С. Вейс, А. Лящук, К. Михайлов, А. Шевелева

Флогистон зимних святых

Праздничное приключение

С. Вейс, А. Лящук, К. Михайлов, А. Шевелева

Флогистон зимних святых

Праздничное приключение для игры «Профессор, летающий город падает!»

Все явления горения и обжига объясняются гораздо проще и легче без флогистона, чем с его помощью.

Антуан Лоран Лавуазье, 1783

Редактор А. Мельникова

Воронеж — Киев — Москва, 2019

Представьте себе, что именно сейчас профессора подвешивают вниз головой над ямой с крокодилами.

Теперь, когда вы взбодрились, начнем с самого начала.

* * *

Ночь накануне Дня всех зимних святых — один из лучших дней года. Главное, чтобы не было дождя. Уже завтра вечером все будут дарить друг другу подарки. По всей столице зажгутся праздничные трехцветные фонари. Во дворцах будут балы, в богатых домах — званые ужины, и даже в самых бедных постараются найти веточку традиционного фикуса для украшения дома и что-нибудь для семейного стола. А сегодня подготовка в самом разгаре. Одни бегут за недостающими улитками, другие уже расслабились.

Наши герои скорее из этих последних. Компании аспирантов и учеников ведущего химика Универсидаде, профессора N., волноваться не о чем. Подарки давно куплены, экзамены зимней сессии приняты или сданы. Завтра вечером, конечно, намечается эпический разгул. Так что пока можно спокойно посидеть на веранде «Свиньи и свистка» с коктейлем или стаканом хорошего вина и съесть пару улиток в надежде вытянуть единственную с сюрпри-

зом. Дело осталось только одно: завтра утром, в 12 часов утра (из, напомним, 36-часового дня, в котором полдень в 18:00) профессор N. должен прочесть в актовом зале Летающего города открытую лекцию, которая перевернет науку. Это будет главное научное закрытие десятилетия. Ну, конечно, если профессор останется в живых — а это, как скоро выяснится, довольно шаткое допущение.

Кто, зачем и почему?

Это маленькое приключение — история про нескольких ученых с Летающего города, зависшего над Санта-Клавдией. Если вы совсем ничего об этом не знаете, вам поможет во всем разобраться наша книжка «Профессор, летающий город падает!». Впрочем, дух рождественского приключения вполне универсален и будет, мы надеемся, понятен всем.

Дух авантюрного романа совмещается тут с несложным детективом, и оба они — с приключениями идей. В центре событий, помимо похищения, лежит история химического открытия. А такие открытия в Фантаврской империи, как и в реальной истории нашего Нового времени, имели зачастую и политические, и экономические последствия. В них нашим героям тоже придется разобраться — не теряя чувства юмора, не выпуская из рук шпаг и, главное, не сбавляя темпа: время дорого, и часто разумная сделка поможет

справиться быстрее там, где пришлось бы долго прорываться с боем. Вот только вопрос в том, на какие сделки герои готовы будут пойти.

Герои истории

В приключении может принять участие самое большее четыре игрока. Все они должны взять на себя роль молодых ученых, работающих на Летающем острове. В основной книге легко найти сведения, достаточные для создания героя. Ведущему игры не стоит сильно ограничивать выбор ролей. Есть буквально пара соображений, которые стоит учесть.

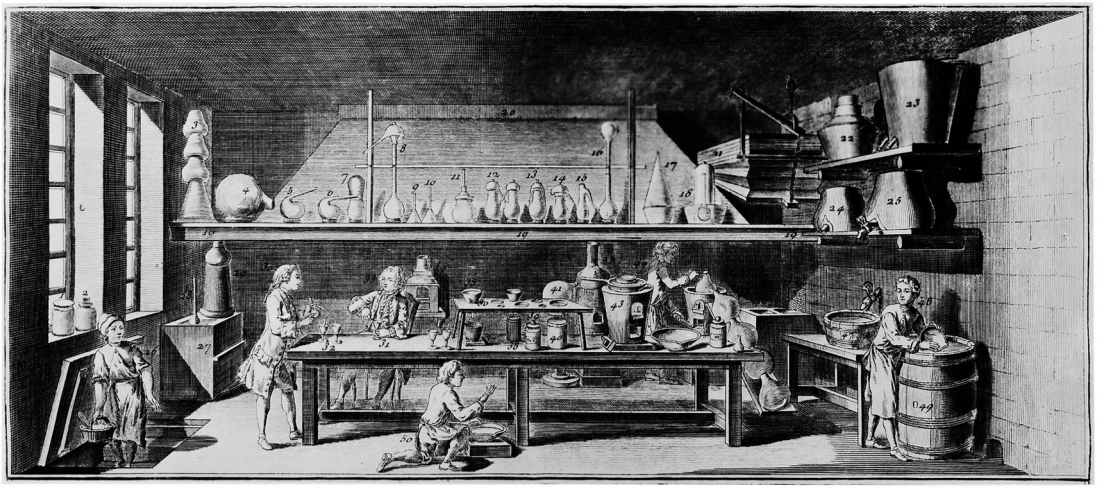


Рис. 1. Химики в лаборатории

Во-первых, это должны быть молодые ученые, еще не ставшие сами по себе крупными специалистами и не имеющие толпы собственных учеников. В противном случае приключение может оказаться слишком легким.

Во-вторых, по меньшей мере один из героев непременно должен быть верным учеником профессора N. Все остальные могут быть, в принципе, с профессором и даже с химией никак не связаны, достаточно, чтобы они были друзьями этого ученика. Такими друзьями, которые готовы идти вместе в огонь и воду, как мушкетеры из романов Дюма.

Вот несколько примеров возможных ролей, которые ведущий может, если хочет, показать игрокам.

Правая рука профессора N.

Молодой, но уже вполне состоявшийся ученый или такая же ученая, знаток химии, статьи которого давно уже интересны не только потому, что их написанием руководил сам профессор N. Едва ли этому человеку может быть меньше 23, хотя вряд ли и больше 30. Пока что он лаборант, но вот-вот должен решиться вопрос о его назначении приват-доцентом. Равным образом вряд ли он может быть высокопоставленным имперским аристократом — то есть, конечно, дворянское происхождение вполне возможно, однако ясно, что в последние годы жизнь героя была полностью связана с научным миром. Ходить на балы ему было некогда.

Ученица

У профессора были и другие аспиранты. Но не все аспиранты становятся учениками, не все могут продолжить научную школу. Кому-то не хватает таланта, кому-то — прилежания, удачи, азарта. Неважно. Вам всего хватило, и профессор не просто руководит вами. Он с вами советуется.

Плюс: Старые ученые уже считают вас за полноценную коллегу. Младшие товарищи доверяют вашему суждению.

Минус: Физические упражнения никогда не были вашим коньком: вы вряд ли хорошо фехтуете или стреляете. Впрочем, сделать взрывчатку не слишком сложно.

Клайменоле

У профессора были и другие аспиранты. Но не все аспиранты понимают, что нужно большому ученому, а вы — понимаете. Да, большим ученым вам не бывать. Но зато вы стали прекрасным секретарем, организатором, помощником. Такие люди в науке нужны. Профессор без вас как без рук.

Плюс: В начале истории у вас с собой на сотню гульденов больше, а в кармане лежит печать профессора.

Минус: Многие вас недооценивают. Умеренность и аккуратность — и все. Зря они так думают: профессор не сделал бы своим помощником плохого химика.

Лучший друг

Для всех остальных героев совсем необязательно быть студентами, аспирантами или учениками профессора. Важно

лишь, чтобы их связывали с его «правой рукой» дружеские узы, которые выдержат любые испытания.

Именно таков лучший друг или лучшая подруга героя: уже несколько лет они не разлей вода, влипали во множество странных и веселых историй, писали общие статьи, разыгрывали друг друга — словом, жили так, как и должен жить лаборант Летающего города, оставивший за спиной студенческие ограничения, но еще не не скованный преподавательскими правилами. (Впрочем, кого мы обманываем: как будто студенты и профессора ведут себя как-то иначе!)

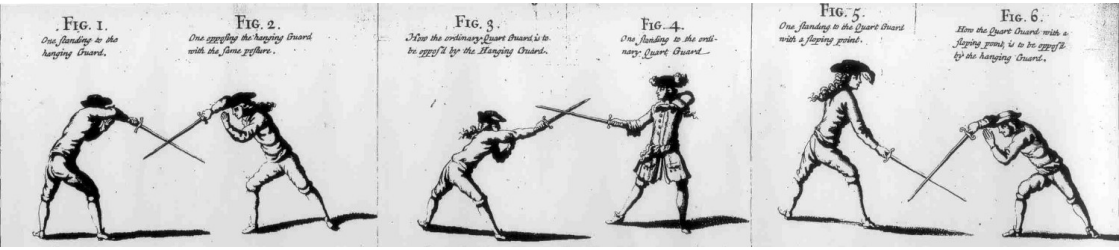


Рис. 2. Фехтовальные позиции

Префект

Общаться с профессорами интересно, но еще интереснее — возиться со студентами. Может быть, вы не станете лучшей ученой эпохи, зато хорошей преподавательницей будете безусловно. Ну а пока выполняете

Доктор

Химия — это интересно, но еще интереснее — химия человеческого тела. Ей вы и посвятили последние годы. Операции, эксперименты, вскрытия — ну и, как положено, собственный кабинет в госпитале Летающего

обязанности префекта, организатора студенческой работы.

Плюсы: Вы можете мобилизовать практически любого встреченного студента Универсидаде делать то, что вам нужно.

Минусы: Упаси вас разом Трое и Великая богиня, чтобы с головы кого-нибудь из студентов при этом упал хоть волос. Отвечать — вам.

города, научные конференции и прочее.

Плюсы: Вы врач, какие еще нужны плюсы? Да, инструменты с вами. Всегда.

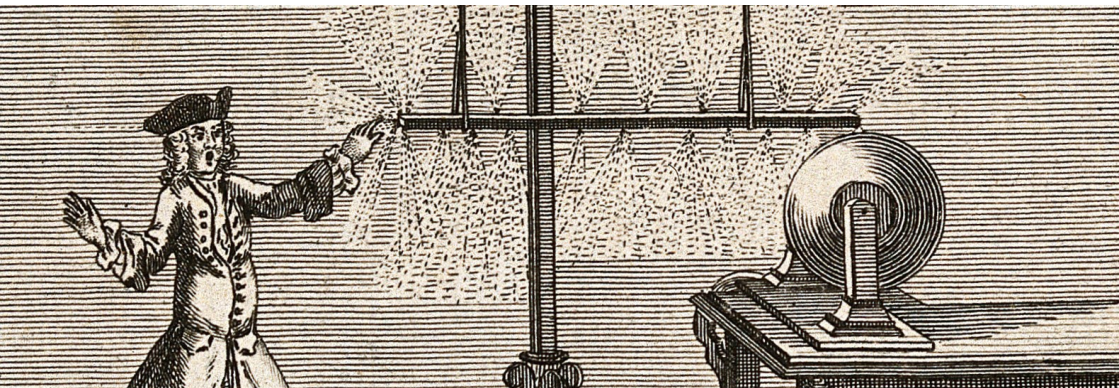
Минусы: Вы врач, чего же еще? Для простоты примем, что вас окружают пациенты. Всегда.

Старый друг

В последнее время вы как-то редко встречались. Научная работа, служба на благо Летающего города, новые друзья, романы, радости, невзгоды — словом, времени для старых товарищей остается немного.

Но что с того? Настоящая дружба — как автоматон. Она не ржавеет. Просто иногда надо немного смахнуть пыль, смазать и завести. А в качестве ключа отлично подойдет штопор. Или шпага, если товарищ попал в беду.

Рис. 3. Опыты с электричеством



Солдат

Давно хотели признаться друзьям, что служите в секции защиты? Возможно, оказия представится сегодня ночью. Нет, конечно, вы продолжаете исследования. Просто иногда приходится делать это с пистолетом в руках.

Плюсы: Вы из секции защиты, а значит — действительно хорошо владеете оружием, которое у вас всегда при себе.

Минусы: Вот только не всегда стоит пускать оружие в ход. Это ваши друзья — лихие искатели приключений, а с вас спрос как с официального лица и представителя Летающего города.

Флигъегерь

Если бы вы служили внизу, вас бы называли госпожа инспектор. Или нет: внизу в страже только мужчины, а на Летающем городе наблюдательность и реакция позволяют совместить научные исследования с детективными расследованиями.

Плюсы: Сотрудники Университета обязаны отвечать на ваши вопросы. Остальные — нет. Но, не все это знают, а бумаги егеря выглядят очень официально.

Минусы: Карта воздушных потоков над городом в вашей голове. Вот только сегодня крылатая машина наверху (ведь вы будете пить!), а вы на ужасной поверхности. Как они ориентируются в этих закоулках?

Новый друг

Старые друзья — это здорово. Но нужно же заводить и новых? Особенно если сразу ясно, что человек — свой и надежный. Вот, скажем, этот новичок в аспирантуре у про-

фессора. Она выпустилась буквально этой весной, но сразу знала, что хочет делать, — и пока оправдывает ожидания. А главное, есть в ней что-то такое, что за столом старой компании нашлось место, чтобы поставить еще один стул.

Но, конечно, настоящая дружба проверяется делом. И, может быть, дело это подвернется очень скоро.

Лаборант

Что делать новичку в мастерской химика? Да, увы, мыть пробирки и расставлять книги, набираясь опыта. Впрочем, работа эта довольно рискованная, так что вы уже умеете немало.

Плюсы: Совершенно случайно в карманах вашего камзола лежит много неожиданных веществ!

Минусы: Если бы вы еще твердо помнили, какие именно и где!

Машинист

Современная химия — это приборы и еще раз приборы. В них-то вы и мастак, так что попутно работаете в машинном отделении Летающего города. Хорошо, что сегодня не ваше дежурство!

Плюсы: Вы немного умеете чинить самый сложный механизм в мире. Да, с замком и прочей чепухой вы справитесь.

Минусы: Вы имеете дело с самым главным секретом Университета. Вас отпустили вниз под честное слово не влипать. Но вы, конечно, обязательно влипнете!

Железный друг

Автоматон профессора по прозвищу «Тагарела», десятипудовый стальной ящик на колесиках, сплошь забитый пружинами, шестернями и обаянием. Шесть рук-манипуляторов, полное отсутствие дара речи, безукоризненная преданность хозяину и его друзьям — и немного любопытства. Сегодня профессору он был ни к чему и отправился в «Свинью и свисток» (дорога давно накатана) ждать «правую руку» хозяина.

Плюсы: Вы уязвимы только для пушечного ядра, порохового заряда или пули самого меткого стрелка. Умны. И неотразимы!

Минусы: Не все согласны насчет последнего. Увы, вы не можете их переубедить.

Как играть автоматона?

Автоматон — не человек. В привычных нам терминах это скорее робот с достаточно развитым искусственным интеллектом. Увы, он не обладает речью и не может выражением лица передать свое настроение, а значит, игрока, взявшегося за такую роль, ждут интересные и сложные задачи.

В его распоряжении будут жесты (они могут быть вполне выразительны), писк, звон, щелчки — вспомните, как общается R2D2 в «Звездных войнах». Автоматоны не могут писать. Зато могут рисовать простые геометрические фигуры. Если хочется немного упростить задачу, можно усло-

виться, что профессор выдал автоматону десяток карточек-обозначений, которые тот может доставать и показывать в случае необходимости. Карточки нужно заготовить до начала игры. Помимо этого, в игре может помочь колокольчик или свисток, словом, что-то, что поможет издавать звуки. Некоторые игроки, бравшиеся за схожие роли, отмечали, что им очень помогала маска, закрывающая все лицо: с ней не надо думать, видны ли твои эмоции.

Помните, что автоматон вполне разумен и обладает своего рода характером: он может быть храбр или труслив, суетлив или спокоен и так далее. И все же он не слишком хитер и, главное, не обладает полной свободой воли. Его задача в том, чтобы а) служить профессору и его друзьям, б) проводить химические исследования. К этому он и будет стремиться по мере сил.

Предыстория

Чтобы герои в конечном счете влипли в историю, должно было случиться множество событий. И многие из них вовсе не были похожи на то, что обычно случается в приключенческих романах.

А. Флогистон и кислотвор

Хронологически первым из них был великий спор о флогистоне. Начался он, говоря строго, еще несколько десятилетий назад, когда Универсидаде был еще обычным городом

в ныне не существующей Тейнской республике, и продолжался с тех пор в научных кругах, то разгораясь, то затухая.

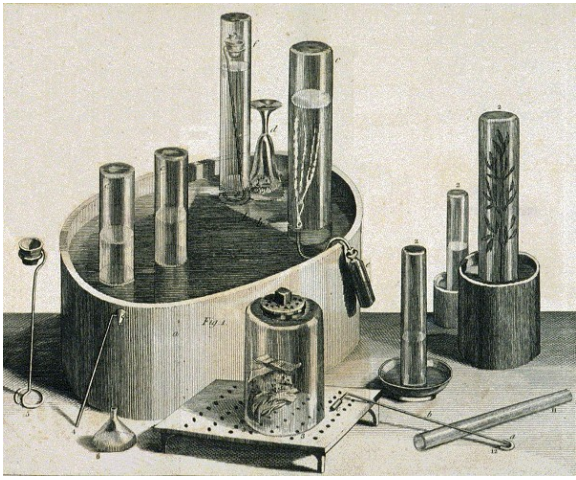


Рис. 4. Инструменты для работы с газами

Что такое флогистон? Это гипотетический «сверхтонкий флюид». Как в земной истории XVIII века, в научном мире Фантаврской империи многие полагают, что он выделяется из вещества при его сгорании. Флогистон как будто бы обладает рядом сложных свойств, которыми объясняют поведение материалов во время обжига или прокаливания. Если совсем просто, то все, что происходит с горящими или сгоревшими материалами, объясняется выделением флогистона. А о существовании кислорода и реальной химии горения или коррозии никто не догадывается. Вернее сказать, не догадывался, пока полгода назад профессор N. не начал понимать, как обстоят дела на самом деле.

Те из героев, кто тесно связан с профессором, уже знают секрет. Опыты ясно показали, что горение является процессом взаимодействия с газом, который их научный руководитель называет по-тейнски «oxigênio», то есть «поро-

ждающий» или «творящий кислоту». Словом, кислород или кислотвор. Пока все остановились на второй версии перевода.

Все началось с того, что профессору пришла в голову идея поджечь уже известный ученым Летающего острова водотвор. К большому интересу всех присутствующих обнаружилось, что, сгорая, водотвор оставляет воду. А ее можно разъединить обратно на кислотвор и водотвор.

Еще через пару месяцев выяснилось, что похожую процедуру можно совершить с окислом металла. Если воздействовать на него водотвором, на выходе получается вода и неокисленный металл! А при воздействии на металл кислотой выделяется тот же кислотвор.

Около месяца назад профессор N. окончательно понял, что совершил великое закрытие: флогистона не существует, а все то, что раньше приписывалось его действию, связано с кислотвором, водотвором и их взаимодействием с другими веществами. Но кроме него самого и героев (или тех из них, кто учится у него), об этом пока, кажется, никто не знает. Более того, доминирующая точка зрения, основная рабочая гипотеза ученых Универсидаде предполагает, что флогистон существует. Главный научный оппонент профессора N. — профессор M. — со своей школой прикладывает массу усилий к поискам флогистона и уверен, что близок к успеху.

Для него, как и для нашего профессора и самих героев, вся эта история имеет научное значение. В конечном счете ученых Универсидаде интересует прежде всего установление истины. Остальное второстепенно. И очень скоро все должны будут понять, кто прав в этой дискуссии: на 12 часов Дня всех зимних святых, то есть на завтрашнее утро, назначена открытая лекция профессора N. В ней он расскажет о своих открытиях и пригласит всех желающих воспроизвести его опыты. Великий научный спор как никогда близок к завершению — и пусть пока не все готовы признать, что теория флогистона ошибочна, завтра к вечеру все изменится.

B. Флогистон и финансы

А вот для Флогистоновой компании, одной из известнейших фирм на имперском рынке ценных бумаг, вопрос о флогистоне имеет сугубо практический характер. На протяжении уже четырех лет компания продает на бирже свои акции, обещая невиданный прогресс технологий — и все благодаря одному из важнейших свойств флогистона. Его отрицательной массе.

Флюид флогистона, по мнению профессора М. и множества других специалистов, стремится вверх. Об этом знает всякий, кто интересуется естественными науками. Флогистоновая компания стоит на пороге приручения этого удивительного свойства флогистона. И обещает новые флоги-

стоновые дирижабли (надежные, дешевые и не требующие мага на борту), новые крылатые летательные машины — и не штучные, а массовые — и все прочие приспособления, которые можно реализовать, если у тебя есть запас вещества, рвущегося от земли. Некоторые энтузиасты Флогистоновой компании, по слухам, даже грезят о повторении полета в масштабах Универсидаде — но осторожно и не при всяких слушателях, так что героям вряд ли приходилось слышать нечто подобное своими ушами.

Ученики профессора N., издавна считавшего, что гипотеза флогистона вызывает сомнения, вряд ли были акционерами компании. А вот заметная часть биржевых игроков в эти ценные бумаги вложились и пока что этим довольны. Пусть ни один дирижабль на новом веществе пока и не поднялся, акции Флогистоновой компании прекрасно взлетели в самом начале и с тех пор плавно продолжают идти вверх.

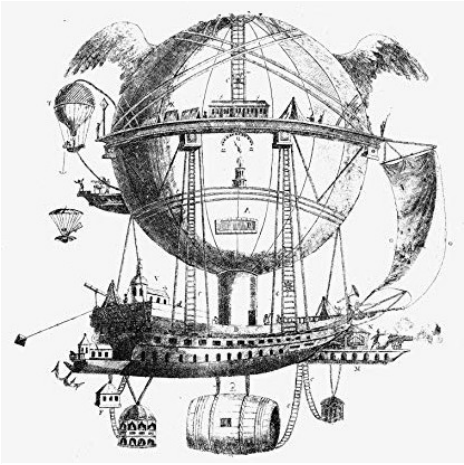


Рис. 5. Летающий корабль с рекламного проспекта

Лекция профессора N., одного из самых авторитетных химиков мира, уничтожит компанию в одночасье и разорит множество людей, вложившихся в нее. Профессор, в своей сфере гений, а в финансах полный профан, об этом не дога-

дывается. А его ученики вряд ли интересуются биржевой игрой, так что разве что слышали о Флогистоновой компании и ее планах.

Завязка

История только начинается, а герои уже втянуты в гущу событий. Пока они, правда, еще не знают, что эта гуща — та самая.

В «Свинье и свистке», любимом заведении всех членов Универсидаде, по-праздничному людно. Алкоголь льется рекой, на полу хрустят раковины съеденных улиток (увы, героям не повезло!), пахнет мясным дымом и шкворчащим маслом. Все герои, за исключением «правой руки», главного из учеников профессора, уже в сборе, хотя пока не успели как следует надраться. Впрочем, еще не поздно это поправить: часы как раз бьют полночь. Возвращаться в Летающий город поздно, да никто и не спешит — что там делать до утра?

Между тем за столиком на другом конце зала расположилась компания аспирантов профессора М. Один из них почему-то мрачен, прочие пытаются его развеселить, но гораздо лучше справляются с тем, чтобы развеселиться самим. Когда пьяное веселье достигает промежуточного пика, они замечают наших героев, и один из них направляется к героям с видным без оптических приборов намерением нарваться на ссору.

Пара оскорблений в адрес профессора, научной школы и личных достоинств, угрожающий вид — словом, ясно, что он хочет дуэли, и уйти от конфликта без потери лица не слишком просто. Просто уйти тоже пока не выйдет — герои договорились встретиться в трактире всей компанией, а в городе, полном подготовки к празднику, переносить место встречи — неудачная идея. Да и, вообще, друг должен уже быть с минуты на минуту, но что-то запаздывает.

Герои могут включиться в ссору, а могут попытаться от нее отболтаться — но оппонент очень настойчив и готов перейти к крайним мерам, которые ни один йонкер (или благородный дон, или дама, если это дама из Летающего города) не сможет проигнорировать. А значит, дуэль. Конечно, не сейчас и не здесь. Завтра. На рассвете, то есть около 5 утра, возле бегейнхофа св. Констанции. А сейчас разговор, похоже, придется прервать, потому что с улицы уже раздается звон оружия. И не голос ли старого друга?

И правда, буквально в паре десятков шагов от «Свиньи и свистка» на помощника профессора напали бандиты! Трое увальней самого неприятного вида, которые не составят большой проблемы для блестящего фехтовальщика. Если герой опытный боец, он разгонит их и в одиночестве, если же нет, то у его товарищей будет возможность вмешаться, заслышав звон стали. Враги предпочтут сбежать при первых же признаках серьезного сопротивления. Беспокойство вызывают не их ножи, а совсем другое: почему они

пытались схватить героя живым и даже принесли для этого сеть? И что имел в виду тот рыжий здоровяк, когда рявкнул в начале боя «Проф уже у нас, хватайте щенка»? Не случилось ли чего с учителем? Жаль, в пылу боя было не до расспросов.

Пути расследования

Итак, в начале истории наши герои узнают, что профессор украден — но кем и куда, судить сложно. Даже если им удастся взять одного из нападающих живым и способным к общению (что маловероятно), все, что он сможет им сказать, — назвать точку, куда он должен был привезти пленного ассистента профессора. Отсюда начинается одна возможная линия расследования — **Странная коляска**.

Второй очевидный вариант для начала поисков — отправиться в то место, где профессор должен находиться, то есть в его лабораторию в портовом районе Хавенпольдер. В таком случае герои потенциально могут раскрыть еще несколько линий расследования: **Кто будет сторожить сторожей**, **Летучая мышь** и **Наука страсти нежной**. Любой из этих путей приведет героев к верным результатам.

Путь I: Странная коляска

В случае, если герои догадались (и сумели) взять живыми одного из тех, кто нападает на них в самом начале, у них есть шанс получить важные сведения. Увидев перед лицом острие шпаги или получив небольшую сумму, один из нападавших быстро признается, что должен был отвезти пойманного ассистента профессора на Фисплейн, одну из центральных площадей города, где украденного должны будут забрать какие-то неизвестные люди. Из этого рассказа в свою очередь следует несколько самостоятельных веток.

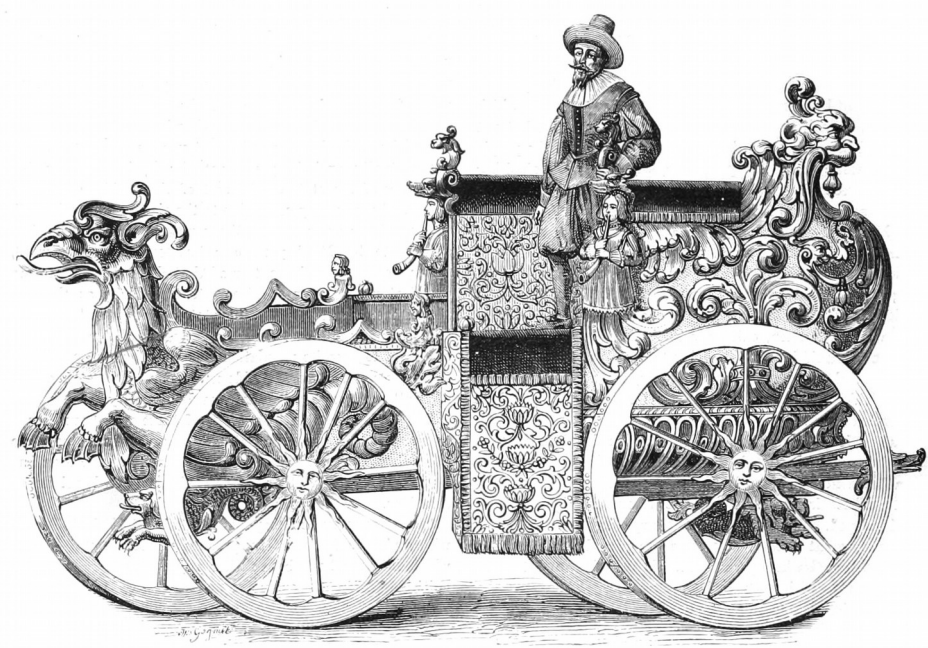
IA. На площадь Фисплейн!

Ничто не мешает героям забрать карету похитителей, стоящую в одной из соседних подворотен, и самим отправиться на Фисплейн. Накануне Дня всех зимних святых площадь — сплошная ярмарка вроде рождественской, только без снега (напомним, действие происходит недалеко от экватора планеты). Заводные игрушки, украшения для домов, свечи, горячительные и прохладительные напитки, разряженная предпразничная толпа, попрошайки, которых ловит стража, огнеглотатели и прочее.

Без четверти час ночи на условленном месте, у старого Холерного столба, появляется непонятная, но чрезвычайно дорогая закрытая самобеглая карета, похожая по описанию на ту, что должна забрать похищенных. Любая попытка ее захватить, однако, окажется неуспешной: плохеньким ло-

шадям похитителей и их тяжелой карете не угнаться за легкой самобеглой коляской, тем более в праздничной толпе — а если герои явятся на площадь не в карете похитителей, то самобеглая коляска просто не появится. Ровно в час ночи появившаяся коляска уедет. Если план героев позволит им приблизиться в коляске вплотную, их ждет неприятный и неравный бой: в карете будут сидеть братья Госсенс (подробнее ниже), отлично умеющие пользоваться оружием.

Рис. 6. Самобеглая коляска Авантюристки



Если герои смогут выдумать действительно остроумный план по захвату коляски и быстро его реализовать, в их руки попадут два важных свидетеля. Это сильно сократит ход расследования, так что ведущему стоит допустить такой поворот только в случае, если герои (и игроки) выдумают что-то действительно нерядовое.

Важных, но, увы, совершенно не разговорчивых: братьям Госсенс не нужны деньги, и они не боятся угроз. Не считая откровенных пыток (мы надеемся, что члены Универсидаде не падут до этого уровня), развязать язык одному из них может перспектива быть доставленным на Летающий остров. Старший из братьев до ужаса боится высоты. Если герои смогут получить у братьев Госсенс сведения, это выведет их на Авантюристку, которая их и наняла. (Далее см. **Рандеву с Авантюристкой**.)

1В. Не так уж много таких колясок!

Пусть чудо техники и упущено, почему бы не найти того, кому оно принадлежит? Опытный глаз героя, смыслящего в механике, позволит ему определить мастерскую, сделавшую самобеглую коляску. Конечно, на дворе ночь, но время не ждет — и вполне можно отправиться в дом к мастеру Лийстермейеру («маленький, сухонький человечек с морщинистым лицом, с большим черным пластырем вместо правого глаза и совсем лысый, почему он и носит красивый белый парик; а парик этот сделан из стекла, и притом чрез-

вычайно искусно») и оторвать его от работы над любопытной заводной куклой в офицерской одежде, ловко щелкающей положенные ей в рот орехи.

Лийстермейер — человек с отвратительным характером, ворчливый и едкий, не замедлит облить героев ушатом сарказма. Но в сущности он человек не злой и согласится помочь, если быть безукоризненно вежливыми, несмотря на его оскорбительные рассуждения, либо восхититься его работой (он падок на заслуженные похвалы), либо поделиться с ним чем-то интересным из области механики — деталью, сведениями или чем-то еще.

Чего делать категорически не следует — это нападать на Лийстермейера или угрожать ему. Он немедля нажмет под столом кнопку, которая, во-первых, вызовет страшный звон и привлечет внимание стражи, квартирующей через дорогу, во-вторых, приведет в движение множество механизмов в доме. Особой опасности они не представляют и автоматонами в полном смысле слова не являются, но отвлекут героев как раз на время, достаточное для появления стражи. От стражи, если что, можно будет откупиться, но на помощь Лийстермейера рассчитывать после этого, конечно, не стоит.

Зато если с ним договориться, то он выдаст секрет и скажет, что карету у него заказала Авантюристка. (Далее см. **Рандеву с Авантюристкой**.)

IC. Ищи кому выгодно!

Похитители, пытавшиеся захватить ассистента профессора, получили свой заказ не напрямую у нанимателей, а у криминального вожака невысокого разряда, некоего Рудольфа Пьянаря (красный нос и правда выдает его пристрастие к рому). Вполне можно съездить к нему и узнать, кто был настоящим заказчиком.

Рудольф обнаружится в принадлежащем его шайке кабаке «Голова амрийца» — но вместо головы амрийца на стене там будет висеть голова оленя. Увы, герои явятся не совсем кстати: в ночь накануне Дня всех зимних святых у банды Пьянаря своего рода корпоратив — завтра вечером они будут отмечать праздник с семьями, а сегодня справляются собственной компанией. В связи с этим пытаться выбить что-то у атамана силой смысла нет: в полном сборе шайка из 20 человек, у каждого из которых найдется нож, кастет, а кое у кого и пистолет. По счастью, однако, глава шайки будет слегка навеселе (где-то до 3 ночи) и охотно вступит с героями в разговор, даже если прежде они убили кого-то из его шайки: подумаешь, найдет новых. Важнее, чтобы герои вели себя соответствующе: согласились выпить, поздравили Пьянаря с наступающим праздником и т. д. Сведения о нанимательнице (а это, конечно, Авантюристка) он тоже готов будет выдать. Но при условии, что герои, во-первых, ему заплатят, во-вторых, отпустят его пленных людей и, в-третьих, согласятся сплясать за компанию с разбойниками.

Что скверно — вряд ли у героев найдется та сумма, которая устроит Пьянаря и его людей. Так что придется расстаться с чем-то из имущества. Если все будет сделано как надо, Рудольф скажет, кто его нанял — но предупредит, что это серьезная женщина, и с ней не стоит связываться. (Далее см. **Рандеву с Авантюристкой**.)

Если герои явятся в «Голову амрийца» после трех ночи, большая часть банды будет уже спать — но проснется при малейшем шуме и будет очень зла. Пьянаря тоже придется будить, и делать это стоит очень осторожно. В целом, однако, ситуация не изменится — только вместо танцев героям придется раскошелиться посерьезнее и, следовательно, расстаться еще с чем-то ценным.

Путь II: Наука страсти нежной

Если герои не сумеют или не догадаются захватить кого-то из покушавшихся на них грабителей, им придется вести расследование с другого конца. Наиболее очевидный вариант тут — мастерская профессора в хавенпольдерских доках, большое двухэтажное фахверковое складское здание, стоящее посреди точно таких же строений.

Конечно, у профессора есть лаборатория и на Летающем острове. Но секция защиты настоятельно попросила его перенести эксперименты по выявлению флогистона вниз (при чем мог присутствовать и кто-то из героев): «Мы уважаем ваше мнение, профессор, и верим, что флогистона не

существует и опасности пожара нет. Но профессор М., знаете ли, думает, что флогистон есть — и, в меру нашего понимания, критический эксперимент в этом споре все равно потребует что-то поджигать. Нет-нет, Универсидаде с радостью оплатит вам мастерскую внизу!»

Вероятно, в предыдущие дни все герои бывали в лаборатории, потому что профессор там дневал и ночевал, погруженный сперва в эксперименты, а потом в подготовку лекции и будущей статьи. На улицу он выходит только за утренней чашкой горячего шоколада, без которой, по его словам, утренняя злость мешала сосредоточиться на работе, и, возможно, на какие-то свидания: помимо научных успехов профессор N. известен всем многочисленными романами. Все необходимое для работы профессору приносили ученики и помощники, а за едой и водой ходил приставленный к дому Сторож.

Осмотр дома покажет, что отсюда, кажется, профессора не похищали. Бумаги, правда, лежат несколько чересчур для него аккуратными столбиками (подробнее см. линию **IV. Летучая мышь**). Однако есть одна улика, которую не заметить будет невозможно: прямо на рабочем столе профессора обнаружится любовное письмо, пахнущее модными духами, написанное изящным почерком на дорогой бумаге. Полный его текст вы можете найти ниже (а сверстанный в форме, которую сможете раздать игрокам, — на нашем сайте). Письмо само по себе не редкость — профессору ча-

сто пишут и более откровенные признания. Но оно может заставить героев напрячься. Если среди них есть герой с гуманитарной специализацией, он может вспомнить, что уже видел этот текст в модном романе, каких профессор никогда не читал. Кстати, это и правда слегка подправленное письмо из «Опасных связей» Пьера Шодерло де Лакло.

Сторож подтвердит, что профессор около 31 часа вышел из дома, замотанный в черный плащ, с широкополой шляпой на голове и, прощаясь, сказал, что работа над лекцией закончена — и теперь можно позволить себе немного пройтись. С тех пор назад он не возвращался.

Письмо выведет героев на шоколатерию «Северные напевы» — солидное заведение для публики из высшего света: лавикандский фарфор, амрийский горячий шоколад, хрусталь, вышколенные до невидимости слуги. Распорядитель, изысканный как придворный на приеме, охотно согласится побеседовать с героями, если объяснить ему ситуацию или дать небольшую сумму (желательно не слишком публично). Рассказ управляющего выведет героев на ряд важных сведений и, соответственно, дальнейших возможных ходов.

Рис. 7. Чашка шоколада в руках служанки

IIA. Одураченный профессор

Управляющий расскажет, что сегодня утром к нему явились двое господ, по виду напоминающих слуг в богатом доме, но не в ливреях. Они договорились об аренде на сегодняшний вечер отдельного кабинета недалеко от заднего входа. Естественно, управляющий решил, что речь идет о каком-то любовном свидании, — и не ошибся.

Действительно, около 31 часа в шоколатерию в сопровождении тех же двух слуг приехала на прекрасной самобеглой коляске дама — явно молодая, богатая и знатная. Лицо ее было закрыто плотной вуалью, волосы убраны под шляпку, так что из внешности запомнился только ее невысокий рост и — насколько можно оценить под пышным платьем — стройная фигура. Она назвала условленную фамилию — Петерс — и вместе со слугами прошла в отдельный кабинет, куда заказала пару бутылок лучшего красного вина и фрукты.

Спустя примерно час в шоколатерию вошел мужчина — явно тоже не из простых. Он говорил с легким тейнским акцентом, так что управляющий даже заподозрил, не с Летающего ли он острова, и обратился к нему на всякий случай «профессор» — но тот приложил палец к губам и подмигнул. Стало ясно, что это и правда какой-то профессор, желающий остаться здесь инкогнито. О том же можно было догадаться по несколько гротескным шляпе и плащу.

Гость назвал ту же фамилию и был направлен в отдельный кабинет. Некоторое время ничего не происходило, но чуть позже гость вышел, причем его поддерживали оба слуги. Он покачивался во время ходьбы, как пьяный — и управляющий даже удивился, как это он так быстро сумел набраться. Его вывели через черный ход и посадили в карету, стоявшую неподалеку, а дама, между тем, выглянула из кабинета, заплатила и попросила не тревожить ее еще около часа. Голос ее показался управляющему разочарованным. Что и неудивительно, свидание явно не задалось!

К сожалению, карету, на которой увезли гостя, он практически не разглядел, зато может подробно описать обоих слуг. Это, конечно, были братья Госсенс, и если герои успели разглядеть их на площади, то вполне смогут узнать и в описании.

О даме много полезного портье вспомнить не сможет. Но скажет, что она говорила с чистым столичным выговором, использовала выражения, обычные для людей из высшего света; голос у нее был низкий и приятный, одежда модной, но украшений почти не было, кроме кольца... да в точности такого же, как у вас! Словом, обнаружится, что на пальце у дамы было кольцо выпускника Универсидаде. Оно совсем не свидетельствует о том, что человек сейчас работает на Летающем городе, и, увы, круг фантаврских аристократок, учившихся там и закончивших полный курс, не так уж узок. Но все же это какие-никакие сведения.

IIB. Толстый и тощий

На этом рассказ управляющего, однако, не закончится. Вскоре после ухода пьяного гостя и слуг в шоколатерию явились два человека, вовсе не похожих на обычных посетителей. Небрежно одетые крепыши — один потолще и рыжий, другой потоньше и бритый налысо. Уже по их виду было ясно, что с ними лучше не связываться. Несмотря на протесты распорядителя и слуг, они вошли в «Северные напевы» и пошли в задние кабинеты, распахивая двери одну за другой («...и представьте себе, даже в комнату, где маркиз ван... Никаких деталей!») Управляющий, естественно, послал одного из официантов за стражей, а сам спрятался за углом коридора и видел, как толстый и тонкий вошли в ту самую комнату. Он уже собирался броситься на помощь или, во всяком случае, клянется, что собирался, но из комнаты не доносилось ни звука, а потом молодчики вышли назад, осторожно пятясь, и, закрыв за собой дверь, стремглав выбежали из здания. Там они попали прямо в руки подоспевшей страже. Но к возмущению управляющего, не только не отправились под арест, а напротив: побеседовали о чем-то с сержантом, пожали ему руку, передали ему какой-то кошелек и отбыли в неизвестном направлении.

Распорядитель «Северных напевов» сможет детально описать этих двоих, но больше ничем героям не поможет. Однако их все же вполне можно найти, зацепившись за один из двух эпизодов. Во-первых, за их разговор со стражей, во-вторых, за выжженную на руке рыжего толстяка букву G (от galeiboef, то есть каторжник, прикованный к галере, — так клеймят приговоренных преступников; раз G не была перечеркнута, с галер он сбежал). Любому из героев, сколько-то смыслящему в жизни на поверхности, это сразу скажет, что речь идет о серьезных преступниках. Стоит ли их искать — большой вопрос, но если герои решат это сделать, у них будут два очевидных пути.

IIC. Понимающий сержант

Первый вариант — найти тех стражников, которые остановили двух подозрительных типов. Сделать это совсем не сложно. Сержант Кемп и его люди найдутся в ближайшем отделении стражи буквально в соседнем квартале. Рядовые окажутся бесполезны: тех двоих они видели в первый раз в жизни. А вот сержант — другое дело, он явно был с этими людьми знаком. Разумеется, никакого желания общаться у него не будет: историю он, дескать, уже забыл, да и что помнить — никто ведь не пострадал? Освежить его память может либо подарок (шестеро детей не шутка, когда на носу День всех зимних святых!), либо визит к его начальнику, капитану отделения, либо какое-то ловкое вранье —

действительно ловкое, потому что сержант не глуп, хотя и мало образован. Разумеется, пытаться выбить из него сведения силой или угрозами не стоит, это кончится только тем, что герои проведут остаток ночи в кутузке — или, в лучшем случае, с боем вырвутся наружу и всю оставшуюся ночь их будет ловить вся городская стража.

Если договориться с сержантом Кемпом ко взаимной пользе — взяткой ли, подарком в прямом смысле или обманом, — он расскажет, что двое подозрительных типов — это Толстый Руланд и Тощий Тим, известные бандиты и, прямо говоря, головорезы, входящие в банду Мориса. Более того, он даже скажет, где их стоит искать: в трактире «Бока и дербужник».

Можно надавить на сержанта и используя его начальство. Конечно, капитан не накажет старого служаку, но для вида, ради почтенных господ с Летающего города, сделает ему выговор и потребует рассказать детали. В этом случае сержант расскажет, что беседовал с «закоренелыми преступниками, ваше благородие! Однако ж привлечь их было не за что и пришлось отпустить». Он назовет их имена и скажет, что они работают на Мориса, но про трактир ни словом не обмолвится. Также он почувствует, если поймет, что его серьезно водят за нос. (Далее см. **IIE. «Бока и дербужник»**.)

IID. Термитник Мориса

Если герои не хотят общаться с сержантом Кемпом, они могут попытаться зайти с другого конца, криминального. Если у кого-то из них есть связи в этой среде, если они уже договорились с Рудольфом Пьянарем или придумают какой-то еще способ получить сведения у людей, смыслящих в преступном мире столицы, они вполне могут по описанию толстого и тонкого узнать, что это бойцы из банды Мориса. Не сложно будет и узнать, где у Мориса ставка, которую все называют «термитником», и добраться дотуда.

Термитник — один из главных центров подпольного мира Санта-Клавдии: как в прямом смысле — он расположен на важном перекрестье канализационных туннелей, так и в переносном — потому что Морис руководит не просто шайкой, а разветвленной преступной организацией. Героев пропускают к нему только обыскав и заставив отдать на входе оружие (и найдут все, кроме самого незаметного). Мориса, грузного мужчину лет 40, они застанут в разгаре работы, инструктирующим своих подручных. Можно расслышать его последнюю фразу: «может быть, все, кто пойдет с детьми, умрут... Но те, кто не пойдет, умрут на несколько минут позже. За работу!» Весь разговор с героями преступный лидер, не глядя на них, будет кормить зернами сидящую на его столе в клетке птицу с пронзительно синим оперением.

Рис. 8. Морис

Морис рассержен на Толстого Руланда и Тощего Тима, так что выдаст героям, где они живут, и даже предложить послать вместе с ними пару своих людей: вместо того, чтобы выполнять приказы хозяина, Руланд и Тим сегодня вечером куда-то подевались. Морис и раньше предполагал, что они работают на какого-то левого нанимателя, возможно, на эту Флогистоновую компанию! Что работали — не грех, но вот что не отдавали процент Морису...

Впрочем, чтобы он рассказал все это, героям придется выдать ему что-то очень интересное. Никакая сумма Мориса не удовлетворит, не те масштабы. Ему нужно либо что-то очень дорогое (например, летающая машина; больше всего ему будет хотеться настоящий автоматон), либо очень ценные сведения, например, о флогистоне. На худой конец устроят и сведения о том, что Руланд и Тим общаются со стражей — но в этом случае стоит после разговора с Морисом поторопиться, если герои хотят застать Толстого и Тощего живыми.

IIE. «Бока и дербужник»

Воровской притон, название которого с арго переводится как «Часы и гребень», заведение самого низкого сорта. Когда-то оно, по-видимому, служило домом какому-то мастеровому: первый этаж был отведен для работы, второй — для жизни большого семейства. Теперь это выдают только крюки для горшков под окнами, съезд вместо ступеней и множество пометок роста неизвестных детей («Ламберта, 9 лет; Паултье, 7 лет; Феддрик, 12 лет» и т. д.), сплошь покрывающих центральный столб. На другой его стороне теперь висит доска для дартса и объявление о счастливом часе — с 10 до 13 утра. Первый этаж стал пивной: до двух часов в ней пьют местные забулдыги, а потом в ней же спят беспробудным сном. Второй этаж стал комнатами, сдающимися в наем тем, кто не хочет показывать документов и предпочитает платить платками с чужими монограммами и плащами с чужого плеча.

Толстый Руланд и Тощий Тим легко обнаружатся в комнате на втором этаже, которую снимают в «Боках и дербужнике» последние несколько дней. К разговору склонны они не будут. Что могут герои с этим сделать?

Первый и самый очевидный вариант: попытаться захватить Руланда и Тима силой. Хотя это не самые простые противники, ничего невозможного тут нет. Взятые живыми, они по старой привычке каторжников уйдут «в полную несознанку», то есть откажутся отвечать на какие бы то ни

было вопросы. Зато в хранящихся у них письмах предостаточно сведений, чтобы узнать все необходимое.

Второй вариант: попытаться их запугать. Это, в принципе, возможно, если на стороне героев будет заметный перевес в силе. Поняв, что сопротивляться бесполезно, Руланд и Тим постараются договориться миром — то есть сделать так, чтобы их отпустили в обмен на сведения.

Третий вариант, купить у них те же сведения, сработает только в ситуации, если силы героев будут примерно равны силе Руланда и Тима. В противном случае они предпочтут ограбить героев. При равенстве сил они согласятся продать сведения.

Вероятно, возможны и какие-то более остроумные решения. Руланд и Тим — не самые умные ребята, и их вполне можно провести.

Рис. 9. Руланд в «Боках и дербужнике»

Так или иначе, сведения, которые от них можно получить, сводятся к истории о странном найме. Накануне днем они были наняты одним из сотрудников Флогистоновой компании, неким господином Месманом. Он прислал бандитам 500 гульденов и пообещал еще столько же, если к завтрашнему утру профессора N. не будет в живых. Все, что будет найдено на профессоре и у него дома, Руланд и Тим могли забрать себе, кроме бумаг, которые следовало передать Месману следующим утром, в 10 утра — и получить в обмен свою плату. Все это излагается в письме, которое можно найти в сундуке под кроватью Тима (его текст см. в приложении).

Предложение показалось напарникам привлекательным, и они взялись за работу. Быстро выяснив, что у профессора есть лаборатория в порту, они отправились туда и уже изучали способы проникнуть в здание, как вдруг увидели, что профессор в опереточном плаще и шляпе вышел из дома, поймал извозчика и отправился, очевидно, на свидание. Дело оказалось еще проще: вместо того, чтобы захватывать «профа» в его лаборатории, заставленной непонятными, но наверняка опасными жидкостями, и драться с ним — а по слухам, доктор недурно владеет рапирой, — можно было взять его тепленьким в постели любовницы.

Руланд и Тим проследили за профессором до шоколатерии. Потом выждали немного, заметили ученого в одном из окон, прикинули подходящий в их представлении мо-

мент и вломились внутрь. Но вместо «профа» обнаружили в искомой комнате только Авантюристку с четырехствольным пистолетом в руке. Связываться с ней им совсем не хотелось: кто же не знает, что она бьет без промаха? Так что напарники сочли мудрым ретироваться. На улице они наткнулись на стражу, но, к счастью, сержант был знакомый и понимающий, так что выкрутиться удалось быстро. После они вернулись к себе и с тех пор пытались понять, как бы им найти бесследно пропавшего профессора. (Далее см. **IIID. В гостях у майора Месмана**.)

IIF. Все та же коляска

Но что, если линия с поисками Руланда и Тима не заинтересует героев, оказавшихся в шоколатерии «Северные напевы»? В этом случае у них будет еще одна возможная зацепка: самобеглая коляска. Если герои уже видели ее раньше, достаточно упомянуть какую-нибудь ее примету — скажем, характерные барочные золотые завитки на корпусе. Если нет — дело похуже. В таком случае ведущему стоит ввести небольшого вспомогательного персонажа — уличного стражника, дворника, нищего, уличную торговку — словом, кого-то, кто за монетку расскажет героям о том, что видел. Видел он, конечно, немного. Молодая дама с лицом, закрытым вуалью, приехала и уехала на самобеглой коляске. Зато коляску свидетель разглядел в деталях — таких, что опытный механик среди игроков сможет опознать

мастерскую Лийстермайера. В таком случае герои могут идти дальше по линии, описанной выше; (см. **IB. Не так уж много таких колясок!**)

Путь III:
Кто будет сторожить сторожей?

Письмо влюбленной — одна из самых очевидных улик в нашей истории, и вряд ли герои смогут ее пропустить. И все же есть и два других пути расследования, которые могут показаться им интересными. Может быть, они предпочтут их, а может, особенно если героев будет четверо, они решат разделиться и пойти сразу по нескольким цепочкам следов.

Важнейший путь расследования начинается со Сторожа, отставного боцмана Мулдера, колоритного старика, который неделю назад решил в честь наступающих праздников перестать сквернословить и теперь с трудом подбирает слова. С героями он шапочно знаком уже некоторое время, с тех пор, как профессор арендует лабораторию. Какие отношения у них сложились? Вряд ли близкие, но если при первом появлении Сторожа герои поведут себя не заносчиво и дружелюбно, стоит трактовать это как свидетельство о том, что и прежде их разговоры были такими же.

Ему, между тем, есть о чем поразмыслить и чем поделиться с героями. И если те расскажут Сторожу, что про-

фессора украли, то хотя и не сразу, но очень скоро совесть замучит беднягу, и он покается героям в содеянном.

Третьего дня, во вторник, Сторожу сделали чересчур соблазнительное предложение. Некий богатый господин — немолодой, с большими вислыми усами и при шпаге, но скорее отставной офицер, чем дворянин — пришел к лаборатории вечером, в часы, когда профессор отсутствовал. Герои могут вспомнить, что в это время действительно проходило последнее в этом семестре заседание преподавателей на химическом факультете.

Господин с усами заплатил Сторожу большие и даже очень большие деньги, целых 100 гульденов. Столько он зарабатывает за два месяца. За это он должен был пропустить офицера внутрь — и не чтобы тот что-то украл, а просто посмотреть в какие-то записи профессора. Сторож на всякий случай спросил, будет ли от этого профессору вред, и усач заверил его, что никакого. Старик пропустил его, отперев собственным ключом замок лаборатории. Замок этот сработан механиками Летающего города и обычному взломщику не по зубам. В полном согласии с обещанным офицер быстро просмотрел бумаги профессора и сделал пару небольших выписок в свой блокнот, но себе ничего не взял — а сторож еще и все время его подгонял (отчасти чтобы набить себе цену, но в этом он, конечно, не признается).

Когда непонятный гость ушел, Сторож, однако, засомневался. Точно ли с ним поступили честно? Промелькнула и мысль о том, что за такой секрет можно будет, может быть, получить плату дважды. Словом, он решил проследить за усачом — и отправил соседского Мальчишку, Хендрика, следом за его каретой.

IIIA. По следам странного господина

Свернув за угол, Мальчишка обнаружил, что едва не потерял карету усача, и исправил ситуацию способом, которым неизменно пользуется столичная ребятня: вскочил на запятки к повозке извозчика, едущей в том же направлении. Так, меняя одну повозку за другой, можно проехать хоть через весь город, если только кучера тебя не замечают. В этот раз менять, однако, ничего не пришлось: извозчик как привязанный ехал за нужной каретой, не слишком к ней приближаясь, но и не теряя ее из виду. И на этом чудеса не закончились!

Карета усача остановилась в центре рядом с большим красивым зданием, над входом в которое были нарисованы ночной колпак и цепи: по этой примете герои легко узнают известный йонкерский клуб «Три призрака». Извозчик остановился неподалеку, и из его повозки вышла дама — по ее виду ясно было, что это богатая дама, хотя лица невозможно было разглядеть из-за шляпки с густой вуалью. Хендрик уже собирался сбежать, но тут дама щелкнула пальца-

ми, привлекая его внимание — как видно, она заметила его давным-давно. Протянув полгульдена, она велела ждать на углу дома и закричать «Пожар!», если произойдет что-то странное. А сама пообещала вернуться самое большее через полчаса и дать еще полгульдена. Так оно и произошло. К полному изумлению Мальчишки, дама ловко влезла в одно из боковых, выходящих на переулок, окон красивого дома, и даже пышное платье ей в этом не помешало. А спустя некоторое время (какое именно — сказать сложно, но недолгое) вдруг выпрыгнула из окна второго этажа и, бросив на бегу обещанные полгульдена, выбежала из переулка. Да, пожалуй, это был самый удачный день Хендрика за последний год! Хватило и на хороший ужин, и на подарок сестре к Дню всех зимних святых.

IIIB. «Три призрака»

Ничто не мешает наведаться в «Трех призраков» и героям. Правда, туда совершенно не пускают женщин: клуб гордится тем, что женская болтовня не нарушала там покоя йонкеров с самого дня основания. Герои, впрочем, уже будут догадываться, что это не вполне соответствует действительности.

«Три призрака» — не только главное гнездо женоненавистников в городской черте столицы, но и один из самых престижных йонкерских клубов, то есть клубов для мужчин из высшего света и верхушки купеческих кругов. Он

совмещает ресторан и отдельные кабинеты, где члены клуба могут уединиться для работы, бесед, игры на бильярде и тому подобных развлечений (но сугубо в пристойном духе: туда не водят дам полусвета, там не играют на большие деньги и пьют умеренно). Словом, это более чем приличное место. Конечно, ученого с Летающего города, если он мужчина и одет прилично, то есть не покрыт пылью и кровью, туда пропустят без лишних вопросов. А вот провести там какое бы то ни было расследование будет куда сложнее.

Тем не менее, подкупая, задабривая или обхаживая слуг, можно услышать от них, что портье клуба, кажется, видел на днях что-то скандальное. А портье в обмен на обещание полной секретности (он боится за свое место и работу других слуг) согласится ответить на вопросы. Особенно если убедить его, что речь идет о действительно важном деле, или дать некоторую сумму. С его точки зрения все выглядело так: пару дней назад он действительно увидел в клубе — «представьте себе мой ужас!» — некую, по-видимому, молодую особу в шляпке и пышном платье. Обнаружилась она в кабинете, арендованном завсегдатаем клуба, графом Дроннингеном, главой известной Флогистоновой компании. Сам этот почтенный господин как раз вышел на внутреннюю веранду, во двор, выкурить сигару со своим помощником, отставным пехотным майором Месманом. (Их адреса в гостинице героям тоже могут дать.)

Пока йонкеры вышли, портье решил проверить, не нужно ли заменить фрукты и принести новую бутылку кларета. И тут обнаружил, что эта самая дама стремительно листает какие-то документы, лежащие на столе. Портье не успел опомниться, как дама бросилась мимо него в дверь, проскочила в коридор и — тут он больше всего испугался, что она побежит вниз. К счастью, вместо этого она пробежала до конца коридора и ворвалась в приоткрытую дверь кабинета, неизменно занимаемого господином Шроккером. Портье ринулся за ней. Но когда он вошел в кабинет герра Шроккера, дамы там не было, а сам он вел себя совершенно как ни в чем не бывало. Да, конечно, с господином Шроккером можно побеседовать! Он как раз тут, в той же самой комнате.

IIIC. История для герра Шроккера

Господин Шроккер — старик с крючковатым носом, тонкими губами, скрипучим голосом и щетинистым подбородком, — выглядит неприятнее, чем он есть на самом деле. Правда, он склонен подтрунивать над героями. А как прикажешь отнестись к тем, кто входит в твой кабинет клуба накануне Дня всех зимних святых и начинает задавать странные вопросы? Тем более, если это вопросы о приятной истории.

Господин Шроккер и правда был тут на днях, во время известного происшествия. Очаровательная молодая дама,

которую старик, человек общительный и вхожий в лучшие дома, конечно, сразу же узнал, вбежала к нему, на ходу теряя шляпку. Не каждый день такое случается в «Трех призраках»! Шроккер было уже начал вставать, чтобы поприветствовать ее, но не тут-то было: пробегающая мимо Авантюристка только приложила палец к губам, поцеловала старика в обширную лысину и — вот это номер! — выскочила из окошка. Чудесная, подлинно праздничная история. Шроккеру очень давно не случалось попадать в такое приятное приключение.

Но ничего этого просто так он не расскажет. С чего бы вдруг? Скоро День всех зимних святых! А это значит, что пора рассказывать истории у камелька. Так что герои могут присесть к огню и рассказать что-нибудь интересное в обмен на историю господина Шроккера.

Рис. 10. Бюст Шроккера в парадном зале «Трех призраков»

Сразу об альтернативах. Не стоит пытаться дать старику денег — он богаче всех героев вместе взятых и входит в десятку самых успешных коммерсантов столицы. Не стоит и ему угрожать. При виде дула пистолета и прочих глупостей он только заартачится, а если попытаться выбить из него признание силой, то в самом скором времени героев будет ловить уже не стража, а королевские егеря. Можно просто воззвать к его совести: речь идет на минуты, от этих сведений зависит жизнь человека. Если говорить убедительно и ясно, Шроккер может внять и расскажет то, что знает — а на прощание скажет «но, чур, история за вами!»

Насколько Шроккер склонен к капризам, будет виднее ведущему от сложившейся в игре ситуации. Одно из возможных решений такое: пока один из героев рассказывает Шроккеру запутанную историю из своей юности, которую не хочет проговаривать вслух, другой может продумывать одну из вариаций приключений профессора (об этом см. ниже — **Вариативный профессор**). Но мы рекомендуем добиться от героев настоящей истории, чтобы сделать игру разнообразнее и, если время позволяет, даже сделать часть этой истории крошечным миниприключением-флешбэком внутри игры — буквально на десять минут.

Какие истории Шроккеру понравятся, а какие нет? Не стоит рассказывать ему о флогистоне: он не ученый и мало что в этом смыслит. Не стоит и напирать на финансовые выгоды от этих сведений. Денег у старика предостаточно, и

завтрашний канун праздника он хочет провести на диване в доме племянника, читая его детям сказки, а не суетиться на бирже. Но любая приключенческая, веселая, трогательная, странная и даже совершенно нереалистичная история ему понравится. В обмен на нее герр Шроккер расскажет все, что произошло (умолчав только о поцелуе), и, главное, назовет имя Авантюристки. (Далее смотрите **Рандеву с Авантюристкой**.)

IIID. В гостях у майора Месмана

Ехать из «Трех призраков» к Дроннингену никакого смысла нет. Во-первых, герои не смогут никак доказать его участие во всей этой истории, а во-вторых, в особняке Дроннингена их встретит охрана и вышколенные слуги с неизменным «Господин граф изволит почивать, приходите завтра».

Другое дело — майор Месман, на квартиру которого в одном из доходных домов центра города наведаться вполне можно. Естественно, никакого желания разговаривать с героями у него не будет, и он попробует захлопнуть дверь у них под носом. Чтобы припереть его к стенке, придется действовать либо большой хитростью, либо силой (а майор не самый простой противник). Если Месман будет обезоружен в прямом или переносном смысле, он согласится побеседовать, но будет все отрицать. А вот если приставить к его горлу шпагу или пообещать ему крупную сумму — действительно крупную, — расскажет историю.

Около недели тому назад граф Дроннинген, глава Флогистоновой компании и наниматель Месмана, обратил внимание майора на спор профессоров N. и M. и велел разобраться, что там к чему. Чутье на прибыль (и на неприятности) у Дроннингена было всегда, и Месман понимал: если начальство что-то тревожит, стоит обратить на это пристальное внимание.

Майор — человек неглупый, но от науки далек. Так что ему понадобилось несколько дней, чтобы разобраться в хитросплетениях полемики. Тем более что один из спорщиков, профессор M., печатал статьи со скоростью типографского станка, а второй, профессор N., молчал как рыба. Пришлось побегать, задавая вопросы, посидеть в библиотеке, попросту подслушать разговоры веселой студенческой компании в «Свинье и свистке». Неделю назад Месман понял, что M. полезен для компании. А N. — опасен. Теперь нужно было разобраться в деталях, и желательно до уже анонсированной лекции.

Это было даже не слишком сложно: найти лабораторию, подкупить сторожа (все — за счет Флогистоновой компании, разумеется). Только вот старик в последний момент струсил. А может — набивал себе цену? Решил зачем-то постоять рядом, пока Месман копался в документах, да еще и торопил майора все время — давай, мол, давай быстрее, а вдруг кто войдет?.. Сосредоточиться в таких условиях было сложно. Не делало задачу проще и то, что профессор в

своих записях изъяснялся либо на тейнском, либо языком цифр. Но главное майор понял — и немедленно рванул к своему нанимателю.

Дроннинген, надо отдать ему должное, умеет зарабатывать деньги. А чего он не умеет — так это держать лицо. От новостей о готовящемся научном закрытии граф впал в настоящую панику. Нет, Месман и сам понимал, что дело дрянь, но мужчина должен уметь держать себя в руках. Впрочем, майору эта истерика сыграла только на руку.

Рис. 11. Отставной майор Месман в своей квартире

От страха люди глупеют, а Дроннинген, верно, очень испугался. Настолько, что не только приказал Месману устранить «опасного» профессора, но и сделал это в собственноручно написанном письме. Вы хотите посмотреть на письмо, мефру и

йонкеры? Конечно, нет. Да и не дурак же майор хранить его здесь? Где именно? «Вернемся к этому вопросу, когда закончим с обсуждением оплаты».

Да, майор готов сдать своего хозяина. Компания в ближайшее время лопнет, а Месману еще жить и жить. Вот только финальную улику, изобличающую Дроннингена, он продаст дорого. 1000 гульденов, и ни пеннингом меньше. И, конечно, гарантии, что Универсидаде не будет иметь к нему никаких претензий.

Впрочем, обвинять его и не в чем. Приказ Дроннингена майор исполнять не стал... Ну, может, и стал, если вдуматься — и если у героев уже есть подтверждения этого от Руланда и Тима. Но ведь профессор жив? А если герои хотят найти своего учителя, искать стоит не здесь, и не у Дроннингена, а у тех, кто похитил профессора. Сложно сказать, кто именно. Но если бы сам майор начал искать, то начал бы с Авантюристки. По счастью, и имя, и адрес ее Месман знает. (Далее см. **Рандеву с Авантюристкой**.)

Для спасения профессора героям вовсе необязательно заключать сделку с Месманом или убивать его (если это сделать, письмо Дроннингена можно, вопреки словам майора, найти в его рабочем столе). Однако позже к этому, возможно, придется вернуться.

Путь IV: Летучая мышь

Тот же Мальчишка, вертящийся вокруг дома, может рассказать героям и еще одну любопытную историю: о гигантской птице, которая летала над домами вчера и сегодня ночью — в последний раз всего за несколько часов до появления героев. Толком он ее не рассмотрел, но все же заметил, что она была очень большой, больше любого альбатроса, и темной. Если ведущий хочет помочь игрокам, герои могут услышать рассказ об этом Мальчишки Сторожу на подъезде к лаборатории.

Сторож ничего такого не видел, но, если его спросить, посоветует поговорить с торговкой морепродуктами из дома напротив и вздорной старухой, живущей на углу и вечно подглядывающей за окружающими в подзорную трубу. Первый совет большой пользы не принесет: торговка с причитаниями расскажет про гигантскую летучую мышь, которая повадилась в последние дни в их район. «Выбирает добычу, милсдари! Боязно отпустить детей на улицу!»

А вот второй совет куда полезнее. Правда, пожилая дама из дома на углу не захочет ни с того ни с сего ночью пускать к себе посторонних. Но если убедить ее, что вопрос важный (деньги тут не помогут), и войти, можно увидеть интересный дом: одна старушка, четыре кошки, серебряное весло — старый приз дочки — под стеклом, три подзорных трубы разной мощности и десятки рисунков летающих ко-

раблей, воздушных шаров и крылатых машин. Соседи мало интересуют госпожу Бринк, за последние годы они не сделали решительно ничего достойного внимания. А вот летательные аппараты! Наши современники назвали бы почтенную вдову «споттером», но в Санта-Клавдии такого слова нет. Просто она очень любит эти устройства и мечтает сама на них полетать. Разговоры про птицу вызовут у нее только смех: последние три дня над районом летала крылатая машина типа Морчего F7/12. И сегодня ночью, что любопытно, она явно приземлилась на крыше недалеко от здания лаборатории!

(Госпоже Бринк не нужны деньги, ее прекрасно содержат дети, и она никогда не позволит себе попросить что-то в обмен на помощь, но если пообещать ей прокатить ее на воздушном шаре, благодарности ее не будет границ. Увы, ни о чем другом полезном рассказать она не сможет: трубы направлены в небо, а не на улицу.)

IVA. Морчего F7/12

Крылатые летательные машины — сложные магомеханические устройства. В воздухе они могут держаться почти бесконечно, если пилот достаточно опытен, а воздушные потоки окажутся подходящими. Минус у всех у них только один: как бы ни было хорошо устройство, с ним очень сложно взлететь без предварительного свободного падения. Говоря проще, взлететь с летающего острова — проще

простого, прыгаешь вниз и быстро ловишь восходящий поток. Взлететь с колокольни или маяка тоже несложно. А вот с двухэтажного фахверкового дома не взлетишь никак. Эта новость, плохая для аэростьера, для наших героев — хорошая. Она значит, что Морчего F17/12, чудесная машина, напоминающая идеи да Винчи, все еще лежит на крыше соседнего с лабораторией дома. А поскольку машины такие наперечет, определить ее хозяина совсем несложно.

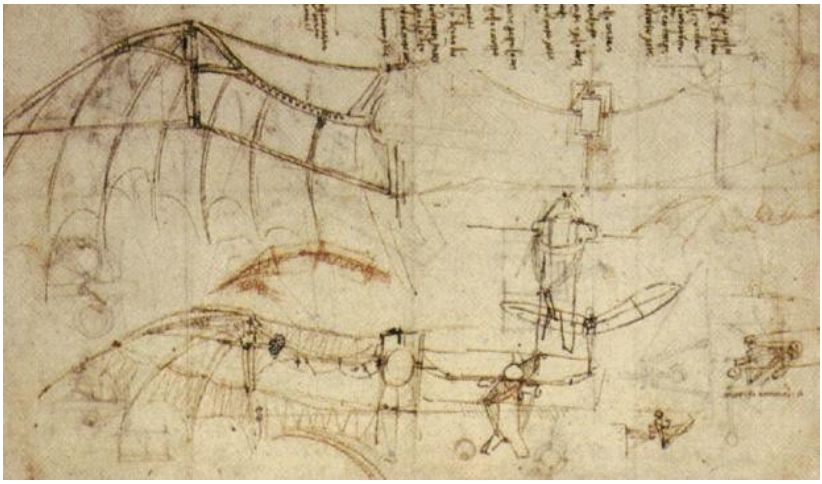


Рис. 12. Наброски летающей машины

Если кто-то из героев сам разбирается в аэронавтике, он может просто вспомнить; если же нет, героям придется отправиться на поиски знатока. К счастью, найти его дело нехитрое. В «Свинье и свистке» накануне Дня всех зимних святых не протолкнуться от студентов и аспирантов Университета, и среди них легко найдется сильно шепелявя-

щий и уже не вполне трезвый, но необыкновенно компетентный пилот ван Винке, с которым у любого из героев могут быть приятельские отношения (а если и нет, они устанавливаются поставленной перед ван Винке кружкой глинтвейна). При первом же описании машины — Морчего F7 двенадцатой модели, корпус красного дерева, на левом крыле герб старой Республики Тейн, золотой мастерок на красном поле — он вспомнит и её саму, и её хозяина: лучшего из аспирантов профессора М. по фамилии Беккер.

IVB. Игры профессоров

Найти Беккера ничуть не сложнее: собственно, сейчас он пьет все в тех же «Свинье и свистке», но к текущему моменту делает это один. Аспирант глубоко расстроен и заливает горе горячим вином уже не первый час. С героями, однако, поговорит охотно — при условии, конечно, что они будут вести себя вежливо и не начнут с грубостей.

Впрочем, обо всем по порядку.

В Летающем городе за научными открытиями профессора следили с не меньшим напряжением, чем внизу, в Санта-Клавдии. И больше всех ими интересовался, конечно, главный оппонент профессора во флогистоновом споре, профессор М. Беда только в том, что последние полгода профессор N. практически ничего не публиковал, а с переносом лаборатории вниз любая информация о его работе стала окончательно недоступна.

Конечно, все в лаборатории М. полагали такое молчание признанием поражения. Нечем крыть флогистоновую теорию! А вот сам профессор М., большой ученый и старый член Универсидаде, испытывал смутное беспокойство. Как не похоже это поведение на его давнего противника! И когда N. наконец объявил об окончании эксперимента, да еще и начал организовывать открытую лекцию, любопытство его оппонента достигло точки кипения.

Раз уж N. не выпустил о своих открытиях статей и не сделал докладов, пришлось идти другим путем. Может быть, не вполне законным. Но, во-первых, совершенно безвредным. И, во-вторых, вполне традиционным: М. и N. промышляли такими забавами еще в студенческой юности. Еще была жива старая республика; вместо нынешних модных париков все в Универсидаде брили головы и были безобразно молоды.

Профессор М. не собирался красть идеи коллеги. Украсть чужую мысль! Худший вид преступления! (Кроме того, его так называемые идеи — все равно антинаучная чушь!) Он всего лишь решил ознакомиться с ними. Как иначе подготовиться к дискуссии по итогам лекции, на которую соберутся все химики Летающего города! Увы, сам М. уже не в той физической форме, что прежде. Но что с того, если есть верные ученики? И вот аспирант Беккер поздней ночью уже планирует с парапета третьей палубы города на светящуюся предпразничную Санта-Клавдию.

IVC. Санта-Клавдия с высоты птичьего полета

Последние три дня Беккер примерялся. Выбирал нужное время и место, составлял для себя схему воздушных потоков. Наконец, все было готово и сегодня вечером пришла пора переходить к делу.

Еще сверху — о удача! — Беккер увидел, как профессор вышел из лаборатории (профессор всегда одевался экстравагантно, и эту шляпу, господа, сложно с чем-то перепутать даже с воздуха!), сел на извозчика и уехал. Видел и то, как за этой каретой уехала вторая. В нее сели двое каких-то мужчин, покрепче и потоньше, один рыжий. Тогда аспирант не придал этому значения. Главное, путь был свободен. Беккер спланировал на крышу одного из соседних домов, спрятал «Морчего» и перебрался в лабораторию. Сложный замок, который остановил бы взломщика с поверхности, не может служить серьезным препятствием для опытного логика.

План был простой. Быстро найти текст завтрашней лекции, разобраться в конспекте — и назад. Но, роясь в ящике письменного стола, Беккер наткнулся на дневник наблюдений за ходом эксперимента и решил, что от добра добра не ищут.

Это было ужасно. Абсолютная, полная катастрофа. Эй, хозяин! Я бы выпил и еще одну такую!..

Чем дальше Беккер продвигался сквозь размашистый почерк профессора N., тем безрадостнее представлялось ему его будущее, да и, что уж там говорить, его настоящее. Аргументация была абсолютно непоколебимой. Эксперименты — более чем убедительными. Профессор М. и его ученики полагали, что конкурирующая школа, вероятно, получила какие-то результаты. Важные, но открывающие всего лишь дополнительное пространство для дискуссии. А это!.. Как он скажет профессору, к которому, конечно, должен явиться на доклад, едва начнут работать подъемники?..

Потрясенный этими новостями, Беккер не сразу сообразил, что в бумагах профессора что-то не так. Ученые Летающего города могут быть небрежны в бытовых привычках, конечно. А вот в бумагах и инструментах у них обычно порядок идеальный. Между тем в папке с дневником наблюдений листы лежали явно не по порядку и не слишком аккуратно. Сейчас, однако, аспирант про это вспомнит и расскажет героям, тем более что вовсе не опасается их осуждения за то, что копался в бумагах. Кто в Университаде не делал чего-то подобного?

Характерно, что Письмо Влюбленной Беккер тоже видел, но читать не стал, по первой фразе поняв, что перед ним личная переписка. Одно дело заглянуть в расчеты соседней кафедры и совсем другое — совать нос в чужие письма.

IVD. Заклятые друзья

Беккер — не только неплохой источник информации. Это еще и полезный союзник. Если герои поговорят с ним достаточно любезно и расскажут ему о пропаже профессора, он готов будет им помочь. Споры между научными школами — ничто, когда речь идет о жизни большого ученого. Так что, во-первых, Беккер предложит свою шпагу, что может прийтись героям очень кстати для разговора с Руландом и Томом или Месменом. Беккер — прекрасный фехтовальщик и в действительности куда менее пьян, чем хотел бы быть: ведь утром ему нужно идти к профессору и быть при этом в кондиции. Во-вторых, если среди героев нет аэростьера, он может предложить свои услуги. Отвезти пассажира он не сможет, Морчего не поднимет двоих. Зато письмо, срочные сведения или небольшой груз поднимет в Университаде без проблем. Если же аэростьер среди героев есть, Беккер, после некоторого колебания, может одолжить даже свой «Морчего». Правда, в обоих случаях машину надо будет сначала затащить на какое-нибудь здание повыше.

Впрочем, если герои будут нарываться на ссору — ссора состоится. Беккер сейчас как раз достаточно на взводе, а герои, как-никак, косвенная причина всех его бед. Он не будет вызывать героев на дуэль (либо назначит ее на день после Дня Всех Святых), но ничего в таком случае не расскажет. Конфликт возникнет также и в случае, если Беккер узнает, что герои забрали его летательный аппарат —

неважно, отдали ли они его кому-то или без разрешения воспользовались сами. Дуэлью в таком случае дело не ограничится. Вернувшись наверх и поговорив с профессором, он обратится в суд Универсидаде. Есть вещи, которых не прощают!

Рандеву с Авантюристкой

Так или иначе все четыре линии расследования могут вывести героя к одному главному следу: женщине, которую выше мы называли просто Авантюристкой. Полное ее имя Николасина Карин, графиня Моркар. Ну или, во всяком случае, это то имя, которым она представлялась в последние годы, когда ум и обаяние проложили ей путь к вершинам света.

Конечно, вряд ли она в действительности графиня, хотя правда из мелкопоместных дворян; единственное, на что хватило отцовского состояния, — на образование, но это было образование Универсидаде. Потом была чехарда странных приключений, составивших ей неоднозначную славу. Но что с того, если император, приглашая на танец, назвал ее графиней?

С тех пор решать проблемы друзей (она давно не называет их клиентами) стало гораздо проще. Впрочем, и проблемы у них стали не те, что раньше: на смену мелким коммерческим прожектам и сердечным тайнам пришла

большая политика и миллионные сделки. Ответственность выросла, связи вывели на новый уровень. Суть дела не поменялась: все, кому положено, знают, что никто в столице не решает возникшие сложности лучше, чем графиня Моркар. Неудивительно, что недавно к ней обратился Негоциант.

Предыстория

Когда друг и покровитель графини, один из трех крупнейших инвесторов империи, просит об услуге, отказать невозможно. Хотя обычно графиня старается не связываться с Универсидаде — как по старой памяти, так и из соображений здравого смысла, — тут ситуация была особая. По каким-то причинам некоторое время назад он засомневался в том, что Флогистоновая компания ведет дела вполне честно. И попросил графиню разобраться, что там к чему. Сделать это было не так уж сложно, и Моркар пошла сразу двумя путями. Во-первых, разузнала кое-что о внутренней кухне компании. Во-вторых, навела справки о флогистоне через старых знакомых на Летающем городе — хотя никто из героев лично с графиней не знакомы, наверху у нее немало друзей. Вскоре она была в курсе спора профессоров N. и М. и подумывала даже побеседовать с ними лично. И тут узнала, что начальник службы безопасности Флогистоновой компании, майор Месман в последние дни много гулял вокруг лаборатории профессора N.

В этом стоило разобраться тщательно, и графиня решила проследить за Месманом. Не зря: она видела, как он, по-видимому, подкупив сторожа, прошел в лабораторию и как спешно вышел оттуда. Дальнейшее известно: Моркар поехала за ним, пробралась в «Трех призраков» и просмотрела выписки, которые Месман принес хозяину компании. Деталей она не узнала, но поняла главное: флогистона не существует.

С этой новостью она помчалась к Негоцианту, которого, как всегда, не обманули предчувствия. Оставался вопрос: что делать теперь? Ясно, что после лекции профессора N. акции Флогистоновой компании рухнут. Случится это в последний день работы биржи перед долгими праздниками, а значит, паники на рынке ценных бумаг не миновать. Судя по всему, у Негоцианта есть какие-то причины эту панику отложить.

Рис. 13. Николасина Карин, графиня Моркар

Распространяться о них он не стал. Сама Моркар считает, что он собрался хорошо заработать.

Так или иначе, чтобы избежать паники, нужно было не допустить открытой лекции профессора N. Конечно, помощники профессора тоже знают об открытии. Но их слова для рынка значения не имеют, а вот выступление великого ученого — совсем другое дело. Убедить профессора отложить миг научного триумфа было бы невозможно, да и биржевые соображения для него пустой звук. Так и возник план похищения. Конечно, максимально безвредного. Ни Негоциант, ни графиня не собирались и не собираются делать профессору ничего плохого. Более того, они планируют с полным комфортом доставить его к подъемнику в Летающий город завтра к 19 часам — через час после того, как закончатся биржевые торги.

Бурная встреча

Появление героев в доме Авантюристки — событие практически неизбежное. Вопрос лишь в том, каким будет это появление. В случае, если они попробуют ворваться в дом силой, их ждет там жаркий бой. Сама графиня участвовать в нем не будет, но против героев выступят ее подручные, братья Госсенс. Каждый из них сам по себе — более чем серьезный противник, а вдвоем они легко смогут противостоять героям даже в случае, если среди них будет и сотрудник секции защиты, и хорошо вооруженный автома-

тон. К тому же дом Моркар, прекрасный старый особняк в самом центре, как нельзя лучше подходит для того, чтобы его защищать. Обставлен он модно и даже изящно, но по существу представляет собой лабиринт дверей и лестниц, сориентироваться в которых куда как непросто.

Гораздо больше шансов у героев, если они заручатся чьей-то помощью. Конечно, убедить стражу вломиться в дом графини Моркар — задача мало реалистичная. А вот, скажем, товарищей из «Свиньи и свистка» привлечь вполне можно. К счастью, бой в любом случае не продлится долго, потому что братья Госсенс вовсе не собираются убивать героев. Добившись достаточного преимущества или поняв, что силы примерно равны, они предложат перемирие и пригласят героев миром побеседовать с хозяйкой дома. Если же конфликт зайдет в рискованную фазу, это сделает она сама. (В том маловероятном случае, если герои и после этого продолжат бой, Авантюристка сама вступит в него на стороне братьев Госсенс и пошлет слуг за стражей, что фактически означает их поражение.)

Если же герои придут в дом графини мирно, пусть даже и с оружием, братья Госсенс сразу же проводят их к своей нанимательнице. Никакой антипатии к героям Авантюристка не испытывает и примет их дружелюбно, если и они не будут напрашиваться на чрезмерный конфликт. Беда в том, что главное желание героев она, конечно, исполнять не захочет. Да, она знает, где профессор. Нет, она не может

об этом сказать. Нет, профессору ничего не угрожает — там, где он сейчас находится. А вот снаружи очень даже угрожает: головорезы Руланд и Тим, которые охотятся за ним, и охотятся потому, что кто-то их нанял. Хотите, чтобы профессор отправился домой до лекции? Сперва решите эту проблему.

Разумеется, она уверена, что нанял их Месман, хотя и не скажет этого по собственной инициативе. Задача Авантюристки — тянуть время, откладывать, запутывать героев. До поры до времени, возможно, у нее это будет получаться. И все же в какой-то момент герои либо твердо встанут на свою позицию, либо разберутся с Руландом, Тимом и даже Месманом, к которому Моркар пошлет их, если Руланд и Тим уже будут обезврежены. Что в этом случае?

Графине вовсе не хочется рассказывать героям о Негоцианте. И все же она сделает это — в случае, если сторгуется с героями. Чего она будет хотеть?

1. Угроза профессору со сторону Руланда, Тима, а потом и Месмана должна быть устранена тем или иным способом.

2. Герои дадут честное слово не создавать проблем графине — в обмен на такое же слово с ее стороны.

3. Они согласятся выслушать аргументы Негоцианта и вести себя в его доме разумно.

4. Никто из руководства Универсидаде не узнает о ее участии во всей этой истории (а с профессором она договорится сама).

Ничто не помешает героям нарушить эти условия после того, как они выйдут из дома графини. За ними даже не будут гоняться братья Госсенс. Просто они заработают себе опасного врага — на будущее. Сама Авантюристка вслух угрозы, конечно, не произнесет в надежде, что герои и сами догадаются.

Можно ли добыть сведения у Авантюристки, минуя договоренность с ней?

В принципе — да, хотя это и не слишком просто. Для этого придется пролезть к ней в дом тайком и добраться до ее бумаг. Разумеется, они не лежат повсюду — все действительно важное хранится в кабинете, в ящичках бюро. И, конечно, эти ящички заперты, причем замком, сделанном лучшими мастерами с Летающего острова. Вскрыть этот замок, причем не быстрее чем за пять минут, удастся либо герою, специализирующемуся в механике, либо автоматону, если он снабжен манипулятором для тонких взаимодействий. Кроме того, бюро можно, конечно, сломать ударом чего-нибудь крепкого: не шпаги, конечно, но кочерги или топора. Это, впрочем, немедленно привлечет братьев Госсенс, дежурящих в доме. Наконец, бюро можно попробовать вынести через окно, но это потребует находчивости. В ящичках найдется масса интересных сведений как о похи-

щении профессора, так и о других делах графини. Однако за похищение чего бы то ни было не касающегося М. Авантюристка будет мстить всерьез.

Наконец, можно вовсе не лезть в дом к графине, а проследить за ней. В 10 утра Моркар отправится в дом к Негоцианту с визитом. Проехать за ней, правда, будет непросто, потому что перемещается она на стремительной самобеглой коляске. Однако это возможно, если герои найдут хороших лошадей или крылатую машину.

Вариативный профессор

Тем временем профессора вовсе не подвешивают вниз головой. Вообще говоря, он даже сидит в гостях у Негоцианта не без комфорта. Покинуть дом ему не дают и оружие у него отобрали. Но накормили вкусным ужином, налили хорошего вина и предложили лечь спать на мягкой постели. Хозяин дома собирается продержать профессора своим узником до завтрашнего полудня, то есть 18 часов Дня всех зимних святых. После этого биржа закроется на неделю, и ученого можно будет выпустить на свободу, снабдив его щедрым подарком на прощание. Все это Негоциант даже рассказал профессору — заодно объяснив и причины, которые заставляют его поступать так, а не иначе.

Но пока герои ничего этого не знают, они будут, конечно, волноваться, что там с их учителем. Не стоит им мешать.

Рис. 14. Эксперимент с птицей в воздушном насосе

Напротив: ведущий может здорово разнообразить игру, если раз в некоторое время будет просить каждого игрока рассказать — от первого лица, — что делает сейчас профессор. Пусть каждый из них изложит свою историю того, как профессор сбегает из темницы, в которой его держат. Ведущий может каждый раз дать новую завязку: профессор привязан за ноги над ямой с крокодилами; профессор заперт в темнице со скелетом и пыточной атрибутикой; профессор в доме аристократического злодея; профессор на летающем корабле над городом и так далее. Превратите эти истории побега в крошечные, на пять-десять минут приключения в не слишком серьезном духе. Описывать их детально мы не будем: идеально будет, если ведущий выдумает их вместе с игроками.

Что до реального профессора, то он и правда не будет сидеть на месте. Конечно, он понял мотивации Негоцианта. И все же вовсе не собирается сидеть взаперти ради государственных

интересов. Нет, дон в такой ситуации должен сбежать. Как именно? Когда герои явятся на место и поговорят с Негоциантом, то увидят вбегающего в комнату профессора — с признаками всех тех версий побега, которые изложили раньше. Если спросить его, как он сбежал, учитель, конечно, ответит: «Долгая история! Расскажу в другой раз!»

Дуэль

Дуэль, как и оговорено, должна состояться в пять часов утра у бегейнхофа св. Констанции — заброшенного здания с выбитыми стеклами, окруженного пустырем. Именно там обыкновенно дерутся люди, которым нельзя терять время. К нашим героям такое определение подходит как нельзя лучше.

Если только они не оказываются в этот момент в каких-то чрезвычайных обстоятельствах (скажем, запертыми в темнице городской стражей), пропустить дуэль — дело немыслимое для человека чести. Следовательно — это время становится хронологической константой истории. Как бы ни развивались остальные события, в пять утра по крайней мере двое из героев — тот или та, кто будет драться, и секундант — должны оказаться на пустыре. Это поймет профессор, это поймут Авантюристка, Шроккер и даже Негоциант — и не поймут разве что городская стража и Морис, для которого честь ничего не значит.

Противник также явится пунктуально. Вместе с ним вся его компания (за исключением Беккера, так как он либо уже поднимается к профессору М., своему учителю, либо помогает героям и занят делами расследования). Один из них секундант, остальные пришли просто посмотреть и поддержать товарища. Ничто не мешает и героям прийти всей компанией, хотя участвовать в дуэли им и не положено.

Итак, условия оговорены, соперники отказываются примириться, оружие — шпаги или, с меньшей вероятностью, пистолеты, — в руках у дуэлянтов. Все предвещает красивый и живописный поединок, как вдруг один из аспирантов М. замечает неладное:

— Городская стража! Шпаги в ножны, господа! Шпаги в ножны!

Увы, предупреждение запоздало, и на пустыре появляется «понимающий сержант» Кемп с усиленным по случаю праздничных гуляний патрулем, пятеркой стражников. Дуэли в Санта-Клавдии (да и вообще в Фантаврии) запрещены эдиктом Его Императорского Величества, а героев застают в позиции, не допускающей широких трактовок. Варианта, в котором героям погрозят пальцем и отпустят восвояси, нет.

Что делать?

Во-первых, от стражи можно попытаться убежать. Во-вторых, вступить с ней в бой. В-третьих, сразу перейти к

подкупу должностных лиц. Решение об этом стоит отдать героям, а аспиранты профессора М. присоединятся без возражений. Правда, вознаграждение сержанта и его людей за их невнимательность целиком ляжет на плечи (и кошельки) героев: их соперники всю ночь до этого пили и развлекались, и большая часть денег, взятых ими с собой вниз, потрачена.

Рис. 15. Стражник дремлет на улице Санта-Клавдии

В любом из трех случаев в конечном итоге герои, конечно, спасутся. Главное в случае столкновения — не убивать стражников! Они не какие-то головорезы в темной подворотне, и их убийство не сойдет с рук даже жителям Летающего города.

Продолжать дуэль станет невозможно. Да вроде как и незачем — взволнованные вашим совместным приключением, аспиранты профессора М. сами предложат

мир (и извинения) и даже помощь. Их тоже не более четырех человек, и ведущий может подобрать их научные специальности в зависимости от своих нужд.

Если наши герои уже успели пройти по линии **II: Наука страсти нежной**, то сержант Кемп им знаком. В этом случае все зависит от того, как прошло их общение. Если герои уговорили сержанта миром или сделали ему подарок, он запомнит их как в целом неплохих ребят. А значит, куда раньше прекратит преследование или согласится на меньшую взятку, а перейти к нападению сам даже и не попытается. Зато если герои прибегли к помощи его капитана, то сержант уже обозлен на них и будет более агрессивен. Денег же не возьмет вовсе: раньше надо было думать, теперь для него прищучить героев — дело принципа.

Если же раньше с сержантом Кемпом герои не встречались, то дуэль, напротив, наложит отпечаток на последующие события. Дали сержанту взятку у бегейнхофа? Тогда он и потом охотнее поговорит с ними (пусть и не бесплатно). Сбежали или, тем более, напали на стражников? В дальнейшем расследовании их ждет интересный сюрприз. А может, он ждет как раз сержанта, обнаружившего, что его годовая премия только что пришла к нему своими ногами.

Развязка

А1. Визит к Негоцианту

За глаза Негоцианта все называют по инициалам имен — Б. М. При встрече — господин Гаспар, а с недавних пор — барон Гаспар или господин барон. Биржевой игрок такого уровня будет известен всем героям, регулярно читающим в газетах что-то кроме новостей науки, а его дом (говоря прямо, его дворец) произведет впечатление даже на самых богатых из них.

Барон Гаспар — человек новой эпохи. В прошлом купец, сделавший многомиллионное состояние и получивший от императора титул, владелец небольшого морского и воздушного флота, биржевой игрок, за один совет которого многие готовы убить, в личном общении он производит довольно приятное впечатление. Гаспар вежлив и дружелюбен, даже если ему угрожают, чего делать, конечно, не стоит: дворец охраняют десятки слуг, а самого барона — пара опытных телохранителей.

Против героев он и правда ничего не имеет. Как, впрочем, и против профессора. И честно объяснит причины произошедшего. Некоторое время назад Гаспар был на приеме, который Его Величество давал представителям купечества. Император был в добром расположении духа, благосклонно выслушал прошение Гаспара о гильдейских

Рис. 16. Барон Б. М. Гаспар

делах и даже шутил. Однако в конце, глядя на барона, заметил, что сейчас страна как никогда нуждается в стабильном и спокойном развитии рынка. Это явно не было общим рассуждением — да государь и не расходует свое и чужое время на досужие банальности. Вернувшись к себе, Гаспар продолжал думать: что может угрожать безопасности имперского рынка ценных бумаг. Неурожаи? Политика на юге? И только следующим утром вспомнил о Флогистоновой компании. Это было наитие, но барон привык доверять наитиям, зная, что за ними скрывается не случайная догадка, а стремительный логический рывок.

Однако всякую теорию стоит проверить — и Негоциант отправился к Авантюристке. О ее успехах герои, скорее всего, уже будут знать, и Гаспар перейдет к

развязке. Коллапс биржи неизбежен, если сегодня профессор прочтет лекцию. Он начнет рассказ в 12, к 13 на бирже уже будут знать, что флогистона не существует, и к 18 часам, когда биржа закроется по правилам праздничных дней, паника уже охватит все торговые круги. Несколько дней паузы после этого в таком случае не улучшат, а ухудшат дело, взвинтят публику, и после открытия торгов начнется подлинная катастрофа, на которую и намекал император. И откуда Его Величеству известны такие вещи?

Но если лекцию — нет, даже не отменить, а перенести, отложить на несколько часов или на завтра... Да, тогда беды не случится. Паника, конечно, будет. И все же за несколько дней, которые пройдут до открытия биржи, власти — и купцы-воротилы, такие как Гаспар, — успеют разрешить ситуацию. Словом, Гаспар, конечно, отпустит профессора с героями. Одно дело — удерживать у себя в гостях насильно одного человека, перед которым барон, к тому же, чувствует себя виноватым, и совсем другое — устраивать побоище. Профессора сейчас приведут. А все, что может сделать Б. М. Гаспар, — просить героев поговорить с их учителем и убедить его отложить выступление. К просьбам самого барона профессор, увы, остался глух, и едва ли его можно за это обвинять...

Но тут как раз войдет сам профессор N., выбравшийся из своего комфортного заточения. (Далее см. В. **Возвращение в лабораторию**.)

A2. Полный провал

Крайне маловероятно, что героям во всех их ночных приключениях может настолько не повезти, но некоторые возможности есть. Напав на Шроккера в «Трех Призраках», на Авантюристку у нее дома или, тем более, на Негоцианта, герои практически гарантированно окажутся под надзором городской стражи. То же может произойти, если они попробуют угрожать сержанту Кемпу в участке или убьют кого-то из стражи в сцене дуэли.

Из-под этого надзора можно попытаться сбежать (дальнейшая игра станет сложнее, но не невозможной, а ведущий, без сомнения, сможет превратить эту историю в хорошее приключение). Но если это героям не удастся, то они окажутся заперты в городской тюрьме «до дальнейшего разбирательства», запланированного, разумеется, на послепраздничное время. Из тюрьмы в таком случае героев в 11:00 освободит профессор, чрезвычайно недовольный таким поворотом событий, но нуждающийся в ассистенте для лекции. Как он это сделал (надавил на какие-то рычаги? Дал взятку? Обаял дежурного капитана?), он, разумеется, не расскажет, как и о том, где он был и как оттуда спасся.

После этого момента сюжет переходит к развязке **В**. Возвращение в лабораторию, с той только разницей, что бутылочные мундиры встречают героев не у дома Негоцианта, а прямо перед воротами тюрьмы.

В. Возвращение в лабораторию

Итак, герои свободны? И да, и нет: Негоциант не задерживает профессора, но приключения продолжаются.

На выходе из дома Негоцианта героев уже будет ждать отряд солдат в бутылочных мундирах: морские пехотинцы, элитное подразделение императорского Флота.

Хотя отряд выглядит достаточно угрожающе (и действительно сомнет любое сопротивление героев без малейших сложностей), никакого вреда они не причинят. Офицер, командующий ими, выступит вперед и передаст профессору приглашение без промедления явиться к императору, который хочет лично услышать лекцию о флогистоне. Да, сегодня же, нет, сколько бы ни было времени на часах, это нельзя отложить, да, героям представят еду, одежду, покои, чтобы привести себя в порядок, да, всех на Летающем городе известят — уже известили! — о переносе, да, членам Университета вход будет открыт, да, время, возможно, будет перенесено, но такова воля государя.

Профессор не будет возражать: даже ему, при всей его политической неопытности, ясно, что воля императора — закон. Единственное, о чем он попросит, — собрать

инструменты и материалы для опыта, который он представит при дворе. Офицер предложит привезти инструменты, но тут профессор будет непреклонен. Никто, кроме него и его учеников, не притронется к лаборатории!

Офицер не будет спорить и только попросит поторопиться. По его приказу героям дадут карету (при необходимости с кучером), и профессора и его друзей отпустят со словами «не заставляйте Его Величество ждать».

Почти до самого конца поездка пройдет спокойно. Герои могут поворчать, если им хочется, обсудить друг с другом и профессором произошедшее. Но через некоторое время, уже подъезжая к лаборатории, обнаружат, что их преследует сразу несколько карет. Одна из них норовит врезаться в карету героев. Если на козлах сидит один из них, он может придумать что-то или поучаствовать в своеобразной гонке на каретах и затормозить у дверей лаборатории спокойно. Если нет, то произойдет столкновение, и на улице перед лабораторией герои вынуждены будут спешно покинуть разбитую карету — хорошо еще, что без серьезных травм.

C. Финальная схватка

Там, во дворе лаборатории — и в ней самой, если герои догадаются забежать внутрь и запереться, — их и ждет последний серьезный бой нашей истории. Но в этот раз уже действительно непростой.

Глава Флогистоновой компании, граф Дроннинген здорово рассержен на профессора, уже успел сложить два и два, а о вмешательстве в эту историю императора пока не знает. Он отлично понимает, что если в День всех зимних святых лекция будет прочитана, компания обанкротится, а сам он из влиятельного придворного и коммерсанта превратится в объект всеобщих насмешек. Майор Месман не сумел решить эту задачу. Что же, значит, графу придется все делать самому.

Дроннинген собирает для финального удара серьезную силу. Он понимает, что времени в запасе будет немного, а значит, лучше всего взять много людей и действовать решительно. Помимо самого графа, в налете будет участвовать нанятая им шайка бандитов из пары десятков человек. Если герои к этому моменту еще не разобрались так или иначе с Руландом, Тимом и Месманом, то все трое будут сопровождать графа.

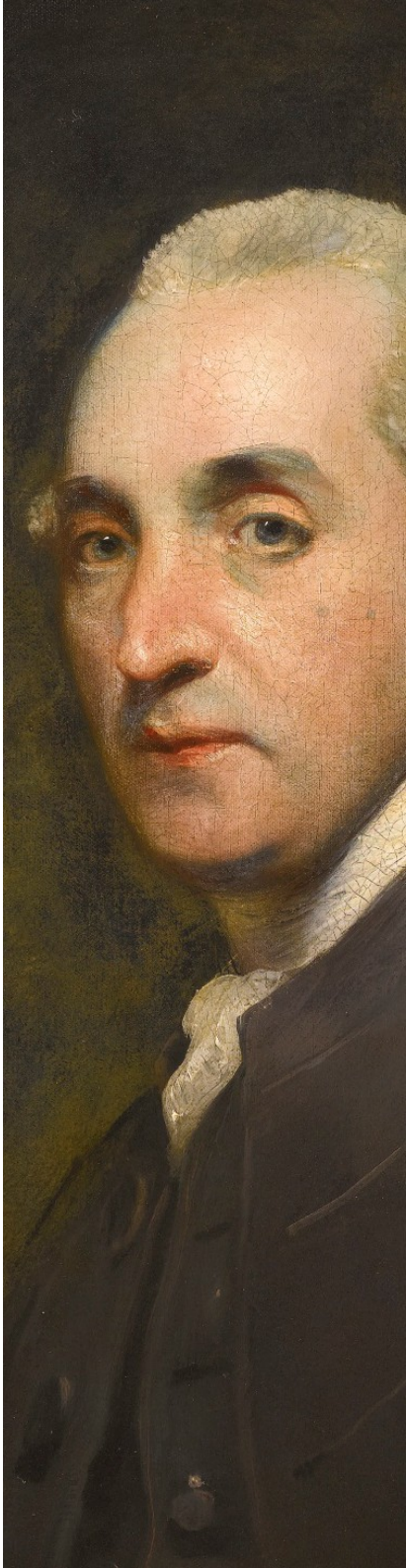


Рис. 17. Граф Дроннинген

С другой стороны, и героям на помощь тоже могут прийти друзья. Все зависит от того, как они поступали раньше.

1. Разумеется, старый боцман-сторож на месте, и если герои не были с ним слишком суровы, постарается искупить свою вину. Поможет и мальчишка Хендрик.

2. Если герои не сделали ничего скверного с машиной Беккера и поговорили с ним, он атакует врагов с воздуха.

3. Если дуэль состоялась и герои повели себя на ней достойно, ученики М. могут прискакать им на помощь.

4. Авантюристка, графиня Моркар, все еще взволнованная судьбой профессора, может возникнуть тут же на самобеглой коляске, хотя и без братьев Госсенс.

5. Наконец, если герои успели раньше послать за помощью на Летающий город, в лаборатории их могут ждать пара бойцов из секции защиты.

Задачи перебить всех атакующих у героев, конечно, нет, да и вряд ли это возможно. Достаточно запереться в лаборатории и продержаться там четверть часа — за это время на стрельбу и крики сбежится городская стража, и Дроннинген со своими людьми предпочтет ретироваться. Или отразить первую атаку, убив, ранив или обезоружив главарей. Это сам Дроннинген, Месман, Руланд и Тим, если они участвуют в бою, и Атаманша нанятой Дроннингеном шайки (об их манере боя см. в Приложении).

D. Во дворце

Подробно описывать лекцию, конечно, не стоит — вряд ли игроки на самом деле хотят прослушать полуторачасовой рассказ о флогистоне и кислотворе. Достаточно будет рассказать о ее начале: один из залов дворца, кафедра, специально организованная для профессора и несколько сюрреалистически смотрящаяся посреди барочных завитков, расставленные стулья, собирающаяся публика, в которой причудливо смешиваются студенты и придворные. Появляется, конечно, профессор М. со своими учениками (Беккер, если у героев с ним хорошие отношения, приветливо кивает им, а если они успели с ним поссориться — демонстративно игнорирует). Господин Гаспар. Господин Шроккер. Авантюристка приходит и садится в первом ряду. Его Величество появляется последним в сопровождении наследника и свиты, и сразу после этого лекция начинается.

После нее все присутствующие, конечно, приглашаются на праздничный бал: музыка, свечи, праздничные украшения. Если среди героев есть женщина, господин Шроккер («Порадуйте старика!») пригласит ее на мазурку и — на удивление —окажется блестящим танцором. Профессор тоже на балу и тоже танцует с графиней Моркар, и уже третий раз подряд. Кажется, романтическое свидание все же состоится.

За окном, между тем, уже совершенная ночь, возможно, вторая бессонная ночь для героев. Зажигают фонари. Летающий город смещается в сторону порта, но сегодня это не беда: в честь праздника поднимать задержавшихся студентов и профессоров на него будут и ночью.

Император произносит тост, поздравляя гостей с Днем всех зимних святых. Его Величество по-фантаврски лаконичен. Звенят бокалы, звучат поздравления, грохочет фейерверк, складывающийся за окном в затейливые картины. А потом — слаженный треск: это все в соответствии с традицией раскалывают раковины улиток. Для угощения во дворце эти раковины отполированы и покрыты золотой росписью, как завитки у колонн. Улитка одного из героев (ведущий решит, кому это важнее) оказывается счастливой, и, пока вокруг вновь звенят бокалы, на его ладонь выпадает золотая серьга с крупной жемчужиной.

Приключение закончено. Но сколько их еще впереди!

Приложения

Противники героев

В принципе практически со всем приключением герои могут справиться, не доставая шпаги из ножен. Непременно это должно случиться только в самом начале и в самом конце игры. Первый бой, стычку у входа в «Свинью и свиток» герои в действительности проиграть не могут. Если ведущий хочет, он может попросить игроков бросить кубики — скорее для антуража, потому что, во-первых, противники там для героев вовсе не опасны и, во-вторых, без победы в первой стычке история не начнется. А вот другие возможные бои — посерьезнее и посложнее.

Братья Госсенс, люди Авантюристки

Проблемой и благословением героев является тот факт, что братья Госсенс — известные в тенях Санта-Клавдии профессионалы. С одной стороны — они оба люди с очень солидным боевым опытом, умелые фехтовальщики и почти обязательно имеют при себе пистолеты. С другой — они искренне постараются не покалечить оппонента, не зацепить гражданских, а в невыгодной ситуации сдадутся без сюрпризов. Они понимают, что им в городе еще жить и ра-

ботать, а каждый выживший оппонент в новом деле может стать союзником.

Модификатор в сюжетном бою для каждого — +4 (опытный фехтовальщик) и +2 (кинжал у одного, метательный нож у другого); в случае боя в доме Авантюристки и боя всерьез могут появиться и +6 (пистолеты).

Авантюристка

Вряд ли героям доведется с ней драться, так что у них куда больше шансов заметить голубой карбункул (ярко сверкающий голубой камень чуть поменьше горошины) на ее шее, чем четырехствольный пистолет в ее рукаве. Пистолет, однако, имеется, и если что, Моркар не постесняется ни угрожать им, ни пустить его в ход. А в серьезном бою достанет и стилет.

Модификатор в сюжетном бою — +6 (пистолет, пока не будут истрачены все четыре пули).

Майор Месман

Основная проблема с Месманом — вовсе не его пехотная шпага. Он владеет ей неплохо, но многажды хуже, скажем, героя из секции защиты. Месман — стрелок, притом не столько точный (какая точность без магического пистолета, при его-то доходах?), сколько быстрый. Разобраться с Месманом успешно — значит, скорее всего, проявить инициативу. Неприятный бонус: пистолета у него два.

Модификатор в сюжетном бою — +6 (пистолет) и снова +6 (второй!), да еще +3 (опытный солдат). Если пистолеты разряжены, бонусы от них пропадают.

Тощий Тим и Толстый Руланд

В боевом плане эти двое — очевидные каторжане. Шпаг у них вы, вероятнее всего, не увидите, а вот артиллерийские тесаки на поясах найдутся — они коротки, но из-за утяжеленности их непросто парировать. Кроме того, Руланд имеет при себе кистень на длинной цепочке, которым при удаче может оглушить оппонента, а Тим — припрятанную под ремнем заточку, которой неприятно удивит невнимательного при обыске героя.

Модификатор в сюжетном бою — +3 у Руланда (кистень), +2 у Тима (заточка, но в обычном бою он ее не использует). Да еще у обоих +3 (опытные головорезы).

Лаборант Беккер

Такой же выученик Летающего города, как и герои, Беккер недурно владеет шпагой — пожалуй, получше среднего члена Универсидаде, хотя и не гениально. В спонтанном бою он проявит еще и чудеса ловкости: Беккер отлично прыгает, ловок и физически крепок. Полетайте с его, и вы будете не хуже.

Модификатор в сюжетном бою — +3 (хороший фехтовальщик).

Атаманша

Глава шайки, нанятой Дроннингеном для финального боя, мощная и агрессивная — не самый опасный, но все же и не шуточный противник. Помимо сабли, в бою она пустит в ход и нож.

Модификатор в сюжетном бою — +1 (физическая сила) и +2 (нож).

Граф Дроннинген

Скорее всего, последний противник, с которым придется сразиться героям (и единственный, боя с которым практически невозможно избежать). Дроннинген не юноша, но и не старик. Он достаточно крепок, подтянут и, как большинство аристократов, с детства учился владеть шпагой. Что делает его еще более опасным противником, как и многие выпускники Шаппенбруга, лучшего старого университета империи, граф немного владеет магией. А значит, может преподнести героям пару сюрпризов.

Модификатор в сюжетном бою — +2 (умеет фехтовать) и еще +2 (маг).

Сложность второстепенных боев

Обычный отряд стражи — **8**

Он же во главе с разозленным сержантом Кемпом — **9**

Драка в «Голове амрийца» — **9** Бой с людьми Мориса — **9**

Бой с «бутылочными мундирами» — **10**

Стражников, бандитов или морских пехотинцев будет достаточно, чтобы пришлось по несколько на каждого из героев, так что и сложность эту должен будет перебросить (с учетом соответствующих модификаторов) каждый из них.

Средства и вещи

В начале истории герои находятся на поверхности, в Санта-Клавдии. Между тем живут они наверху, в Летающем городе, куда можно попасть только при помощи воздушного шара. Такие шары действительно существуют. Они поднимаются и опускаются каждые полчаса — но только с 5:30 утра. До этого времени у героев, таким образом, вряд ли будет возможность попасть к себе домой. Естественно, ночью не работают и банки, хотя некоторые магазины в предпраздничную ночь открыты, а на площадях можно купить еду, игрушки и мелкие сувениры.

На практике это значит, что большую часть своего расследования герои будут ограничены в деньгах. Насколько? Это зависит от решения игроков.

А. Что у героев есть с собой?

Безусловно, у всякого героя в начале истории может быть при себе:

1. полный комплект одежды от сапогов и шляпы до перевязи и носового платка,

2. трость (длинные трости в моде),

3. шпага, рапира или кинжал (члены Универсидаде имеют право их носить),

4. необходимые медицинские средства: очки, протезы, болеутоляющие и прочее в зависимости от того, в чем именно героя подводит здоровье,

5. перчатки для лабораторной работы (совсем не по последней моде, зато защитят от кислоты или ожога),

6. стальное кольцо члена Универсидаде,

7. простые карманные часы.

Кроме того, у некоторых героев, в зависимости от их специализации и происхождения, может быть что-то еще — вещи, без которых их невозможно представить. Доктор может взять с собой набор простых инструментов. Боец секции защиты — двуствольный пистолет. Аристократу не обойтись без драгоценного кольца с печаткой. Курильщик захватит с собой табак, дамский угодник — нюхательные соли, верующий — символ Трех богов (треугольник на цепочке на шее) или Великой богини (мешочек с молитвой, написанной на кусочке пергамента).

В. Деньги

Помимо этого, у героя есть с собой вещей на 200 серебряных гульденов, которые игрок может выбрать из списка или придумать сам, согласовав их цену с ведущим. Остав-

шиеся свободными деньги лежат в кошельке героя серебром и медью. Что это могут быть за вещи?

Комплект парадно-выходной одежды для бала или приема — 70 гульденов

Серебряное украшение (кольцо, брошь, серьги и т. д.) — 10-15 гульденов

Золотое украшение — 20-30 гульденов

Украшение из семейных реликвий — 170 гульденов

Дорогие часы (с секундной стрелкой!) — 80 гульденов

Карманный пистолет (действительно в кармане или в трости) — 100 гульденов

Кинжал (если обычно герой носит только шпагу) — 25 гульденов

Курительная трубка — 5-10 гульденов

Музыкальный инструмент (простая скрипка, флейта, гитара) — от 30 гульденов и выше

Альбом для рисования и грифель — 5 гульденов

Разумеется, ограничиваться этим списком не нужно. Ведущий и игроки могут добавлять к нему все, что придет им в голову.

С. Что с собой у автоматона?

В отличие от других героев, автоматон вовсе не имеет при себе денег и не носит с собой лишних вещей. Однако он

укомплектован некоторым количеством манипуляторов и предметов, нужных в работе.

Всего манипуляторов у автоматона может быть шесть. Два из них должны быть непременно должны быть простыми трехпальцевыми — это ближайший аналог руки. Остальные четыре игрок может выбрать из списка ниже или придумать самостоятельно.

A. Молоток (для сбора геологических образцов, которые исследует профессор; нечто среднее между маленьким молотком и киркой)

B. Термометр (довольно сложного устройства; не для людей, а для химических веществ)

C. Свавелминская банка (сама она внутри автоматона, но манипулятор проводит наружу из нее электрический разряд, иногда нужный для экспериментов; человека он не убьет, но напугает и обескуражит)

D. Манипулятор для тонких взаимодействий (помогает чистить пробирки, чинить самого себя и сложные механизмы или, скажем, вскрывать замки)

E. Длинный манипулятор (такой же точно, как обычный трехпальцевый, но раскладывается на пять шагов длиной; незаменимо в лаборатории!)

F. Увеличительные линзы (набор из шести линз с разной степенью увеличения на гибком манипуляторе: удобно, когда микроскопа нет под рукой)

G. Инжектор (вроде большого шприца без иголки — для набора практически любых жидкостей)

H. Клинок (нет, он нужен не для лабораторных нужд, а именно для вот этого самого: ткнуть им во врага профессора; Тагарела защитник!)

Напомним, что ног у автоматона нет. Он перемещается при помощи системы колес, скрытых под корпусом, стальные пластины которого достают почти до земли. Автоматон не очень быстрая штука: ездит он самое большее со скоростью человека, бегущего трусцой, а по лестницам поднимается медленно и только если они достаточно пологие. Зато он может крутиться вокруг своей оси. И взорваться по собственному решению в любой момент. Но мы надеемся, что не придется!

D. Примеры бытовых расходов

В гульденах (Г.) и пеннингах (1/12 гульдена, П.)

Поездка на извозчике — 1 Г. на короткие расстояния, 3 Г. — на другой конец города

Поездка на извозчике, который гонит как сумасшедший, — умножаем сумму выше на три

Аренда лошади на сутки — 10 Г. и залог 100 Г.

Кусок хлеба — 1 П. Кувшин молока — 6 П.

Яблоко в карамели — 3–4 П. Банан — 1 П.

Стакан вина на уличной лотке — 3–4 пеннинга

Десяток улиток на улице — 6 пеннингов (одна с предсказанием!)

Чашка какао в шоколатерии средней руки — от 6 П. до 1 Г.

Она же в «Северных напевах» — 3 Г. Но какой это шоколад!

Обед в харчевне (в «Свинье и свистке» большинство героев накормят в кредит) — 2 Г. с доставкой, полтора Г. на месте

Бутылка обычного вина — 1–2 Г.

Бутылка вина, приличного для аристократа, — 10 Г. и выше

Бутылка рома — 1,5 Г. за обычный ром, по мере повышения качества рома растет и цена

Е. Взятки

Некоторые моменты расследования можно ускорить, раздавая деньги. Сколько придется давать?

Мальчишке на улице, лоточнику, припоминающему проехавшую карету, слуге в шоколатерии хватит и нескольких пеннингов.

Стражнику на улице, заметившему героя за чем-то не вполне законным (скажем, забирающимся на крышу) — пары гульденов.

Управляющему в клубе «Три призрака» хватит 5 гульденов, хорошей сигары или хорошего отношения.

Сержанту стражи Кемпу за сведения придется отдать уже 10 гульденов, а еще лучше — бутылку белого вина на ту

же сумму. И 20 или 25 гульденов — чтобы он отпустил дуэлянтов (тут уже деньгами, потому что сержанту нужно будет поделиться с другими стражниками).

Рудольфу Пьянарю, чтобы он согласился сотрудничать с героями, придется отдать не меньше 50 гульденов, а запросит он и всю сотню. Впрочем, он охотно возьмет и какой-нибудь предмет примерно той же стоимости (и даже в ответ в такой ситуации подарит бутылку вина — как-никак скоро День всех зимних святых!).

Морис, один из воротил преступного мира, выдаст Руланда и Тима самое меньшее за 500 гульденов. Примет он, разумеется, только наличные, которые герои вряд ли смогут ему дать, либо очевидно дорогие предметы на сумму, превышающую полтысячи гульденов. Ну или сведения — тут уже все зависит от того, что ему предложат.

Сами **Руланд и Тим** будут куда более сговорчивы. Им хватит и по 25 гульденов на брата, чтобы выдать Месмана.

Наконец, **майор Месман** согласиться сдать своего нанимателя не меньше чем за 1000 гульденов. Недешево! Но на эти деньги он собирается купить себе домик на острове Вёлеланд, а это, знаете ли, требует расходов.

Братья Госсенс, даже если их удастся поймать, денег не возьмут — контракт с Авантюристкой им дороже, хотя предложение воспримут нормально: все тут деловые люди.

И, конечно, не стоит предлагать денег коллегам по Университету (обидятся), Авантюристке (рассмеется), господину Шроккеру или Негоцианту (они сочтут героев идиотами и будут правы) и госпоже Бринк (как вам не совестно, молодые люди!).

F. Что, если у героев есть воздушный шар?

Это маловероятно, но гипотетически один из героев может оказаться аэростьером, в распоряжении у которого есть воздушный шар или летающая машина. Идеально было бы, чтобы эти вещи остались в его лаборатории наверху, чтобы не нарушать герметичность сюжета. Но все равно, конечно, эта герметичность нарушится, если герои найдут Морчего F7/12 (см. выше). В таком случае финансовый фактор, возможно, перестанет их сильно ограничивать (хотя 500 или 1000 гульденов тоже есть совсем не у всякого аспиранта). И не беда! И без него история останется интересной, особенно если ведущий сделает персонажей менее сговорчивыми.

G. Что, если один из них — аристократ?

Аналогично. Конечно, в таком случае герои вряд ли будут ограничены в деньгах и снаряжении — у аристократа в Санта-Клавдии будет целый особняк (если, конечно, это не провинциальный дворянин). И все же это не решает всех проблем.

Во-первых, привлечь для решения своих проблем слуг аристократа у героев не выйдет: на носу День всех зимних святых, и слуги, конечно, распущены по домам. В особняке остается старый дворецкий (он хоть сейчас готов сражаться за господина, вот только захватит палку, без которой ему сложно ходить) и ночной сторож (если герои смогут его разбудить).

Во-вторых, даже у аристократа дома не может лежать тысяча гульденов звонкой монетой. Кто вообще носит с собой деньги мешками? Цивилизованные люди выписывают чеки. Конечно, деньги есть в банке — вот только банк закрыт до 10 утра.

В-третьих, конечно, в доме найдется немало ценных предметов. У молодого аристократа, однако, может быть и еще один сдерживающий фактор: родители, которым может не понравиться мысль о том, что родовые доспехи и картины старых мастеров выносят из дома не спросясь.

Зато в двух отношениях жизнь героев может здорово упроститься. Во-первых, в конюшне аристократа могут найтись лошади для всех, кроме, конечно, автоматона. Во-вторых, у него может быть охотничья собака с острым нюхом. Правда, на улице сегодня так много запахов, что идти по следу ей будет сложновато, и все же иногда это может и пригодиться.

Сложные роли

Еще пара примеров ролей, которые вряд ли подойдут для новичков, но могут заинтересовать тех, кто хорошо ориентируется в мире Фантаврской и Лавикандской империи, наших старых читателей.

Друг снизу

Далеко не все люди в компании, состоявшей преимущественно из студентов и аспирантов профессора N., непосредственно связаны с Универсидаде. По крайней мере, пока. Но разве дружба всегда зависит от таких формальностей? Главное, что они стремятся оказаться на Летающем городе в качестве студентов — а остальное приложится.

Авантюрист в отставке

Вы знаете, с какой стороны браться за шпагу и как стрелять в человека из всего стреляющего. Возможно даже, вы успели покомандовать отрядом наемников. Надоело.

Карьера ученого влечет вас гораздо больше. Во-первых, это интересно, во-вторых, ученых реже пытаются убить! Ладно, просто интересно.

Теоретик в поисках покоя

Вы лучше многих знаете, что не бывает науки вне политики. Даже в старом имперском университете, Шаппенбруге, ученый вашего профиля находится под присмотром властей. Но может, в Универсидаде получится заняться теорией магии спокойно? N. привлекал вас к исследованиям. Что, если это — ваша ступенька наверх?

Плюсы: Военный опыт и выучку нельзя ни пропить, ни потерять, работая в лаборатории. Вы еще не светило наук, но драться умеете, и шпага при вас всегда.

Минусы: Ваше прошлое тоже при вас. Скажите, кто не любит вас больше — местная стража или местные бандиты? Серьезно: скажите об этом ведущему.

Плюсы: Вы крупный теоретик магии. И не очень крупный практик. Но все же практик.

Минусы: Сын герцога и молодой ученый из Шаппенбруга? Скажем, с нормальными людьми в последние годы вы общались мало. Но деньги помогают! Кстати, это пеннинг или двойной гульден?

Друг из-за моря

В Университаде традиционно мало студентов из-за пределов Фантаврии, никак не более 10%. Мало? Возможно. Вот только это означает, что в каждой группе есть один такой.

Санта-Клавдия для него вдвойне чужая земля, да и на самом Летающем городе ему еще предстоит пообвыкнуться. Но обычно иностранные студенты на диво активны. Может быть, потому что жаждут утвердить свой статус? Выбора у них, если подумать, все равно нет.

Уолшец

Огромный мужчина, потомственный уолшский рыцарь, всегда имеющий при себе меч и готовность пустить его в ход против целого отряда. В родных нагорьях к насилию переходили быстрее, чем на Летающем городе.

Плюсы: Как ваш отец, дед, прадед и далее до времен мифических королей, вы одним своим видом производите впечатление на подлый люд. Дело в аристократизме! (Нет. Просто вы выше и шире в плечах, чем любой из местных. И не расстаетесь с мечом.)

Минусы: За полгода в столице мира вы еще не пообтесались. Ваша учтивость тут выглядит провинциальной для одних и старомодно-милой для других.

Амритянка

Гражданка любого из полисов Северного Амра твердо знает — на родину она не вернется. Ко всем чертям, там ее попросту продадут замуж. Здесь, наверху, ее считают не только женщиной, но и человеком, и это стоит риска не меньше, чем кружева математики. Конечно, внизу добрые йонкеры не в восторге от женщины, занятой чем-то кроме вышивания — и петь под лютню приходится только перед понимающей аудиторией. Зато своих.

Плюсы: Ваши свободомыслящие друзья и подруги — интересные люди с широкими связями. И они вам верят.

Минусы: Большинство местных вас осуждает. Равно за лютню и за бронзовую кожу.

Хронология событий

Вторник

24:51 — Госпожа Бринк впервые замечает «Морчего» над своим районом

32:00 — Начало заседания на химическом факультете Университетаде, на котором присутствовали профессора N. и M., Беккер и по крайней мере один из героев, «правая рука» профессора N.

33:00 — Майор Месман приходит к Сторожу, подкупает его и проникает в лабораторию

33:34 — Месман выходит из лаборатории, садится на извозчика и уезжает. Авантюристка и Мальчишка Хендрик следуют за ним

34:10 — Месман, а за ним Авантюристка и Хендрик приезжают к «Трем призракам»

34:29 — Портье «Трех призраков» замечает Авантюристку

34:31 — Авантюристка целует Шроккера в лысину

34:35 — Авантюристка выпрыгивает из окна «Трех призраков» к Хендрику

Среда

14:30 — Майор Месман получает письмо с приказом об убийстве профессора от Дроннингена

27:14 — Госпожа Бринк вторично замечает «Морчего» над своим районом

Четверг

Около **19 или 20 часов**, после обеда, если им не изменяет память, Тим и Руланд получают письмо Месмана

27:00 — Последнее время, когда кто-то из героев мог видеть профессора в лаборатории

31:00 — Тим и Руланд подходят к лаборатории профессора

31:10 — Авантюристка приходит в шоколатерию «Северные напевы»

31:28 — Профессор выходит из лаборатории и садится на извозчика. Руланд и Тим следуют за ним

31:38 — Беккер на «Морчего» садится рядом с лабораторией и проникает в нее

32:00 — Профессор приходит в шоколатерию «Северные напевы»

32:20 — Беккер выходит из лаборатории и пару часов бесцельно шатается по городу

32:42 — Профессора выводят из шоколатерии «Северные напевы»

32:50 — Руланд и Тим вламываются в шоколатерию

33:02 — Сержант Кемп проводит воспитательную беседу с Руландом и Тимом

34:20 — Беккер приходит в «Свинью и свисток», где уже пьют его товарищи

35:22 — Нападение на «правую руку» профессора N. перед таверной «Свинья и свисток». Начало приключения

Ночь на День всех зимних святых — основное действие игры

01:00 — Самобеглая коляска с братьями Госсенс, не дождавшись на площади Фисплейн увальней с похищенным учеником профессора, уезжает

Около **03:00** — Пьянка в «Голове амрийца» переходит в повальный сон

05:00 — Дуэль у бегейнхофа святой Констанции

05:30 — Начинают работать первые подъемники на летающий город. После этого они ходят каждые полчаса. Беккер на первом же шаре поднимается к профессору М. и остается наверху часа три

День всех зимних святых, пятница

10:00 — Авантюристка выезжает к Негоцианту

10:00 — Майор Месман, если Дроннинген еще не мобилизовал его для своего нападения, ждет Тима и Руланда у черного входа в «Три призрака». Не дождавшись их, он спешно уезжает к Дроннингену

10:30 — Самое позднее время, когда профессор может сбежать от Негоцианта и сделает это, даже если герои не доберутся до него

12:00 — Запланированная лекция профессора N. в Актовом зале Летающего города

18:00 — Конец биржевых торгов

19:00 — Лекция в Стагспарке, императорском дворце в Санта-Клавдии

22:00 — Начало бала во дворце

26:00 — Фейерверки и конец приключения

Письма

Те же письма, подготовленные таким образом, чтобы ведущий мог раздать их игрокам, вы можете найти на нашем сайте Lavikandia.ru

Письмо влюбленной

Прежде чем предаться, мингер, — не знаю уж как сказать: радости или необходимости писать вам, — я хочу умолять вас выслушать меня. Я сознаю, что нуждаюсь в снисхождении, раз осмеливаюсь открыть вам свои чувства. Если бы я стремилась лишь оправдать их, снисхождение было бы мне не нужно. Что же я, в сущности, собираюсь сделать, как не показать вам деяние ваших же рук? И что еще могу я сказать вам, кроме того, что уже сказали мои взгляды, мое

смущение, все мое поведение и даже молчание? И почему бы стали вы на меня гневаться из-за чувства, вами же самим внушенного? Истоки его в вас, и, значит, оно достойно быть вам открытым.

Но, даже не зная за собой вины, можно быть несчастной, и такова участь, ожидающая меня, если вы отвергнете мое признание. Оно — первое, на которое решилось мое сердце. Не будь вас, я была бы если не счастлива, то спокойна. Но я вас увидела.

Покой оставил меня, а в счастье я не уверена. Ах, скажите одно только слово, и вы станете творцом моего счастья. Но прежде чем произнести что бы то ни было, подумайте, что и сделать меня окончательно несчастной тоже может одно лишь слово. Так будьте же судьей моей судьбы. От вас зависит, стану ли я навеки счастлива или несчастлива.

Кончаю тем, с чего начала: умоляю о снисхождении. Я просила вас выслушать меня. Осмелюсь на большее: прошу об ответе. Отказать в этом значило бы внушить мне мысль, что вы оскорблены, а я — опозорена. Но если вам небезразлична моя судьба и мое чувство, приезжайте сегодня к 32 часам в шоколатерию «Северные напевы» и спросите об отдельном кабинете, заказанном на имя госпожи Петерс. Пусть это не мое имя, но оно послужит для нас паролем.

С замиранием сердца ожидающая встречи,

Влюбленная

Письмо майора Месмана головорезам

Добрые йонкеры Руланд и Тим!

Ваша стойкость и ваше мужество вызывают наше восхищение. Не болейте душой за свои дела. Настоящим мы торжественно предлагаем вам из своих денежных запасов эти 500 гульденов, а когда замысел наш удастся, добавим и еще 500.

Этим письмом обращаем мы ваше внимание на этакую чуму, бродящую в потемках. Профессор N. из прискорбно летающего города не имеет уважения к уважаемым людям и к завтрашнему утру обязан последний раз покаяться в своих заблуждениях.

Все, что покойный оставит по себе, может стать вашим наследством, кроме только писем, которые надлежит в 10 утра передать нашей персоне, получив в обмен оговоренное, у черного входа клуба «Три призрака».

Ваш друг, майор Месман

Письмо графа Дроннингена Месману

Майор!

Без дыма дело не обойдется. Никакие милости недопустимы. Значение дела выше вашего разумения. Немедленно прекратите жизнь профессора N., не думая о расходах. Устройте дело так, как умеете. Обстоятельства — не мое дело. Нужен только успех. Иначе боги и сам Император

раздерут ваше низкое тело, понимаете вы это, осел Трех?! В противном случае награда будет. И будет необычной. Выполнять, я жду только успеха, с остальным и не тащитесь на мое крыльцо, ясно это вам?!

Владелец вашего благополучия, граф Дроннинген.

Все иллюстрации, использованные выше, (за исключением наброска да Винчи на рис. 12) были созданы в XVIII веке и являются общественным достоянием.
Приключение распространяется по лицензии CC Attribution Non-Commercial Share Alike

Оглавление

Кто, зачем и почему?.....4

Герои истории.....5
Предыстория.....13
Завязка.....18

Пути расследования.....20

Путь I: Странная коляска.....21
Путь II: Наука страсти нежной.....26
Путь III: Кто будет сторожить сторожей?.....40
Путь IV: Летучая мышь.....52

Рандеву с Авантюристкой.....60

Вариативный профессор.....67

Дуэль.....69

Развязка.....73

Приложения.....83

Противники героев.....83
Средства и вещи.....87
Сложные роли.....96
Хронология событий.....99
Письма.....102