

**ПРОФЕССОР,
ЛЕТАЮЩИЙ
ГОРОД
ПАДАЕТ!**



Сергей Вейс, Алиса Касиляускайте,
Константин Михайлов, Анастасия Шевелева

Профессор, летающий город падает!

Словесная ролевая игра

Иллюстрации Ирины Кузьминовой

Карта Андрея Макарова

Москва, 2015

— А вот и труды Академии наук в
восьмидесяти томах! — воскликнул
Мартен. — Возможно, в них найдется
кое-что разумное.

Вольтер, «Кандид, или Оптимизм»

ВСТУПЛЕНИЕ, в котором впервые появляется летающий остров

В вечерние часы, когда его тень накрывает нищие кварталы Шаббердорпа, аэроостры уводят остров на Юг. Там, над бухтой Санта-Клавдии, он и парит до утра.

Двадцать лет тому назад далекая республика Тейн проиграла кровопролитную и жестокую войну за независимость и пала под ударами лавикандских войск. В последние дни войны тейнское сообщество ученых, Универсиаде, сумело совершить величайший научный подвиг в истории мира и поднять в воздух старинный город, в котором были расположены важнейшие лаборатории, библиотеки и архивы. Словом, все, что нужно, чтоб тейнская система образования и науки продолжила существовать даже тогда, когда сама республика прекратила свое существование.

Наука, да и вообще цивилизация этого мира, едва достигла уровня конца XVIII века. Еще не известен паровой двигатель, общество разделено на сословия, строятся первые финансовые пирамиды, шпионаж переплетен с придворными интригами, а воля правителя может быть важнее желаний миллионов. Но летающий остров ученых стоит выше всего этого. И не только на полторы тысячи реальных футов, но и в переносном смысле. Остров — центр прогресса, а вы — один из его слуг.

Увы, теоретические изыскания нередко оказываются слишком тесно связаны с политическими тайнами, а для защиты будущего науки приходится братья за шпагу. Готовьтесь не только к открытиям, но и к приключениям. Мы предлагаем вам сыграть в роман плаща и шпаги — но с учеными в качестве главных героев. Представьте, что «считавший как Архимед» д'Артаньян стал математиком, Арамис — историком Церкви, капитан Блад — теоретиком медицины, а Паганель — известным фехтовальщиком. Все они могли бы работать лаборантами Универсиаде.

После трех лет воздушных скитаний ученые Универсиаде сумели заключить договор с Фантаврской империей, богатейшим и наиболее

научно развитым (после них самих) государством мира. Они получили право остановить свой остров над столицей империи, гарантии безопасности и невмешательства во внутренние дела. Взамен они обещали обучать в своих колледжах фантаврских студентов и предоставить империи часть своих механических устройств — дирижабли, само-движущиеся «автоматоны» и множество других удивительных изобретений.

С тех пор прошло 17 лет. Мир изменился. Но летающий город, который теперь называют просто «Универсидаде», все так же висит над Санта-Клавдией. Одни считают его чудом света, другие — главным научным центром мира, третьи — опасностью для всех.

ГЛАВА ПЕРВАЯ, в которой перед читателем предстает мир с высоты птичьего полета

Простые фантавры мало что знают о летающем городе. Мало кто из них бывал наверху. Но студенты и лаборанты Универсиаде, напротив, часто спускаются Санта-Клавдию, а многие и выросли в империи. Скажем поэтому несколько слов о мире внизу.

Полторы тысячи футов вниз

Фантавская империя, давшая приют ученым, — богатое и сильное государство, расположенное на экваторе своего мира. Ее корабли подчинили себе окрестные моря, экономика страны на взлете. В империи полным ходом идут научная и промышленная революции, напоминающие события земных XVII и XVIII веков. Законы Ньютона («Граса») уже известны, но пока не всем, микробы известны — но пока никто не знает, что они могут вызывать болезни. Гелиоцентризм известен любому образованному человеку, но необразованные верят в геоцентризм. Наука, однако, уже порождает технологию. Строятся фабрики со сложными станками, на воду спускают гигантские корабли, а первые опыты с гальваническим электричеством собирают полные залы любопытных. Магия и механика позволяют и без парового двигателя добиваться удивительных результатов — от дирижаблей до заводных самобеглых колясок.

Во главе этого государства уже девять столетий стоит император Михель II. Но общество эволюционирует, и Михель, четыреста лет назад еще бывший средневековым деспотом, сегодня — конституционный монарх, вынужденный покоряться воле парламента, Генеральных штатов. Борьба политических партий — консервативных аристократов Кавалеров и поддерживающих буржуазию Риторов, — играет в жизни страны не меньшую роль, чем придворные интриги и воля монарха.

В отличие от большинства стран своего мира, Фантаврия может

быть названа достаточно свободной, демократичной и веротерпимой. По крайней мере в ней выбирают парламент и не казнят за ереси. Но от этого империя не становится мирной и гармоничной. Напротив, религиозные диссиденты, рабочие механизированных мануфактур и бедняки сплошь и рядом бунтуют против местной аристократии и верхушки буржуазии, давно уже слившихся в единый класс «йонкеров». Одни считают, что быть настоящим йонкером значит быть человеком идеального воспитания, вежливости и ответственности. Другие — что это значит быть богатым бездельником. Отчасти верны обе позиции. Среди студентов Универсиаде в последние десять лет появилось немало йонкеров: может быть, и вы один из них?

Ни император, ни генеральные штаты, ни всеильные Армия и Флот, вечно конфликтующие друг с другом, не могут прямо вмешиваться в дела Универсиаде. Но информированные люди знают, что соглашение с летающим городом — дело рук Флота и риторов, а Армия и кавалеры относятся к нему насторожено. Что, конечно, не мешает детям влиятельных кавалеров учиться в колледжах над столицей, а офицерам штаба проходить там переподготовку.

Традиционные технологии самой Фантавии во многом основаны на магии, которая считается занятием для йонкеров: ей учат в университетах наравне с богословием и правом. В Универсиаде магия изучается мало. Один из важных вопросов будущего науки — будут ли дирижабли летать, а станки работать на магии или механизмах вроде часовых. Или, вернее, чего в них будет больше, потому что ни без того, ни без другого обойтись не выходит.

Еще одна проблема — позиция Церкви. Господствующий в империи культ Трех богов давно стал религией сухой и не слишком эмоциональной. жаждущие духовного перерождения находят себя в многочисленных диссидентских группах, а от священника культа Трех излишней веры никто не ждет. Но все же Церковь влиятельна. С магией она давно смирилась (как не смириться, если самому императору продлевают жизнь магией?). Но технология все еще вызывает у священников недоверие, подкрепленное популярностью среди ученых Универсиаде деизма, а то и откровенного атеизма.

Большинство ученых Универсиаде не слишком вникает в политику и религиозную жизнь Фантавии: и без того есть чем заняться. Но игроки, представляя себе культуру империи, могут ориентироваться на Нидерланды и Британию раннего нового времени: Золотой век голландской живописи смешать с Диккенсом и поперчить ньютоновской научной революцией.

Столица мира

Как бы мало вы ни интересовались Фантаврской империей в целом, столицу ее вы видели во всех видах (включая вид сверху).

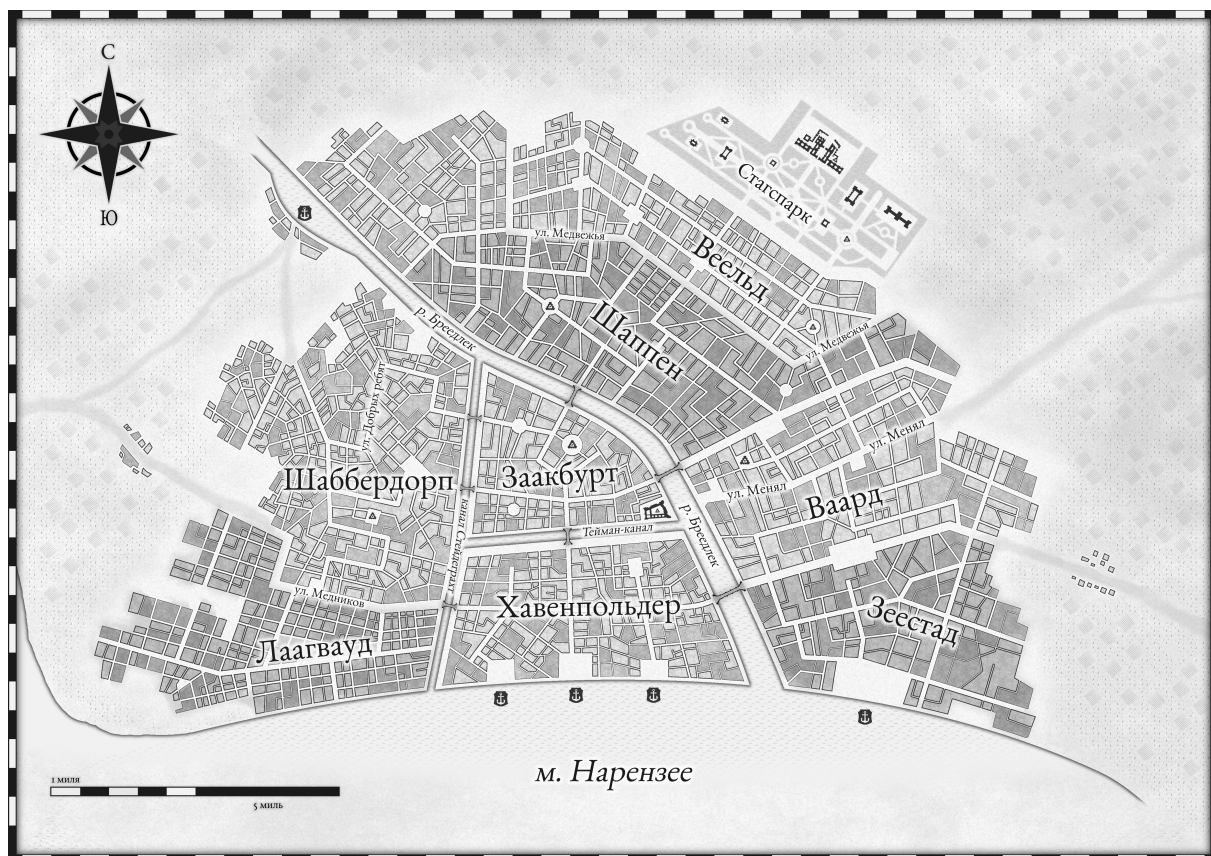
Санта-Клавдия с ее полутора миллионами жителей считается самым большим городом мира. Это неправда, и специалисты по Востоку могут долго и печально рассуждать о фантавроцентризме современной науки. Но как бы то ни было город это гигантский, густонаселенный и поражающий воображение.

Расположенная на берегу морского залива столица империи служит и её крупнейшим портом — как морским, так и воздушным, потому что концы империи уже больше столетия соединяют линии дирижаблей.

Рассеченный рекой Бреедлек и каналами, город делится на несколько больших зон. Чаще всего лаборантам приходится бывать в центральной части города, на искусственном острове Заакбурт — деловом центре города. Здесь расположены не только биржи и магазины, но и театры, лектории и концертные залы. Словом, это район приятный и безопасный.

Южнее, между каналом Стейдеграхт и рекой, а равно и на восточном ее берегу, находятся гигантские портовые кварталы, доки, имперские верфи, рыбные рынки и многочисленные ремесленные мастерские. Это беспокойные места, но члены Универсиаде нередко ходят в местные таверны. Если вы умеете и любите драться, вас сочтут здесь за своего — хотя в одиночку, особенно по ночам, здесь лучше не появляться: портовые банды непредсказуемы.

Гораздо более опасны для вашего героя западные кварталы. Собственно, для обычного местного жителя ничего особенного в них нет: это просто нищие кварталы. Чем дальше от центра, тем ниже тут уровень жизни. На юге трущобы переходят в вытянутый район Лаагвауд — средоточие мануфактур и фабрик, на которых рабочие трудятся по 22 из 36 часов местных суток. Но людям из Универсиаде бывать тут не стоит. Во-первых, потому, что богатых тут грабят без разбора. Во-вторых, именно на бедные кварталы падает днем тень летающего острова, что, ясно дело, нравится не всем И, в-третьих, рабочие часто недолюбливают ученых — без них не было бы станков, которые лишают работы одних и помещают в чудовищные условия других. Тем не менее — хотя бы ради тех же станков — иногда приходится спускаться и сюда.



Карту большего размера вы можете скачать на нашем сайте

Четвертая большая часть города — северо-восточная, поднимающаяся от низины к холмам. Тут действует обратное правило: чем дальше от центра, тем привилегированней и богаче жители. Ближе к центру, как и в аналогичных кварталах западной части, живут небогатые купцы, адвокаты, врачи и прочие люди, зарабатывающие на жизнь своим умом. Севернее — богатые купцы, за ними дворяне. А на самой северной границе города, выше всей остальной Санта-Клавдии, посреди знаменитого парка Стагспарк, одноименный императорский дворец.

Мало кто из лаборантов бывал на приеме императора, но в центре столицы, министерствах, а равно и в богатых домах на севере города они частые посетители. Ученых Универсиаде охотно приглашают на званые вечера и в салоны; с ними советуются городские врачи и ученые, не принадлежащие к сообществу. Наконец, летающему острову нужны продукты, лекарства, одежда, услуги юристов и ремесленников, нужны слуги, которые будут выполнять простую и не секретную работу. Для всего этого приходится спускаться в Санта-Клавдию самим, а кое-кого из ее жителей, наоборот, поднимать наверх.

Столица империи и, как говорят некоторые, столица мира (хотя амрийский Ир-Сафран и лавикандское Кос-тха-ни претендуют на тот же титул), город шумный, грязный и жаркий: как никак, стоит он лишь немногим севернее экватора. В нем нет смога и холодных туманов, но хватает угольной пыли (уголь используют на сталеплавильных фабриках и вообще везде, где нужно ровное пламя, включая и кухни), рыбной вони и ядовитых испарений. Текстильные фабрики и доки сбрасывают в воду отходы производства. Эпидемии в Санта-Клавдии — частое дело, а смертность, как и в любом крупном городе мира, всегда превышает рождаемость. Город растет только благодаря приезжим провинциалам. Мужчин тут больше, чем женщин (58% и 42% соответственно). Процвешают уличные банды в припортовых кварталах, проституция и грубые развлечения вроде кулачных поединков или петушиных боев.

Все это контрастирует не только с хорошо проветриваемым и чистым летающим островом, но и с кварталами среднего класса, живущего в рамках строгой трудовой этики культа Трех и, тем более, с богатыми и современными домами аристократов и йонкеров, где магомеханические предметы соседствуют с картинами и музыкальными инструментами. На севере и в центре города давно уже действует водопровод, но в бедных и портовых кварталах его либо нет, либо он заброшен и превратился в грязные колодцы и прибежище бродяг.

ГЛАВА ВТОРАЯ, в которой читатель видит летающий город изнутри

Выросли вы на летающем острове или попали на него впервые, став студентом, так или иначе, вы — его часть, и знаете его лучше, чем мир внизу. Мир — предмет и объект ваших исследований, но Универсидаде остается вашим домом.

Летающий остров

Вообще говоря, острова не летают, с недавних пор — за одним единственным исключением. Чтобы город, некогда называвшийся Велюминья, а ныне просто Универсидаде, поднялся в воздух и под изумленными взглядами двух армий улетел на северо-запад, понадобилось тридцать лет слаженной работы сотен людей, десятки мелких и крупных научных открытий, тонны сложнейших механизмов и полсотни магов. Точные сведения о том, как остров может летать, до сих пор держатся в секрете. Даже аэраторы, управляющие движением города, не знают всех деталей полностью, и только старшие механики, вероятно, смогут ответить на этот вопрос. Поэтому спускаться на землю им запрещено.

Но все отлично знают, что остров состоит из пяти своего рода этажей. В нижний, где расположены движущие механизмы, некоторые склады и оружейные, не пускают никого кроме механиков и стражи. На верхний уровень тоже попадают только избранные — аэраторы, профессура, руководство Универсидаде. Там находится центр управления островом, жилые апартаменты руководства, кабинеты ректоров и прочие места, к которым простым смертным хода нет.

Остальные три этажа — с террасами, маяками, садами и прочим — отведены для Универсидаде как такового. Тут и учебные кабинеты, и лаборатории, и порт дирижаблей, и больница, и столовые, и общежития студентов и лаборантов. Словом, все, что только нужно.

Верхняя палуба

Центр управления островом.
Кабинеты и апартаменты ректоров.
Личные комнаты канцлеров и профессуры.
Обсерватория и маяк (с отдельными входами).

Вторая палуба

Учебные помещения, кабинеты профессоров и лаборатории факультетов астрономии, ботаники, зоологии, метеорологии. Ботанический сад, вольеры редких животных. Общий молитвенный зал (он же – концертный). Зал для игры в мяч. Главная площадь. Комнаты преподавателей и лаборантов.

Третья палуба

Учебные помещения, кабинеты профессоров и лаборатории факультетов географии, инженерного дела и механики, математики, физики и магии, химии. Общежития студентов тех же факультетов. Актальный зал (он же – театр). Школа. Две столовые, магазины Порт дирижаблей.

Четвертая палуба

Учебные помещения, кабинеты профессоров и лаборатории факультетов геологии, истории, политэкономии, философии, языковедения, медицины. Общежития студентов тех же факультетов. Три столовые, таверна. Анатомический театр. Госпиталь.

Машинное отделение

(насколько вам известно)

Механизмы Летящего острова. Склады. Оружейные. Помещения Секции защиты. Нижняя обсерватория.

Универсиаде — это действительно целый город, и на нем есть все, что нужно нормальному городу. Кроме, разве что, магазинов, потому что их там всего три. Два торгуют книгами, а один — научными инструментами. За всем остальным придется спуститься вниз. Сделать это, впрочем, несложно: раз в полчаса и на остров с земли, и в обратную сторону летит воздушный шар. Четверть часа, и вы в центре столицы.

На острове есть студенческий театр и концертный зал со студенческим же оркестром, есть свой маленький музей, школа для немного-

численных детей сотрудников, больница, где круглосуточно можно получить и лекарства. Есть столовые с разными блюдами и даже нечто вроде таверны для преподавателей и лаборантов. Большинство, правда, считает ее скучноватой и развлекается в портовой «Свинье и свистке» внизу.

Общая численность жителей острова не так уж велика: около 6 тысяч студентов, несколько сотен преподавателей, лаборантов и сотрудников, которые не преподают, хотя обладают правами преподавателей — это часть исследователей, механиков, аэроистергов и бюрократов. В общей сложности выходит около 7 с половиной тысяч человек. По меркам своего времени живут они очень неплохо: студенты по двое в комнате, лаборанты и преподаватели имеют собственные комнаты, а последние и специфических слуг — автоматов, о которых будет рассказано ниже. И среди сотрудников, и среди студентов немало женщин — около трети в первом случае, и четверть во втором. Для фантаврского общества, в котором женщины почти не обладают правами, это не так плохо.

Традиции Универсиаде

В прежние времена, в Тейнской республике, Универсиаде был подобием ордена — с достаточно строгой аскезой, множеством внутренних традиций, собственными землями и даже небольшой армией. В наши дни от этого осталось немного: квадратный (если быть точным, круглый) километр парящей в небе площади, собственный суд и сотня человек ополчения, по привычке называемого «Секцией защиты».

Традиции, однако, никуда не делись. Как и прежде, чтоб стать членом Универсиаде, нужно не просто сдать выпускные экзамены на высшие баллы, но и принести строгие клятвы. Стремятся к этому многие, да и профессура тщательно выбирает достойных кандидатов.

Став лаборантом, человек по сути отказывается от прежней жизни. На летающем острове нет сословий и титулов, женщины и мужчины во всем равны, запрещены браки (хотя разрешаются романы), не приветствуется излишняя роскошь. Эти правила выполняются строго. Любой проступок, совершенный членом Универсиаде, кроме участия в заговоре против императора или государства, будет разбираться собственным судом летающего острова, состоящим из профессоров. Не стоит, впрочем, рассчитывать, что решения суда будут мягкими.

Но многие другие традиции ушли в прошлое. Хотя все члены со-

общества носят угловатые стальные кольца, только старые профессора как в прежние времена бреют головы и одеваются в красные сутаны. Раньше членам Универсиаде нельзя было иметь личных денег, теперь же лаборантам и профессорам выплачивают щедрое жалование; нельзя было и носить при себе оружие — а теперь каждого студента учат им пользоваться. Конечно, ничто не мешает студентам и лаборантам следовать старым традициям. Некоторые так и делают, но их меньшинство. Современный лаборант Универсиаде одет по фантавурской моде, носит парик и не расстается со шпагой, право на ношение которой подтвердили за учеными и власти империи.

Самым сложным оказался вопрос с наследованием. В прежние времена ученые отказывались от личного имущества, передавая его родственникам или братству. Но в Фантавурской империи это стало невозможным: Универсиаде не может владеть землей за пределами острова. Передача родственникам тоже не всегда возможна из-за запутанных традиций имперского майората. В результате возникла странная ситуация. Некоторые из лаборантов и приват-доцентов на летающем острове считаются равными всем прочим, но по законам империи имеют звание йокнера или, если это женщины, йонкфру, а то и дворянские титулы. У некоторых есть даже дома в столице и слуги, и по сути они живут двойной жизнью — как аристократы внизу и как ученые вверх. Впрочем, от профессоров уже ждут, что они продадут или передадут каким-то образом свои владения, и полностью перейдут наверх, в Универсиаде.

Иерархия и администрация

Простую схему научной иерархии Универсиаде можно увидеть рядом с текстом на следующей странице. Но одной научной иерархией дело, увы, не ограничивается. Над ректорами, некогда управлявшими братством, теперь стоит верховный ректор. По решению императора им был назначен назначен принц Пепейн Йонас Толендамский. Принц Пепейн не ученый, в лучшем случае он может быть назван дилетантом-энтузиастом. К счастью, он не вмешивается в учебный процесс и выбивает из казны деньги на новые исследования — взамен на право присутствовать на экспериментах. Увы, он обладает всеми дурными качествами скукающего аристократа: при всей любви к науке он легко может забыть о важных делах Универсиаде, отвлекшись на охоту, бал или новую любовницу. Разумеется, он не приносил клятв. Это просто

покровитель, но покровитель с правом голоса на совете, решающий, кто из профессоров будет поднят в звании, и какая кафедра получит дополнительное финансирование.

Стоящие ступенью ниже ректоры реально управляют Универсиаде. Каждый из них — блестящий ученый старой, еще тейнской, выучки. Это имеет как положительные, так и, к сожалению, отрицательные стороны: ректоры склонны тянуть одеяло на себя, плести интриги друг против друга и влезать в имперскую политику. Но они все же хорошие администраторы и, в общем, именно они спасли все сообщество 20 лет назад.

Помимо научной иерархии им подчиняется и административная. Дело в том, что для существования летающего острова и учебной системы нужно делать множество дополнительной работы. В основном она ложится на плечи лаборантов и приравненных к преподавателям специалистов. Это и обслуживание механизмов острова, и управление его полетом, и горы работы в библиотеках и архивах, и работа со студентами (которая не сводится к одному только преподаванию).

Уборкой и готовкой на острове занимаются слуги, которых каждое утро поднимают наверх и каждый вечер спускают вниз. Но все остальное — от работы сторожа до операций в больнице — делается членами Универсиаде. Часть из них совмещает это с преподаванием, но многое делают лаборанты, для которых какая-то дополнительная работа практически обязательна, если только кто-то из профессоров не закрепляет их за конкретной лабораторией.

Верховный ректор

Члены совета

(9 ректоров)

Канцлеры

(главы факультетов и колледжей)

Лабораторные профессора

(главы собственных лабораторий)

Ординарные профессора

(главы кафедр и научных школ)

Адъюнкт-профессора

(лекторы, прикрепленные к конкретным кафедрам)

Приват-доценты

(лекторы, не прикрепленные к конкретным кафедрам)

Лаборанты

(Выпускники, готовящиеся к преподаванию или ассистирующие профессорам)

Студенты

Вольнослушатели

(офицеры на переподготовке, гости летающего города)

Век разума

Как уже было сказано, в целом научный уровень мира соответствует земным XVII-XVIII векам. Активно используются телескопы и микроскопы, создаются первые термометры, проводятся первые опыты с электричеством, развивается медицина, зарождаются химия и биология.

Но есть и некоторые ограничения, которые нужно учитывать. Дело не только в том, что ученым этого мира неизвестен паровой двигатель. Теория кислорода еще активно конкурирует с теорией флогистона (и вторая даже побеждает). До сих пор не изучена до конца география планеты — несмотря на технологические успехи, еще не началась местная эпоха Великих географических открытий. Только начинает развиваться идея вакцинации. Словом, ориентироваться стоит скорее на начало или самое позднее середину XVIII века.

Есть, однако, и хорошие новости: в некоторых областях наука этого мира вообще и Универсиаде в частности ушла далеко вперед, а иногда — по путям, которые в нашем мире не реализовались.

Воздухоплавание — наиболее очевидный научный прорыв этого мира. Помимо летающего острова, на котором вы живете, широко используются дирижабли (которые чаще называют летающими кораблями, на которые они и правда похожи), воздушные шары, известны примитивные парашюты и редкие летательные машины, напоминающие проекты Да Винчи. Практически все они, исключая только самые примитивные воздушные шары, использует либо чрезвычайно развитую механику, либо магию, либо и то, и другое разом. Практически любой лаборант Универсиаде сможет управлять воздушным шаром, но для устройств сложнее уже требуется особая подготовка.

Автоматоны — вещь, с которой сталкивался каждый студент Универсиаде, потому что на летающем острове их множество. А вот на земле они встречаются очень редко. Автоматоны — нечто вроде механических людей; мы назвали бы их роботами. Выглядят они по-разному: самый распространенный тип вы можете увидеть на стр. 22 и 35. Как именно работают автоматоны знают только профессора. Но в общем все представляют, что автоматон обладает подобием разума, но не свободной волей: он выполняет приказы своего хозяина или тех, кого хозяин приказал слушаться. Кроме того у каждого автоматона есть

определенные задачи, которые для него приоритетны. Если, скажем, это медицинский автоматон, он будет стремиться оказать первую помощь раненному вне зависимости от ситуации — по крайней мере пока не получит от хозяина обратный приказ. Автоматон-слуга будет при каждой возможности начинать уборку. Автоматон-ботаник будет гоняться за каждым не внесенным в его каталог растением и так далее.

Автоматоны не способны к абстрактному мышлению, но достаточно умны и могут выполнять задачи разными способами, а так же имеют, как давно замечено, зачатки эмоций, которые, правда, способы выразить примерно на том же уровне, что Валли из одноименного мультфильма. Говорить автоматоны не могут.

Универсиаде — единственное место в мире, где умеют строить автоматонов. Стоит это дорого, и в общей сложности на острове их около 700. Большинство автоматонов используются в научных лабораториях или в качестве личных слуг и телохранителей профессоров.

У лаборанта (т. е. в том числе и у вас) за редкими исключениями автоматона быть не может, но если мастер не возражает, вы можете взять бессловесную роль автоматона для отыгрыша, сделав его, вероятно, экспериментальной моделью — чтоб уровень интеллекта у него доходил до того же Валли или R2-D2. Большинство из них все же поглупее. Для общения с другими героями вы сможете использовать угловатую и не слишком богатую жестикуляцию, отдельные звуки и простейшие схематические рисунки.

Магические технологии — о магии как таковой будет рассказано ниже, но здесь стоит отметить, что магические приемы активно вовлекаются в технологию. Помимо воздухоплавания, используются они и для улучшения механических устройств. Популярно механическое оружие (магические однозарядные пистолеты, в отличие от пороховых, не дают осечек), аристократия использует магические самобеглые кареты, магические часы (они не требуют подзавода) и множество других вещей. Словом, магические предметы как правило лучше немагических. Но есть и три сложности.

Во-первых, большинство из них для создания требуют совместной работы нескольких человек. В некоторых случаях и не только для создания. Например, дирижабли летают только потому, что группа магов постоянно поддерживает их в воздухе. Даже Универсиаде не разваливается только благодаря постоянной работе десятка магов, хотя роль механики в его работе больше, чем у стандартного дирижабля.

Во-вторых, для создания по-настоящему сложных предметов требуется присутствие так называемого мага-катализатора. Способности к катализации — вещь врожденная и редкая. Подробнее об этом, как и о магии вообще, вы можете прочесть на стр. 27. Так или иначе, сейчас среди лаборантов Универсиаде нет ни одного катализатора. Подавляющее большинство катализаторов работает на те или иные службы Фантаврской империи, а значит серьезная магия контролируется властями.

В-третьих, магия стабильна только до тех пор, пока рядом не появляется другой катализатор. Внезапное столкновение с ним может немедленно вывести из строя любой магический предмет, исключая только редкие, специально защищенные.

По этим причинам, а заодно и из недоверия к магии в принципе, многие ученые Универсиаде стараются минимизировать свой контакт с ней, доверяя только «честной механике». Известно, что при создании автоматов магия не используется.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ, в которой наши герои приобретают конкретные черты

Как вы уже поняли, мы предлагаем вам взяться за роль лаборанта Универсиаде. Выпускные экзамены остались позади. Вы не студент, а самостоятельный исследователь, состоявшийся ученый — но работаете под руководством одного из профессоров. Может быть, вам не суждено совершить открытие, которое перевернет мир (хорошо бы, чтобы оно не перевернуло и летающий город). Но вы двигаете науку вперед, направляемый лучшими специалистами в вашей области.

Увы, в реальности все выглядит не так радостно, как смотрелось со студенческой скамьи. Мало того, что вы должны заниматься научными изысканиями — на вас висит множество самых разных занятий. Вы должны работать на благо Универсиаде, исполнять приказы и неформальные просьбы вашего профессора, не потонуть в море кафедральных интриг и мелких конфликтов, доставать инструменты и книги, а еще ведь нужно просто жить: встречаться с друзьями, влюбляться, сбегать в таверны Санта-Клавдии.

Думаете, этого уже хватит с лихвой?

Вы ошибаетесь. В скором времени вы узнаете, что спасти летающий город тоже придется вам: профессора слишком почтенны, возраст уже не тот; студенты — слишком ленивы и мало связаны с Универсиаде. Так что, лаборант, соберитесь. Приключения ждут!

Что умеет герой?

Все выпускники Универсиаде обладают минимальным набором навыков, вбитых в них за годы обучения. Прежде всего это, конечно, умение работать с научной литературой, искать информацию в библиотеке или архиве, писать статьи, анализировать те или иные данные. Но кроме того практически все они умеют немного фехтовать, управлять воздушным шаром, исправлять простейшие поломки в примитивных

механизмах; практически все говорят на двух языках — фантаврском и тейнском, который, исключая членов Универсидаде, в империи знают немногие.

Кроме того, у каждого героя есть научная специальность, профессия и какие-то навыки, связанные с его прошлым. Подробней об этом будет рассказано ниже.

Вы должны выбрать вашему герою одну научную специальность (химик, историк, зоолог и т. д.) и одну профессию (библиотекарь, солдат, клерк и т. д.). При этом вы должны решить, кто он в первую очередь — ученый или работник Универсидаде. Если вы считаете, что он чистый ученый, вы можете выбрать две научных специальности и не выбирать профессию. Но быть только практиком нельзя.

Научная специальность

В Универсидаде учат практически всему, что можно себе представить. Но все же есть наиболее популярные специальности, которые молодые исследователи выбирают чаще всего. Вы тоже должны выбрать одну из них или (если не найдется ничего подходящего), вместе с мастером выдумать свою.

- | | | |
|----------------------|----------------------|--------------------|
| 1. Астроном | 7. Инженер-аэрофизик | 13. Политэконом |
| 2. Ботаник | 8. Историк | 14. Теоретик магии |
| 3. Географ | 9. Математик | 15. Философ |
| 4. Геолог | 10. Медик | 16. Физик |
| 5. Зоолог | 11. Метеоролог | 17. Химик |
| 6. Инженер автоматов | 12. Механик | 18. Языковед |

Большинство пунктов этого списка, как нам кажется, не требуют особых пояснений — сделайте только скидку на то, что речь идет о науке образца XVII или начала XVIII века. Поясним только пару моментов.

Инженер автоматов, естественно, строит автоматы и разнообразные родственные им механизмы на летающем острове. В вашем случае речь идет именно о конструировании. Двигатели для них, «сердца» автоматов, собирают профессора, и вы не

представляете, как они устроены — но собрать вокруг этого сердца автоматон из готовых частей вполне способны. Инженер-аэроостер — это тот, кто разрабатывает летательные устройства и механизмы, которые приводят в движение летающий остров. Философ — не только историк философии, но человек, которые строит философские системы для объяснения мира и тех или иных научных вопросов. Наконец, теоретик магии изучает магию с физической и философской точек зрения. Сам он может и не быть магом, точно так же, как медик может не быть врачом, ограничиваясь теорией. Ничто не мешает им, однако, и реализовывать свои познания на практике.

Все специальности дают вашему герою 1) познания в соответствующей сфере, 2) знакомства и связи на кафедре и факультете, 3) какие-то навыки, которые могут быть применены в ходе игры. Языковед знает иностранные языки, зоолог отличит хорошую лошадь от плохой, инженер-аэроостер умеет управлять летательными устройствами, политэконом разбирается в государственной бюрократии и так далее.

Профессия

Лаборанты получают жалование от Универсиаде. Но, за редким исключением, не за научные исследования. Только немногие счастливицы получают от своего профессора приглашение стать постоянным сотрудником лаборатории (именно в этом случае вы можете выбрать для своего героя две научных специальности). Большинство же помимо научной деятельности выполняет для летающего города какую-то важную, но второстепенную роль.

Ниже мы приводим список таких ролей. Как и в случае с научными специальностями, вы можете вместе с мастером выдумать что-то свое. Ограничиваться этим списком не обязательно.

Профессия не только дает вам определенные навыки и знакомства в среде коллег, но и открывает некоторые неочевидные возможности. Многие из них могут оказаться очень полезными в ходе приключений. Каждую из профессий мы сопровождаем примерами таких возможностей — опять-таки, конечно, не исчерпывающими.

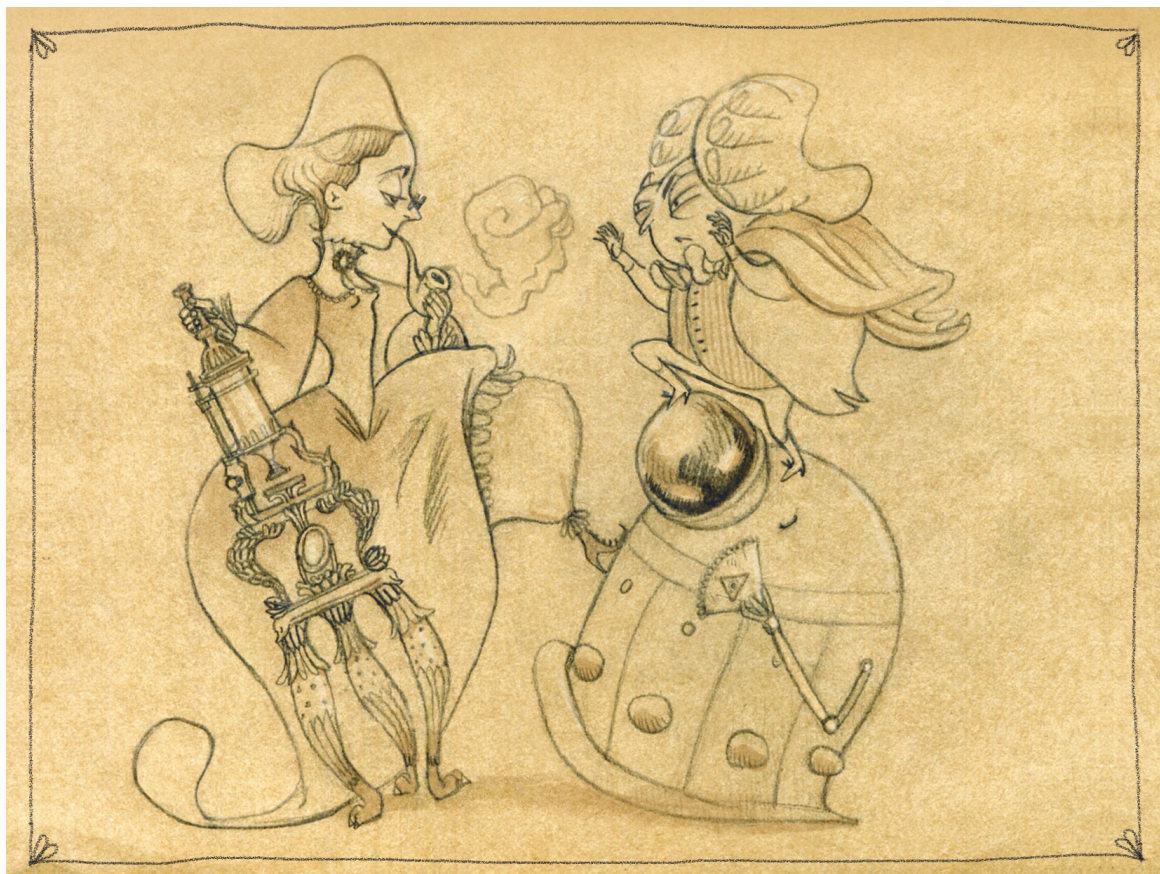
Администратор — организатор учебного процесса, конференций и симпозиумов. На острове, живущем по учебному расписанию, составитель расписаний, знаток университетской бюрократии и организатор мероприятий без малого всемогущ.

Архивист — сотрудник архива Универсиаде. К личным делам профессоров его, конечно, не пустят, но вот в архив патентов, юридических договоренностей летающего города и финансовых документов — сколько угодно.

Аэро-стьер — один из тех, кто управляет летающим островом. Конечно, в качестве подчиненного более важных людей. Но и лаборант-аэро-стьер имеет доступ в рубку, к механизмам и, конечно, летательным аппаратам. Более того, у него есть собственная крылатая машина.

Библиотекарь — как известно, книги из закрытого фонда выдают только профессорам. Но выдают-то их лаборанты-библиотекари. Редчайшие книги и возможность войти в библиотеку в любое время дня и ночи к вашим услугам.

Доктор — врач, и не теоретик, а практик. Особенных тайн тут нет, хотя доступ к лекарственным запасам острова бывает небесполезен в самых разных ситуациях. Зато вы можете перевязать, зашить или хотя бы живыми довести до острова всех этих болванов.



Карго — человек, который закупает и распределяет грузы для нужд Универсиаде. Он знает массу полезной и странной информации, а кроме того имеет, в отличие от большинства, широкий круг знакомств внизу — от контрабандистов в доках до респектабельных купцов. Знали бы вы, какие неожиданные вещи заказывают иногда профессора.

Квартирмейстер — человек, распределяющий студентов, лаборантов, а иногда и профессоров в общежития, следящий за состоянием комнат и имеющий по долгу службы схемы водопровода и пневматических труб для передачи документов, а заодно и возможность «пройти с осмотром» практически в любой уголок острова, исключая только машинное отделение внизу.

Клайменол — личный ассистент профессора. Волшебные слова «для нужд профессора такого-то» открывают на острове почти любую дверь — ассистента без проблем пустят на закрытый для посетителей верхний этаж, дадут в личное пользование «для профессора» редкую книгу, вне очереди спустят вниз на воздушном шаре. Но доверие профессора нужно оправдывать умом и расторопностью.

Конструктор — лаборант, работающий на фабрике автоматов. Их, естественно, собирают другие автоматы, но люди должны за этим следить, выдумывать новые схемы и решать старые проблемы. Мало того, что у него есть доступ к секретным сведениям, он знает, как остановить практически любого автомата (даже не принадлежащего ему — на случай сбоя), в случае успеха может иметь собственного маленького автомата (для своих на фабрике делают поблажки) и, самое главное, каким-то образом понимает информацию, которую автомат пытается до него донести.

Лаборант — сотрудник лаборатории в прямом смысле этого слова. Тот, кто моет колбы, протирает линзы и имеет беспрепятственный доступ к редким инструментам, ингредиентам и материалам.

Маг-балансир — 4 часа раз в три дня вы должны участвовать в ритуалах, поддерживающих остров в воздухе. Остальное время вы можете заниматься чем хотите — сохраняя доступ в закрытые части нижнего этажа. А если на эти четыре часа выпадает что-то важное — то можно ведь и сменой поменяться, верно?

Машинист — человек, поддерживающий в действии механизмы и машины острова. Имеет доступ на нижний этаж, может выбираться на внешнюю поверхность, знает как починить все стандартные приборы и умеет делать это быстро.

Префект — куратор одного из студенческих курсов. Много ответственности, постоянная головная боль и возможность влезть в личные дела любого студента, а заодно и мобилизовать группу студентов для практически любого безопасного дела. В критическом случае — и опасного тоже.

Солдат — остров давно не воевал, но содержит небольшую Секцию защиты с хорошо натренированными лаборантами, вооруженными самым современным оружием мира — от трехствольных пистолетов до магазинных пневматических ружей.

Сторож — да, ночной сторож. Не очень романтичная работа, но тот, кто ее исполняет, имеет ключи от дверей целого этажа и лучше всех знает, что происходит на острове ночью.

Судебный клерк — в Универсиаде действует собственный суд. Судят в нем профессора, но кто-то же должен записывать их решения, готовить дела и переводить решения с профессорского языка здравого смысла на язык фантаврского «общего права»? Незаметная должность для человека, который решает очень многое.

Флиггегерь — изначально вестовой с летающей машиной, которого посылали со срочными сообщениями по делам Универсиаде. Но с течением времени флиггегеря помимо этого начали заниматься и чем-то вроде расследований в интересах Летающего города. Это не открывает перед ними любых дверей, но позволяет интересоваться почти любым вопросом, не вызывая подозрений. И лететь куда хочешь.

Прошлое

Одной специальностью и работой дело, однако, не ограничивается. Ваш герой не родился студентом — до начала учебы у него была какая-то жизнь. Вариантов тут, конечно, может быть очень много, но наиболее распространены три.

Большинство современных лаборантов — фантаврцы. Более того, около 55% лаборантов — дети йонкеров и дворян. Это значит, что с детства вы получали хорошее воспитание более или менее дворянского толка. Нижние слои йонкеров составляют люди интеллектуальных профессий — юристы, врачи, журналисты. Их дети учатся в школах или дома, но так или иначе получают хорошее образование, включающее в себя иностранные языки, чтение классики и занятия музыкой. Более высокие йонкерские круги, непосредственно сливающиеся с ари-

стократией и переходящие в неё, добавляют к этому конный спорт, фехтование, искусство управления поместьем. Если ваш герой — ребёнок йонкера, скорее всего у него внизу есть более или менее влиятельная родня, а если он из дворян, то и родственники, выезжающие ко двору. Но для аристократов чересчур серьёзные занятия наукой считаются не вполне приличным чудачеством, а на летающем острове многие их недолюбливают, так что сочетать придворную жизнь и работу в Универсиаде непросто.

Еще около 30% лаборантов — выходцы из семей третьего сословия. Поскольку учеба в Универсиаде стоит больших денег, речь, конечно, о состоятельных коммерсантах. Впрочем, некоторое количество детей берут на остров за выдающиеся научные таланты, так что небольшой шанс попасть наверх есть и у бедняков. Буржуазное образование не включает таких изысков как йонкерское, но зато предполагает хорошее знание жизни внизу, неизбежное умение хотя бы немного разбираться в деловых бумагах (помогал же ваш герой отцу?) и широкий спектр старых знакомств — от семей таких же купцов до старых мастеров на родительской фабрике и прихожан вашей церкви.

Наконец, оставшиеся 15% лаборантов — дети ученых Универсиаде. Большинство из них выросли уже на острове. Их родной язык тейнский, они мало знают жизнь внизу, не слишком разбираются в бытовых вопросах (скажем, не знают, сколько стоит селедка на рынке или как пройти от Площади герцога Теймона до Зеленой набережной). Но зато они как свои пять пальцев знают все закоулки летающего города, не слышали про страх высоты и пользуются большим доверием со стороны профессоров.

Нельзя сказать, что лаборанты как-то подчеркивают разницу между этими группами — напротив, на летающем острове все едины. Но все же подспудные конфликты могут возникать.

Крайне редко на остров попадает и студенты из других стран, разумеется, дружественных Фантавии — прежде всего Объединенного королевства и Северного Амра. Число их очень невелико, лаборантами среди них становятся и вовсе единицы, но если вам хочется сыграть одного из них, ничего невозможного в этом нет.

Спорный вопрос

Разница в происхождении — не единственная возможная причина для споров. Есть и другие темы, вызывающие даже больше дискуссий. О

каждой из них ваш герой скорее всего имеет свое мнение.

Первая из них — религия. Большинство постоянных членов Универсиаде деисты. Они считают, что высшая сила создала мир в начале времен, но не вмешивается в его дела после этого. Как часовщик, который заводит часы, но больше не трогает их до тех пор, пока, не потребуется подзавод. Однако среди ученых есть и твердые атеисты и, напротив, верующие — как правило, принадлежащие к культу Трех богов. На летающем острове верующие в меньшинстве, и к ним часто относятся скептически. На земле, напротив, почти нет атеистов, и они, как и деисты, подвергаются постоянной критике со стороны Церкви. Формально в Фантаврии атеизм вообще вне закона, хотя на практике никто за атеизм вас не арестует (а вот за радикальные диссидентские взгляды — могут). Так или иначе составить свое мнение о религии приходится каждому.

Вторая болезненная тема — магия. Среди сотрудников Универсиаде маги есть, но их очень немного, так что для большинства это вопрос теоретический. Одни считают, что магию нужно инкорпорировать в жизнь летающего острова, изучать ее основы на естественнонаучных факультетах (в отличие от университетов поверхности, где магию изучают в основном в контексте права, философии и практических навыков) и вообще всячески приветствовать. Другие, напротив, считают, что магия хотя и не вредит развитию науки прямо, может тормозить ее — и отказываются прибегать к помощи магов без крайней необходимости. Есть и те, кто пытается примирить эти позиции между собой.

Наконец, третий большой вопрос — политический. Жители летающего острова довольно далеки от распрей риториков и кавалеров в Генеральных штатах, но две составляющие политики для них важны. Во-первых, это проблема традиций и эгалитаризма. Нормой Универсиаде является всеобщее равенство: женщины равны мужчинам, религиозные взгляды не мешают делать карьеру, сословия игнорируются. Все определяют ум и научные таланты. Но многие лаборанты из фантаврцев не могут до конца оставить в прошлом то, что воспитывалось в них с детства — стереотипные представления о женщинах, нелюбовь к религиозным диссидентам и, главное, сословные барьеры. Конечно, в Универсиаде все равны. Но за его пределами, по их мнению, это вовсе так быть не должно. «Да и, если вдуматься, что делать женщине в науке»?

Во-вторых, в последние годы Летающий остров оказался частью империи. Но далеко не все члены Универсиаде в восторге от самой идеи монархии: их прежняя родина, Тейн, была пусть и специфиче-

ской, но республикой. Соответственно, некоторые из ученых негласно симпатизируют республиканским мечтам некоторых фантаврцев. Другие, напротив, считают себя слугами империи, а не одного только острова.

Ну и разумеется, нельзя забывать о научных спорах. Что все-таки верно: кислород или флогистон? Теория монад (в духе Лейбница) или атомизм (в духе Гассенди)? Материализм или идеализм? Как колеблется струна? Земля образовалась в результате прорастания со дна моря или вулканических извержений? Люди в естественном состоянии жили мирно или враждовали друг с другом? Зародыш человека содержится в сперме (анималькулизм) или яйце (овизм)? Кто из поссорившихся между собой ректоров первым придумал анализ бесконечно малых — обаятельный философ и математик Батиста Фариа Рибейру или заносчивая и замкнутая, но гениальная физик и математик Фелисия Антунеш Граса? В каждой научной области найдутся свои вопросы, еще не имеющие общепринятого ответа.

Магия

Как вы уже поняли, в мире нашей игры существует магия. Ей можно научиться как любому другому ремеслу. В Универсиаде магии не учат, но если ваш герой из йонкерской фантаврской семьи, он может немного владеть магией, а если он маг-балансир, то даже сделать ее своей работой.

Магия складывается из нескольких направлений, но опытный маг владеет немного ими всеми, уделяя основное внимание какому-то одному. Проблема, однако, в том, что по-настоящему хорошо любая магия начинает работать, только если рядом с магом находится так называемый «катализатор» — человек с врожденной способностью к магии. Таких людей мало и, как уже было сказано выше, на Летающем острове их нет. Но остальными направлениями владеть ваш герой может.

Материализация — навык концентрации магической энергии, и создания из нее своего рода невидимой ткани, которую в свою очередь можно использовать для любых нужд. Как только маг перестает сосредотачиваться, магическая «ткань» немедленно исчезает. Размер и плотность магической «ткани» зависит от присутствия катализатора. Кроме прочего маг может сделать эту «ткань» горячей или холодной по своему усмотрению.

Без катализатора: охладить бокал вина, закрыться магической тканью от дождя, сформировать магический «хлыст» и использовать его в бою.

С катализатором: сделать «ткань» достаточно плотной, чтоб защититься от удара шпаги, переплавить дужку замка, сделать магический парус для лодки.

Витализация — умение силой воли заставить предмет двигаться. Без катализатора это сработает только с не слишком тяжелыми предметами. Кроме того, витализатор может поддерживать жизнь в раненом или больном (так же поддерживается и долгая жизнь имперской элиты — вокруг Михеля II постоянно дежурит четверо витализаторов), но не вылечить его.

Без катализатора: сдвинуть стул, заставить пистолетную пулю прямолинейно лететь пятьдесят шагов с убойной скоростью, поддерживать жизнь тяжелораненого.

С катализатором: поднять в воздух пушку и выбить ей дверь, отбросить человека магией в сторону, сдвинуть дирижабль.

Верификация — способность уменьшить или увеличить вероятность события. В отсутствие катализатора можно повлиять только на реальные и более-менее вероятные события. Скажем, можно сделать так, чтоб пистолет дал осечку (это нередко бывает), или чтоб монета упала на ребро, но нельзя сделать, чтоб подброшенный камень завис в воздухе или с неба упал носорог. В любом случае верификация не действует на поведение живых существ.

Без катализатора: погасить свечу, сломать прогнившую доску под противником, сломать спицу каретного колеса.

С катализатором: отвести в сторону пулю, выпущенную издалека, во время грозы ударить молнией в мачту корабля, устроить дождь из лягушек.

Сигнификация — умение привязать магические свойства к предмету. Характер свойств определяется другими направлениями: это может быть что-то витализирующее, материализирующее или верифицирующее. Сигнификация — долгое дело, требующее тщательности и стараний, но зато магические предметы (часто совмещенные с механическими) хорошо продаются, а уж в науке используются повсеместно.

Без катализатора: сделать постоянно работающий зонт из магической «ткани», самозаводящиеся благодаря витализации часы или магический пистолет.

С катализатором: сделать предмет, останавливающий кровотечение благодаря витализации, витальную же самобеглую повозку или, благодаря верификации, материализации и витализации разом, построить вечный двигатель, работающий (в присутствии катализатора) без сноса.

Как несложно заметить, катализация делает любую магию много эффективней. Проблема в том, что, когда катализатор снимает ограничивающие его способности браслеты, не только магия начинает работать лучше, но и все законы физики и даже логики в радиусе пары десятков метров нарушаются. Дождь может начать идти вверх, пули поворачивать под углом в 90 градусов, свет замедляться. Катализатору это ничем не угрожает, а вот для всех прочих, включая магов, может быть опасно. Так что разумные люди к помощи катализаторов прибегают тогда, когда она действительно необходима.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ, в которой герои наконец попадают в приключения

Любая история в рамках нашей игры включает в себя три компонента: научное открытие, заговор того или иного рода и приключения, объединяющие их. Некоторые философы Универсиаде сказали бы, что открытие служит тут тезисом, заговор — антитезисом, а приключение — синтезом. Другие философы с ними бы, конечно, не согласились. Но, так или иначе, без хорошей научной загадки, грязного секрета и личной тайны в нашей приключенческой истории не обойтись.

Научные загадки

Наша игра — одна из тех, что поддерживают правила «Нормальной науки», минисистемы, описывающей отыгрыш научных исследований. Подробнее прочитать об этой системе вы можете на нашем сайте или попросить мастера объяснить детали (советуем так и поступить).

Но и без системы ничего сложного в игре нет. Эта книга поможет вам создать своего героя, историю придумает мастер. От вас же требуется еще одно: придумать — при необходимости, вместе с мастером, — интересную научную задачу, которую решает ваш герой или все герои истории вместе. Может быть, они коллеги и разрабатывают один вопрос? Или, напротив, конкурируют, пытаясь решить одну задачу разными способами? Все варианты будут хороши.

Разумеется, избранный вопрос должен соответствовать той сфере, в которой ваш герой специализируется. Избрав поле для исследований и поставив научный вопрос (и то, и другое можно и сделать уже в процессе игры), ваш герой сможет приступить к сбору фактов. Именно это и составит один из двух основных сюжетов истории. Будет ли он искать редкие рукописи в библиотеке? Изучать городские низы, чтоб понять «естественное состояние» людей? Выискивать редкие материалы для химического опыта? Собирать новый телескоп? Все это зависит

от вашего героя и избранной им задачи, но чем сложнее будет придуманный вами вопрос, тем интересней скорее всего будет и процесс поисков.

Ниже мы перечислим несколько важных научных вопросов этой эпохи и приведем примеры связанных с их решением нетривиальных задач.

Астроном — маленький спутник планеты, Инфанс, будет проходить мимо большого, Луны, завтра ночью. Условия для наблюдения в кои-то веки идеальные. Вот только студенты вчера разбили линзу Большого телескопа, и надо бы найти новую — вопрос только где искать и как успеть.

Ботаник — на завтрашнем приеме у маркиза N-ского на стол должны подавать плоды редчайшего растения *Solánium Ruritanium*, которое специально привезли к нему из Амра на дирижабле. Второго такого шанса получить это растение для исследований вам не представится, быть может, за всю жизнь. Но есть проблема: маркиз терпеть не может Универсиаде, а вход на прием — строго по именным приглашениям.

Географ — вы выдвигаете предположение, что в южной Саванне должен располагаться горный хребет и можете доказать это косвенными данными. Но прежде, чем писать об этом статью, нужно ознакомиться с лучшими картами прилежащих регионов — чтоб изучить точные русла идущих на Север рек. Вот только хранятся эти карты в Министерстве флота, а выдавать их вам никто не собирается.

Геолог — в бумагах скончавшегося дяди (сперва хирурга, а потом капитана нескольких кораблей) вы нашли кусок старой карты какого-то островка. Если верить обозначениям рельефа, в тех местах имеет смысл искать каолин — глину, из которой делают фарфор. Гарантий нет, но шанс есть. Проблемы только две: во-первых, карта зачем-то испорчена непонятными крестиками и пунктирами, во-вторых, вам, кажется, досталась только ее четверть, по которой понять положение островка невозможно. Оставшиеся три четверти наверняка у друзей дяди!

Зоолог — интересно было бы подтвердить или опровергнуть предположение о четырехкамерном сердце и специфической дыхательной системе южных ящеров. Увы, единственный ящер в городе принадлежит портовой банде «Белые акулы», выставляющей его на подпольные бои. Ну, надо просто похитить 300-килограммового ящера-людоеда у банды вооруженных головорезов — и дело в шляпе.

Инженер автоматов — ваш новый автоматон-хирург, конечно, перевернет инженерное дело. Это будет вежа в автоматоностроении. Вот только, к сожалению, никто не выдаст вам «механическое сердце», без которого о создании автоматона не приходится и мечтать. Что же, надо просто придумать способ, как получить это сердце, минуя обычные препоны.

Историк — беглое генеалогическое исследование древа графов ван дер Ваар показало, что дворянством там и не пахло. Прадед графа, похоже, был конюхом. Вы даже написали об этом небольшую заметку в «Историческом вестнике Универсиаде», и заметка эта понравилась вашему профессору. Теперь он хочет, чтоб вы разобрались с этой историей полностью, с опорой на архивы. Вот только граф ван дер Ваар уже поклялся насадить вас на шпагу при первой возможности и, кажется, нанял наемных убийц-брави для охоты за вашей головой.

Математик — похищение — неприятная штука, так что когда вы очнулись в плену у банды контрабандистов в порту, вы, конечно, были не в восторге. Но, оказывается, они не хотят вас убивать или получать за вас выкуп. Они хотят, чтоб вы построили им двенадцатиразрядный арифмометр. Конечно, надо от них сбежать. Но и арифмометр — неплохая задача, верно?

Медик и химик — после долгих усилий вы разработали вакцину, которая, возможно, поможет от холеры. Теперь ее надо на ком-то проверить, но желающих как-то немного. Так что варианта два: найти в городе добровольца или кидать жребий.

Метеоролог и аэростьер — на Санта-Клавдию движется первосортный шторм. Изучить его — дело принципа, и лучше всего сделать это, войдя в шторм на дирижабле. Вот только капитаны, трусы, все как один отказываются и крутят пальцами у виска. Ну не упускать же такой шанс?

Политэконом — «Компания Восточного Моря» — самый успешный игрок на бирже за последние два года. Неудивительно, что вы решили написать о ней статью. Неудивительно и то, что, при ближайшем рассмотрении, «Компания» оказалась финансовой махинацией на грани катастрофы, и теперь только от вас зависит, удастся ли спасти деньги вкладчиков, среди которых и аристократы, и профессора. Впрочем, и для статьи это отличный материал!

Теоретик магии — с тех пор, как свет удалось разложить с помощью призмы, вас не покидало желание сделать то же с магической «материей». Теперь вы на пороге открытия. Осталось найти пару магов и достроить прибор. Вот только интерес к вашему сугубо теоретическому исследованию уже проявили обе имперские спецслужбы: тот, кто сможет определять магию на вид, получит немалые выгоды и преимущества. В своей борьбе они не остановятся ни перед чем, так что опыт выйдет действительно острым.

Философ — коллега утверждает, что в естественном состоянии люди неизбежно вели «войну всех против всех», и только контроль со стороны государства и власти позволил им перейти к мирному существованию. Конечно, это полная ерунда, и — редкий случай — у вас есть шанс экспериментально это доказать. Надо просто найти оружие (или деньги, на которые купить оружие), пронести его в императорский парк и раздать дикарям-ининивагам из далекой Саванны, которых содержат там в павильоне для развлечения придворных. Воспользоваться оружием дикари, конечно, не захотят, ведь по природе миролюбивы! Отличный план, сложно сказать, что может пойти не так.

Физик и механик — есть превосходная идея. Пороховой двигатель! Может и не заработает, но попробовать интересно. Вот только стоит сперва достать материалы покрепче и построить сам двигатель так, чтобы не рвануло. Кстати, материалы — не из частых, да и порох нужен самый качественный, как у императорских мушкетеров.

Языковед — давно пора опровергнуть ложную теорию общего происхождения языков. Как раз на днях вас осенило, что сделать это можно, изучив старинные корни лудалибского языка. Беда в том, что единственный носитель лудалибского в Санта-Клавдии, знаменитый корсар Сангоделе Фейсайо, сидит в тюрьме за грабеж и убийство. Завтра в полдень его повесят.

Грязные секреты

Как бы ни были интересны научные загадки и связанные с ними приключения, они составляют только половину сюжета. Вторая половина — это политические интриги, заговоры и секреты, в которые ваш герой попадет отчасти против своей воли. В принципе, если вы не мастер, а игрок, и не хотите задумываться об этом до начала игры, вы можете пропустить эту подглавку и сразу перейти к следующей, которая называется «Личные тайны» (начинается она на стр. 37).

Фантаврия — страна эпохи барочных придворных интриг, за-рождающегося шпионажа и запутанной политики. Для вас это значит, что разнообразие заговоров, в которые ваш герой может по случайности (или сознательно) влезть, необыкновенно. Тут и хитросплетения императорского двора, и конфликты кавалеров и риторов, нередко выходящие за стены Генеральных штатов, и противостояние Армии и Флота, и происки авантюристов в духе Калиостро и Сен-Жермена, и промышленный шпионаж, и операции спецслужб соседних стран, и религиозные распри официальной церкви с диссидентскими группами, и террористические акты гёзов с острова Вёлеланд (борцов за независимость или мятежников в зависимости от ваших взглядов), и заговоры рабочих-брекеров, ненавидящих станки, и первые финансовые аферы в духе тюльпаномании и «Компании южных морей», и, наконец, то, без чего не может обойтись хороший приключенческий роман — запутанные истории любви, дружбы, вражды и мести.

Ниже мы опишем несколько возможных участников таких интриг — с небольшими примерами. Но, конечно же, мастеру ничто не мешает дополнить этот список своими идеями, и увязать в одном приключении несколько разных групп, помогающих и мешающих друг другу.

Брекеры — наиболее очевидная опасность для Универсиаде. Бреке-ры — это группы рабочих, выступающих против станков и механизмов, отнимающих у них места. Несмотря на постоянные преследования властей, брекеры, растворившиеся в массе рабочих, успешно существуют уже не первое десятилетие — и время от времени устраивают взрывы на фабриках. Как правило, они стараются обходиться без человеческих жертв, но их неприязнь к летающему городу так сильна, что они могут и отступить от своих правил. К тому же, почти за каждым брекерским выступлением следуют бунты в бедных кварталах, и уж в ходе уличных боев, конечно, никто никого не щадит.

При всем влиянии брекеров в низах, им едва ли хватит сил в одиночку выступить против Универсиаде. Но в союзе с кем-то более могущественным они сделают это охотно — вопрос лишь в том, кто первым догадается использовать их в своих интересах. Без сомнения найдутся и брекеры, которые при случае не побоятся рискнуть жизнью, чтоб заложить бомбу в машинный отсек Летающего города, так что решить эту проблему стоит до того, как они смогут добраться туда. Промедление рискованно: один хороший взрыв, и Универсиаде рухнет на Санта-Клавдию.



Религиозные группы — важнейший из открытых противников Летящего города. Конечно, официальная Церковь Трех едва ли перейдет к решительным действиям — она ограничивается критикой в проповедях и религиозной публицистике. Но, во-первых, у конкретных представителей Церкви могут быть и другие точки зрения. Во-вторых, помимо официальной Церкви есть и диссидентские группы. Наиболее опасная среди них — врихейдеры, не любящие не только официальную Церковь, но и технологию, и магию. Врихейдеры популярны среди горожан (так что, скажем, брекер-врихейдер — дело обычное), но некоторые из их «братьев» принадлежат и к богатым кругам, например, к купцам-традиционалистам или консервативным землевладельцам.

Едва ли врихейдеры сами будут закладывать бомбу. Но это и не нужно: достаточно, скажем, переловить и перебить или даже просто выкрасить магов-балансиров, которые часто спускаются на поверхность. (Может быть таким похищенным может стать и один из героев?) Маг-балансир может работать и больше четырех часов, но в какой-то момент даже самые стойкие начнут засыпать — а каждый маг, упавший от усталости после трех смен подряд, увеличивает шанс, что упадет и весь летающий остров.

Аристократы — прежде всего, придворные императора. Большинство

из них — потомственные дворяне или высокопоставленные чиновники; наиболее заслуженным из них маги продлевают жизнь. Не так сильно, как императору, но и 120 лет активной жизни впечатляют, верно? Главная цель любого придворного — добраться до императора и получить часть бесчисленных благ, которые он расточает, обрести благодаря им власть и, в свою очередь, раздавать титулы и деньги своим присным, сколачивая собственную фракцию при дворе. В лучшем случае они хотят быстро накопить и быстро уйти, но большинство, попробовав власть однажды, уже не в силах от нее отказаться.

Как правило, придворные мало интересуются делами Универсиаде и наукой вообще. Это, однако, не только хорошая, но и плохая новость: они не осознают ценности Летающего города и воспринимают его как одну из ставок в запутанной, длящейся годами игре политических амбиций. Создание угрозы для Универсиаде может послужить десяткам целей, не имеющих к нему самому никакого отношения. В конечном счете, что значит падение какого-то летающего города, если это решит конфликт двух герцогских семей, начавшийся из-за клочка земли и переросший в пятидесятилетнюю историю вражды и насилия?

Шпион — другого государства, прежде всего. Промышленный шпионаж, конечно, опасен и встречается чаще, но фантавские негодяи все же не угрожают самому существованию острова. Про лавикандских или амрийских агентов этого сказать нельзя. Конечно, в борьбе против шпионов можно рассчитывать на помощь фантавских спецслужб — как армейских, так и флотских. Но цена за эту помощь сама по себе может стать серьезной проблемой. Так что разбираться со шпионажем нередко приходится самим.

И лавикандцы (через третьи руки), и амрийцы готовы уничтожить остров хотя бы ради ослабления Фантавии: пусть лучше главный научный центр мира не достанется никому, чем будет парить над столицей давних конкурентов.

Внутренний конфликт — между ректорами, лабораториями и научными школами. Такие конфликты давно уже всем привычны, но проблем от них меньше не становится. Конечно, никто из сотрудников не желает Летающему острову зла (за вычетом двух-трех безумных ученых, желающих зла всему миру). Но иногда они могут с удовольствием поставить оппонента в сложное положение, а уж соревнования лабораторий — дело традиционное. Между тем одного неудачного

эксперимента или просто головотяпа-студента, выкравшего из соседней лаборатории «никому не нужную деталь», достаточно, чтоб Универсиаде сначала взлетел от взрыва, а потом рухнул вниз.

Армия — одна из ключевых сил фантавской политики. Плохие отношения между Армией и Флотом — притча во языцех информированных жителей империи. Ни для кого не секрет, однако, что существование Универсиаде гарантирует Флот. Именно Флот делает ставку на развитие технологий и, главное, настроен против Лавикандской империи, и готов пойти на ссору с ней ради Летающего города, полного лучшими учеными мира. Армия, напротив, стремится к хорошим отношениям с восточным соседом и формально как бы игнорирует существование Универсиаде. Но это, разумеется, не означает, что армейские штабисты не учитывают его в своих планах.

Едва ли Армия может захотеть действительно обрушить Летающий город. Но поставить его под свой контроль — совсем другое дело. Для этого не нужно ничего взрывать и никого убивать. Достаточно нанять пару портовых банд — пусть они регулярно нападают на грузы из тех, что каждый день поднимают на остров. Скажем, на бочки со свежей водой. И тогда Универсиаде упадет к ногам армейских штабных офицеров — не в прямом, но в переносном смысле.

Личные тайны

Научное исследование не может обойтись без загадки, а приключение — без интриг и шпаг. Но точно так же оно не может обойтись и без личных тайн. Если бы мы сразу знали, что Атос был графом и мужем Миледи, а Джон Сильвер — пиратом, половина удовольствия от чтения пошла бы насмарку. У героя приключенческого романа должны быть тайны — пусть не серьезные, но хотя бы мелочи, о которых он не может рассказывать посторонним. Это не только разнообразит вашу собственную игру, но и даст мастеру возможность сделать сюжет интересней.

Разумеется, тайны своего героя вы сами выдумаете много лучше нас. Поэтому ниже мы просто приводим несколько примеров разного рода.

Наука — в студенческие годы вы по молодости лет были противником современных физических представлений и даже опубликовали статью с их «опровержением». К счастью, под псевдонимом!

Политика — со старших курсов вы член республиканского кружка и поддерживаете деньгами (или не только?) велеландских сепаратистов и бастующих фабричных рабочих.

Личная жизнь — приятно завести роман с преподавателем, но если об этом станет известно, и на вас, и на него или неё станут смотреть косо: такие вещи в Универсидаде не приняты.

Слабости — любовь к роскоши, принесённая на остров фантаврской молодёжью, не довела вас до добра: вы заказали шитую золотом перевязь для шпаги. Хорошо бы никто не узнал, что с внутренней стороны она из простой кожи.

Страхи — члены Универсидаде равнодушны к чужим фобиям. Но тому, кто хочет стажироваться на престижной кафедре аэроостерных наук, стоит умолчать о страхе высоты.

Инкогнито — все знают, что в Универсидаде среди прочих студентов под ложными именами учатся и несколько сыновей (внуков и правнуков) императора. Но далеко не всем стоит знать, что вы — один из них.

ГЛАВА ПЯТАЯ, в которой рассказывается кое-что, нужное не героям, а игрокам

Теперь, когда вы знаете самое важное о мире нашей игры и её героях, пришла пора сказать немного и о правилах. Они довольно просты. Для игры вам, помимо желания и друзей, один из которых возьмет на себя роль мастера, понадобится только шестигранный кубик и карточки науки.

Навыки, кубики и броски

Ваш герой — выпускник Универсиады и умеет делать множество вещей: от работы в библиотеке до управления воздушным шаром. Кроме того, какими-то навыками он обладает в силу своего происхождения. Скажем, если это йонкер, то он, конечно, умеет ездить верхом; его коллега, дочка купца, умеет вести деловые расчеты и так далее. Мы сознательно не стали составлять исчерпывающий список — в каждой конкретной ситуации вы сами можете решить, владеет ли ваш герой достаточными навыками.

Но никто, кроме химика, не сможет быстро и точно провести химический опыт; никто, кроме врача, не сумеет провести сложную операцию; никто, кроме политэконома, не держит в уме статистические данные о

Здесь мы не будем рассказывать подробно о правилах отыгрыша научного исследования: они подробно описаны в нашем тексте «Нормальная наука», который в равной степени можно приложить и к этой игре, и к другим нашим играм (прежде всего это «Руританский роман» и «Марс: новый воздух»). Если вы собираетесь только играть, а не водить модули, читать эти правила вам необязательно — устно объяснить их в процессе игры проще, чем письменно, так что просто узнайте все детали у вашего мастера. Единственное, чем вы можете помочь — распечатать карточки науки (про них можно узнать там же).

налогах разных провинций за последние пять лет.

Поэтому помимо общих навыков у вашего героя есть и те, которые дают ему его научная специальность и профессия. Они позволят вашему герою сделать то, что кроме него никто сделать не смог бы.

Если мастер не уверен, справится ли ваш герой с задачей, но в принципе такой шанс есть, стоит кинуть кубик. Если вы сможете выбросить больше установленного мастером уровня сложности, действие вашему герою удастся. В большинстве случаев, однако, вы сможете решить этот вопрос сами.

Обязательно кидать кубик только в том случае, если вы соревнуетесь с другим игроком или важным для сюжета мастерским персонажем.

Скажем, ваш герой-механик на спор должен собрать часы из имеющихся деталей быстрее, чем коллега. В таком случае вы и игрок (или мастер), играющий коллегу, бросаете кубики.

Как уже было сказано выше, вы должны выбрать, является ли ваш герой скорее ученым или скорее практиком. В любом случае при бросках, связанных с его сильной стороной, вы добавляете к результату +2 очка. Если это бросок, связанный с его вторым навыком, добавляете +1. Наконец, если ваш герой занимается наукой и только наукой, в профильных вопросах вы можете добавить к броску +3. Если вы все же решили взяться за роль автоматона, то стоит выбрать только одну научную специальность, и добавлять за нее модификатор +2, а по «второй» профессии он будет, само собой, автоматом, то есть слугой и телохранителем.

Кроме того, мастер может добавить вам положительные или отрицательные модификаторы исходя из событий модуля (ваш герой, собирающий часы, весь вчерашний вечер зубрил схемы часовых механизмов — это в плюс; у него при этом завязаны глаза — это в минус). Наконец, мастер может добавить вам модификатор просто за хороший отыгрыш роли.

Драки, дуэли, сражения

Приключенческий роман редко обходится без хорошей драки. Вероятно, это будет самый частый случай, когда вам придется бросать кубики.

Все бои в нашей игре делятся на сюжетные и второстепенные.

Результаты второстепенного боя, не имеющего для дальнейших событий большого значения, решаются одним броском кубика. Ваша

задача тут — перебросить определенный уровень сложности. Приведем несколько примеров ниже:

Сложность	Примеры проходных противников
4	Уличный стражник, член портовой шайки
5	Профессиональный солдат, опытный головорез, автоматон
6	Мушкетёр, брави, бретер
7	Опытный боец (или автоматон) с пистолетом или мушкетом
8	Отряд стражи или портовая шайка
9	Отряд солдат
10	Отряд мушкетёров, группа наёмных убийц или несколько слаженно действующих автоматов

Несложно заметить, что при таком уровне сложности обычный лаборант едва ли сможет справиться с отрядом императорских мушкетеров. Так оно и должно быть: конечно, ваш герой родом из приключенческого романа, но он не боец, а ученый. Отчаиваться не нужно — вы имеете право добавить к своему броску некоторые положительные модификаторы. Примеры будут приведены чуть ниже.

Помимо проходных боев бывают и те, что важны для сюжета. Определяете это вы сами или мастер. Обратите внимание, что важность боя не связана с его сложностью. Бой с фехтовальщиком-неумехой может быть много важнее для сюжета и психологии вашего героя, чем схватка с десятком наемных убийц. Сюжетный бой всегда будет проходить один на один — даже если в нем будет участвовать несколько человек, один бой разбивается на несколько самостоятельных поединков: это дань классическим приключенческим романам и фильмам.

Результаты сюжетного боя могут решиться как за один, так и за несколько бросков. Это определяете только вы — или, если ваш герой сражается против героя другого игрока, вы с этим игроком. Можете бросить кубик только один раз, просто описав после этого ход всего

боя. Или можете описывать его по сценам, бросая кубик столько раз, сколько посчитаете нужным.

В ходе сюжетного боя кубики бросаете не только вы, но и ваш «противник» — игрок или мастер. А к результатам броска и вы, и он добавляете модификаторы. Несколько примеров:

Модификатор	Пример
+1	Герой — силач, вроде Портоса, или одет в кирасу и шлем (более тяжелых доспехов давно уже никто не использует, да и кирасы встречаются редко).
+2	Герой прошел стандартное обучение фехтованию в Универсиаде или занимался с домашним учителем фехтования. Герой сражается не только шпагой, но и кинжалом или чем-то подобным во второй руке. Или умеет использовать магию в бою.
+3	Герой — профессиональный солдат с соответствующей выучкой и опытом реальной войны за спиной. Герой — солдат Летающего города. Наконец, герой — автоматон.
+4	Герой зарабатывает себе на жизнь фехтованием, и делает это очень хорошо. Он брави, императорский мушкетер, учитель фехтования или просто выдающийся боец (вроде Атоса или капитана Фракасса).
+5	Герой — опытный маг, а на месте боя присутствует открытый катализатор. Герой — автоматон, предназначенный для боевых действий (а не для научной деятельности).
+6	Герой вооружен пистолетом или мушкетом (если вы играете бой в несколько бросков, этот модификатор перестает действовать, когда вы расстреливаете все заряженные заранее пули).

Все вышеописанное предполагает, что и вы, и ваш противник держите в руках шпаги, рапиры или что-то вроде того. Но в рамках приключенческого романа оружие не так уж важно: Зорро отлично обходится кнутом, а уж бутылка и стул, как замена оружия, можно сказать, освящены традицией.

Добавим три хороших новости.

1. Когда ваш герой участвует в проходном бою, вы все равно можете добавлять эти модификаторы, но, к сожалению, не все, а только те, что касаются его выучки (+2 или +3 соответственно).
2. Модификаторы суммируются. Если ваш герой — силач (+1), вооружен кинжалом (+2) и прошел выучку в Универсиаде (+2), в сюжетном бою к броску он добавляет +5.
3. Если только вы сами не решите иначе, ваш герой будет обладать по меньшей мере модификатором +2 (он ведь прошел обучение в Универсиаде).

Плохих новостей две:

1. Аналогичные модификаторы не суммируются. Если ваш герой — профессиональный солдат, он добавляет себе модификатор +3, но не добавляет модификатор за обычное обучение фехтованию в Универсиаде или дома. Точно так же, сколько бы кинжалов он ни носил с собой, модификатор все равно будет только +1.
2. Противник вашего героя получает все то же самое. Это значит, что императорский мушкетер с пистолетом получает модификатор +10, да еще и бросает кубик. Ваши шансы справиться с ним все равно оказываются невелики.

Если ваш герой проиграл бой — он тяжело ранен. Герои приключенческих романов не погибают просто так. В проходном бою он скорее всего отделается легкими ранами и царапинами, в тяжелом — серьезной раной. Но и противники вашего героя в проходном бою не погибают. Они только могут быть ранены или потерять сознание. Только в сюжетном бою ваш герой может убить врага. Вам решать, будет ли это хорошо для дальнейшего развития сюжета. Если же вы в сюжетном бою сделали два или три неудачных броска подряд, стоит задуматься о том, не проиграл ли ваш герой.

Несколько советов напоследок

Наша книжка заканчивается. Вы знаете кое-что о возможностях своих героев, мире игры и летающем острове, который, мы уверены, вам удастся удержать на высоте. Если вы заинтересуетесь деталями, то всегда можете обратиться к нашей книге «Порох и хлеб». Мастеру, вероятно, придется это сделать — скачать книгу он всегда сможет на нашем сайте lavikandia.ru. В книге найдутся подробные сведения о мире игры, Фантавской империи, павшей республике Тейн и многом

другом, а на сайте можно найти и другие полезные сведения. Но для игроков, как нам кажется, лучшим способом изучения мира станет погружение в него.

Удачи, и примите напоследок от нас пару советов, как принял их от своего отца д'Артаньян. Что служить науке интересней, чем императору или главам церкви, вы знаете и без нас, так что...

Пореже бросайте кубики. Руководствуйтесь чувством стиля и желанием сделать игру красивей. Рассказать интересную историю — важнее, чем еще раз бросить шестигранник.

Не бойтесь проиграть. Если бы д'Артаньян не проиграл свой первый бой Рошфору, а капитан Блад не попал в руки злодеев, сюжет «Трех мушкетеров» и «Одиссеи капитана Блада» не завязался.

Импровизируйте. У вашего героя нет шпаги? На полу наверняка лежит бутылка или ножка табуретки! Вам нужно обратиться к трактирщику, которого мастер не успел описать? Придумайте сами его прозвище. Не нужно спрашивать об этом у мастера, просто импровизируйте (но будьте разумны — вряд ли на полу лежит заряженный мушкет, а трактирщик едва ли может быть принцем крови).

Подыгрывайте мастеру. Другой игрок беседует с мастерским персонажем в таверне? Сымпровизируйте маленькую роль официанта — мастеру не до того: он играет сложный диалог. Герой одного из игроков пришел на бал? Сыграйте с другими игроками ничего не значащую светскую болтовню на заднем плане. Не ждите, что мастер расскажет вам историю один — рассказывайте ее вместе.

Описывайте результаты своих бросков сами. И не забывайте, что ваш герой — персонаж научно-приключенческого романа. Он не просто может, фехтуя, прыгнуть на люстру, но опишет на ней замкнутую кривую.

ОГЛАВЛЕНИЕ, без которого никак нельзя обойтись

ВСТУПЛЕНИЕ, в котором впервые появляется летающий остров.....	4
ГЛАВА ПЕРВАЯ, в которой перед читателем предстает мир с высоты птичьего полета.....	6
- Полторы тысячи футов вниз.....	6
- Столица мира.....	8
ГЛАВА ВТОРАЯ, в которой читатель видит летающий город изнутри.....	11
- Летающий остров.....	11
- Традиции Универсиаде.....	13
- Иерархия и администрация.....	14
- Век разума.....	16
ГЛАВА ТРЕТЬЯ, в которой наши герои приобретают конкретные черты.....	19
- Что умеет герой?.....	19
- Научная специальность.....	20
- Профессия.....	21
- Прошрое.....	24
- Спорный вопрос.....	25
- Магия.....	27
ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ, в которой герои наконец попадают в приключения.....	30
- Научные загадки.....	30
- Грязные секреты.....	33
- Личные тайны.....	37
ГЛАВА ПЯТАЯ, в которой рассказывается кое-что, нужное не героям, а игрокам.....	39
- Навыки, кубики и броски.....	39
- Драки, дуэли, сражения.....	40
- Несколько советов напоследок.....	43

Книга «Профессор, летающий город падает!» распространяется
авторами по лицензии Creative Commons
«Attribution-NonCommercial»
(«Атрибуция — Некоммерческое использование») 4.0 Всемирная.



Другие наши книги-игры, вы найдете на сайте lavikandia.ru

В завершении мы хотим поблагодарить катализаторов этой книги:

- вас, за то, что дочитали до этого места. Удачи в игре!
- автора карты Санта-Клавдии Андрея Макарова. С другими его работами вы можете познакомиться на сайте <http://anmcarrow.me>
- Александру Гайнову за участие в тестировании игры,
- Игоря Карпинского за советы в дизайне книги и автоматов
- и (самое важное) Михаила Филиппова, фантазия которого вызвала к жизни Санта-Клавдию, императора Михеля и Фантаврскую империю. Без его участия эта книга никогда не была бы написана.