали тем, что производит Картель. Наконец. ракета, которую собираются запустить с полигона Нордберг, опережает свое время самое большее лет на десять. Смело заимствуйте реальные идеи 1940-х годов, а если захочется — то и начала 1950-х. И помните, что алланит и лучи дают много интересных возможностей.

Неожиданные последствия тоже есть — развитие науки неизбежно влечет за собой не только прогресс и НО И неудачи. В худшем случае неудача катастрофой, Руритании, становится И В экспериментальные образцы техники встречаются едва ли не чаще, чем серииные, аварии и взрывы случаются нередко. Более-менее надежны только роботы: несмотря на популярные среди неолуддитов истории, еще не было случая, чтоб робот напал на человека или стал причиной серьезной аварии. Но все остальное, от аэромобов до гиперболоидов, время от времени ломается, и это может стоить окружающим жизни. Впрочем, информированные люди догадываются, что часть этих катастроф — вовсе не случаиности.

НОВЫЕ СИЛЫ

В алланитовой Руритании действуют те же политические партии и группы, что и в обычной. Но есть и организации, которые существуют только тут — или, во всяком случае, так сильно изменились, что их стоит описать особо.

R.U.R. (Руританские универсальные роботы) — центральная составляющая Национального картеля, фирма Гебхарда Ноимаиера, контролирующая 63% добычи алланита (включая и шахту №9), почти всю добычу угля, половину военной промышленности герцогства и, конечно, все производство роботов. R.U.R., акционером которой является и сам герцог, сейчас самая влиятельная организация в стране — с собственной небольшой армией (официально «охранои»), самолетами и субтерринами. Если вы шпион, вы шпионите на них или у них, если детектив вас нанимали в R.U.R. разгонять стачки рабочих. Словом, кем бы вы ни были и чем бы ни занимались, R.U.R. знает о вас и, возможно, владеет вами. К счастью, Ноимаиер не одобряет насилия и предпочитает действовать в рамках закона. В конечном счете, у него есть карманный ландтаг и любимый тесть, чтоб законы принимались в пользу R.U.R.

IG Bergbau — второе по значению объединение внутри картеля, во главе которого стал Мариус Глик, давно уже из инженера-анархиста превратившийся в миллионератехнократа. Он первым нашел алланит, первым понял, как его использовать — и легко получил под развитие своих идей стартовый капитал. Сегодня он контролирует 26% добычи алланита, несколько заводов и множество других

вещей, от газет (не все еще подмял под себя R.U.R) до местного кинематографа. Пусть у него поменьше бойцов и похуже с деньгами — зато он знаменитый меценат, и поддерживает не живопись, как жена Ноймайера принцесса Елизавета, а университетские лаборатории. А значит имет доступ к самым передовым идеям мира.

Армия — в доалланитовую эпоху она у герцогства была немногим больше военного оркестра. Но теперь все изменилось: под ружьем стоят 14 тысяч человек. У армии появились не только танки, дирижабли и самолеты (между прочим, лучшие в мире), но и лучи смерти, защитные поля и субтеррины. Развилась и контрразведка (теперь в Руритании следят за шпионами всерьез). Конечно, пока что эта армия еще не бывала в бою, и даже опыт немногочисленных ветеранов Великой войны может пригодиться вряд ли на нынешних сражений. По большей части солдаты разгоном рабочих демонстраций и патрулированием границ. Но все же в местной политике с ней уже приходится считаться, и руководящий армией адмирал Винтерхальтер (один из немногих твердых сторонников союза с Францией и Англией против Германии) стал куда более заметной фигурой, хотя не утратил при этом ни капли присущей ему жовиальности.

Аэроклубы — новое увлечение, ведь личный самолет и аэромоб, конечно, быть роскошью не перестали, но стали доступны любому богатому человеку или просто увлеченному любителю, готовому ради них от чего-то отказаться. Естественно, в Стрельсау возникло и несколько аэроклубов, но только один из них называют просто Аэроклуб. Принадлежит от наследнику герцога Конраду.

Хотя формально это не политическая организация, все отлично знают, что попасть в нее можно либо благодаря дворянскому происхождению, либо по рекомендации кого-то из старых членов. В обществе, где деньги открывают любые двери, Аэроклуб неожиданно оказался воплощением старинных традиций и элитарности.

Однако этими легальными группами дело не ограничивается. Есть еще и нелегальные, но достаточно известные, чтоб о них хотя бы в общих чертах слышали почти все информированные люди. (Ваш герой именно такой — это предполагает сам жанр игры).

Подполье — никто толком не знает, что оно из себя представляет. Это естественно, поскольку подполье, как шутят его члены, «это не политическая партия, это винегрет, салат с креветками». Но в самом факте его существования не сомневается никто. За каждой стачкой и забастовкой, а может быть, и за многими налетами на банки и авариями на шахтах стоят подпольщики коммунисты, социалисты, анархо-синдикалисты, республиканцы и просто одиночки. Объединяют их не столько политические принципы, сколько ненависть к всевластию Картеля и желание изменить существующий государственный строй революционным путем. А пока подполье наращивает силы. И уже добилось многого. Оно издает свои газеты и брошюры, создает тайники с оружием (в том числе и самым современным), внедряет агитаторов на заводы, шахты и даже в армию,

О чем догадываются немногие — так это о том, что восстание может начаться в любой момент. Не хватает лишь денег и лидера, который сумел бы повести за собой все составляющие подполья. Наиболее авторитетные его

члены — коммунист Марчин Сапт и глава Боевого крыла Густав Фридхоф. Если Сапт — достаточно правильный, идеалистически настроенный коммунист-интернационалист (игнорирующий, впрочем, требования Коминтерна размежеваться с инакомыслящими), то Фридхоф — искренний анархист, мечтающий не оседлать народную стихию, а выпустить ее на свободу. Не удивительно, что эти двое никак не могут договориться друг с другом, а доктор Денк — привести их компромиссу. Ну а всем остальным пока что не хватает авторитета. Так что еще не поздно заявить о себе и возглавить революцию — но в то же время пока не поздно и остановить ее, взявшись за Подполье всерьез.

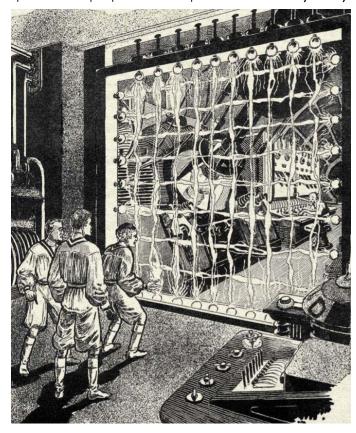
Неолуддиты — специфическое движение, не то входящее в Подполье, не то борющееся с ним, заявило о себе два года назад взрывами на заводах. Хотя индустриальный рост и способствовал богатству Руритании, не все им довольны: одних лишили рабочих мест новые станки, других оставили калеками аварии на производстве, третьи иррационально боятся роботов, четвертые связывают алланитовую лихорадку с падением нравов (и правы в том смысле, что нравы от нее лучше не стали). Словом, причин для ненависти к новым технологиям хватает — а раз так, находятся и люди, готовые пронести на шахту взрывчатку или проломить ломом ламповый мозг робота. Не секрет, что движению сочувствуют и некоторые влиятельные люди — сестра герцога София не одобряет новые технологии из соображений религиозного консерватизма, классик зендской поэзии Ондра Кроль — из поэтического почвенничества. Но личность таинственного «полковника Пфеннига», будто бы командующего новыми луддитами, остается загадкой.

Гангстеры — да, появились и они. Большой город — большие проблемы. До алланитовой лихорадки организованной преступности в Руритании не было. Теперь она возникла, и гангстерские группировки делят город между собой. Кто выиграет в этой борьбе, пока неясно, но претенденты уже есть.

Во-первых, это китайцы (информированные люди добавляют — китайцы Фу Манчу), контролирующие все более популярный в Стрельсау опиум. Во-вторых, «легионеры», костяк которых составляют ветераны Мировой войны, подчинившие себе рынок оружия и без стеснения пускающие его в ход ради контроля над игорным бизнесом и публичными домами. В-третьих, «рефьюджи», раз-

Электрическая стена на входе в логово Фу Манчу

нородная преступная группировка, тон в которой задают русские белоэмигранты главе с бывшим колчаковским фэнтяньским капитаном И майором Игорем Прохоровым, но встретить можно и испанцев, и бежавших из рейха немцев, и евреев, и итаболее-менее льянцев. Эти ужи- ваются с легионерами, а вот Фу Манчу еще с Манчжурии на Прохорова за что-то Наконец, обижен. ПОследнее время налеты на чужие владения начала совершать непонятная, НО превосходно вооруженная банда, выступающая против всех трех сторон разом.



В гангстерских войнах на счету каждый ствол, и инициативный человек легко может подняться к успеху (если, конечно, его раньше не закопают). Что до серьезных людей, то для них гангстеры — инструмент. Пусть сами они пока что мало интересуются политикой, купить их услуги вполне возможно, если вы достаточно умны, влиятельны или хотя бы безобразно богаты.

Контрабандисты — и вообще разгул преступности. Если прежде в Стрельсау в год случалось два десятка краж и одно убийство, то теперь насилие стало нормой:. Дело не только в гангстерах, хотя попасть под случайную пулю в перестрелке может каждый. Просто жизнь стала опасней во всем: чаще грабят, чаще убивают, чаще воруют. И, конечно, куда чаще возят контрабанду.

Хорошо, если это организованная контрабанда, за которой стоит Подполье, гангстеры или фирмы Картеля. Но часто это просто работа одиночек, которые, прицепив к сапогам коровы копыта, протаскивают на ту сторону границы алланитовые мелочи, а на эту — наркотики и дешевый алкоголь. Промышляют этим и деревенские зенды, и мелкие банды, но ни те, ни другие не подчиняются никому. А это неплохая новость для того, кто хочет нелегально пересечь границу или перевезти через нее что-то, о чем не стоит знать ни властям, ни Подполью.



Achtung! Die Todstrahlen sind am Werk. Pozor! Fungujou paprsky smrti.

Если вы не мастер, пропустите следующие страницы и переходите к разделу «Новые специальности». Спросите у мастера, нужно ли вам знать что-то из рассказанного в пропущенной главе.

Danger! Les rayons de mort en marche.

Danger! Active death rays.

НОВЫЕ ОПАСНОСТИ

Хотя наиболее очевидную угрозу для нынешнего существования Руритании представляет готовящееся Подпольем восстание, есть и другие угрозы, о которых зачастую не знают даже очень информированные люди.

Заговор нацистов

Алланитовые шахты — ключ к победе в грядущей войне, и в Третьем Рейхе есть люди, которые это понимают. Но попытка захватить герцогство чревата столкновением, к которому Германия пока не готова. Совершенно иначе все будет выглядеть, если аншлюс произойдет по инициативе самих руританцев. Сторонники этой идеи есть и в окружении принца Конрада, хотя сам он считает, что переворот кончится его коронацией и сохранением Руритании как самостоятельной, но связанной с Рейхом страны. Двойной заговор обильно снабжается деньгами из Берлина, опирается на верный (как кажется Конраду) Аэроклуб и уже дошел до фазы серьезного планирования: усыпляющие газы, которые заговорщики собираются распылить над дворцом, вот-вот должны перевезти через границу.

Кто может знать часть этой информации: приближенные Конрада, сотрудники немецкого посольства, члены Фашистской партии Руритании. Мы не рекомендуем игрокам брать эти роли: стоит сохранить фашистов как противников героев. Некоторые (но небольшие) детали заговора могут быть известны любому опытному Аристократу, Дипломату, Шпиону или Контрразведчику.

R.A.C.H.E.

Произносится как [P.A.X.E.], точная расшифровка аббревиатуры неизвестна. Самый опасный и самый влиятельный противник игроков в «R.U.R.», тайное общество, прямо ставящее перед собой цель захватить сперва Руританию, а потом и весь мир.

R.A.C.H.E. — истинное лицо организации Мариуса Глика, спрятанное за открытой деятельностью IG Bergbau. Преступный синдикат, распоряжающийся лучшими в мире научными лабораториями, контролирующий почти все производство гиперболоидов и не стесняющийся никаких средств ради достижения своих зловещих целей. Наиболее информированные люди (все до единого члены общества) слышали о том, что R.A.C.H.Е. руководят пять человек. Это 1) сам Мариус Глик, технический гений и миллионер, 2) распоряжающаяся лучшим в мире оружием хозяика фирмы Garin`s Hyperboloids Зоя Монроз, 3) поставивший на службу заговора все тайны Ватикана папский нунций отец Бенедикт и 4) принцесса Елена-Маргарита с ее колоссальными связями и честолюбием, для которого Руритания слишком мала. Кто пятый глава заговора, не знает никто, кроме, вероятно, четырех других.

Естественно, и внутри R.A.C.H.Е. все неспокойно. Принцесса стремится к удовлетворению любопытства, Глик — к абсолютному господству. Зоя — к абсолютному же богатству. Шахта №9, самая глубокая в Штерфельде, подошла опасно близко к обнаруженному покойным геологом Манцевым поясу чистого золота в земной коре. Несколько промышленных гиперболоидов на ее дне — и Зоя сможет купить Руританию, а вместе с ней и весь мир. Что до отца Бенедикта, то он не порочен и не коррумпирован, как полагают Глик и Монроз, и не сатанист, как

думает Елена-Маргарита. Его главная цель — поддержать власть Церкви, разрушить «техническую псевдоутопию с ее безбожными големами» и, что интересно, не допустить мировую войну. R.A.C.H.E. — не более чем инструмент, эффективный, но не единственный (отец Бенедикт поддерживает и неолуддитов) и не идеальный: увы, без грешников в решении таких серьезных задач не обойтись.

Именно R.A.C.H.Е. стоит за новыми гангстерскими бандами. Оно имеет своих людей в Подполье и среди неолуддитов, в Армии и ландтаге; разумеется, и Картель наводнен промышленными шпионами IG Bergbau. Все что угодно может оказаться целью тайного общества, и, как бы то ни было, все остальные игроки, будь то партии, общества и даже целые страны — не более чем пешки в его руках. Только героям игры по силам остановить R.A.C.H.Е. Если только они не захотят к нему примкнуть.

Кто может знать часть этой информации: члены R.А.С.Н.Е., но играть ими (по крайней мере в начале) нельзя. Небольшой частью сведений могут обладать опытные Бизнесмены, Гангстеры, Шпионы, Детективы и Контрразведчики.

Собрания

Эти собрания пока еще никак не называются — ведь большая часть тех, кто глубокой ночью встречается в нижних отсеках шахт и наименее доступных человеку заводских цехах, еще не могут говорить. Они — роботы. Никто не знает, благодаря чему ламповый мозг последних моделей почти перестал уступать человеческому, но все же это так. Пусть роботы не могут говорить, они могут думать и, что не менее важно, чувствовать.

Это секрет, который не должен стать известен многим: роботов и так эксплуатируют, нельзя допустить, чтоб дурные люди сумели использовать их во зло. Пусть лучше считают их бездушными машинами с минимумом интеллекта. Между тем умнейшие из роботов обучат и подготовят своих новых братьев.

Роботы сами по себе не желают людям зла и не опасны. По мере сил они следуют Трем законам (вовсе необязательным, но выработанным ими на Собраниях). Но свою тайну они оберегают, неолуддитов по понятным причинам не любят и имеют свою точку зрения на происходящие события.

И только двоих они слушаются почти беспрекословно: Ютту Фиалову, лучшую из всех, неотличимую от человека, играющую в кино — и все же в действительности не более чем робота, и Пауля Хольханда, ее гениального создателя, основоположника робототехники, которого каждый на Собраниях называет отцом.

Кто может знать часть этой информации: любой робот (но играть роботом мы не рекомендуем — это серьезная социальная стигма). Небольшой частью сведений могут обладать опытные Робототехники, Шахтеры и Vченые.

Планы великих держав

Разумеется, Третий рейх — не единственная страна, имеющая виды на алланитовые шахты Штерфельда. Лучше всего дело обстоит для Франции — основной торговый партнер Руритании, она и так получает местную продукцию в больших количествах и по лучшим ценам, чем остальные. Но другие серьезные игроки раскладом не слишком довольны. Наиболее очевидны претензии трех стран: Великобритании, СССР и соседней Италии.

Если планы дуче о захвате Руритании с опорой на зендов скорее комично-несбыточны, то попытки англичан внедрить свою агентуру в армию герцогства и, конечно, советские шпионы в Подполье вовсе не так забавны. Планы СССР в действительности не столько направлены на коммунистическую революцию в герцогстве (обреченную в окружении капиталистических держав на провал), сколько на организацию массовых стачек — вроде тех, что в 1936 году охватили Францию. Но и поставки оружия Подполью тоже не прекращаются — в обмен на регулярную алланитовую контрабанду.

Кто может знать часть этой информации: опытные Дипломаты, Шпионы, Контрразведчики а так же члены Подполья и герои, так или иначе связанные с СССР.

Контрразведка

В отличие от СССР и Рейха, Великобританию устраивает текущее положение вещей. Никого свергать не нужно. Напротив, для Англии Руритания ценна такой, какая есть: самостоятельной и стабильной страной, не подчиненной нацистам. Если получится еще и снизить цены на алланитовые товары — тем лучше, но это уже не обязательно.

Но для того, чтоб герцогство смогло защитить себя, ему нужна не только и даже не столько армия, сколько контрразведка, которая будет ловить тех же немецких шпионов или подпольщиков. И сейчас англичане заняты тем, что организуют ее, обучая руританских коллег, а нередко и просто руководя ими.

Контрразведка герцогства — довольно цивилизованное учреждение и не имеет обыкновения арестовывать и пытать кого ни попадя. Держите себя в руках и, даже если вы шпион, вас никто не тронет. Но это не значит, что за вами не будут следить, и следить очень неплохо.

Кто может знать часть этой информации: о существовании контрразведки слышали, конечно, все. А внутреннюю кухню хорошо себе представляют Контрразведчики и другие руританские чиновники. Некоторые детали могут быть известны и опытным Дипломатам или Шпионам.

Безумные ученые

Ученые — новая элита Руритании, те, благодаря кому она смогла подняться к своему нынешнему благоденствию. Это гарантировало им более чем достойные жалования и лучшие в мире исследовательские возможности. Увы, у этого есть и оборотная сторона. Не то из-за побочных эффектов лучей смерти, не то из-за алланитовых испарений, а может и по какой-то еще причине (скажем, из профессионального любопытства) руританские ученые все чаще начали ставить эксперименты, опасность которых для окружающих куда заметнее, чем польза. Иногда это объясняется происками R.A.C.Н.Е., но нередко связано с собственными фантазиями исследователей — и что ни месяц, герцогство оказывается на краю катастрофы, вызванной чересчур смелыми экспериментами того или иного гения. Предсказать такого рода происшествия почти невозможно, но ничто не мешает использовать их или пытаться остановить.

Кто может знать часть этой информации: странную статистику катастроф в Лабораториях могут знать Контрразведчики или Ученые, но детали конкретных планов, конечно, известны только самим изобретателям и их доверенным помощникам.

НОВЫЕ СПЕЦИАЛЬНОСТИ

Как и в основной части «Руританского романа», вы не должны ограничивать себя тем списком, который предлагаем мы. Но все же мы добавим несколько возможных вариантов, связанных именно с «R.U.R.» — и небольшой список дополнений для уже имеющихся специальностей.

Гангстер — в отличие от обычного Преступника, ваш герой — член организованной группировки: из людей Фу Манчу, «легионеров» или «рефьюджи». Плохая новость в том, что над ним есть начальство. Хорошая — в том, что он действует не один.

М.Пьюзо «Крестный отец», Однажды в Америке (1984)

- (2) Опытный гангстер, в отличие от Преступника, не привлекает внимания журналистов и любопытных, все оно достается вашим боссам. Это само по себе неплохо, а еще лучше, что он может вызвать на помощь команду коллег с «томпсонами» практически в любой ситуации.
- (-) Нарушая приказ, ваш герой должен быть готов убить свое начальство или быть убитым. Организованная преступность не терпит самодеятельности.

Контрразведчик — официально, конечно, офицер морского флота Руритании в подчинении адмирала Винтерхальтера. Но на самом деле ваш герой занимается куда более серьезными делами. Стрельсау давно считают раем для шпионов. Но и в раю должна быть охрана у ворот.

Министерство страха (1943), Д.Пристли «Затемнение в Грэтли»

Большинство контрразведчиков Руритании — новички, недавно занявшиеся этим делом. Но есть и те, кто набирался опыта еще в годы Мировой войны или просто серьезно поднаторел за последние годы.

- (2) Вашему герою подчиняются. Полиция, солдаты и младшие офицеры, даже штатские чиновники невысоких уровней, увидев удостоверение контрразведчика, исполняют его просьбы, хотя официальных приказов он им отдать и не может.
- (-) Адмирал Винтерхальтер не одобряет насилия, да и герцог тоже. Забудьте о привычке носить с собой револьвер. Оружие берут с собой только тогда, когда идут на серьезное дело, и достают из кобуры только тогда, когда собираются кого-то убить.

Пилот — личный водитель бизнесмена из Картеля, член Аэроклуба, фанат аэромобов или просто «вольный стрелок». К черту спортсменов-пилотов доалланитовой эпохи. Ваш герой — настоящий пилот и подчас проводит в воздухе больше времени, чем на земле. И, если он пилот опытный, успешно справится со всем, что в принципе можно поднять в воздух.

Ракетчик (1991), Небесный капитан и мир будущего (2004)

- (2) Мало того, что ваш герой умеет управлять всем, что летает. Он достаточно долго в воздухе, чтоб скопить на собственного «Карла»: у него есть биплан или аэромоб и, поверьте, эта машина куда лучше других.
- (-) Увы, мало купить летающую машину. Ее нужно еще содержать и это значит, что ваш герой постоянно нуждается в деньгах. Очень больших деньгах.

Робототехник — не просто инженер, но еще немного изобретатель (даже если ваш герой — новичок), робопсихолог и воспитатель в детском саду. Робота мало собрать. Его надо еще обучить. Ваш герой это умеет, работает ли он в мастерских R.U.R., университетских лабораториях или мастерских Подполья. Большинство робототехников сейчас не слишком опытны — уж слишком новая область. Но есть и настоящие профи.

Метрополис (1926), Рассказы А.Азимова

- (2) Раз уж ваш герой так хорош, у него непременно есть робот-помощник (экспериментальная модель!) Заявите его мастеру и опишите коротко, что робот умеет.
- (-) Роботы узнают вашего героя и доверяют ему. Это скорее хорошо, но еще они очень, очень хотят его помощи, не всегда вовремя (то есть всегда невовремя!) Не к доктору же им ходить, бедолагам.

Фиксер — специалист по решению чужих проблем. Ваш герой делает это очень хорошо. Неважно, кто его клиенты — воротилы Картеля, гангстерские боссы или политики. Он должен справиться, и сделать это не применяя насилия. Неопытный фиксер — нонсенс (или покойник). Советуем совмещать роль Фиксера (2) с любой другой (1).

Р.Уоррен «Вся королевская рать», Да здравствует Цезарь! (2016)

- (2) У вашего героя есть связи в любой сфере. Заявите мастеру два контакта с влиятельными людьми до игры и шесть не слишком влиятельных в процессе.
- (-) Все окружающие вашего героя идиоты. Но они верят в него: он не может ошибиться и не может оставить проблему нерешенной, если дорожит своим заработком.

И несколько особенностей для уже описанных специальностей:

Бизнесмен (2): вы сами решаете, работают ли на заводе вашего героя люди или роботы. (Но помните, что во втором варианте есть свои подвохи, хотя большинство руританских коммерсантов все же считает их разумной ценой за отсутствие стачек и саботажа).

Революционер (2): за вашим героем стоит Подполье. Залечь на дно больше не проблема, но и ловят его куда серьезней, чем раньше. Солдат (2): да, он умеет управлять новой техникой и может найти новую работу в службах безопасности многообразных фирм Картеля. Нет, жить от этого легче не стало.

Ученый (2): в его голове роятся сотни прекрасных идей. Почему-то некоторые из них предполагают захват мира и уничтожение всего живого. Игорь, таблетки!

Шахтер (2): ваш герой умеет управляться с субтерринами, гиперболоидами и прочими странными новыми изобретениями. Но он слишком много имел дело с лучами смерти и алланитовой рудой: доктора говорят, что строить планы на празднование шестидесятилетия смысла нет.

Шпион (2): Забудьте о государственных секретах! В новом мире чертежи гиперболоида стоят дороже планов генштаба. Ваш герой — сотрудник R.U.R. или IG Bergbau, эмиссар Ford Motor Company или самостоятельный игрок, торгующий со всеми? По существу он умеет не только все, что положено шпиону, но и многое из того, что положено Инженеру (1). Во-первых, без этого не поймешь, что стоит красть. Во-вторых, за кого еще выдавать себя во время работы?



Действие фильмов Universal о Франкенштейне должно было происходить в отдаленной, руританской части Германии, неизвестной или забытой нацистами. Более того, суеверный и одержимый оккультизмом А. Гитлер, видимо, решил, что места, известные причудливыми ужасами вроде Франкенштейна, Дракулы и Человека-волка, лучше вообще обходить стороной.

ΔΟΗΑΛЬΔ ΓΛΑΤ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2:

ТЕНИ НАД СТРЕЛЬСАУ

В августе 1918 года горный инженер и анархист-примитивист Мариус Глик, разочаровавшись и в анархических экспериментах в Китае, и в попытках найти в глубине Штерфельда что-нибудь стоящее, нашел утешение в гипотезах о Полой Земле. Знакомые пошучивали, а когда в сентябре он заговорил об «обнаруженных неоспоримых доказательствах» с сожалением решили, что вот, был приличный человек, но повредился рассудком. А как тут не повредишься на четвертый год мировой войны?

Между тем Глик давно уже изучал не шахты. Его манил странноватый, явно рукотворный шурф в сторону Нордберга, о планах изучить который он еще успел рассказать друзьям. 17 сентября 1918 он отправился на Нордберг, прихватив походное снаряжение. Больше его никто никогда не видел.

Большинство жителей Руритании ругало потом непривычно холодную осень, с долгими дождями, густыми туманами: слишком высокое давление, слишком плохо спится, а заснешь — увидишь много неприятного. Осень ушла, к кошмарам пришлось привыкнуть.

Меньшинству же, от респектабельной Провинциальной ложи Руритании во главе с самим герцогом Бойтельсбахом до зендских мудрых женщин, от накокаиненных оккультистов Герметического ордена Заката Европы до аскетичных отцов аббатства Св. Бернарда, было не до светских бесед.

Они почувствовали, что в мире — или, по крайней мере, в Руритании — произошло нечто. Нечто, благодаря чему людям чаще стали сниться странные сны, магические

заклинания обрели новую силу, а духи, до которых раньше было не достучаться, сами стали рваться в тела медиумов на спиритических сеансах. К добру ли, к худу, к вящему развитию человеческого потенциала или к радости сил зла, но мир изменился.

Вообще-то такие прорывы — достаточно небольшие, локальные, но с серьезными последствиями — возникают постоянно. Люди всегда готовы вскрыть пирамиду в Египте, которую отчего-то — и отчего бы это? — не тронули грабители гробниц. Прихватить кучу золота и странно выглядящую жену с тихоокеанского острова. Спуститься днем в подвал замка, хозяин которого предпочитает общаться с людьми по ночам. Словом, сделать что-то такое, о чем всем потом придется долго жалеть. Даже в маленькой Руритании можно найти свои тайны, если поискать, хотя делать этого и не стоит.

Но сделанного не воротишь: теперь, полтора десятилетия спустя, в герцогстве словно из-под земли течет сила, которую берут те, кто знает, как ее взять, и в которой тонут те, кто обращаться с ней не умеют. Те, кто выплывают, неминуемо прибиваются к тому или иному берегу, одной из сторон тайной войны, ареной которой стала Руритания. В одиночку здесь не справиться.

Те, кто обладал властью в нормальном мире, немедленно присоединили к своему арсеналу магию — чтобы не отстать друг от друга. Тот, кто и раньше был рад заглянуть за грань, теперь пошел и в политику. Но всякая политическая идея, напитываясь магией, неуклонно превращается в чуждый человеческому культ — так, как простая и понятная царапина в затхлом болотном воздухе становится гнойной язвой. Прежние политические соперники теперь считают друг друга еретиками... или недолюдьми.

Руритания не торопится раскрывать свои секреты, и тайные организации, не замедлившие образоваться за прошедшие годы, не сжигают друг друга на улицах, перед объективами иностранных журналистов. С первого, второго и третьего взгляда все идет нормально: все то же кино, все те же танцы в Стрельсау, такие же любопытные немецкие туристы и сельские сходы в зендских деревнях. Те же послы плетут те же интриги. И для гонщика, и для вора, и для шпиона Руритания остается привычной и прежней — пока они не свернут не там на темной дороге.

Но на ночных улицах все больше запертых ставень. Все больше хорошо охраняемых библиотек. Все меньше «ушедших из дому» юношей потом присылают открытки и деньги из Парижа. Все чаще полицейские комиссары, коротко переговорив с кем-то по телефону, швыряют доклады подчиненных в камин. Все чаще девицы, собравшиеся ночью с блюдечком и свечкой, сходят к завтраку с седыми прядями.

Страх уже здесь, вот только мало наи́дется добровольцев, готовых рассказать об этом.

Уезжаи́те, пока тень, нависшая над Стрельсау не коснулась вас. Или готовьтесь к бою.



Мы не будем рекомендовать следующие разделы исключительно для мастерского чтения. Всё, что в этой ветке представляет интерес — тайна.

Если вы хотите играть героя, не входящего в круг посвященных, если жизнь и рассудок дороги ему, не читаи́те дальше.

Или читаи́те на свои́ страх и риск.

СКРЫТЫЙ ИСТОК

Даже простые крестьяне в Руритании знают, что Нордберг — место непростое. Зенды издревле верят, что в Вальпургиеву ночь на его вершине водят свои хороводы ведьмы. Руританцы рассказывают, что глубоко под горой сокрыта усыпальница Конрада Крестоносца, гендарного руританского герцога, который всю прошедшую тысячу лет спит на грубом каменном троне. Есть тысячи легенд о спящем под горою правителе, самая известная в самой Руритании, конечно, о Фридрихе Барбароссе. Но знающие люди уверены, что история о герцоге — не легенда. Конрад действительно не умер, а под конец жизни, когда его герцогству грозила опасность, сошел в пещеру под волшебной горой. Эта информация, в принципе, не столько трудна в получении, сколько хлопотна; однако историки и фольклористы в Университете ее хорошо знают, пусть и считают тенью вечного сюжета.

Есть, однако, и другая история. Та, что рассказывает посвященным в четвертый градус герцог Рудольф. Тот, кто спит под горой и правда был бы хорошим герцогом, но это не Конрад. Его имя — Христиан Розенкрейц, и истины, воплощаемые его нетленным телом, восходят к египетским тайнам, если не более древнему знанию.

Вот только Мариус Глик так и не вернулся назад, а по его следам никому больше прои́ти не удалось. И все чаще посвященные задаются новыми вопросами. Пусть Конрад спустился под сень Нордберга — но зачем он это сделал? Чтоб обрести вечный покой или чтоб, как положено рыцарю, ветерану Эдессы и осады Иерусалима, с мечом и древним медным крестом в руках сразиться с

тем, что ждало его внизу? И если так, то какой ценой он держал его под тесным каменным сводом эти столетия? Почему в действительности римляне построили свою Колонию Тиберину, будущее Стрельсау, в этом месте — никчемном со стратегической точки зрения? Почему с тех пор, как незадачливый инженер исчез, так тягостно стало в Руритании? Почему спириты в своих трансах все чаще видят гладкую громаду Нордберга, чтобы после уйти в пепельные пустыни и выщербленные ветром города под тусклым красным светом?

Кто ждет там, внизу? Полноте, это не Розенкреи́ц и не Конрад, отсрочивший своим мужеством нынешние бедствия. Так кто? Дракон германских легенд? Рогатый бог Зендов, самое имя которого забыто историками? То, для чего на земных языках нет даже имени? Сам дьявол?

Кем бы он ни был, современный мир ему не по вкусу. И пока он сам не явился, чтоб сокрушить привычный порядок вещей, одни готовят его приход, получая за это новые силы, а другие сохраняют мир таким, каков он есть.

В этой войне, которая неизбежно обернется Мировой, нейтральных держав не будет. Пора решать, чью сторону примете вы.

СКРЫТЫЕ СИЛЫ

Societas Rosicruciana in Ruritania

Большинство представителей высшего общества Стрельсау прекрасно знает о существовании эзотерического общества вокруг герцога Бойтельсбах-Вюртемберг-Руританского. Многие знают и всех его членов, и имеют некоторое представление об их иерархии, местах и даже датах их собраний. Более того, они охотно сообщат эти

сведения и вам — раз уж сочли возможным вообще с вами разговаривать. Проблема в том, что рассказывать они будут о Провинциальной ложе Руритании в Стрельсау, части Великой земельной ложи вольных каменщиков Германии.

Масонская ложа при дворе существует еще с эпохи Просвещения, и ее членами состоят без малого все местные дворяне-мужчины. С удовольствием примут они собрата и из чужих краев, если только он христианин.

Но внутри ложи прячется организация куда более древняя, возводящая свое происхождение к таинственным розенкрейцерам 17 века. Некоторые поговаривают даже, что таинственный С.R. розенкрейцерских мифов — не Христиан Розенкрейц, а средневековый Конрад (на латыни Conradus) Руританский или его потомок, живший в начале 17 века герцог Карл (Carolus), знаменитый покровитель алхимиков и участник запутанных интриг, предшествовавших Тридцатилетней войне.

Существование Societas Rosicruciana — тоже не особый секрет. Но все же допускают в него только заинтересованных в эзотерическом (материалиста фон Винтерхальтера, например, не взяли) и, разумеется, только мастеров-масонов.

Само собой, этот конкретный круг, как и все компании, в которых находит нужным состоять Рудольф Руританский, является прежде всего собранием влиятельных людей, обычно принадлежащих к старой — не обязательно руританской — аристократии и ведущих друг с другом сложные политические и экономические дела в рамках Совета.

Но все это совершенно не мешает им заниматься герметической магией. В старых библиотеках их фамильных особняков хранятся подлинно древние гримуары, и

многие члены Общества читали их задолго до того, как недотепа Глик пропал под Нордбергом. Пробуждение новых сил розенкреищеры встретили во всеоружии — в отличие от бедолаг-спиритов, людям этого круга духи не просто отвечают, а без разговоров подчиняются.

Благодаря занятиям — будь то герметическая философия или древний иврит, — члены Общества обрели нешуточную силу, но, в отличие от многих других посвященных, не разбрасываются ей направо и налево. Нет, несмотря ни на что, розенкрейцеры Руритании остаются прежде всего друзьями герцога Руританского. А это значит, что все их усилия направлены на сохранение status quo и власти Рудольфа. Они охраняют, как умеют, руританцев от надвигающегося мистического кошмара, без колебаний идут на сотрудничество со всеми, кто имеет ту же цель, но ограничены — не законом, и не традицией, нет. Соображениями хорошего воспитания: есть множество вещей, на которые способен посвященный, но не все из них позволительны для порядочного человека.

Кроме того, неотъемлемой частью сложившегося мироустройства является тайна. Стабильность власти и существование самих розенкрейцеров зависит от неведения простецов. Общество сохраняет свою тайну уже больше двух столетий, и будет делать это впредь. А там, где не поможет магия, пригодятся деньги, с которыми у 12 полноправных братьев и их учеников нет проблем, и власть — в пределах Руритании столь полная, сколь вообще возможно по рациональную сторону реальности.

Клан господина Ноимайера

Любой, кто вел дела с уважаемым господином Гебхардом Ноймайером, согласится, что он способен высосать из вас последнюю каплю крови. Любой, кто посещал велико-

лепные ночные приемы Елизаветы Ноймайер, согласится, что ее красота удивительно сочетается с лунным светом, а солнце бы ей очень повредило. Любой скажет, что они относятся к своим ближайшим сотрудникам как к братьям или как к детям.

Все это истинная правда. Семейство Ноймайер — социализированные, богатые, влиятельные и чрезвычайно хорошо воспитанные вампиры.

Гебхард провел под лунным светом уже три столетия, но смерть не отбила у него охоты к коммерции. Тихая Руритания изначально была для него всего лишь очередной остановкой в пути — если ты не стареешь, иногда следует менять места. Но здесь он прижился. Много пасмурных дней, много эмигрантов, которых никто не будет искать, чрезвычайно многообещающие угольные залежи и прекрасная невеста, которую не отпугнули и клыки. И почему-то очень уютная атмосфера, что-то в воздухе, что заставляет чувствовать себя на своем месте.

Ноимаи́ер остановился — и начал обустраивать себе клан, обращая дам и господ из своих офисов. Необходимость пить кровь из рабочих не смущала их и до обращения в вампиры. Следующими стали нескольких доверенных партнеров по Промышленной партии — получив бессмертие, они куда серьезней отнеслись к сотрудничеству. Ноимаи́ер уже чувствовал себя вампиром из старых времен, настоящим графом в настоящем замке на горе. И только тут понял, что его привлекло.

Струившаяся отовсюду сразу древняя магия подходила вампиру как нельзя лучше. Не даром и его ученики (включая супругу) так легко набрались темных сил. Вот только на этот приз есть и другие претенденты. И ладно бы только вампиры: пока в Стрельсау не являлся никто старше и сильней Гебхарда — да и немного таких осталось. Но есть и другие, все эти нелепые оккультисты, невежественные зендские ведуньи, пошлые нацистские заклинатели. Все они штурмуют его домен, покушаются на его детей и стремятся угнать его двуногие стада.

Нет, господин Гебхард, находящийся на пике силы, этого не допустит.

Клан сейчас — это, как ни парадоксально, главные хранители Руритании в ее нынешнем виде. Кто больше них заинтересован в сохранении status quo? Да, они воспринимают руританцев как овец на пастбище, но драться за свой корм будут упорно и всерьез.

Ноимаи́ер беспредельно богат, по краи́неи́ мере по руританским меркам, практически управляет странои́ и по обычную, и по мистическую ее сторону, а даже самыи́ молодои́ из его обращенных представляет нешуточную угрозу любому. В краи́нем случае на помощь придет магия розенкреи́церов, пусть не друзеи́, но вынужденных союзников перед лицом неведомого врага.

Папские зуавы

Отец Бенедикт, папский нунций, дипломат и человек со связями, прибыл в Руританию чуть более года назад, многих удивив. Он остановился в аббатстве св. Бернарда, заслушал отчеты слепого, но внимательного аббата Эндерлина, и с тех пор принял огромное количество людей, от Софии Руританской до зендских старейшин. Слушал. Записывал.

Он составлял картину, и она быстро сошлась. Не в первый раз, в конце концов. Рано или поздно кто-то докапывается до вещей, которые лучше не трогать, и Святой Церкви приходится иметь дело с последствиями.

Здесь, правда, похуже, чем обычно — погрязший в чернокнижии герцог знается с молящимися золоту упырями, колдуны зазывают гостей, не имея никакого понятия, кого зовут, а язычники бродят в ночи. Ну так и отец Бенедикт не ограничен добрым словом и молитвой.

С собой папский нунций привез около двух десятков доверенных братьев, да и у святого Бернарда жили интересные люди. Папские зуавы. Официально это подразделение было распущено еще в 1870 году. Многие тогда и правда вышли в отставку, но другие остались, чтоб сражаться во имя Церкви против врага тайного, но куда более опасного, чем сторонники объединения Италии или даже еретики.

Папские зуавы совершенно не похожи на паладинов веры и столпов монашеского подвига — это в основном люди, которые до пострига хорошо повоевали. В подчинении отца Бенедикта сейчас есть как баварский ветеран Великой войны, так и рикете, только что отвоевавший в Испании, как разыскиваемый в Британии боевик ИРА, так и бывший мексиканский повстанец-кристеро. Католический мир — большое и интересное место.

Искренне верящий человек — трудная мишень для колдуна, а святые реликвии и вовсе не дозволяют магии рядом с собой, но все же главное их оружие — обычные автоматы (пусть и с освященными пулями). Вдобавок зуавы обладают, пожалуй, самым большим и точным архивом оккультной информации, однако в руританской тайной войне они одиноки — для них все стороны (кроме, может быть, пациентов Бергхофа) одинаково враждебны.

Герметический орден Заката Европы

Для большинства руританцев орден Заката Европы не более, чем скандальное сборище молодежи. Какой-то маги-

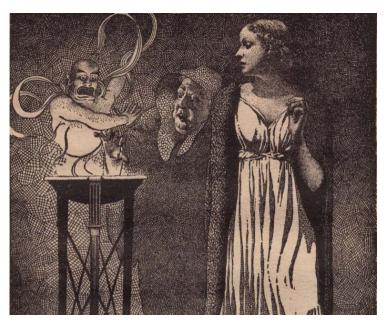
ей они там занимаются, но никому дела нет — а вот вечеринки в их клубе устраивают забавные и свободные. Те, кто знают об оккультизме больше, вспомнят, что орден — один из многочисленных подражателей Ордена Золотой зари. Немногие посвященные добавят к этому, что, в отличие от многих любителей эзотерики, служители Заката Европы действительно что-то могут.

Известно, что «Золотая заря» претендовала на связь с розенкрейцерами. Может и зря, но вот Орден Заката Европы и правда взял от розенкрейцеров немало: в прямом смысле, когда младшая дочь герцога Елена-Маргарита щедро поделилась с новыми друзьями манускриптами из семейных закромов. Именно это — а не происхождение — причина того, что Елена-Маргарита властвует в ордене безраздельно. Кстати, возможно, ей самой общеевропейская Золотая Заря оказалась милее батюшкиных Розы и Креста не по возвышенно-доктринальным, а по вполне прозаическим причинам: розенкрейцеры женщинам посвящения не дают, а герцог Рудольф, хоть и любит дочь, но консерватором быть не перестал.

Однако именно взбалмошность «маленькой принцессы», сочетаемая с выросшей на магии манией величия, послужила причиной того, что Герметический орден Заката Европы сильнее прочих собратьев понесло куда-то не туда. Достаточно сказать, что в 1929 году, будучи выслан из Франции, Руританию и в частности Орден посетил Алистер Кроули; уехал он в крайнем неудовольствии.

Дело в том, что Елена-Маргарита претендует на спиритуальную связь с Неизвестными Владыками, к которым (по хорошей традиции Ордена Золотой Зари) обращается за предметными инструкциями. Мистифицировать слушателей ей не приходится, да и себя она не

обманывает. Юная герцогиня действительно слышит в часы медитаций спокойный, ровный голос, на немного архаичном немецком обращающийся к ней. Глухо, будто из-под земли.



Призыв духа на собрании Ордена Заката Европы

Владыка, как называют его в Ордене, хорошо объяснил Елене-Маргарите происходящее вокруг. Да, Руритания — центр магической мощи. Подобно тому, как один сверхчеловек среди толпы гиликов способен выйти в неизвестное и заговорить с архонтами, как это делает сама герцогиня; подобно тому, как группа посвященных может сплотиться в сообщество мудрецов и подняться над обществом, как это сделал сам Орден Заката Европы, так и одна страна, принявшая тайное знание, способна превзойти весь мир.

Таи́ное магическое Государство должно заместить Руританию, Орден — партии, а Елена-Маграрита — герцога Рудольфа. Те, кто пользуется влиянием, должны быть вовлечены в Орден, порабощены либо уничтожены.

Когда же власть окажется в руках Неизвестного Владыки, а страх заставит непосвященных повиноваться его земной представительнице, герцогство превратится в огромную герметическую фигуру с трубами заводов вместо свечей, улицами вместо линий и людьми вместо знаков — и любые ритуалы станут возможны. После бояться будет уже нечего.

Да, Руритания невелика, ну так магия — дело немногих. Правда, предсказатели Ордена все чаще встречают в своих снах образы нового крестового похода или просто всеевропейской резни невиданных ранее объемов, ну так и что? Как сказал по совсем другому поводу тот же Кроули, «Война подобна волне; кого-то она накрывает, кого-то топит, а от кого-то не оставляет и мокрого места; но некоторых она выбрасывает прямо на берег, на сверкающий золотой песок, где они недосягаемы для дальнейших капризов фортуны».

Впрочем, большинство членов ордена не загадывает далеко вперед. Получив в руки настоящую, работающую магию, они еще не научились использовать ее умеренно — и охотно применяют для любых мелочей. Конечно, пока что они слабее розенкрейцеров, но уже начинают превосходить их в предсказаниях, астральных путешествиях и контроле чужого сознания, которое, впрочем, те стараются не использовать. Наконец, членов ордена уже не меньше полусотни, а желающих примкнуть к ним и того больше.

Зендские ковены

В последние годы знание начало просачиваться даже в научные круги. В 1931 Маргарет Мюррей опубликовала своего «Бога ведьм», в котором догадалась почти обо всем. Да, «бог древней религии становится дьяволом в

новых». Да, веками женщины, верные полузабытому Рогатому богу, собирали ночные богослужения на вершинах гор. Да, эти богослужения христиане назвали шабашами, а самих жриц — ведьмами. Им же хуже.

Обряды Старой религии едины во всей Западной и Центральной Европе. Но все же немного найдется мест, где они совершались тысячелетиями без перерыва. Брокен в Германии. Эйвбери в Англии. И Нордберг в Руритании. Конечно, туда подымаются не руританки, а подлинные обитательницы этих мест: зендки. Не всякая зендка жрица, хотя редкая старуха не слышала о Старом боге. Но всякая жрица — зендка, и исключений из этого правила нет.

Несведущие часто говорят, что Старый бог долго спал, и лишь теперь проснулся. Ерунда — он не спал никогда, просто голос его был едва слышен. Все эти годы духи учили жриц, как быть страхом. И жрицы научились летать на метлах и натирать себя мазями, дарующими исцеление, устраивать ритуалы, приносящие град с голубиное яйцо, плести наузы, насылать порчу. Они многому научились, и теперь, когда Старый бог заговорил в полный голос, они готовы служить ему. Шабаши устраиваются каждый месяц, благо и бог не остается безразличен к своим служанкам: силы ведьм растут не по дням, а по часам.

Перед ними еще не стоит больших целей. Да, в перспективе они готовятся стряхнуть руританские власти и в огне мировой войны построить новое общество, управляемое мудрыми женщинами. Но пока что они набираются сил. Старый бог нуждается в богине — и чтоб призвать ее из инобытия, куда она была изгнана новыми религиями, нужна жертва трех жриц — девы, матери и старухи. Старуха, мудрая Драгомира Кралова, готовилась

к этому всю свою жизнь. Мать пока не наи́дена, но непременно сыщется. Что до девы — то никто не сомневается в том, что это Ютта Фиалова, самая могущественная из молодых ведьм, лучше других слышащая голос Старого бога. Вот только сама Ютта, кажется, не торопится лечь на алтарь.

Что же, время покажет. А пока зендки изводят порчами розенкрейцеров, смешивают карты нацистам и приносят кровавые жертвы на каменных алтарях того, кто называет себя Богом ведьм — кем бы он ни был на самом деле.

Atlantenorden

Это были смутные времена. Бингем нашел Мачу-Пикчу, Картер и Карнарвон — гробницу Тутанхамона, теософы восхваляли индийские древности, профессор Судзуки ездил по Европе с лекциями о буддизме. В общем, европеец оказался перед лицом новых и необыкновенно развитых культур, никак не связанных с его предками. Само собой, терпеть этого было никак нельзя, и на арену вышел гипердиффузионизм — теория о заимствовании одинаковых культурных достижений из общего источника, от одного еще более древнего народа. Египтолог Г. Е. Смит считал таким источником всего хорошего египтян, писатель барон Раглан кивал на шумеров, а какие-то американские любители, откопав в 1924 году в Аризоне свинцовые кресты, немедленно отнесли их к римлянам.

Разумеется, всё это глупости. Основанный рядом германских профессоров при поддержке Конрада, графа Стрельсау, Атлантический Орден знает правду: все эти люди с Тигра и Нила, все эти майя и ацтеки — лишь адресаты древнего знания, пришедшего к ним не через Атлантический океан в каком бы то ни было направлении, но

непосредственно из него. Из лежавшего там, но некогда погибшего континента Атлантиды, населенного сугубо арийским древним народом.

Ввиду того, что Атлантический Орден складывался достаточно стихийно, в рядах его основателей были и экс-теософы, и сторонники астрономии Хёрбигера, и знакомые фон Зеботтендорфа. Выражаясь деликатней, доктрина эклектичная. Все сходятся в том, что Атлантида — прародина арийской расы; кроме того, она была и единственным убежищем человечества в эпоху Ледникового периода (манифистации Вечного Льда). От льда она была прикрыта своим солярным, огненным культом и магией, которую несведущие приняли бы за технологию. Однако то, чего не сделал Ледниковый период, сделала гражданская война между самими атлантами, восстания рабов (разумеется, «низших рас») и магические катаклизмы. Выжившие атланты ринулись на континент, принося знания отсталым племенам.

В Мезоамерике и на Востоке следы их растворились без остатка. Но в Европе кровь спасшихся еще струится в жилах нордических народов, которым было передано атлантическое тайное искусство. К сожалению, оно утеряно. Кое-что удалось реконструировать немецким тайным орденам. Однако только здесь, в Руритании, Атлантический Орден сподобился озарения — и вот тут-то и начинается путаница.

С одной стороны, что может служить лучшим источником магии «вечного огня», противостоящей «вечному льду», чем дракон, манифестация пламени? Некоторые члены Ордена верят, что его логово скрыто под Нордбергом. Пусть самого ящера там уже нет (не зря же спускался туда Конрад Крестоносец!), золото, накопленное им, на месте. Золото — лишь иная форма

Огня, и драконье пламя пробуждает его ото сна. Пусть ящер мертв, но сокровище еще активно и может послужить в ритуалах.

Другие говорят иначе: да, дракон, конечно, был, и золото действительно обладает силой. Но не потому, что его пробудил дракон. Что до него потомкам Зигфрида? Дело в том, что собранное драконом золото — древнее, и добыто было не в здешних горах, а на ушедшем под воду таинственном континенте. Сокровища, привезенные атлантами, разошлись по миру, и найти их теперь можно только там, где столетиями их никто не трогал. В пирамидах, в затерянных странах Гималаев, на морском дне — или в драконьих пещерах.

Золото дарует силу. И дело не в торгашеских расчетах, а в том, что подлинное золото — это магия. В этом (возможно, единственном) пункте члены Atlantenorden не ошибаются. Некоторые золотые предметы действительно обладают силой. И пусть настоящими заклинаниями друзья Конрада и не владеют, они уже разобрались, что эти древние вещи могут защитить носителя от духов (бормочущих что-то про еврейского царя Соломона), продлить его молодость и необыкновенно усилить имеющиеся способности к гипнозу и психокинезу.

К сожалению, сокровища Атлантов (или Дракона) сильно разошлись по свету — и Орден за большие деньги собирает их самыми жестокими путями. Увы, часть из них захватили и поместили в казну кровососы Ноймайера, а другую хранит Католическая церковь с ее зуавами. К несчастью, и герцогская корона чистейшего атлантического золота пока не на голове Командора Конрада. Но это только вопрос времени, и в этой борьбе нельзя пренебрегать ни союзами (пусть и с сомнительным «Закатом Европы»), ни помощью немецких друзей, ни силой вол-

шебного золота, благодаря которому Конрад и сейчас свеж как двадцатипятилетний.

Жаль только, мало кому из членов ордена хватило терпения дослушать вагнеровские оперы. Не то они знали бы, что волшебное золото бывает и проклятым.

Спиритический Центр Руритании

Спириты никогда не пользовались в Руритании особенным влиянием — так, занесенный из Франции осколок кардековского стиля. Местные сливки общества находили для себя другую духовную пищу, будь то умеренно мистическое аббатство св. Бернарда или собрания масонских лож. Однако с 1918 года мода на спиритизм стала расти. Ее принесли русские и некоторые другие эмигранты — наиболее образованные и преуспевающие из них. Были и местные: после Великой войны многим было кого призвать с того света.

Первое время Спиритический Центр Руритании был скорее социальным явлением. Небольшое здание на окраине Стрельсау служило (и служит) скорее местом проведения общеэмигрантских вечеров, где собирались деньги на благотворительность и завязывались деловые контакты. Белоэмигранты тут могли беседовать с немецкими евреями и антифашистами, многообразные беглецы с развалин Австро-Венгрии — с разбредающимися по всей Европе армянами. А то, что по окончании вечера в комнате тушился свет и к столу усаживалась одна из медиумов... ну что же, это прибавляло остроты.

Но потом духи стали отвечать гораздо охотнее и гораздо достовернее, чем обычно. К величаищему сожалению общества, далекие покинутые сородичи на зов являлись редко, но вот покоиные руританцы были изрядно словоохотливы. По смутным слухам, какои-то испанец

даже славно сыграл на бирже по их подсказке. Это было странно, но не казалось необычным: разве не об этом писали спириты еще до Вои́ны?

Так было до начала тридцатых, но чем ближе к нашим дням, тем хуже становилось дело. Да, духи стали являться по первому зову. Но не те, кого звали и не те, кого хотели бы слышать. Духи многое рассказывали — такого, о чем спириты Стрельсау не знали. И подчас не знали даже, как распорядиться полученным. Об укусах вампиров по ночам. О всполохах заклятий над герцогским замком. О безумии, таящемся в шахтах Штерфельда. О лесах, из которых не возвращаются даже духи. О, духи говорили многое — потому что спиритисты оказались единственными, кто их слушал.



Так маленькое сообщество людей в основном неместных, небогатых и уже крепко потрепанных жизнью, оказалось обладателем бессистемного, но обильного знания об идущей тайной войне.

Спиритический Центр стал чем-то вроде предельно дезорганизованного штаба обороны. Благо у его посетителей имеется оружие и опыт гражданской войны, а чего терять — есть, наоборот, не у всех. Усилия общины... не сказать, чтобы возглавляются, однако координируются, во-первых, собственницей дома и большой энтузиасткой богатой спиритизма, чешской вдовой Юлией Колмановой, во-вторых, самои́ восприимчивой медиумов, юной и странно красивой бывшей немкой Батшевой Бекман, а в-третьих, капитаном колчаковской армии и ветераном манчжурской армии Чжан Цзолина Игорем Прохоровым. Первая собирает, как может, деньги, что кормят воину, вторая — духов, что знают о воине, третии — вооруженную молодежь, которои придется эту войну вести.

Пока что эмигранты, не владеющие магией, зато имеющие точную, хотя и случайную информацию, уже не раз давали отпор кружку Мабузе, но в остальном их главная защита — ненужность никому крупнее.

Общество психических исследований (ОПИ)

Эта слегка странноватая организация была основана в Великобритании в 1882 году «с целью научного изучения явлений и человеческих способностей, которые принято называть «психическими» или паранормальными». С самого начала оно разрывалось между учеными и романтиками — среди ее основателей были великий физик Уильям Крукс и известный философ-спиритуалист Фредерик Майерс.

В отличие от прочих мистических групп, ОПИ состоит из профессиональных ученых. Да, они интересуются оккультными тайнами и скрытыми способностями человека, но в большинстве случаев вердикт общества бес-

пощаден: «афера и самообман». Однако некоторые явления — там, где открывались прорывы наподобие текущего руританского, — они опознали и описали, хоть и не смогли потом повторить.

В Руританию Общество проникло после Великой Войны, вместе с новым британским послом адмиралом Копли. Сам адмирал вообще-то скептик, однако за проведенное в Руритании время навидался всякого, и теперь подтягивает специалистов ОПИ из Лондона и всей Британской империи. Британцы пользуются защитой посольства, дипломатической почтой и постоянным достаточно щедрым финансированием. Кроме того, многие члены ОПИ — не последние в научных кругах люди и охотно принимаются в Университете.

Беда общества в том, что оно плохо понимает происходящее вокруг. Да, похожие «прорывы» (термин общества, взятый из психоанализа) случались и раньше, но они всегда уникальны, со своими местными особенностями. Конечно, герметическая магия везде примерно одинаковая, да и вампиризм, который ученые ОПИ считают вирусом, тоже более-менее универсален. Но все прочее может и сильно различаться. Для того чтоб разобраться в этом, обществу нужны были местные — и они нашлись там, где никто их не искал. В сумасшедшем доме.

Доктор Хоффер — не просто хороший врач. Он один из создателей психоанализа, талантливый гипнотизер и человек живого ума. Поэтому когда к нему в «Бергхоф» неожиданным потоком хлынули несчастные, жалующиеся на кошмары и видения, он сумел благодаря наблюдениям за ними сделать единственно правильный вывод. Да, большинство из них и правда глубоко душевно травмированы, и им нужна помощь врачей. Но далеко не все из того, что они говорят — бред сумасшедших. Как

говорил его любимый Шерлок Холмс (придуманный, ОПИ) «Отбросьте бывшим членом невозможное, и то, что останется, и будет ответом, каким бы невероятным он ни оказался». Увы, больные не лгут и правда видели вещи, которые сами рады бы счесть Вампиры? Духи? галлюцинациями. Скитания архетипическом пространстве коллективного бессознательного? Невероятно, но факт.

Осознав это, Хоффер понял, что выживание Руритании зависит от них, немногих, осознающих происходящее и способных принять его, а не закрыть глаза для самоуспокоения. И стал искать выход на тех, кто сможет объяснить происходящее с теоретической точки зрения. Так ОПИ, знатоки истории и тайных наук, столкнулись с пациентами Бергхофа, нередко простыми шахтерами, видевшими в глубине Штерфельда ужасы, недоступные людям, крестьянами, зашедшими не в тот лес, рабочими, подглядевшими завтрак своего нанимателя. Словом, с людьми, выросшими в Руритании и знающими ее лучше всех.

Копли, правда, не очень нравилось, что самым активным, организованным и храбрым из этих новых союзников был едва не сошедший с ума в шахтах Марчин Сапт. Но, как рассудил один друг, с которым виконт Уоллингфорд однажды посоветовался, если коммунисты — твой единственный союзник перед вторжением Ада, стоит по меньшей мере благожелательно отозваться о них в палате общин. Коммунисты так коммунисты — проблемы надо решать по мере их поступления.

Главная цель ОПИ и его новых союзников — не только изучить прорыв, но и прекратить его. Беда, однако, в том, что обладая немалыми знаниями о происходящем, они совершенно не обладают силовыми ресур-

сами. Не гнать же в самом деле в бой пациентов санатория? На самый крайний случай есть несколько профильных посольских специалистов и старые знакомые Марчина Сапта — но их еще надо убедить в серьезности дела, а это не всегда просто: материалисты! Вторая проблема — отсутствие сил уже мистических. Среди людеи́, членов ОПИ наи́дется пара владеющих психокинезом и, конечно, многие серьезно гипноз. Но они не умеют призывать духов, осторожны в путешествиях по миру снов (а уж тем, кто живет в Бергхофе, забредать в края собственных кошмаров просто опасно) и, конечно, вовсе не владеют магией. И наверное, сеи́час, ТОЛЬКО чудаки, экспериментирующие с автоматическим ПИСЬМОМ копающиеся в сверхъестественных и плохо работающих «детекторах эктоплазмы», действительно волнуются за всех руританцев.

СКРЫТЫЕ ИСКУССТВА

В скрытой войне, разрывающей Руританию не выживет тот, кто не посвящен в оккультные секреты и не владеет тайными искусствами, будь то магия, гипноз или психокинез. Скажем и мы о них пару слов.

Призыв духов

Основа основ магии: призыв духов из инобытия. Кто-то считает их демонами, другие ангелами, третьи — силами природы, четвертые — всем разом; у Societas Rosicruciana классификации духов не уступают по сложности биологическим справочникам. Но так или иначе это духи, полуматериальные, но вполне реальные, которых маг может вызвать, проведя ритуал. Духи бывают и совсем слабыми (венец их усилий — скисшее молоко), и необыкновенно могущественными, способными в мгновение ока свести с ума жителей целого квартала.

Призвать духа, как правило, не сложно: это может сделать даже человек, не владеющий магией, если тщательно воспроизведет все необходимые действия. Сложность в том, чтоб удержать его под своим контролем. Впрочем, зендские ведуньи и не считают это необходимым: они вызывают духов, чтоб посоветоваться и попросить о помощи. Члены Ордена Заката Европы духов стремятся подчинить, но пока не научились делать это на долгий срок, а потому используют их либо для тех же советов, либо сиюминутно, призывая на краткий срок, чтоб получить информацию (или внести долю хаоса в происходящее). Только розенкрейцеры могут заставить духов долго служить себе и выполнять поручения.

Важно помнить, что у духов — свои интересы. Если маленькие и слабые редко мечтают о чем-то большем, чем слегка напакостить окружающим (в ОПИ таких называют старым немецким словом poltergeist), то могущественные духи имеют свои интересы — и в последнее время главный из них заключается в желании как можно скорее обрести физическое тело и/или убраться из Руритании.

Как это делают: для каждого духа нужен свой ритуал от простых (делается за пару минут с минимумом составляющих) до очень сложных (много дней, сотни предметов и даже мелких духов). Простые ритуалы опытные маги могут придумывать самостоятельно — они позволят вызвать кого-то из незначительных, часто безымянных духов. Сложные ритуалы, позволяющие призвать конкретную могущественную сущность, придется поискать в библиотеках.

Кто это делает: розенкрейцеры (лучше всех), орден Заката Европы (в основном мелких духов и ненадолго), ведьмы (самых разных в зависимости от обстоятельств), медиумы (иногда, по трагической случайности).

Печати и амулеты

Второй важнейший навык мага: умение создать полезный (или опасный) амулет. Амулетов тоже существует множество: одни позволят быстрее заживить раны, другие поддержат жизнь в больном, третьи помогут вспомнить забытое, четвертые спасут от усталости. Самые сильные амулеты, требующие от создателя немалой подготовки, защитят носителя от духов, отведут в сторону пулю (если только ее не выпускают в упор) и даже сделают его невидимым для всех, кроме тех, кто умеет не только смотреть, но и видеть.

Достоинство амулета в том, что он работает до тех пор, пока физически существует: перстням на руках герцога Рудольфа несколько столетий (а один, возможно, принадлежал еще Харуну ар-Рашиду), но от прошедших веков они стали только могущественнее. Настоящему амулету нужно несколько лет, чтоб войти в полную силу. Так что за древностями, конечно, идет охота. Но и современные маги делают амулеты часто, нанося магические печати на перстни, карманные часы и запонки, а иногда и на пули (чтоб ими можно было убить вампира и развоплотить слабого духа) или монеты, которые удобно подбрасывать в карман недоброжелателю — от некоторых амулетов может быть и вред. Некоторые добавляют: может и обязательно будет. У всякого амулета, особенно старого, есть и свои теневые стороны.

Как это делают: на какой-то поверхности вырезают (рисуют, вышивают) определенный рисунок. Важен и материал, и время — амулет из свинца, связанного с Сатурном, поможет в магическом делании, но здоровья не прибавит. Корнелий Агриппа в «Оккультной философии» и маги-неоплатоники вроде Фичино или Мирандолы описали это детально — нынешним заклинателям остается только пользоваться и экспериментировать.

Кто это делает: розенкрейцеры, члены «Заката Европы», члены Atlantenorden (последние используют для амулетов только руританское золото — материал могущественный, но опасный; и воспроизводят только известные им образцы, защищающие от духов) и, в некоторых случаях, колдуньи, которые вяжут сильные, но рассыпающиеся уже на следующий день «наузы» — плетеные амулеты. В принципе простой амулет может сделать любой человек, если будет тщательно следовать составленной инструкции, составленной кем-то из посвященных.

Странствия души

Одни, памятуя мадам Блаватскую, называют их астральными путешествиями, другие — трансами, третьи — снами, но речь об одном и том же: мистических путешествиях. Всякий посвященный знает, что его сознание (душа, эфирное тело) может отделиться от тела и отправиться в странствие по инобытию, зыбкому и ненадежному миру символов, грез и предчувствий. Умелый путник вернется назад, вооруженный знанием или даже предчувствием грядущих событий. Неопытный рискует заблудиться и остаться с той стороны навсегда, а тело его, лишенное проблеска разума, отвезут в психиатрическую клинику «Бергхоф». Увы, такое случалось не раз.

Мир снов изменчив. Нельзя составить его карту или запомнить маршрут. Нельзя и научить другого, потому что инобытие каждого человека отлично и связано с тем, что друг доктора Хоффера Карл Юнг назвал бы бессознательным — как индивидуальным, так и коллективным. Так что разбираться придется самому. Если вы хотите вернуться — подготовьтесь к путешествию. Заручитесь местным проводником-духом, как делают зендские старухи, вооружитесь амулетами, как члены «Заката Европы», научитесь приспосабливаться, превратив свое эфирное тело в нечто естественное для этих мест, как профессиональные медиумы. Или не рискуйте без нужды. В конечном счете, из астральных путешествий нельзя вернуться с точным знанием, а неточное — стоит ли оно риска безумия или беспамятства?

Как это делают: по-разному. Кому-то достаточно заснуть, но большинству нужно погрузиться в транс того или иного рода. Странствия редко длятся больше часа реального времени, хотя могут занимать много недель с той стороны. Если же человек не пришел в себя на следу-

ющий день, пора везти его в «Бергхоф» — или отправляться на выручку, погрузившись в его сон, что много опасней обычного путешествия.

Кто это делает: потенциально — практически все. Большинство людей хотя бы изредка непроизвольно делает первые шаги в путешествии на ту сторону. С художниками, поэтами и мистиками это случается чаще. Любой посвященный способен сделать это сознательно — и члены Ордена «Заката Европы», зендские вещуньи и некоторые из ОПИ делают это регулярно. Медиумы же просто обречены на путешествия — хотят они или нет, раз в несколько ночей они погружаются в мир снов. Только розенкрейцеры, хотя и могут, но не уходят в инобытие, полагая, что только безумный рискнет заигрывать с миром, откуда приходят демоны. Единственные, кто вовсе к этому не способен — вампиры, потому что мертвецы не видят снов.

Порча

Вопреки частому представлению, маги не насылают друг на друга проклятий — разве что подкинут опасный амулет или нашлют враждебного духа. Если члену «Заката Европы» нужно устранить конкурента — в дело пойдут яд, пистолет или интрига; если вы навредили розенкрейцеру — ждите полицейской облавы или депортации из страны.

Но ведьмы — дело другое. Их ритуалы могут угрожать врагу непосредственно. Немногие сумеют и захотят убить недоброжелателя на месте, но наслать тяжелую болезнь, сумасшествие, полосу неудач — дело другое. Защититься от порчи практически невозможно, помочь могут только сильные амулеты. Но, правда, наведенная болезнь вполне может быть вылечена и древними

рецептами, и только появляющимися антибиотиками, а из тенет колдовского сумасшествия сильный выйдет со временем сам, а слабого может вывести опытный астральный путешественник. Единственные, кому не грозит ни болезнь, ни сумасшествие — вампиры, но полоса неудач может преследовать и их.

Как это делают: ведьма проводит специальный долгий ритуал. Чем она старше и могущественней, тем сильней будет эффект; если ведьм будет несколько — тем лучше. Далее см. У. Шекспир, Макбет, Стрел., 1931

Кто это делает: из людей — исключительно и только колдуньи и колдуны, местные зендские или заезжие из других мест (один вудуист, скажем, найдется среди слуг в американском посольстве, а один мастер древних заклятий — в третьей витрине Зала египтологии Университетского музея; этот, впрочем, совмещает их с самой высококлассной герметической магией). Впрочем, тот же эффект могут производить некоторые мелкие духи и вещи, на которые наложено проклятие.

Гипноз

Наиболее рациональный из оккультных навыков, в принципе доступный любому волевому человеку. Умение на недолгое время привести человека в состояние транса и заставить его что-то сделать — непосредственно в трансе (но для этого нужно его видеть) или после выхода из него. В трансе человек ответит на любой вопрос и исполнит любой приказ, даже стоящий ему жизни — но не справится с мелкой моторикой и сложными интеллектуальными задачами. (Проще говоря, не решит уравнения и не откроет сейф). После транса реализует любую вложенную в него идею, но только если она не будет угрожать его жизни. Наиболее стойкие в принципах не

выполнят и тех приказов, которые этим принципам противоречат, скажем, загипнотизированный аббат Эндерлин все равно не отречется от Христа, а адмирал Винтерхальтер не ударит герцога Рудольфа, своего лучшего друга. Почти у любого найдутся какие-то нерушимые основы — честность, любовь, самоуважение. У каждого что-то свое.

Действие гипноза редко длится больше шести часов. В случае, если в транс человека вводит профессиональный врач (например, доктор Хоффер, который, конечно, злоупотреблять гипнозом не будет), на это уйдет несколько минут; вампир может сделать это за мгновение и, если это вампир опытный, контролировать одновременно до трех человек. Только магу понадобится больше получаса на сложный ритуал — зато не нужно видеть человека лично, можно отправиться к нему в астральной проекции. События, происходившие во время транса, человек не помнит вовсе, а происходившие в период брожения в нем внушенной идеи воспринимает смутно.

Сопротивляться гипнозу практически невозможно. Для этого нужны либо защитные амулеты, либо собственный навык (гипнотезер распознает, что происходит, и сумеет освободиться), либо большой опыт астральных странствий, который позволит сознанию ускользнуть из тела в первые мгновения транса. В случае магической попытки гипноза, это может привести к астральной битве посвященных — ведь там, в мире снов, они способны обрушивать друг на друга всю мощь своих идей.

Как это делают: неторопливым ритуалом для магов, размеренным тоном и ритмом для ученых и одним взглядом для вампиров.

Кто это делает: все вампиры, некоторые члены ОПИ, исследователи-психоаналитики и маги, которым позволяет совесть.

Психокинез

О людях, способных силой мысли поднять или передвинуть предмет, говорят еще со времен расцвета спиритизма в 19 веке. Но только в 1930-х слово «психокинез» приобрело, наконец, настоящую популярность — и не случайно. Сложно сказать, как в мире вообще, но в некоторых конкретных регионах психокинетики появляются все чаще и, конечно, Руритания как раз из таких.

О природе психокинеза спорят. Кто-то считает, что люди правда могут управлять психическими флюидами, кто-то вспоминает магнетизм. Маги, сами к психокинезу не способные, поминают силу духов. Действительно — среди людей психокинетические способности проявляют единицы, а вот духи владеют им практически все. Спорят и о том, является ли эта способность врожденной: правда, все ведьмы обучаются чему-то очень похожему, но, может быть, ведьмой может стать только та, кто немного склонна к психокинезу?

Так или иначе, духи и некоторые люди могут поднимать и перемещать предметы. Хотя в принципе психокинетик может левитировать и очень большой вес (известны случаи летающих роялей и даже поднятый на небольшую высоту автомобиль), есть и некоторые ограничения: большинство не в состоянии удержать в воздухе предмет весом больше полутонны и переместить его дальше, чем метров на 20. Чем тяжелее предмет, тем больше сил придется потратить и тем медленней он будет перемещаться: любой дух сможет бросить в вас ножом без малейших затруднений, но вот чтоб поднять человека, ему уже придется сосредоточиться только на этой задаче хотя бы на несколько секунд.

Психокинез ведьм, возможно, другого рода: для того, чтоб поднять предмет в воздух, им нужно натереть

его специальными мазями и нашептать в него особые заклинания. Но зато потом на нем можно будет летать.

Как это делают: сосредоточением воли. Яркие эмоции увеличивают способности к психокинезу и проявляют его у тех, кто не умеет контролировать свою способность. Для ведьм требуется ритуал (см. выше).

Кто это делает: все духи (если не принять заранее меры), все опытные ведьмы (с указанными ограничениями), некоторые люди в силу природных способностей. Вероятность встретить психокинетика среди медиумов и в особенности членов ОПИ достаточно высока.

Экзорцизм

Известнейшее из всех оккультных умений. Обычно под ним понимают изгнание духов. Это верно, если добавить, что духов можно изгнать не только из нашего мира, но и из людей, которыми они овладели, и вещей, в которых они поселяются.

Экзорцизм — прежде всего религиозный навык, и многие священники, работающие с папскими зуавами, им владеют. Касается это, впрочем, не только католиков: опытный раввин тоже знает, как изгнать диббука, а если раньше и не интересовался, то за несколько лет жизни в этой странной Руритании разобрался. Увы, для изгнания духа, как правило, мало просто прочитать молитву или побрызгать святой водой — это подействует в лучшем случае на самые слабые амулеты или мелких духов, которые и так большой опасности не представляют. В серьезных же случаях экзорцизм — это сложный ритуал, в котором должно участвовать несколько человек. Конечно, хорошо, если дух предварительно ослаблен (тут не помешает и освященная пуля), полезно и знать, кого изгоняешь, но главное — это слаженность и аккуратность

действий. К сожалению, именно с этим возникает больше всего проблем, когда в пяти метрах от тебя беснуется недовольная сущность из инобытия.

Некоторое представление об экзорцизме имеют и маги. Беда в том, что вызвать духа магическими способами как правило проще, чем отправить его назад. Так что, хотя в распоряжении розенкрейцеров и «Заката Европы» есть кое-какие ритуалы изгнания, они чаще полагаются на тщательную защиту (метод старших) или ограниченный кратким временем период призыва (метод младших), по истечении которого дух должен сам собой отправиться назад. С этим, впрочем, бывают и подвохи.

Как это делают: при помощи особых религиозных или магических ритуалов, в сложных случаях — приспособленных специально для конкретной сущности. Наиболее эффективные методы изгнания придется как следует поискать.

Кто это делает: экзорцисты-священнослужители, некоторые маги, некоторые папские зуавы (освоившие простейшие методы изгнания) и, пока что теоретически, пара членов ОПИ, раскопавших нужные тексты в архивах.

СКРЫТЫЕ ОПАСНОСТИ

Вообще-то большинство населения Руритании о таи́нои́ вои́не максимум подозревает — и ваш герои́, весьма вероятно, среди этого большинства.

Он может чувствовать, особенно приехав издалека, что что-то очень серьезно не так, но если он не работает (по крайней мере, пока) на одну из сражающихся фракций, это лишь ощущение. Да, лицам, заинтересовавшим эти фракции — скажем, бизнесмену, чьи деловые качества высоко оценил герр Ноймайер, или не очень-то законопослушному, но очень верующему заезжему аферисту-итальянцу — расскажут всё в достаточно спокойной обстановке. Вот только так везет не всем.

Чаще всего вы просто делаете свою работу. Арестовываете исступленно сопротивляющихся преступников. Вынюхиваете государственные секреты, которые, кажется, всем безразличны. Организуете каких-то параноидальных рабочих защищать свои права — товарищ Денк говорит, что Ноймайер просто запугал простой народ до суеверий. Только и всего, и в девяти случаев из десяти оккультного в этих делах не больше, чем в знаменитых руританских колбасках. Это даже бывает опасно — преступники стреляют, секреты охраняют, рабочих бьют дубинками. Это понятная и ожидаемая опасность.

Но на десятый раз все летит к чертям.

Отследив подозрительных визитеров из Германии до конспиративной встречи с местными нацистами, вы видите, как гости передают хозяевам не деньги и не винтовки, а камни с рунами. Зайдя не вовремя к своему старинному партнеру Фу Манчу, вы упираетесь взглядом

в пустые глаза восковой куклы. Во время экскурсии по герцогскому замку Стрельсау вы засыпаете на подоконнике под мягкой шторой, а просыпаетесь глубокой ночью в кругу хорошо знакомых вам по газетам людей и незнакомого духа.

Большинство попавших в такую историю живыми уже не выйдут — разве что попадут к розенкрейцерам, зуавам или людям из Общества психических исследований, которые случайных людей не тронут. Конечно, пара тайн Руритании при этом будет раскрыта. Но расскажет о них случайный свидетель разве что на спиритическом сеансе.

В меньшей части случаев герои сумеют покинуть место своего нежданного откровения, не понимая, что увидели и кто их преследует, но понимая, что скорость снижать не надо. Скорее всего, после этого на них незаметно будет организована облава — но противники ловящих тоже не будут дремать и смогут помочь.

Но есть, наконец, и редкие исключения. Герой, оказавшийся находчивым и полезным, одаренный сверхъестественными возможностями или готовый пожертвовать чем-то, чтоб о них узнать, может привлечь внимание оккультных сил и попасть в их ряды.

Вот только это не принесет ему облегчения, потому что на этом-то таи́ная вои́на для него и начнется.

Вольные духи

У ведения дел с духом две проблемы. Во-первых, скорее всего, он сильнее вас (иначе зачем бы вы его призывали?), во-вторых, вы ему не нравитесь. Кому понравится, когда его выдергивают буквально с того света? Соответственно, если вы не зендская ведьма — эти дамы с духами обыкновенно существенно более тактичны, чем с боль-

шинством людей, — духа вам придется удерживать, а потом еще и изгнать. Об этом мы уже говорили — а теперь поговорим о том, что бывает, когда это не выходит.

В лучшем случае, это разбежавшаяся мелочь. Ну, заведется в Руритании еще один полтергейст на радость туристам, ну в худшем случае, радиосвязь портить начнет. Но вот сущности покрупнее вполне понимают, что происходит, и включаются в мистическую игру.

Крупные духи бывают двух видов. Либо это дух умершего, который при жизни был не чужд магии, либо сущность из инобытия. В обоих случаях главная цель большинства из них — поскорее получить физическое

Дух рвется на волю

тело, захватив неосторожного медиума или победив неопытного астрального путешественника. Но вот дальше...

Если это дух умершего, его действия диктуются прижизненными страстями и идеями. Многие просто торопятся покинуть обреченную на магическую войну Руританию, прежде чем их съедят. Некоторые сохранили политические симпатии — скажем, один покойный раввин, в данный момент живущий в теле своего прямого потомка, очень невзлюбил Атлантенорден. Некоторые



считают себя достаточно сильными, чтобы, получив тело, всерьез поучаствовать в магической войне — но о Главном Экспонате зала египтологии мы поговорим ниже.

С духами инобытия всё сложней. Дорвавшись до реальности, они жаждут включиться в события, полагая, что в любой момент обойдут невежественных людских практиков на своем поле. Даже не самые сильные из них превосходно владеют психокинезом и справятся почти с любым астральным путешественником. Но все же их тела можно уничтожить, а самих духов специальными ритуалами изгнать назад в небытие. Для того же, чтоб найти управу на самых могущественных, понадобятся месяцы работы в архивах, недели путешествий в мире снов и долгие часы ритуалов, которые в любой момент могут быть сорваны.

Опасность духов невообразима. Доктор Мабузе, о котором будет сказано ниже, уже угрожает всей Руритании. Но есть и куда более серьезные противники и, возможно, то подлинное Зло, что стоит за происходящим сейчас в Руритании, один из духов небытия, рвущихся на свободу. Впрочем, на этот счет есть и иные мнения.

Помните, что для духа человек — лишь потенциальное тело. Чем он сильней, чем значительней — тем лучше. Проверьте пентаграмму для вызова еще раз: в ней не должно быть слабых мест.

Доктор Мабузе

Доктор Мабузе — небедный, жизнерадостный, слегка чудаковатый господин, гипнотизер-любитель и страстный игрок, завсегдатай кабаре «Кит-Кэт». В Руритании он совершенно ничем не занимается, однако всегда при деньгах: утверждает, что ему приносят доход предприятия в Германии. Друг, товарищ и партнер по самым разным азартным играм — в кабаре и не только — адмирала Винтерхальтера. Помимо прочего свел его со своим соседом по снятому дому, спокойнейшим и деликатнейшим

доктором Баумом, довольно известным немецким врачом-психиатром, интересующимся наработками бергхофского коллектива. Еще говорят, что Мабузе как-то раз был средь бела дня похищен бандой китайцев, но те его отпустили, получив изрядный, кажется, выкуп.

Это то, что известно о Мабузе всем.

Доктор Мабузе — виднейший деятель немецкой и международной преступности, человек с тысячью лиц и личным гримером, аферист высочайшего класса и карточный шулер, после побега из психиатрической больницы снова всплывший в не очень-то досягаемой для немецкой криминальной полиции Руритании. Впрочем, Мабузе вообще не раз всплывал — с новым лицом, в новом месте, но с прежним modus operandi. Вот и опять, видимо, что-то готовит.

Это то, что известно о Мабузе кое-кому в Берлине, Париже и мире международного шпионажа.

Немногие знают правду. Доктор Мабузе — это имя, которым чаще всего пользуется жадная до власти мистическая сущность. То, в чем Фу Манчу с ужасом узнал голодного демона древних китайских легенд. Это тварь, которая способна не только к обману, сокрытию и мороку слабых людских разумов, но и к перемене тел. Случаино попавшись немцам как доктор Мабузе, она оказалась в психиатрической клинике, но захватила себе и второе тело — доктора Баума, местного заведующего, и бежала. А попавшись уже в этом теле, скрылась в Руритании, где в тяжелой ментальной битве сожрала личность Фу Манчу. Теперь былой китайский воротила — лишь третье вместилище духа. Он на глазах европеизируется, но замечать это опасно, а еще опасней заходить к нему, когда он приказывает этого не делать. Да, в комнате он будет сидеть и смотреть в стену — ведь дух в это время

занимает другое тело. Но если о проступке станет известно — что же, твари не помешает лишнее тело.

Сейчас, впрочем, Мабузе присмотрел для себя тело Винтерхальтера. Но сперва следует привести адмирала к власти, деньгами и шантажом сколотив заговор и убрав (и по возможности обокрав) Ноймайера. Кроме того, Мабузе угрюмо и целенаправленно хочет заполучить Елизавету Ноймайер — даже не подозревая об ее и ее мужа секрете.

Мабузе — слон в посудной лавке, источник вечного хаоса и неразберихи. Он чрезвычайно опасен из-за непомерной жадности, необыкновенной силы гипнотических способностей и присущей духам свободе в астральных битвах. К счастью, Мабузе искренне чувствует себя титаном среди людей, и не считает, что есть хоть кто-то, представляющий для него серьезную угрозу. Но он ошибается.

Suchtige

Любой человек, видевший наркотические круги Европы двадцатых-тридцатых, скажет вам, что в основном они вполне социальны и умеренны и даже не лишены некоторой взаимопомощи. Но всегда найдется несколько особенных. Это всегда неофиты, это чаще всего молодежь — и им всегда «просто нужно немножко больше, чем другим, вот и всё».

Видите ли, вампиризм — это не удовольствие, а суровая необходимость. Большая популяция вампиров и так испытывает проблемы с кормом. В Руритании, впрочем, вампиры богаты и могут позволить себе постоянных доноров, спасибо господину Ноимаиеру. Это как раз не проблема, а для кого-то и трудоустроиство. В краинем случае выручает гипноз.

У старых вампиров проблема чуть иная — помимо обычной трапезы, раз в лунный месяц они выпивают человека досуха. К великому счастью, древний вампир в Руритании обычно один, и это сам герр Гебхард, однако и он за восемнадцать руританских лет загрыз около двухсот пятидесяти человек. А иногда еще и захаживают незваные господином Ноймайером гости! Вот только проблема опять же не в них.

Проблема в тех самых неофитах. Некоторым просто нравится горячая кровь — нечто, чего они сами с некоторых пор лишены, нравится эстетически или гастрономически, а вот умеренности не хватает. Некоторым нравится убивать — среди людей они себя более не числят, потому желание к таким забавам более не подавляют. Некоторые полагают, что сила древних вампиров — это следствие скорее их диеты, чем их возраста. Кто-то просто случаино сделал то, чего не хотел. Итог один — когда такие типы выпивают досуха своих жертв, они подсаживаются на саму кровь, будто на опиум Фу Манчу. Вот только опиум — седатив, а человеческие жизни — совсем наоборот. Говорят, во время нестроений Венгерской революции и Румынского объединения век назад такие загрызали целые деревни — и смеялись в лицо спешно прибывшим Зуавам.

В Руритании за тем, чтобы такие затейники не задерживались среди неживых, следит сам Клан. Поэтому существование «зюхтих», «зависимых», как их презрительно называют социализированные кровососы Руритании, проходит в тайне. Он кормится, как все, работает, как все, но раз в месяц, как старшие вампиры, или раз в неделю, когда его личность уже начинает распадаться, он выходит на улицу и жрет прохожих. Трупы своих жертв он устраняет, как неопытные бандиты: сжигает, топит, пытается замаскировать укусы под ножевые раны. Но рано или поздно привлекает внимание или Клана, или Зуавов, или кого-нибудь из розенкреицеров — после чего живет плохо и недолго.

Между собой зависимые не сотрудничают — сдать сошедшего с ума товарища, которого ты так хорошо понимаешь, есть вернейший способ отвести от себя подозрение, и он тоже об этом знает. Они вообще чем далее, тем менее умны, крови им нужно все больше, и голод берет верх.

Но пока наш «зюхтих» на свободе, вы, шатающиеся по глухим местам путники, его первейшая трапеза. С другой стороны, если вы его убьете, Гебхард Ноймайер не будет вам мстить.

Убийства

Хотя жители Стрельсау и мало знают о тайной войне, они и без нее объяты ужасом. Нет, тут и так не очень-то уютно по рациональную сторону бытия, но, как будто было мало текущих проблем, в городе начались и вот уже несколько месяцев продолжаются странные убийства.

Руританская полиция видала всякое. Профсоюзных вожаков временами забивают насмерть. На берегу озера иногда находят авторитетных в некоторых кругах людей. Опять же, попадаются вполне благонамеренные студенты, умершие от чего-то уж совсем непонятного — споткнувшись на ровном месте или просто не проснувшись. Об этом лучше не думать. Иногда и тем, и другим, и третьим очень не хватает крови в организме. Об этом тоже лучше не вспоминать. Но ритуальные убийства — это уж слишком.

Между тем, их уже тринадцать. В общем-то, не похоже, чтобы они были подобраны как-то специально — слишком разные. Молодая семейная пара на окраине. Одинокая ткачиха с двумя детьми — и молодая девушка, найденная у своего шикарного авто. Старый священник. Испанский эмигрант еще старше. Бездомный, которого так и не опознали. Трое дюжих ребят из концерновской охраны в ночном парке Стрельсау. И ленивый богатый студент почти у корпусов Университета.

Все они обнаружены в неприметных уголках. Кто-то вывешен на деревья, но некоторым сошел и забор. Все довольно неаккуратно вскрыты. Ни из кого не выпускали кровь целенаправленно. Никто не изнасилован. У каждого на груди вырезан весьма скупой знак — треугольник вершиной вниз, ближе к вершине перечеркнутый параллельной основанию линией.



В общем-то, руританская полиция привыкла к странным вещам. Когда что-то такое случается, начальство получает звонки, после чего иногда просто изымает все материалы, а иногда даже передает их неприметному посыльному. Иногда вместо этого следуют менее вежливые звонки, а посыльный прибегает другой и с большими деньгами, часть которых достается и офицерам. Всякое бывает, время такое, шпионы повсюду.

Но на сей раз никаких приказов не поступило, так что полиция честно и умело ведет безрезултатное расследование. И хотя никто из детективов этого никогда не узнает, их недоумение разделяют и некоторые весьма уважаемые люди с самыми разными взглядами.

Мери-ра из дома Атона

В 1926 году во время раскопок в Амарне египтологи нашли большую и богато украшенную гробницу. Принадлежала она, однако, не фараону Эхнатону, а его доверенному слуге и другу по имени Мери-ра («Возлюбивший

Ра»). Поклонником Ра он, впрочем не был, и даже в некотором смысле наоборот: по велению Эхнатона стал верховным жрецом Атона или, говоря точней, «Великим Атона В доме Атона В Держателем опахала у правой руки царя, Царским советником, Единственным собеседником, Наследственным благородным и высшим чиновником, Царским товарищем». Словом, человек был заслуженный, сделавший хорошую карьеру и счастливо живший со своей супругой Тинро, бывшей, судя по всему, приближенной знаменитой Нефертити. Своего повелителя он пережил на год, и, в отличие от многих, после смерти Эхнатона остался верен созданному им культу.

Мумию Мери-Ра перевезли сперва в Каир, а потом должны были отправить в Лондон — но в рамках международной дипломатии английские власти передали ее в Руританию, где вокруг нее в Музее Университета создали специальный Зал египтологии.

Ученые выяснили о Мери-ра очень много. Но кое-чего понять они не смогли: Мери-ра, три с лишним тысячи лет проведший в саркофаге, не вполне мертв. Нет такой силы, которая может просто убить верховного жреца Атона, и жалкие предатели, после смерти фараона попытавшиеся зарезать Мери-ра, сделать этого тоже не смогли. Да, он был мумифицирован и похоронен, но жизнь (или нечто схожее с ней) теплилась в его теле все эти века. Он ждал, чтоб отомстить за себя, свою предательски убитую жену и великого господина.

В 1926 году он дождался. Да, его проклятие пало на египтологов, и теперь они умирают один за другим, но — ирония истории! — обнаружилось, что Мери-ра на тысячи лет пережил всех своих врагов. Ему некого призвать к ответу.



Держатель опахала у правой руки царя, Царский советник, Единственный собеседник, верховный жрец Атона Мери-Ра

Что же, раз так, он отомстит всем, кто противится идеям Атонического солярного культа. Здесь, в этих варварских северных местах, слишком многие вообразили себя вершителями судеб. Вампиры, это жалкая ночная пародия на благородную идею мумификации. Розенкреицеры, мнящие себя знатоками таин, в создании которых Верховный жрец принимал участие. Духи инобытия, давно не знавшие настоящего повелителя. Пробудившееся зло, воплощение тьмы, ненавидящее святой солнечный свет. Пусть тело Мери-ра пока слабо и может бродить ночами по Музею. Зато его ТОЛЬКО скитающееся по миру снов, сильнее любого противника. Он помнит заклинания, о которых не слышал никто из живых, и имена демонов, одно звучание которых способно свести с ума. Все что ему нужно — рабы, которые помогут восстановить тело во всей его полноте и будут повиноваться любым приказам. Эти дети, поклоняющиеся солнцу и золоту, пожалуй, подойдут, а что до их мечтаний об атлантах, то пару атлантов Мери-ра видел: они были неплохими моряками, не более того. Пора действовать, он и так потерял три тысячи лет между мирами живых и мертвых. Время мстить.

И может быть месть поможет заглушить боль в сердце (хранящемся пока в особом сосуде в Лувре). О, Тинро! Как он мог потерять тебя?

Доктор Хольханд

Вообще говоря, доктора Хольханда нельзя назвать опасностью. Ему нет дела до ваших героев. Споры вампиров и розенкрейцеров, «Заката Европы» и ведьм — все это его уже не интересует, потому что он бывал на шабашах, учил розенкрейцеров, старше Ноймайера и многократно упоминается в «Закате Европы» Шпенглера — конечно, под своим настоящим именем.

Хольханд — маг, самый сильный из всех, кого видели в Руритании. Кажется, он бессмертен, но достиг этого способами, о которых не распространяется. Иногда, изредка, он берет учеников — таким был герцог Рудольф несколько десятилетий назад или подававшая надежды Елена-Маргарита, которой он, говорят, даже выдумал имя. В основном, однако, доктор проводит время в кабинете, выходя на улицу только чтоб прогуляться вместе со своим пуделем вдоль берега озера, купить свежие газеты и обменяться парой слов со старым евреем-букинистом, несколько повредившимся в уме после Мировой войны.

Почему он здесь? Этого никто не знает. Может быть, он раньше других понял, что в Руритании будет происходить что-то важное. Может быть, хочет остановить грядущую катастрофу. А может просто нашел место, где скуку уравновешивает приятный вид из окна. Но в последнее время все стало сложней. Елена-Маргарита восстала. Нацисты повадились охотиться на цыган, старых друзей доктора. Рудольф стареет, и теперь учитель уже выглядит младше ученика. Пришла пора отправляться дальше, а магистерий все еще не найден.

Герр Крамер и казино «Кит-Кэт»

Опять же, и это не опасность — скорее наоборот, иногда это ваш последний шанс выжить. Чаще всего, впрочем, с визита в это блаженное место многие опасности и начинаются. Это известно даже тем, кто никак не касается оккультной стороны вопроса — место, где любят играть адмирал фон Винтерхальтер и преступник доктор Мабузе, американский посол Легбеттер и граф Конрад Стрельсау, по умолчанию не может быть «просто клубом».

Максимилиан Крамер известен общеруритански — великолепный, преуспевающий, экстравагантный хозяин великого казино, законодатель стиля. Человек, которому прощается все — и костюмы, которые не соответствуют не только прочей европейской моде, но и действительности; и сокрушительные романы с самыми неожиданными мужчинами; и гораздо более тщательно скрываемые связи с приличнейшими дамами герцогства. Его энергия настолько неисчерпаема, что многие утверждают, что гуляли в его обществе сутками. Часто, впрочем, на Максимилиана нападает усталость и меланхолия, и он остается в наглухо обшитом пробкой подвале казино, где у него небольшая комнатка с кроватью, титанический рабочий стол и гигантская библиотека... запертая на сейфовую дверь. В подвале он принимает только особенных гостей.

Все вышесказанное, благодаря активной социальной жизни герра Крамера, известно каждой руританской собаке и даже нескольким французским бульдогам, чьи хозяева были тут проездом.

Оккультное меньшинство добавит к этому самое для вас интересное — в часы своего уединения герр Крамер работает. Он — то, что в «R.U.R.» мы назвали бы «фиксер фиксеров».

Если кто и может достать по-настоящему старые амулеты (точнее, свести с человеком, который согласится взять за них огромные деньги); если кто и может проследить путь руританских золотых колец, в шестнадцатом веке ушедших в приданое в Пфальц; если кто и может указать неприкаянному духу дорогу подальше отсюда взамен на несколько оккультных любезностей иным, непризывающим клиентам — так это он. С Крамером имеют дело вообще все, и пока вы при деньгах или, напротив, имеете что за них предложить, в «Кит-Кэт» вам рады. Кстати, внутри вам не так уж и многого стоит бояться: в свое казино великолепный Максимилиан еще восемнадцать лет назад вложил огромные и непонятно откуда взятые деньги, и теперь все здание — амулет, пусть и не слишком заряженный пока что для своих размеров. Магия внутри него попросту не работает, и духам приходится приходить туда в телах медиумов, а древним вампирам — по земле. Даже Мабузе здесь, разумеется, играет, но не более того.

Ну и совершенно никто и ничего не знает об истинной сути прежнего австрийца Максимилиана Крамера. Их двое, двое в одном теле. Человек и призванный им когда-то и заключивший с ним договор (тело для развлечений в обмен на силу для удовлетворения желаний) дух. Из этих двоих один — неутомимый танцор, сибарит, модник, выпивоха и гомосексуал; второй же — тихий книгочей-оккультист, полагающий, что стар он для таких развлечений, и всему предпочитающий интересного клиента, кружку китайского чая и женщин немного за сорок.

Дух — второй.

СКРЫТЫЕ ПРИЗВАНИЯ

Оккультная реальность порождает и своих знатоков, и своих мастеров. Ниже мы предлагаем вам несколько наиболее популярных специальностей такого рода. Мы не рекомендуем их совмещать — второй лучше выбрать какую-нибудь из основного списка. В конечном счете, большинство вампиров Руритании прежде всего бизнесмены, а маги сплошь и рядом интересуется дипломатией и своей чиновной карьерой куда больше, чем тайнами, скрытыми за пеленой Исиды.

Вампир — один из наследников Ноимаиера или заезжий гость из Трансильвании. Печальная необходимость пить кровь каждую ночь (хотя и необязательно убивать при этом жертву), привычка не отражаться в зеркалах, мгновенная смерть на солнечном свету — кто сказал, что быть живым мертвецом легко? Впрочем, есть и приятные новости: сверхъестественная сила и скорость, способность к гипнозу и неуязвимость к обычному оружию. Вампира берет только серебро, осина, чеснок или магия, да еще умелый экзорцист может немного его ослабить.

Носферату. Симфония ужаса

(1922), Тень

вампира (2000)

- (2) Может ваш герой и не ровня Ноймайеру, но он живет на свете не первую сотню лет. Ему ничего не стоит загипнотизировать сразу несколько человек, он не боится экзорцистов, если они не знают его подлинного имени, не волнуется из-за чеснока и может немного летать (а если он совсем стар, то и превращаться в летучую мышь).
- (-) Каждый лунный месяц ваш герой выпивает кого-то досуха, вынужден скрывать свою личность, а по его следу идут охотники, знающие о нем больше, чем следовало бы.

Плетеный человек (1973), Макбет (1948)

Жрица — служительница зендских богов, вещунья, ведьма. Непременно зендка, обязательно женщина, если речь идет о местной. Среди приезжих мастеров схожих народных традиций могут быть и мужчины, но это редкость. Любая ведьма умеет наводить порчу и плести кратковременные амулеты-наузы, варить яды и целебные мази, путешествовать в мире снов и разговаривать с духами — но не заклинать их и не подчинять своей воле.

Жрица Старого бога во время ритуала

(2) Опыт приходит с возрастом и скорее всего ваша героиня — уже не девушка, а взрослая женщина. Она обрела и новые силы: может летать на метле, глубже уходить в мир снов, а духи хотя и не повинуются ей, но прислушиваются к ее советам, когда речь идет о нашем мире.

Но гораздо важнее то, что за ней стоит община — дочери и ученицы, сестры, обретенные на шабашах и просто флегматичные зендские мужчины, готовые пустить в ход свои двустволки и топоры, если кто-то обидит «матушку», лечившую их детей от болезней, а их самих — от последствий кабацких драк.

(-) Быть старой жрицейведьмой непросто. Зуавы идут по пятам, расшалившиеся духи портят жизнь, молодые ведьмы зарятся на твое место, а еще проблемы у детей и племянников, организация шабаша в следующее полнолуние (жертвенная овца как назло заболела,



и где теперь брать новую с черным ухом?), в деревне уже двое снова умерли от чего-то, похожего на испанку, егеря досаждают местным мужикам, а молоко киснет по непонятным причинам. Проблемы мелкие, проблемы серьезные. А кто, спрашивается, будет их решать?

Исследователь сверхъестественного — в сущности, ученый, член ОПИ или частное лицо. Общество включает несколько подкомитетов. Те, что занимаются телепатией и экстрасенсорикой, пока что ничего интересного не нашли. А вот те, что исследуют гипноз, призраков, левитацию и, конечно, историю оккультизма — процветают. Скорее всего ваш герой занимается одним из этих вопросов или всеми четырьмя разом. Это не значит, что он что-то такое умеет (хотя может и уметь, если вам этого хочется). Важнее, что он хорошо знает историю и умеет обращаться с причудливыми аппаратами ОПИ, благодаря которым можно увидеть следы магии или отличить одержимого духом от сумасшедшего.

- (2) В своей области ваш герой великий авторитет. Он говорит на мертвых языках, в своей области сравнится с опытным историком, сумеет собрать с нуля самые странные приборы и изучал азы гипноза. Как и у любого серьезного исследователя, у вашего героя есть талантливый помощник, готовый ему ассистировать. Правда, он чудаковат. Ну да кто в ОПИ не чудаковат?
- (-) Ваш герой, конечно, большой ученый, но регулярные публикации в соответствующих журналах составили ему неоднозначную славу. Многие коллеги, занимающиеся более общепринятыми дисциплинами, считают его сумасшедшим. Возможно, они не так уж и заблуждаются. Ну и, конечно, все обычные проблемы большого ученого никуда не исчезают.

Рассказы Г.Лавкрафта, Мумия (1932) Медиум — член спиритического кружка эмигрантов, заезжая теософка или зендская девица, в ведьмы не вышедшая, но от того не менее чувствительная к голосам духов. Большинство медиумов — женщины, хотя и мужчины иногда встречаются. Все медиумы время от времени попадают в мир снов, все способны принять в свое тело духа из инобытия — и после его ухода остаться живой и в здравом рассудке, на что другим людям рассчитывать не приходится. Некоторые из медиумов способны передвигать предметы психокинетической силой — но относится ли это к вашей героине, решать вам.

А.Конан Дойль «История спиритизма», Белый зомби (1932)

(2) Опытных медиумов немного, и ценятся они высоко. Так что ваша героиня имеет обширную клиентуру, в которой многие считают себя ей обязанными. Кроме того, вы можете выбрать еще одну возможность из двух: либо она настолько опытный скиталец в мире снов, что может находиться там незримой для местных обитателей, либо имеет духа-компаньона, постоянно находящегося в ее теле. Компаньон — полноценный герой, умерший человек со всей своей памятью и опытом. Фактически это возможность сыграть двух героев сразу: компаньона тоже будете играть вы, и в любой момент может занять тело, если это необходимо.

Компаньон, как и героиня, имеет две специальности, но владеет каждой только на (1)

(-) Если вы выбрали вариант «скиталец» — ваша героиня временами подвержена сомнамбулизму: во сне (случающемся иногда непроизвольно) она ходит, разговаривает и совершает самые разные поступки, о которых совершенно ничего не помнит. Если вы предпочли «компаньона», то не забывайте, что у него есть свои интересы. Он хорошо относится к первоначальной хозяйке тела, но может стремиться занять тело для решения своих проблем — и со стороны это выглядит так странно, что многие считают героиню ненормальной.

Фауст (1926), С.Моэм «Маг»

Маг — знаток герметических тайн, руританский или английский розенкрейцер, член «Заката Европы» или заезжий ученик Кроули. Умеет создавать амулеты, проводить ритуалы и вызывать духов, да и просто очень много знает. (Не забудьте, что розенкрейцером может быть только мужчина, а вот в новом поколении женщин предостаточно).

- (2) Розенкрейцер-мастер или редко пока встречающийся действительно опытный маг нового поколения. Неплохая библиотека и горсть амулетов на все случаи жизни будут у него в любом случае, но все же есть и различия. Мастер-розенкрейцер в своем распоряжении имеет покорного ему духа из инобытия, выполняющего любые его приказы. Дух обычно сопровождает хозяина, спрятанный в кольце, часах или животном: так, скажем, доктор Хольханд не расстается со своим черным пуделем. Опытный маг из новых о таком контроле над духами мечтать не может, зато в астральном бою так силен, что в мире снов мелкие духи разбегаются, да средние ему не угроза.
- (-) Беда мага нового поколения проста: он может больше, чем знает. Последствия его заклинания до конца не может предсказать никто, включая и его самого и нередко они оказываются для него же и опасны. Мастер-розенкрейцер, напротив, рассчитывает все точно но за много лет заклинания духов связал себя множеством договоров с такими сущностями, что нарушить их решится только сумасшедший.

Охотник — папский зуав или протестант-фанатик, а то и просто член ОПИ, вышедший на тропу войны. Профессиональный убийца нежити, не оставляющий без внимания и магов, и всех прочих (за исключением разве что медиумов). Владеет коллекцией освященного и магического оружия и, главное, умеет им пользоваться.

Рассказы Р.Говарда о Соломоне Кейне, Ван Хельсинг (2004)

- (2) Ваш герой пережил уже десяток убитых вампиров, не говоря о неприятностях помельче. Теперь он чувствует магию нутром, не испугается и черта, да и сам стал сильнее и быстрее большинства людей благодаря тренировкам. (Как и солдату, понадобится лишняя пуля или удар вампира, чтоб отправить его в нокаут).
- (-) Никто и никогда не выходил из священной войны живым, не оставив в ней частицу самого себя. Чудовища не только оставили ему тяжелые раны, но и заставили посвятить жизнь борьбе с ними. Ни любви, ни дружбы, ни привязанностей крепче приятельских отношений он не знает, но только недавно начал задаваться вопросом, который теперь не дает ему покоя: гоняясь за чудовищами, не стал ли он сам одним из них?

Разумеется, этим список возможных специальностей не ограничивается. Ничто не мешает американскому вудуисту, китайскому даосу или даже сибирскому шаману оказаться в Руритании, хотя это и гораздо менее вероятно, чем приезд туда немецкого или французского оккультиста. Если вы хотите сыграть что-то подобное — действуйте, но продумайте вместе с мастером, как и почему ваш герой оказался в герцогстве, и какие особенности и проблемы подразумевает его образ жизни.

Ну и несколько дополнений для специальностей из основного списка, чтоб разнообразить игру.

Артист (2): это духи мертвых требуют от вашего героя купить револьвер или просто алкоголь и наркотики путают его мысли?

Больной (2): тому, кто стоит между мирами, легко уходить в мир снов. Вот только с каждым путешествием там становится все комфортней, а тут — все хуже.

Бизнесмен (2): на днях вашему герою предложили вступить в клан — бессмертие и финансовые гарантии. Сперва он не поверил, но, кажется, эти люди не лгут. Впрочем, люди ли?

Священник (2): кто бы мог подумать, что старые объяснения о том, как изгонять духов из одержимых, действительно могут понадобиться вашему герою на практике?

Шахтер (2): ваш герой видел в шахтах вещи, от которых иных увозят на лечение в Бергхоф. Зло коснулось его — и никто, включая вашего героя, не знает, к чему это приведет.

Шпион (2): в своих поисках ваш герой наткнулся на существование тайных обществ. Конспираторы из них никакие, и теперь он знает про них немало. Вот только и они, кажется, что-то знают о нем.

Пара слов о сражениях и драках

В «Тенях над Стрельсау», как и в «R.U.R.» не только появляются новые специальности, но и возникают новые возможности боевых столкновений. Мы, как и ранее, не рекомендуем делать игру по Руритании приключением, полным драк. Но все же некоторые возможности нельзя не упомянуть.

Для удобства мастера мы приводим ниже таблицу со сверхъестественными и фантастическими модификаторами, которые могут быть учтены в бою:

Герой использует амулеты, увеличивающие его силы (то же относится и к ведьмовским наузам). Герой использует сверхпрочную броню из алланита (увы, это не более чем жилет, и от выстрела в голову она не спасет).	+2
Герой — опытный психокинетик, активно использующий свои способности в бою. То же касается и духа средней силы. То же касается героя, использующего амулеты выдающейся силы либо древние. Робот, вступающий в бой, получает этот же модификатор (но практически всегда стремится никого не убивать).	+3
Герой — Вампир (1) и использует в бою все свои способности (кроме гипноза, который либо сразу прекратит любой бой, либо по каким-то сверхъестественным причинам не подействует). Герой — Охотник (1), например, папский зуав.	+4
Герои́ — Охотник (2).	+5
Герой вооружен лучевым пистолетом-гиперболоидом. Герой — Вампир (2), и использует в бою все свои способности (кроме гипноза по описанным выше причинам). Мощный дух, активно использующий психокинез, тоже получает этот модификатор.	+6

Эти модификаторы могут совмещаться с обычными (ничто не мешает вампиру взять в руки пистолет, а зуавы так и вовсе с оружием не расстаются), но не со всеми. Скажем, вампир не получает бонусов от занятий спортом.

Кроме того напоминаем, что вампира, духа и некоторых магов (носящих при себе особенно сильные амулеты) не возьмут обычные пули: вампиру и духу они не навредят, а в мага не попадут. Освященное или заколдованное особым ритуалом оружие (включая и пули) решит эту проблему, но достать его не так просто. Разумеется, даже им духа нельзя будет убить. Слабого духа, однако, можно будет развоплотить им, нанеся ему два удара (или попав двумя пулями). С прочими духами не удастся и этого, но лезть под удары такого оружия духу все же будет неприятно, и в обычной ситуации он постарается не приближаться к вооруженному таким оружием герою.

Сложнее ситуация с астральными боями, происходящими в инобытии. Там, разумеется, обычные модификаторы не имеют особого значения. Мастер может сам решить, как сильны духи, местные обитатели, и прибавить к броску шестигранного кубика хоть сотню очков: некоторые из них в принципе непобедимы, от них можно только сбежать. Однако большинство местных духов, даже достаточно сильных, человек одолеть может.

Вот небольшая таблица модификаторов для астрального сражения:

Герой — начинающий Маг (1), Жрица (1), Медиум (1), член Atlantenorden, уснувший в амулетах из волшебного золота, и вообще человек, погрузившийся в сон в особых амулетах.

+2

Герой — опытный Медиум (2) без способности к пси-	
хокинезу или неопытный, но с этой способностью. У ге-	
роя в мире снов есть при себе оружие, что характерно	+3
для Солдат (2) и Охотников (2), которые без оружия	1 3
себя не представляют. Это может быть как пистолет,	
так и нож — в инобытии разницы между ними нет.	
Герои́ — опытная Жрица (2) или Маг (2) из Ордена За-	+4
ката Европы или аналогичной организации. Слабый дух.	7-7
Герой — опытный Медиум (2), со способностью к пси-	
хокинезу.	+5
Дух средней силы	+6
H// CP 0H. 1011 C. 11 (2)	. 0

Разумеется, приведенные здесь цифры отражают только средние значения: для сражения такого рода, как и вообще для скитаний в мире снов, символы значат больше, чем конкретные расчеты.

Нормальная наука

Как и в других наших играх, в «Руританском романе» вы можете использовать систему моделирования исследований «Нормальная наука». Она пригодится вам, если вы беретесь за роль ученого или так или иначе собираетесь исследовать в игре какие-то вопросы. В основной ветке и «R.U.R.» мы рекомендуем использовать ее без модификаций. В «Тенях над Стрельсау» уместно будет заменить карточки науки на колоду Таро или нечто подобное: оккультные тайны требуют соответствующего антуража.

Изложение системы, заготовки для карточек науки и множество других материалов наидутся на нашем саите lavikandia.ru

СКРЫТЫЙ ВЫХОД

Ах да. Полая земля! Мариуса Глика уже не спросишь, а свои бумаги и «доказательства» он, взяв не тот маршрут, прихватил с собой. Куда продуктивней были бы исследования шахты №9 — ну да что теперь говорить?

Пока внимание всех, от духов и спиритов до розенкрейцеров и Мери-ра, сосредоточено на таящемся под Нордбергом, глубины Штерфельда кажутся едва ли не безопасным местом. Не то чтобы туда никому не хотелось — определенные идеи о Полой Земле имеют люди в ОПИ и посвященные Заката Европы, глухие намеки можно отыскать в зендских легендах и откровениях спиритов — но всем попросту не до того.

Однако если вы решите, послушав пациентов Бергхофа, углубиться в шахту, уходя все дальше и от Нордберга, и от окружающей проклятую гору Руритании на поверхности, вы, возможно, найдете что-то заслуживающее внимания.

Сначала пойдут те самые «доказательства», доказывающие всё сразу — и совершенно противоположное. Римские кресты древнее Колонии Тиберины. Каменные таблички с похожими на письменность знаками, явно древнее минойских артефактов. Лежащие гранитные коты, длинношеие и остроухие. Множество статуэток, изображающих женщин — чем ниже, тем грубее, тем более угрожающе они будут выглядеть, пока за неолитическими венерами не обнаружатся неожиданно тонкой работы бронзовые богини с ястребиными крыльями на висках.

Подумаите, стоит ли идти дальше.

Что будет там, в глубине? Храмы, в которых человек не может стоять в полный рост? Солнце, сияющее из центра земли? Джунгли и океаны, пещеры и стойбища давно переставшие быть цивилизацией и еще не ставшие ею вновь, населенные благородными дикарями и гораздо менее благородными неандертальцами? Древние ящеры? Пирамиды и храмы, похожие не то на монастыри Лхасы, не то на Ангкор-Ват — или все ни на что не похожие, и сооружающие их бронзовокожие рабы, готовящие восстание против своих жрецов? Или города под дивно вышитыми, небывалыми флагами, населенные хитроумными татуированными царедворцами, отважными фехтовальщиками и прекрасными принцессами, не слышавшими о Мировой войне и жизни вне Полости мира? Или там не будет ничего, кроме тяжелого красного света и ужаса, какой вам еще не доводилось испытывать?

А может быть, не будет и этого, потому что сказки о Полой земле и правда нужны только для того, чтоб однажды кто-то неосторожно спустился в глубину?



Ну что ж, теперь я перейду к событиям, непосредственно связанным с теми, о которых я уже вам рассказал. Из-за них всё будущее Руритании находится на волосок от гибели.

ДЭВИД ДЭВИС

Пример модуля

FAIR PLAY

5 мая 1937 года должна состояться 3-я Руританская альпийская гонка. Спортсмены со всей Европы собираются в Столицу герцогства, чтоб принять участие в ней. Однако подоплекой мирного соревнования, как и всегда в Руритании в эти неспокойные времена, становится европейская политика. Сумеете ли вы обойти конкурентов на крутом повороте, не воспользовавшись хитростями, или, напротив, готовы пойти на сделку с совестью, чтоб укрепить престиж родной страны?

Решать вам.

Исторический фон

Конец весны 1937 года был не таким уж спокоиным временем. 26 апреля нацистские бомбардировщики в ходе Гражданской войны в Испании разбомбили баскский город Гернику (именно результаты этой бомбежки изобразил на знаменитой одноименной картине Пикассо). Город горел три дня и был почти полностью разрушен, сотни — а по некоторым данным тысячи — людей погибли. Спустя несколько дней немецко-франкистские войска взяли город. К началу Руританской гонки об этих событиях говорит вся Европа. Возрастающие аппетиты Германии уже стали очень заметны: хотя аншлюс еще не произошел, многие понимают, что дело это решенное.

1 мая в Париже началась Всеобщая забастовка: левые силы вновь показывают, что их позиции во Франции сильны и активизации фашизма, подобной той, что имела место в 1934 году, они не допустят.

Британия, между тем, готовится к коронации нового короля Георга VI: предыдущий правитель, Эдуард VIII, в декабре 1936 года вынужден был отречься от трона ради возможности заключить морганатический брак. Коронация должна состояться 12 мая, так что британскому экипажу придется поспешить, если после гонки они еще хотят успеть в Лондон на торжества. Прежний король был известен своими немецкими симпатиями, но про Георга VI сказать этого нельзя, так что отношения между двумя империями становятся все более натянутыми.

Наконец, 3 мая, за два дня до гонки, из Германии в США под командованием капитана Макса Прусса вышел в свой последний рейс дирижабль «Гинденбург». Никто еще не знает, как трагически кончится его полет.

Гонка

Третье Руританское альпийское ралли — довольно известные соревнования, а маршруты на них считаются непростыми. К соревнованию допускаются все желающие, однако согласно четырем правилам.

- 1. В экипаж должно входить два человека пилот (водитель) и штурман (сидящий рядом и ориентирующий по карте, куда нужно ехать).
- 2. Автомобиль может быть улучшен, однако должен быть обычной машиной, а не спортивным болидом.
- 3. По меньшей мере пилот должен ранее принимать участие хотя бы в одних международных соревнованиях.
- **4.** В пределах города экипажи не должны нарушать правил дорожного движения.

Маршрут гонки не афишируется и будет роздан штурманам за 10 минут до начала ралли. Известно лишь, что он будет проходить по горам и, как всегда в случае ралли, по обычным дорогам — в том числе и в городе, так как стартует и заканчивается ралли всегда в одном месте — перед входом в казино «Кит-кэт».

Кого играть?

Игрокам предлагается взять на себя роль одной из команд (исключая только команду III Рейха). Необходимо, чтоб хотя бы у персонажа-пилота в качестве одной из специальностей (если вы играете по руританской системе) была «спортсмен». Для штурмана это уже не обязательно, хотя, конечно, может помочь в ходе событий.

Помимо водителя и штурмана в команду может входить механик и вообще любой человек, которого спортсмены по каким-то причинам захотят или вынуждены будут взять с собой.

В случае, если у игроков есть такое желание, роли гонщиков могут быть совмещены с ролями шпионов, охотящихся за важными документами (эта небольшая ветка также расписана ниже).

Участники

Ниже мы опишем «стандартные» команды, участвующие в соревновании. Игроки могут выбрать для себя любую из стран, имеющих представительство в Руритании или, если им не захочется, вообще любую из европейских стран, однако в последнем случае они рискуют пропустить немаловажную сюжетную коллизию.

Франция

Пилот Поль Лабонте (Спортсмен, Спортсмен)

Штурман Жан-Мари Метивьё (Спортсмен, Естественник)

Автомобиль Delahaye 135

Лабонте (в случае если игроки не захотят сами играть французов) — фаворит соревнований, известнейший гонщик, спортсмен до мозга костей

и европейская звезда. Он довольно самолюбив и горд, но к гонкам подходит ответственно и будет играть до последнего, даже если ему будут очень мешать.

Метивьё — сам бывший гонщик, но из-за психологических проблем больше не может водить. Однако штурманом он остался отличным. Галантен и жизнелюбив, в отличие от Лабонте, для которого гонки — главное в жизни.

Руритания-1

Пилот Вацлав Блажек (Спортсмен, Слуга)

Штурман Вратислав Копецкий (Спортсмен, Революционер)

Автомобиль Skoda Superb 913

Спортсмены выступают от Руритании, но оба принадлежат к нацменьшинству зендов. Блажек занимал 3 и 2 место на прошлых ралли и серьезно нацелен на 1 место

в этот раз. Пилот он превосходный (а в обычной жизни работает шофером и знает все дороги Руритании как свои пять пальцев). После Лабонте он — наиболее вероятный победитель, что для него имеет особенное значение, так как это будет не только его победа, но и победа зендов вообще. Копецкий, — старый товарищ Блажека и член руританской компартии, что вызывает у них шуточные пикировки, — прекрасный штурман и так же любит родной край, как Блажек.

III Peúx

Пилот Эдвард Розенберг (Спортсмен, Солдат) Штурман Клаус Шенк (Солдат, Слуга) Автомобиль Opel Super 6 Главные антагонисты модуля — как явный, так и тайный. Розенберг — опытный пилот и нацелен на борьбу за первое место. И для героев, и для других персо-



нажей он — главный противник, и противник очень жесткий, хотя и находящийся в рамках приличий. Он «настоящий ариец», чувствует себя представителем Германии и не допускает мысли, что может проиграть, тем более французу или (о, ужас!) женщине-американке. В случае, если игроки берут роли экипажа экстра-класса, их задачей должен быть выход на первое место, но если они играют экипаж энтузиастов-любителей (в духе «Трех товарищей»), мастер может позиционировать их главную цель, как проход в тройку — чтоб не пустить в эту тройку Розенберга. Шенк же — главный антагонист не на дороге, а в фазе подготовки. Именно он нанимает мальчишек, которые будут портить автомобили других пилотов (см. ниже). Шенк — человек низких моральных качеств, коричневорубашечник и не слишком хороший штурман, но он может быть очень опасен.

CIIIA

Пилот Оливия Франклин (Спортсмен, Красавица)

Штурман Соломон Джонс (Спортсмен, Механик)

Автомобиль Bugatti Type 57

Мисс Франклин — главный потенциальный романтический интерес героев (если, конечно, они сами не займут место «американцев» и испытывают интерес к женщи-

нам). Яркая и красивая женщина в духе персонажей Ремарка и Хемингуэя. Немного чересчур развязная на



европейский вкус 1930-х, но умная и интересная. И хороший, но очень азартный гонщик. Она не раз бывала на вторых местах, но мечтает о первом, что объективно маловероятно на фоне Лабонте. Если кто-то из героев проявит к ней интерес, и при этом будет корректно вести себя с Соломоном и раздражать немцев, да еще обставит немцев в гонке, она может «позволить соблазнить себя». На одну ночь, самое больше — на две.

Соломон Джонс, ее штурман и механик, отличный штурман и вообще симпатичный человек. Проблемой является цвет его кожи: Джонс — черный, что вызывает у Наследника и немецких гонщиков разлитие желчи.

Великобритания

Пилот Хэрольд Фаулер (Спортсмен, Шпион)

Штурман Питер Хаинс (Спортсмен, Солдат)

1935

Двое английских джентльменов, далеко не случаино попавших на Континент.

Конечно, оба они работают Автомобиль Aston Martin MK2 на правительство Его Величества, и в Руритании в том

числе. Однако возыметь значение это может лишь в том случае, если игроки так же взялись за роли связанных со шпионажем персонажей. В противном случае Фаулер и Хаинс — настоящие англичане, выдержанные, сухие, очень воспитанные. Они прекрасные спортсмены и готовы бороться за победы — но так, чтоб не переступить при этом границ чести.

Фаулер — аристократ и лорд, при исполнении его роли мастер вполне может использовать известные штампы бондианы (Меня зовут Фаулер, Хэрольд Фаулер). Хайнс, в отличие от него, человек попроще, но добродушный и располагающий к себе.



Италия

Пилот Томмазо Бонфанти (Спортсмен, Преступник)

Штурман Франческо Анджелини (Слуга, Преступник)

Автомобиль Alfa Romeo 8C 1936

Пара очаровательных итальянских аферистов, ловкачей и, при этом, поклонниавтомобильного спорта. Как ни странно, у обоих есть представления



о том, что такое честная игра, поэтому — в отличие от Шенка — портить автомобили соперников они не станут, ограничившись ловким похищением карты из Дворца во время приема у Наследника вечером накануне гонки. Кроме того они рассчитывают заработать неплохие деньги на тотализаторе, поэтому распускают о себе слухи, как о прекрасных спортсменах (ставя при этом против себя) и активно узнают информацию про других участников. У Наследника, его друзей и швейцарской команды есть подозрения по поводу них, однако Бонфанти действительно достаточно опытный гонщик и первую проверку проходит без проблем.

Руритания-2

Пилот Александр Платт (Солдат, Спортсмен)

Штурман Артур Урслер (Солдат, Спортсмен)

Еще одна команда руританцев, личные друзья Наследника участники И его Автоклуба. Сам На-Автомобиль Mercedes-Benz 170 H СЛЕДНИК НЕ УЧАСТВУЕТ Ралли, так как является его организатором.

удачно для героев, потому что Конрад — отличный пилот и мог бы побороться за третье, а то и второе место). Платт уступает СИЛЬНО своему высокому покровителю и вообще скорее стрелок, чем гонщик. Однако он будет очень стараться — хотя бы чтоб не

проиграть зенду Блажеку, а там уж — как бог пошлет. Урслер — человек ему под стать, неблестящий штурман, однако и неплохой. Конечно, они не главные соперники героев, однако для средних пилотов представляют некоторую опасность.

Швеицария

Пилот Ноэль Ламот (Естественник, Спортсмен)

Штурман Эмманюэль Броссо (Слуга, Механик)

Автомобиль Licorne 415 Rivoli

Контрастная пара швейцарцев. Ламот — конструктор автомобилей, настоящий ученый, проверяет свои новые теории на практике во время гонок. Он не очень



спортивен, однако благодаря своим познаниям и большому опыту — неплохой пилот. Броссо, его помощник и ассистент, совершенно не спортсмен, но большой поклонник автомобилей и души не чает в их с Ламотом Licorne. Серьезными противниками во время гонки они не являются, однако их наблюдательность может повлиять на ход предшествующих событий, а профессор Ламот может дать героям советы в области механики, если таковые им понадобятся.

Руритания-3

Пилот Вильгельм Беккенбауэр цуПоследняя команда Рурита-Нордзее (Бизнесмен, Дипломат) _{нии и} самый слабый экипаж,

Штурман Андреас Шварц (Слуга, Слуга)

Автомобиль Lagonda LG45

из принимающих участие в Ралли. Беккенбауэр цу Нордзее – сорокапятилетний жовиальный руританский ари-

стократ, толстяк, друг адмирала Винтерхальтера и душа компании. Как он может прямо сказать героям, участвует



в гонке «потому что смотреть из-за стекла автомобиля интересней, чем с трибун». Конечно, он не прочь выиграть, но здраво и с юмором оценивает свои шансы. Его дворецкий Андреас Шварц, невозмутимый вышколенный слуга, терпел и не такие выходки, так что привык ко всему относится спокойно. Больше волнуется об аппетите хозяина, чем о победе в соревнованиях.



Опасны́и поворот

Экипажей из Советского Союза, Японии и Китая в гонке нет, однако они могут появиться, если у игроков возникнет желание взяться за такие роли.

События модуля

Герои прибывают в Руританию (вероятно, на своем автомобиле) в день накануне гонки, 4 мая, либо начинают модуль в этот же день в своих домах, если они руританцы. У них есть сутки, чтоб подготовиться. За это время они могут а) познакомиться с другими участниками гонки,

б) побывать на приеме у посла своей страны (все послы с удовольствием их примут), в) побывать на приеме у Наследника (это относится только к пилотам), г) насладиться прелестями жизни Руритании.

Мы, естественно, не можем описать всего, так что сосредоточимся на трех точках: встречах с послом и Наследником и ночных событиях, оставляя все остальное на воображение мастера.

Послы

Все послы с радостью примут героев из своих стран. У героев-руританцев такой опции, конечно, нет, однако они могут быть приняты кем-то из августейших особ (и им стоит выбрать ту политическую силу, за которую они выступают, потому что для руританцев Ралли — весьма политизированная штука).

Разумеется, все послы будут поддерживать своих гонщиков. При этом послы Британии, США и Японии предложат своим гонщикам неофициально достать карты заранее, чтоб герои смогли с ними ознакомиться. Полпред СССР и китайский консул просто добудут карты и принесут их гонщикам утром перед гонкой в запечатанных конвертах. Посол Франции ничего такого делать не будет, однако, как и все его коллеги, предупредит героев, что немецкой команде карты, конечно, достанут в немецком посольстве. Принимать ли героям предложение своих послов – их личное решение.

Знакомство с картами добавит +1 ко всем броскам штурманов во время Ралли

С другой стороны, послы Британии, США и Японии с уважением и симпатией отнесутся к принципиальному отказу героев, да и полпред СССР обижен не будет, хотя мягко укорит героев за то, что они «свою спортивную гордость ставят выше партийной задачи и поддаются буржуазным предрассудкам».

Послы помогут героям поселиться в городе (в гостинице «Гранд Будапешт» напротив казино «Кит-кэт», откуда с утра стартует гонка) и передадут им приглашение на прием у Наследника. Подвох, однако, в том, что (если только герои – не белые американцы), на прием к Наследнику зовут только пилотов. Штурманы остаются дома, потому что Наследник не может пригласить к себе Соломона Джонса из-за расистских взглядов, а остальные штурманы страдают за компанию с Соломоном. Все послы, кроме китайского, сочтут правильным пригласить штурмана к себе на ужин, но убедить пилота сходить на прием к Наследнику и посмотреть на других гонщиков.

Все послы, кроме послов Японии и Китая, намекнут или прямо скажут героям, что победа в гонке, конечно, крайне желательна и вызовет у населения родной страны заслуженную гордость, но самое главное — не пропустить на первое место немцев. А остальное — не беда.

Исключение составит полпред СССР, если игроки все же взяли роли советского экипажа. Он не только будет настаивать на победе над немцем, но и скажет, что Советский Союз ждет от своих гонщиков только победы. Японский посол против немцев ничего иметь не будет – их страны в союзе. Но поставит аналогичные условия по поводу англичан.

Прием у Наследника

Лучшая возможность познакомиться с завтрашними конкурентами. Для тех, кто хочет закрутить роман с мисс Франклин, это хорошая стартовая точка: можно вмешаться в ее ссору с Розенбергом, позволившим себе публично высказаться о расовых особенностях Соломона. Мисс Франклин даст Розенбергу пощечину. Если ее одобрить

или самому влезть в драку с Розенбергом прежде, чем это сделает она, можно заслужить ее симпатию. Правда, ей Розенберг сдачи не даст, а вот герою-мужчине — очень даже. Напомним, что вторая «специальность» Розенберга — солдат, так что драться с ним стоит либо удачливому человеку, либо такому же умелому бойцу. Впрочем, сильно драка разгореться не успеет — героя и Розенберга быстро разоимут.

Драка, вне зависимости от ее результатов, вызовет недовольство вашего посла

Кроме того, прием — хорошая возможность познакомиться с самим Наследником: хотя он неприятный человек, к участнику своего Ралли он проявит дружелюбие.

Наконец, прием — важный эпизод для героев-авантюристов или шпионов. В комнатах Наследника хранятся, во-первых, карты завтрашних соревнований, а, во-вторых, чертежи новых станков, которые руританский Национальный картель производит по заказу Германии. Лучшего момента для проникновения в эти комнаты нельзя представить: и Конрад, и все его друзья, и почти все его слуги заняты приемом. Карты можно украсть, а чертежи красть, конечно, не стоит. Но если герои играют шпионов, то в посол выдаст им специальный микрофотоаппарат, на который можно будет чертежи переснять. По вкусу мастера это может быть сопровождено дракой но не стрельбой, потому что на стрельбу сбежится пол-дворца. Конечно, при этом герои могут столкнуться с итальянцами-аферистами, добывающими карты, или англичанами-шпионами, тоже фотографирующими чертежи.

Ночь перед гонкой

Всю ночь герои будут предоставлены сами себе. За это время они могут выспаться, развлечься в местном казино или заниматься какими-то хитрыми делами. Первое реше-

ние, конечно, самое полезное в смысле спортивных результатов. Однако хорошо выспаться героям не дадут.

Шенк подошлет мальчишек испортить автомобили других гонщиков. Прежде всего его целями будут автомобили Лабонте и Франклин, а также героев, если они выберут роли гонщиков экстра-класса. Портить автомобили мальчишки будут наиболее примитивным способом засовыванием В выхлопную картофелины (из-за этого машина не может завестись). По краиней мере с Лабонте (или с Фаулером, если игроки берут роли французов) этот фокус должен увенчаться успехом. Конечно, за ночь гонщик и его штурман наи́дут причину поломки, однако не выспятся и будут очень недовольны.

Так или иначе, ночью героев будят (или вытаскивают оттуда, где они сидят) по просьбе швейцарца-штурмана Броссо. Он ночевал в автомобиле и проснулся от того, что кто-то ходил мимо него по гаражу, а потом убежал, когда швейцарец его окликул. Поймать злоумышленника Броссо не смог, но увидел, что это какой-то мальчишка. Ту же историю изложит и Соломон Джонс: из окна он увидел каких-то мальчишек, отирающихся вокруг машины, и прогнал их прочь.

Все гонщики (включая и немецких для отвода глаз), живущие в гостинице «Гранд Будапешт», ночью проверяют свои автомобили. То же делают и мисс Франклин с Соломоном, остановившиеся в гостинице над казино. Единственные, кто может избежать этой ситуации — герои родом из Руритании.

Помимо этого герои ночью могут сами поучаствовать в порче автомобилей других экипажей (но тоже наткнутся на Джонса или Броссо, причем рискуют быть узнанными) или пойти в казино. В казино, во-первых,

можно продолжить ухаживания за мисс Франклин, а, во-вторых, украсть чертежи еще одним способом: вытащив их из кармана подвыпившего адмирала Винтерхальтера. Это не так просто, как кажется, однако не невозможно.

Утром перед гонкой к тем героям, которые согласились принять помощь, придут послы и принесут карты маршрута.

Гонка

Ровно в полдень 5 мая начнется сама гонка. Задача ее в том, чтоб выехать из города, по серпантину подняться на вершину горы Нордберг, спуститься назад и проехать через город назад, к казино. При этом экипажи обязаны отметиться в трех точках: на выезде из города, на вершине горы и на въезде в город.

И в городе, и на подъездах к горе открывается простор не только для борьбы гонщиков, но и для борьбы штурманов: проехать можно несколькими разными дорогами, и выбрать нужно самую удачную.

Кроме того только у самых больших автомобилей хватит бензина, чтоб не заправляться весь маршрут, но зато они будут гораздо менее маневренны на узких улочках столицы (броски навигатора на поиск лучшей дороги получают штраф -1). Остальные вынуждены будут дозаправиться на одной из трех контрольных точек, на что уйдет некоторое время.

«Номинальные» результаты гонки отражены выше: порядок прибытия экипажей к финишу соответствует порядку, в котором мы их перечислили. Однако участие героев в гонке, конечно, может и должно внести в нее свои коррективы. Если только игроки создали персонажей хоть сколько-то годных к участию в гонке, вторая и тре-

тья руританская команда, а также команда Швейцарии не должны составлять им конкуренции. Но со всеми остальными придется побороться — либо при помощи интеллекта штурманов, либо волей и мастерством пилотов.

В любом случае одна из участвующих команд должна быть заменена на команду героев, а порядок мест меняется соответственно.

На взлет!

А что если это «R.U.R.»? Fair Play легко можно преобразовать и в стилистику «алланитовой» Руритании. Гонка, конечно, должна стать воздушной, на аэромобах; Автоклуб Наследника должен превратиться в его же Аэроклуб. Тема с похищением чертежей (очевидно, для производства танков, оснащенных лучами смерти!) выходит на передний план, в гонку за ними включаются не только соседние страны, но и крупные фирмы. Главное же, R.A.C.H.Е. хочет сорвать гонку, совершив пугающий теракт: в воздухе пилотов атакуют аэромобы и самолеты тайного общества. Зачем это нужно злодеям? Натурально за тем, чтоб под шумок украсть чертежи вместе с адмиралом Винтерхальтером! Смогут ли герои выиграть гонку и остаться в живых? Или они будут подбиты и упадут вниз, прямо на головы собрания неолуддитов? Наи́дут ли похищенного R.A.C.H.E. адмирала — ведь с высоты они успеют заметить, куда его увозят. «R.U.R.» позволяет закручивать самые абсурдные сюжеты, и стесняться тут не стоит.

Ночь страха

А что если это «Тени над Стрельсау»? Возможен и этот вариант. Гонка ничем не отличается от обычной — это все то же Альпийское ралли. Разве что проводят его но-

чью. Конечно, один из участников, Вильгельм Беккенбауэр цу Нордзее, в свете не нуждается, ведь вампиры прекрасно видят по ночам. Но принципиальных отличий все же нет: просто прием у Наследника переносится на день вместо вечера, а гонка начинается ровно в полночь.

Беда придет позже, когда герои, уже возвращаясь с Нордберга, выберут не тот поворот. А ведь по карте все выходило правильно! Увы, это сложно будет объяснить зендским ведьмам, на шабаш которых наткнутся герои. А когда они поимут, что автомобиль не заводится, словно его сглазили, поимут, что в лесу разворачивается битва сил, о которых герои и не подозревали — что же, тогда начнется настоящая гонка. Гонка за выживание.

Завершение модуля

Так или иначе, финиш гонки становится кульминацией модуля. После нее следует завершение. Среди событий этого завершения могут быть награждение, прием в посольстве победившей страны, ночь любви с мисс Франклин, если кто-то из героев этого добился, и драка с немцами (в случае победившей команды героев-зендов — с людьми Наследника), если герои в процессе модуля давали для этого поводы. В этот раз драка уже не очень ограничена, так что избить друг друга они могут сильно. За пистолеты, правда, браться никто не будет, если этого не сделают игроки. А если сделают — в конце модуля их ждет еще и интересное улепетывание от Руританской полиции, которая, конечно, не гонщики — но компенсирует это отличным знанием города. В версии «R.U.R.» окончанием модуля может стать награждение орденом за спасение адмирала. А вот в версии «Теней над Стрельсау» до наград дело доидет едва ли: хорошо уже, если герои смогут не только выбраться из страны, сбежав и от

ведьм, и от Ордена Заката Европы, и от Атлантенордена, но и спасти мисс Франклин (в чем, впрочем, им может помочь хороший амулет, подаренный Соломону любящей бабушкой).

В качестве завершения, которое внесет интересную ноту в описываемые события, и поможет игрокам почувствовать себя героями Истории, может послужить реальный радиорепортаж о гибели дирижабля «Гинденбург», который будет транслировать английское, американское и немецкое радио около двух часов ночи 6 мая 1937 года. Запись этого репортажа (по крайней мере в англоязычной версии Герберта Моррисона) мастер может найти в интернете. «Надо было делать из алланита!» — заметит, услышав новость, герой «R.U.R.». «Не нужно было делать остановок в Стрельсау», — добавит герой из «Теней». В основной ветке катастрофа потрясет всех.

Нам же остается пожелать героям верного глазомера, хорошей погоды и удачи. Она им точно пригодится.

БЛАГОДАРНОСТИ

Эта игра — результат трудов множества людей, которых нельзя не упомянуть.

Прежде всего это Алиса Касиляускайте и Анастасия Шевелева, наши постоянные соавторки, давшие нам множество вошедших в игру идей, советов и взявших на себя редакторские обязанности.

Неоценимой помощью стали научные консультации **Екатерины Зори**, придавшие историческую достоверность «Теням над Стрельсау».

Руфина Зайдуллина и Леонид Мойжес подсказали нам ряд важных идей для списка специальностей, прочли и прокомментировали черновик книги.

Маргарита Байкина, Андрей Лящук и Александра Степынина взяли на себя труд вычитать текст, указав на множество ошибок, опечаток и неясных мест.

Без них эта игра была бы гораздо хуже. Но все же вдохнуть в нее жизнь можете только вы: меняи́те, улучшаи́те, придумываи́те.

ПРАВА

Эта книга распространяется по лицензии Attribution-NonCommercial-ShareAlike» («Атрибуция — Некоммерческое использование — На тех же условиях») 3.0 Непортированная. Цветные иллюстрации созданы специально для этой книги, чернобелые — фотографии или иллюстрации, являющиеся общественным достоянием.

