



ВОЗВРАЩЕНИЕ В ОСТРАБЕРГ

АРХИВ ВЕДУЩЕГО

КОНСТАНТИН МИХАЙЛОВ

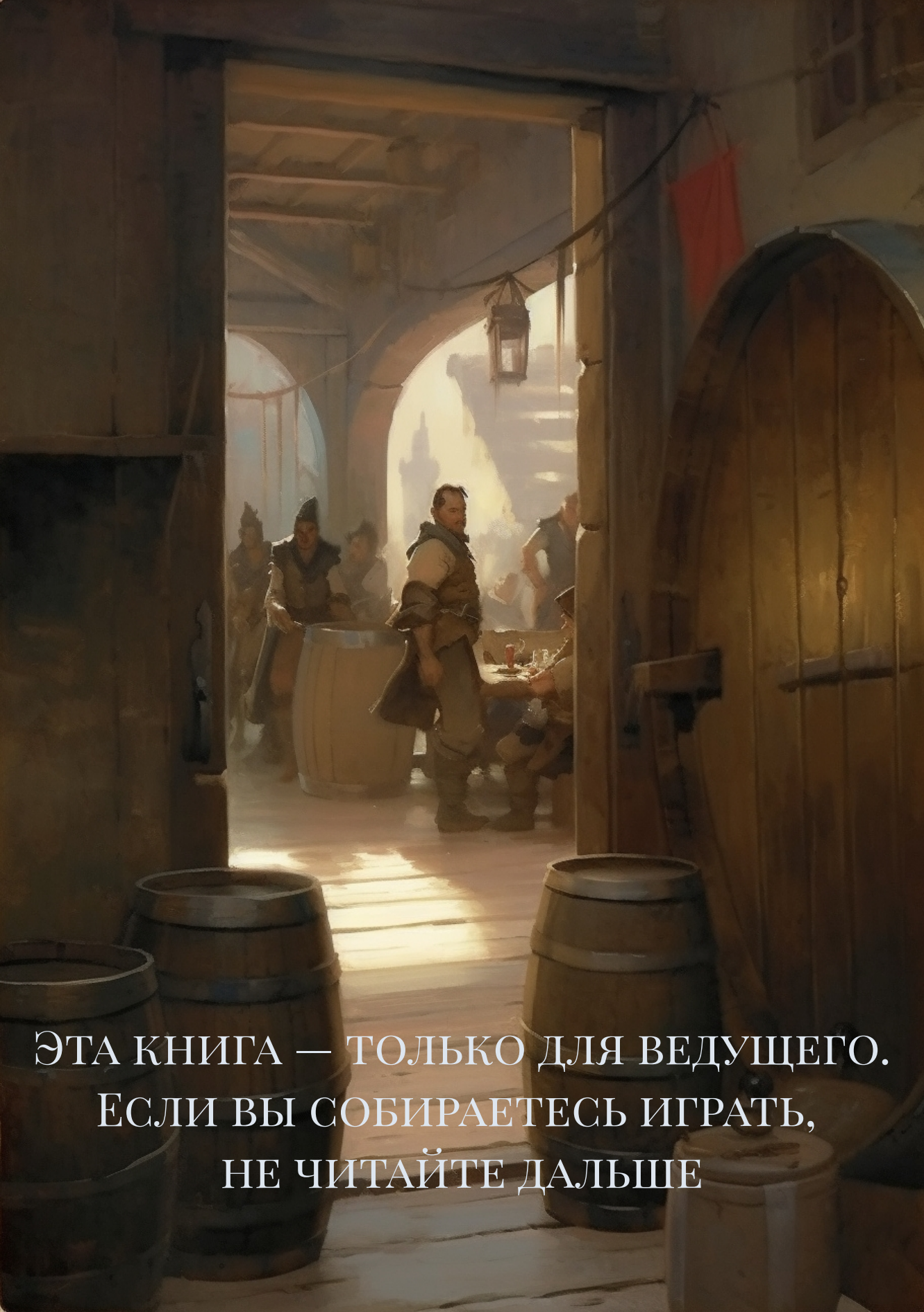
ВОЗВРАЩЕНИЕ В ОСТРАБЕРГ

СЛОВЕСНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
ДЛЯ 6 ИГРОКОВ И МОНЕТКИ

АРХИВ ВЕДУЩЕГО

СТРЕЛЬСАУ, 2023

С благодарностью
ГЭРИ ГАЙГЭКСУ, который
научил играть нас всех,
и ИГОРЮ КАРПИНСКОМУ,
который научил играть меня



ЭТА КНИГА — ТОЛЬКО ДЛЯ ВЕДУЩЕГО.
ЕСЛИ ВЫ СОБИРАЕТЕСЬ ИГРАТЬ,
НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛЬШЕ

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ОСТРАБЕРГ — ПРИКЛЮЧЕНИЕ, РАССЧИТАННОЕ НА НЕСКОЛЬКО ВСТРЕЧ. Точный его жанр определить сложно: частью это приключение, частью — детектив, частью — политическое противостояние. В нем хватает комичного, но чем дальше, тем больше обнаружится серьезного, так что игрокам и их героям будет и над чем посмеяться, и о чем задуматься.

В принципе, для приключения хватит и одного героя. Но мы советуем составить команду хотя бы из троих, а лучше — четверых или пятерых игроков. Не ограничивайте их теми ролями, которые описаны в брошюре. Подойдет любой персонаж в духе фэнтезийных приключений, кроме вора, потому что герой-вор, их старый друг, играет важную роль в событиях и должен остаться персонажем ведущего.

КТО НАШИ ГЕРОИ?

ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ГЕРОИ: НЕ ТОЛЬКО В ДРАМАТУРГИЧЕСКОМ СМЫСЛЕ, но и для мира, в котором они живут. Возможно, не всех, но многих из них знают в лицо, а имена их известны всем, кто в последние десятилетия интересовался свежими новостями.

Не отказывайте игрокам в удовольствии придумать сколь угодно безумные биографии в фэнтезийном духе. Значение в любом случае иметь будут только три вещи:

1. десять лет назад герои вместе освободили Остраберг от короля-лича, убив его самого и разогнав его клевретов;
2. на протяжении многих лет до этого герои были одной командой — может быть, не всегда идеальной, но спаянной и дружной;
3. последние десять лет большинство из них не видело друг друга. Возможно, они переписывались или изредка встречались. Каждый из героев занимался своими делами и, вероятно, преуспел в них (вне зависимости от того, было ли это управление маленьким королевством или поиск раскаяния на дне бутылки).

Не стесняясь, выдавайте им и волшебные артефакты, и удивительные способности, если они не помешают игре. Герои — богатые люди с долгой историей, у них в запасе может храниться

много полезного. Дайте им усилить себя, если им захочется. Все равно на самом деле сражаться им почти не придется. Рекомендуем ограничить немного только те способности и артефакты, которые могут чересчур упростить расследование. Скажем, не стоит давать им ничего, позволяющего читать мысли других.

То же касается и магических заклинаний. Безусловно, герой-МАГ может телепортировать весь город Остраберг, а ЖРЕЦ — воскресить кого угодно (кроме тех, чьи души поглотил меч Калям; об этом см. ниже). Просто это займет у них много времени — настолько много, что это, возможно, уже не будет актуально для событий игры.

И все же герои не совершенно всемогущи. Даже выдающийся маг — посредственный боец, а лучший воин не наложит даже самого простого заклинания.

ПРИГЛАШЕНИЕ К ПУТЕШЕСТВИЮ

ПОСЛЕДНИЕ ДЕСЯТЬ ЛЕТ ГЕРОИ ПРОВЕЛИ ДАЛЕКО И ОТ ОСТРАБЕРГА, И ДРУГ ОТ ДРУГА. Каждый нашел себе занятие по душе — пусть они расскажут вам об этом. Теперь уже неважно, что заставило их много лет назад пуститься в приключения, но вот то, чем они занимались в последние годы, может быть известно многим. Учитывайте, что речь идет о действительно великих героях. Может быть, ЖРЕЦ все эти годы провел отшельником, но если нет, он наверняка получил предложение стать одним из кардиналов Церкви Драконов-близнецов или верховным правоведом одного из южных городов. МАГ мог упражняться в своей лаборатории, но мог и построить собственную магическую школу. Герои могли стать правителями городов, открывателями островов, главами банковских домов. Вряд ли они управляют крупными странами и стали полубогами, но безусловно входят в тысячу самых влиятельных людей континента. Если, конечно, им самим этого захотелось.

Пару дней назад, однако, все они получили письмо. Где бы они ни были, конверт оказался прямо перед ними (это можно и сыграть, если захочется, короткими забавными сценами-флешбэками). В конвертах лежало письмо от старого друга. Примерно такого содержания:

Дружище!

*Сколько лет, сколько зим. Надеюсь, у тебя все хорошо.
Детали потом, перехожу к делу: срочно приезжай в
Остраберг.*

Всегда твой,

Корантен Гравель

Корантен — действительно старый друг всех героев. Десять лет назад он был членом команды, освободившей Остраберг, а до того не раз влипал с товарищами в самые разные приключения.

Гравель — профессиональный вор. Никто из героев не знает в точности, чем он занимался в последние годы. Если кто-то из них старался не упускать друзей из виду, он мог проследить серию загадочных, но очень ловких краж из банков, дворцов и храмов по всему континенту, за которыми почти наверняка стоял Корантен.

Отношения между героями могут быть самыми разными. Некоторые из них спустя десять лет могут и не разговаривать друг с другом. Но в одном отношении свободу воли игроков придется ограничить: все их герои если и не любят Гравеля, то, во всяком случае, доверяют ему. С радостью ли или с проклятиями, но они немедля отправляются в Остраберг, зная, что старина Коран не стал бы тревожить друзей по пустякам.

Кроме того, у каждого из героев есть свое прошлое с Коранте-ном. Что это? Вариантов много. Старая влюбленность (была ли она взаимной?); старое соперничество (дружеские пикировки или настоящий конфликт?); старая особенно близкая дружба; старая общая тайна. Пусть игроки сами расскажут вам об этом — а в процессе игры не стесняются выдумывать прошлое, как для своего героя, так и для героев других игроков. В конечном счете эта игра — про встречу старых друзей и их отношения друг с другом.

МИР ВОКРУГ

Для СОБЫТИЙ НАШЕЙ ИГРЫ МИР ЗА ПРЕДЕЛАМИ ОСТРАБЕРГА, В ПРИНЦИПЕ, НЕ ТАК УЖ ВАЖЕН. В целом это обычный фэнтезийный сеттинг в атмосфере позднего Средневековья и Ренессанса.

Север, разделенный на множество самостоятельных городов, маленьких королевств и княжеств, чуть более отстал: технологии там не на высоте, рыцарство доминирует в политике, а религия играет определяющую роль в общественном устройстве. Конкретные города и государства Севера ведущий и игроки могут выдумывать на свое усмотрение. Помимо собственно Остраберга, для игры событий важна только растущая рядом с ним крупная торговая и военная федерация, Янтарный союз (о нем — ниже).

Эстетику Севера, имена и названия ведущий может основывать на средневековой Германии, Англии, Франции: *«сэр Питер Иоахим фон Грюнеберг»*, *«наследственное горное княжество Доннершпитце»* и так далее.

Юг более развит. Там уже всюду распространяется книгопечатание, работают светские университеты, строятся великолепные палатки и восхитительные новые города. Огнестрельного оружия и вообще пороха нет, но их с успехом заменяет продвинутая механика. В жизни Юга наибольшее значение имеют торговля и искусство, а в политике важнее всего города-республики и правящие ими купцы. Для игры политические детали Юга совершенно не принципиальны.

Эстетику, имена и названия Юга ведущий может основывать на ренессансной Италии, Испании и арабском мире: *«дон Федерико ибн Хамдис»*, *«торговая республика Опулентия»* и все такое.

Наконец, на Западе (скорее на западе Севера) расположились королевства варваров, медленно перенимающие северную культуру. Для событий игры они совершенно не принципиальны: в сущности они нужны только для того, чтобы игроки могли создать персонажей, совершенно оторванных и от северных проблем, и от южных изысков.

Эстетика их — классические фэнтезийные образы в духе Конана-варвара и прочих благородных дикарей. Для имен и названий

ведущий может использовать, например, финно-угорские корни, комбинируя их со звучными прозвищами: «*вождь Гьёзи Крушитель щитов*» или «*Королевство Куусет*» отлично подойдут.

Как положено фэнтезийному миру, среди всего этого встречаются и графства вампиров, и баронства оборотней, кое-где — еще не убитые героями драконы, орочьи племена и эльфийские королевства в девственных лесах. Особой оригинальности тут не требуется. Напротив, задний фон должен быть узнаваемым для большинства игроков и достаточно условным фэнтезийным миром. Если, конечно, вы не захотите вписать историю Остраберга в аналогичный собственный сеттинг!

Гильдии

И Север, и Юг разделены на множество самостоятельных государств. Но есть и силы, которые действуют повсюду. Прежде всего это гильдии — огромные и разветвленные организации, представители которых можно найти повсюду. Наиболее влиятельны среди них Гильдия алхимиков (её руководят гномы, но найти ее отделения можно и на поверхности) и Гильдия магов, которая строго блюдет свою независимость от любых государств. Члены гильдии могут присягать королям или городам, но их обязанности перед гильдией это не отменяет. С другой стороны, в случае чего они могут рассчитывать на помощь организации.

В принципе к числу гильдий можно отнести и неформальное, но влиятельное сообщество *humanista*, гуманистов: южных философов, университетских профессоров, изобретателей и художников в ренессансном духе, поддерживающих постоянную переписку друг с другом. В Остраберге нет ни представительств алхимиков и магов, ни активных гуманистов (хотя в переписке с ними немного участвует хозяин книжной лавки Том). Но важное отделение Гильдии алхимиков найдется в Морндингунде, гномьем городе под Острабергом; там же можно встретить и единственную адептку Гильдии магов. Зато среди героев с большой вероятностью могут оказаться представители всех трех сообществ. Если это будет полезно для игр и захочется игрокам, вполне можно ввести и еще какую-то большую гильдию.

РЕЛИГИИ

Еще одна большая и универсальная сила — церкви.

Чаще всего героям придется сталкиваться с господствующей на Севере и постепенно покоряющей и варварские племена Церковью Драконов-близнецов. Вообразить себе ее можно в духе позднесредневекового католицизма. Где-то далеко есть целое религиозное государство, два главы которого, Сыновья Драконов, правят огромной, жестко иерархически устроенной церковью. Добродетельный труд, скромность и следование морали приведут адепта церкви к вечному счастью в небесных садах Драконов-близнецов, милосердных и всемогущих богов. В Остраберге есть большой, построенный за последние десять лет храм Драконов, и большинство жителей города — его прихожане. Но назвать город важным религиозным центром нельзя.

Вторая религия, важная для игры, — культы Юга. Политеистический культ без единого центра и внятной иерархии, он процветает в городах-республиках, а жрецы выбирают себе богов по вкусу. Мать Вод, самое популярное из божеств, капризна, но добродушна; служащее ей монашество дает обет вечного скитания и служения людям. Лунный всадник — таинственный и всезнающий, добрый бог-трикстер, любим немногим меньше.

Ни культ Матери Вод, ни культ Лунного всадника не встретятся героям в Остраберге — зато встретится культ темного южного божества, Повелительницы письмен. О ней подробнее ниже.

У гномов никакой религии нет. У эльфов есть — они служат своим древним богам (возможно, некогда бывшим первыми эльфами и вообще первыми жителями мира), но и эльфийских святилиц в Остраберге нет, и вообще, кроме героев, там нет ни одного эльфа. А вот с орочьими верованиями герои в ходе событий столкнуться могут. Этот культ — шаманизм со знахарями, путешествующими в трансе между мирами, и множеством духов, населяющих весь живой мир вокруг.

Как положено в жанре приключенческого фэнтези, боги существуют на самом деле, и их жрецы могут совершать небольшие (а иногда и большие!) чудеса. Но случается это только с теми жрецами, которые ведут себя праведно с точки зрения своих богов.

И культ Драконов-близнецов, и культ Матери Вод и Лунного всадника осуждают излишнее насилие и не одобряют убийства мирных жителей, как и всякое проявление жестокости в принципе. Но насилие во имя правого дела, защиты невинных или истин веры считается вполне позволительным. Монахи Матери Вод не пользуются оружием, но могут пустить в ход посохи и кулаки. А в культах Драконов-близнецов и Лунного всадника есть воины-служители, паладины: в случае Драконов это образцовые рыцари в европейском средневековом духе, в случае Лунного всадника — ловкие фехтовальщики в духе романов плаща и шпаги.

ГОРОД ОСТРАБЕРГ

РАЙОНЫ ОСТРАБЕРГА

ГОРОД ОСТРАБЕРГ НЕ ОЧЕНЬ ВЕЛИК, НО И НЕ СКАЗАТЬ, ЧТО МАЛ: больше двадцати тысяч жителей. Это делает его одним из важных центров всего региона. Да, он уступает великим городам Юга, но входит в число крупнейших поселений Севера.

Расположен Остраберг на склоне одноименного вулкана — верхняя его часть находится совсем рядом с вершиной, нижняя — у самой подошвы. Местные делят его на шесть районов.

1. **СТАРЫЙ ДВОРЕЦ.** Центр города. Когда-то тут действительно стоял дворец короля-лича, но герои десять лет назад нечаянно (а отчасти и специально) сожгли его. Теперь на месте дворца — большая площадь, а вокруг нее — построенные во времена лича здания. Прежде они были флигелями и административными зданиями. Теперь тут расположены **ратуша** с музеем в ней, **архив**, несколько дорогих магазинов, главный участок городской стражи. Единственное новое здание — большой **храм Драконов-близнецов**: он еще не достроен, но близок к завершению.

2. **ОГНЕННЫЕ ВОРОТА.** Выше старого дворца у самой вершины горы. Остраберг — спящий вулкан; он не извергался столетия, но все же иногда над ним появляется легкий дымок, а горячие источники бьют постоянно. Именно здания стоящих на источниках терм — самые заметные в Огненных воротах. Название, однако, дано в честь **Погребальной гавани**: по городской традиции, установившейся после лича, всех покойников в городе сжигают, сбросив в лаву. Вокруг — мелкая торговля, неплохие жилые кварталы, **клиника доктора Аккерман** и охраняемый гномами **вход в Мордингунд**. С каждым днем игры дым над горой будет становиться все сильнее.

3. **БУРГ.** Богатые кварталы, расположенные ниже по склону, под Старым дворцом. Хорошие, укрепленные дома, чистые улицы; все построено во времена короля-лича, но по большей части продолжает использоваться старыми и богатыми острабергскими

семьями. Никаких церквей, никаких лавок, никаких попрошаек, зато канализация и горячие фонтаны. По ночам — много стражи на улицах, а кое-где и собственная стража в домах. На границе Бурга и Старых казарм — **Башня мага**.

4. СКЛОН. Один из двух районов ниже Бурга по склону. Бедные, но чистые кварталы; не столько трущобы, сколько просто небогатое жилье. Лавочки и ремесленные мастерские на первых этажах; простое жилье на вторых и третьих. В центре района, где вырывается теплый воздух из склона, — **рынок**.

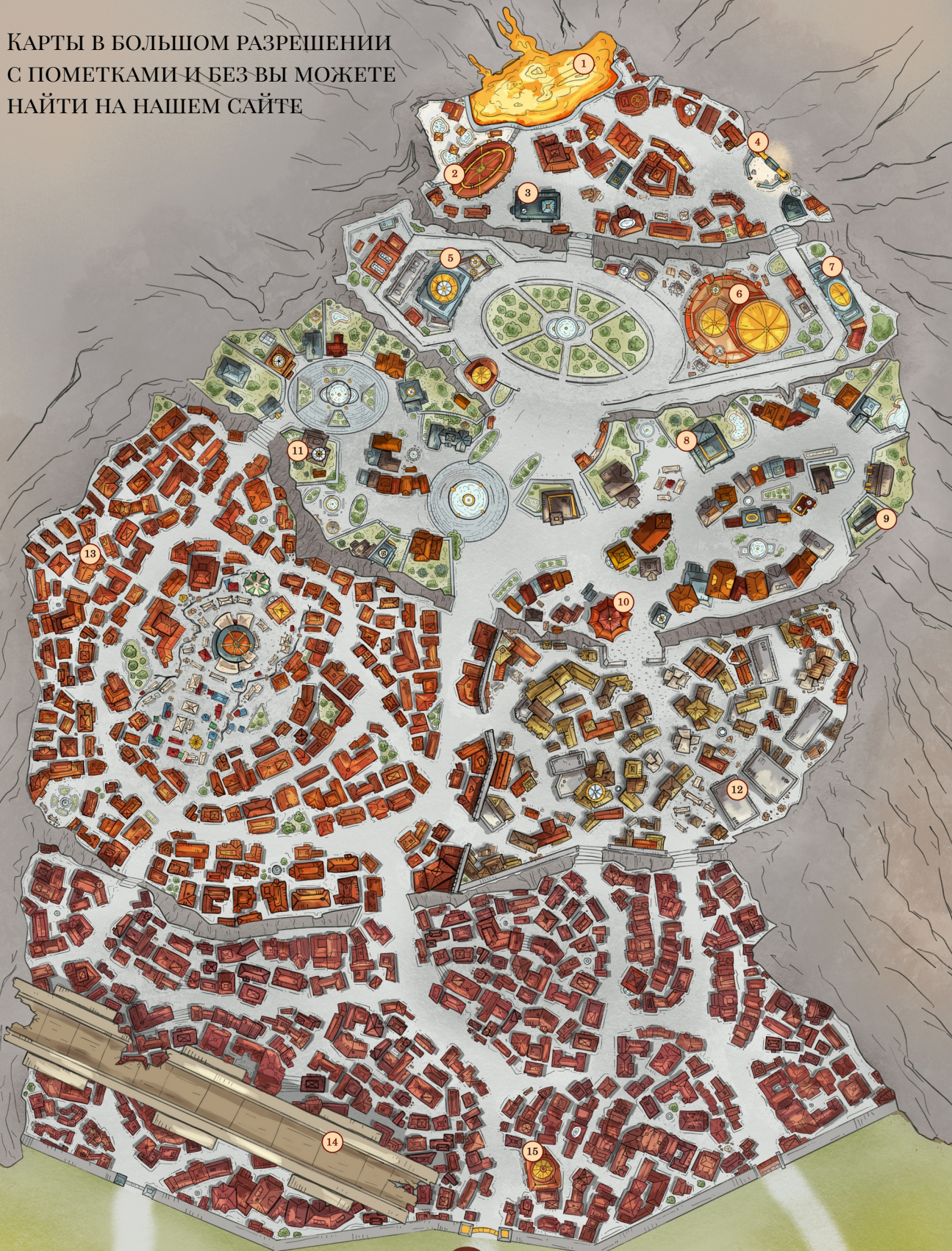
5. СТАРЫЕ КАЗАРМЫ. Второй район ниже Бурга по склону, соседствующий со Склоном. Раньше это действительно были непомерно разросшиеся казармы, арсеналы и склады, занимавшие заметную часть города. После поражения короля-лича район постепенно превратился в трущобы: старые здания захвачены и населены нищими, бродягами, криминальными бандами и теми, кому не хватает денег для жизни в других местах. В отличие от других районов, где, кроме людей, почти никто не встречается, тут можно увидеть много полуорков. Словом, это чрево Остраберга.

6. АРКИ. Самый нижний район города, у самого подножья горы. Название получил благодаря монструозных размеров акведуку времен старой империи: он настолько велик, что под оставшимися арками без проблем помещается несколько кварталов трехэтажных домов. Это въезд в город: тут всегда толкотня, торговля, конюшни, кузницы, грязь и шум. В центре всего этого — **таверна «Пятое колесо»**.

НА КАРТЕ НИЖЕ:

- | | | |
|-----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 1. Погребальная гавань | 5. Ратуша | 11. Башня мага |
| 2. Термы | 6. Храм Драконов-близнецов | 12. Трактир «Яблуко» |
| 3. Клиника доктора Аккерман | 7. Архив | 13. Дом Фрауке |
| 4. Ворота в Морндингунд | 8. Особняк Беккеров | 14. Старый акведук |
| | 9. Особняк Пфаффов | 15. Таверна «Пятое колесо» |
| | 10. Особняк Гайгера | |

КАРТЫ В БОЛЬШОМ РАЗРЕШЕНИИ
С ПОМЕТКАМИ И БЕЗ ВЫ МОЖЕТЕ
НАЙТИ НА НАШЕМ САЙТЕ



ОСТРАБЕРГ

ГОРОДСКАЯ ЖИЗНЬ

В ПЕРВОМ ПРИБЛИЖЕНИИ ОСТРАБЕРГ — СОВЕРШЕННО НОРМАЛЬНЫЙ ФЭНТЕЗИЙНЫЙ ГОРОД, и мы даже советуем ведущему в начале игры немного подчеркнуть это. Гномы и полуорки, пьющие пиво в «Пятом колесе», магазинчик зелий на главной улице, флюгер в виде спящего дракона на башне ратуши — добавьте антуража по вкусу.

В действительности, однако, наша игра рассказывает не вполне фэнтезийную историю, хотя и в фэнтезийном окружении. Чем дольше герои будут в Остраберге, тем больше они должны замечать, что обстановка в городе беспокойная и, в общем, не слишком приятная. Не стоит превращать игру в стопроцентно серьезную и мрачную — комический эффект может и должен быть. Но не только он.

Старые семьи, сделавшие состояние при короле-лице, продолжают сохранять большое влияние — и хотя десять лет назад многие из них потеряли посты, при них остались деньги и рычаги давления. Бург, старый богатый район, где они обитают — город в городе, где у каждого дома своя стража и свои секреты. По ночам там не стоит появляться беднякам, не говоря уже о полуорках.

Полуорков, впрочем, не любят нигде. В городе их много — и это печальное наследие орочьих банд, служивших королю-личу: на изнасилования горожанок старые власти особого внимания не обращали. При лице полуорки могли вступить в его войска, а то и сделать какую-никакую карьеру. Теперь они — отбросы общества, вытесненные в трущобы Старых казарм. Они формируют уличные банды, и на постепенно разрушающихся кирпичных стенах тут и там — оставленные ими знаки и рисунки. Если в Бург по ночам не стоит заходить бедняку и полуорку, в Старые казармы человеку состоятельному не стоит забираться даже днем: стража там не появляется. Ночью же заглядывать туда рискнет только большой храбрец.

Конечно, героям игры, каждый из которых в состоянии сразиться с драконом и выйти из боя живым, не навредят ни бандиты в подворотне, ни чересчур любящая пускать в ход дубинки стража.

Но даже на героя — полуорка или гнома на поверхности будут временами смотреть косо. Да и не стоит думать, что все жители города в восторге от победы на королем-личом: то, что для героев — главный подвиг их жизни, для многих из местных (хотя далеко не для всех!) означало потерю всяких надежд на будущее. Не случайно на стенах тут и там можно увидеть надписи «Король вернется!»

Город наполнен внутренними противоречиями: ветераны сопротивления ненавидят наследников старых семейств, люди — полуорков, полуорки — всех разом. Гномы, поселение которых расположено под горой, неохотно пускают к себе посторонних. И даже над горой все чаще вьется дымок.

ПРЕЖНИЕ МЕСТА

ЗА ДЕСЯТЬ ЛЕТ, ЧТО ГЕРОИ НЕ БЫВАЛИ В ГОРОДЕ, ОН ЗДОРОВО ИЗМЕНИЛСЯ. Въезжают ли они в него верхом, телепортируются на главную площадь, прилетают на ковре-самолете или приезжают на вагонетке подземных гномьих путей — они видят совсем не то, что видели когда-то. Вот некоторые детали, которые могут броситься им в глаза сразу или позже по ходу истории:

— Надписи на стенах. Часть из них посвящены выборам («Выбирай процветание. Выбирай Янтарный союз!»/«Пнем Союз в янтарный зад! Вилфрид — лучший кандидат!»), но среди прочих можно заметить и те, что гарантированно привлекут внимание героев: «Старый король вернется!», «Истинный король вернется!». Речь, понятное дело, о короле-личе.

— Городская площадь на месте на старого дворца лича и строящийся на ней храм. А посреди площади — памятник одному из героев (тому, что был лидером команды или выглядит наиболее прилично с точки зрения горожан — особенно хорошо подойдет палладин или жрец).

— Магическая башня недалеко от центра. Башни этой определено не было тут десять лет назад, но новой она не выглядит.

В целом город производит впечатление мирного, строящегося, но не слишком благополучного: слишком обшарпаны бедные кварталы, слишком много металлических оград и охраны рядом с богатыми домами Бурга.

ВЫБОРЫ НА НОСУ

ГЛАВНАЯ ИЗ ВСЕМ ИЗВЕСТНЫХ ИНТРИГ ОСТРАБЕРГА — ПРИБЛИЖАЮЩИЕСЯ ВЫБОРЫ бургомистра, которые должны состояться буквально через несколько дней. Увы, старый приятель героев, ставший бургомистром после падения короля-лича, в выборах уже не поучаствует: он, оказывается, погиб семь лет назад, сбитый повозкой. Смерть, как ни странно, похожа на настоящий несчастный случай (и вопрос о том, погиб ли он своей смертью или нет, не получит в игре решения, хотя среди ветеранов, например, популярна точка зрения, что гибель подстроили).

Основных кандидатов два: действующий второй бургомистр города *Вилфрид Зимен* и *Флориана ле Клерк*, представительница Янтарного союза, федерации городов, в которую уже вошло около десятка северных поселений.

Присоединение Остраберга было бы для Янтарного союза большим успехом. А вот среди жителей Остраберга единства на этот счет нет. Одним нравятся финансовые связи союза и его активность. С союзом город быстро разбогатеет и может стать финансовым центром первого ряда. Других смущает, что союз слишком агрессивно объединяет новые территории — и если в Остраберге он действует убеждением, то в других местах не стесняется использовать и наемников. По мнению многих, Янтарный союз — только по названию союз, а в действительности зародыш быстро растущей империи вокруг крупнейшего города этой части севера, Дортштадта. Остраберг в такой компании, конечно, разбогатеет — но независимость утратит.

А и ладно, говорят первые. Не больно-то с независимостью было хорошо!

Каждое действие, которое совершают герои, может добавить очков той или другой стороне. Конечно, если станет известно широкой публике. Кандидатка от союза заинтересована во всем, что компрометирует старого бургомистра и его управление; бургомистр — во всем, что изобличает коварство союза или показывает, как толково нынешний лидер правит городом. Прямая поддержка героев, спасителей города, тоже многого стоит, и обе стороны по-

стараятся привлечь их на свою сторону, если убедятся, что сами герои не хотят составить им конкуренцию.

Впрочем, может быть, кто-то из героев и правда готов вступить в гонку на последнем этапе? Не возбраняется! И именно это ему может предложить *Клуб ветеранов* (см. ниже).

Есть, впрочем, и еще одно возможное решение: реставрация. О нем см. ниже, в разделе «*Магическая башня*».



ВИЛФРИД ЗИМЕН И
ФЛОРИАНА ЛЕ КЛЕРК

УБИЙСТВА

ТА ЛИНИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ, КОТОРУЮ УСЛОВНО МОЖНО НАЗВАТЬ ГЛАВНОЙ: странные убийства, которые происходят в Остраберге. К моменту прибытия героев их случилось уже четыре, хотя о втором из них знают не все, а о последнем пока еще никто не знает.

Все жертвы убиты совершенно одинаково: одним ударом клинка, который прошел прямо сквозь сердце. На первый взгляд никакой связи между жертвами нет, но если копнуть, можно понять, что все они связаны с одной и той же старой острабергской семьей — фон Пфаффами.

Расследование убийства — единственная линия, мимо которой герои определенно не пройдут. Хотя бы по той причине, что одна из жертв — их близкий друг.

УБИЙЦА: УЛЬРИХ ФОН ПФАФФ

ЗА ВСЕМИ УБИЙСТВАМИ СТОИТ ОДИН ЧЕЛОВЕК: Ульрих фон Пфафф, сын скончавшегося пять лет назад старого судьи фон Пфаффа. Все полагают, что Ульрих погиб десять лет назад вместе с большей частью Ночной стражи, личной гвардии короля-лича. Ульрих, однако, выжил и бежал из города.

За десять лет он стал не только выдающимся бойцом, но и своего рода темным паладином. Он обрел смысл жизни в служении тому, что считает порядком и добром, но что в действительности является злом: темной богине Юга, таинственной Повелительнице писем.

Хотя убийства совершаются им, в сущности говоря, из мести, настоящая и главная цель Ульриха иная: он хочет пробудить вулкан и уничтожить Остраберг, по его мнению, прогнивший и лишенный будущего. Буквы, горящие в сознании, подсказывают ему, что город обречен — отравлен мертвой волей короля-лича, обескровлен торговцами, которых интересует только нажива, и лишен стержня из-за разрушения социальных барьеров. Где старая знать, которая некогда управляла этими землями? Пфаффы были баронами, но теперь это мало кого интересует. Все это с точки зрения

Ульриха означает одно: город следует уничтожить. Новые поселения, которые возникнут на этом месте, будут лучше во всех отношениях.

(О том, что при уничтожении Остраберга будет уничтожен и Морндингунд, Ульрих не думает вовсе — судьба гномов интересует его так мало, что мысль эта даже не приходит ему в голову. То, что при уничтожении Остраберга может погибнуть и он сам, Ульриха волнует еще меньше: рыцарь не должен бояться смерти.)

Чтобы разбудить вулкан, полагает Ульрих фон Пфафф, нужно накопить изрядную силу. Силу эту даст волшебный меч, который Ульрих добыл в путешествиях. Плохая новость в том, что Ульрих прав: меч — действительно мощный магический артефакт, и, накопив большую силу, он может пробудить вулкан, спровоцировав извержение. Темный паладин прекрасно умеет пользоваться мечом и сможет направить энергию подобающим образом. А набирает силу меч из убитых людей, втягивая в себя их души.

ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦА ПИСЬМЕН

Темное божество Юга мало известно северянам. Даже герои при всем их опыте знают о ней немного — за исключением южан, жрецов, книжечеев и бардов. Если среди героев есть те, кто связан с южными культами — МОНАХ или МОНАХИНЯ Матери Вод, служитель или служительница Лунного всадника, — с самого начала пребывания в городе они будут ощущать смутное беспокойство от присутствия рядом злой силы.

Они же — или книги, найденные в книжной лавке, — могут подсказать, что культ Повелительницы письмен запрещен и в большинстве городов Юга, но все же процветает. Богиня призывает к тотальному очищению и обновлению, при необходимости — огнем и кровью.

Никакая магия не позволит увидеть следы присутствия богини, и жрецы тоже не сумеют сразу ее распознать — но если среди героев будут те, кто чувствителен к сверхъестественному (ЖРЕЦ, ПАЛАДИН, МОНАХ, ДРУИД), их могут мучить дурные сны, в которых южные письмена сплетаются в призывы к великому очищению.



УЛЬРИХ ФОН ПФАФФ

ЖЕРТВЫ И ОБСТОЯТЕЛЬСТВА КРАТКО

**ГОРНИЧНАЯ
ФРАУКЕ**
N – 6 ночей

Склон. Горничная, убитая на пороге собственной квартиры в двухэтажном доме. Соседи ничего не видели, но один мальчик слышал тяжелые шаги, а одна из соседок видела с утра следы массивных сапог. Дело никто толком не расследовал.

Связь с фон Пфаффами: Фрауке — внебрачная дочь старого Пфаффа; это можно понять по ее медальону, который, правда, уже украл из ее дома один из соседей; старуха-соседка может вспомнить, что мать Фрауке, убитая при короле-лице, прислуживала у фон Пфаффов и «была там какая-то темная история; видно, кто-то из слуг в доме матушку покойницы и обрюхатил».

**ГРОМИЛА
ХАРТМУТ
СЧАСТЛИВЧИК**
N – 4 ночи

Старые казармы. Глава полурочье́й банды «Хорей», средних лет полуорк, который всеми в трущобах считался бойцом из лучших (и действительно им был). Однако был убит одним ударом человеком в тяжелых доспехах, который теперь и распоряжается бандой — той ее частью, которая не разбежалась.

Связь с фон Пфаффами: до падения короля-лица и недолгое время после Хартмут был телохранителем Пфаффов; это можно понять, если найти его оружие — он по-прежнему пользовался кинжалом с фамильным клеймом Пфаффов в форме саламандры в огне.

**СЕКРЕТАРЬ
ГОРОДСКОГО
СУДА
ЙЕСКО ГАЙГЕР**
N – 2 ночи

Дворец. Секретарь городского суда; именно из-за этого убийства вся городская стража на ногах и ищет преступника денно, ночью и безрезультатно. Был убит прямо на главной площади, когда, засидевшись за работой за полночь, возвращался домой. По ночам людей там мало, так что, как ни странно, убийцу никто не заметил.

Связь с фон Пфаффами: Гайгер — один из тех, кто неплохо чувствовал себя при лице, но ничего не

потерял и со сменой режима. Он был личным секретарем старого Пфаффа и распоряжался его имуществом после смерти.

**ВОР И ДРУГ
КОРАНТЕН
ГРАВЕЛЬ**

Арки. Друг героев, из-за которого они все сюда приехали. Был убит на крыше таверны «Пятое колесо» (см. ниже).

N (Ночь перед прибытием героев)

Связь с фон Пфаффами: никакой. Это единственная жертва, убитая не по плану, а потому, что совала нос не туда, куда следовало. Однако Корантен был в Архиве, где интересовался историей семьи Пфафф.

После прибытия героев может случиться еще два убийства, если герои их не остановят (с большой вероятностью первое, смерть Юлианы Беккер, остановить они не успеют).

**ГОСПОЖА
ЮЛИАНА
БЕККЕР**

Бург. Немолодая богатая дама, столп городской жизни. Единственная из жертв, которая была убита не сразу. Погибла в собственном доме в Бурге.

N + 2 ночи

Связь с фон Пфаффами: Беккер в девичестве — Пфафф, она была сестрой старого Пфаффа и осталась единственным известным наследником семьи.

**ДОКТОР КЕТЕ
АККЕРМАН**

Огненные ворота. Доктор и хозяйка собственной практики. Захвачена, отведена к расщелине вулкана и (едва не) убита над ней.

N + 4 ночи

Связь с фон Пфаффами: доктор Аккерман лечила старого Пфаффа перед смертью и — да! — отравила его.

ПОЧЕМУ ИМЕННО ЭТИ ЖЕРТВЫ?

Ульрих — темный паладин и, в принципе, мог бы убить и случайных людей. Убийство, особенно простолюдинов, не кажется ему большой проблемой. Но все же для такого ответственного случая он решил выбрать особенных жертв. Тех, кого он винит в смерти своего отца и предательстве благородного рода фон Пфаффов.

Отец Ульриха, старый Иероним фон Пфафф, был городским судьей в конце правления короля-лича. Сам он был не некромантом или чем-то в этом роде, а обычным функционером. Не он поднимал трупы для армии скелетов. Он даже не закалывал приговоренных — это с положенной осторожностью, чтобы минимально повредить костяк, делал палач. Судья фон Пфафф только выносил приговоры о смертных казнях.

После того, как режим лича усилиями героев пал, а сам лич был уничтожен, фон Пфафф вышел в отставку. Но этим дело и ограничилось: городу нужны были квалифицированные юристы. Да и, решили в верхах, Пфафф просто выполнял закон. А что закон этот был несправедлив — так не судья его придумывал. Сложно было ожидать иного, ведь клерки нового суда были прежде клерками господина Пфаффа.

Старик вышел в отставку, но сохранил богатства, особняк и все прочее, чтобы дожить свой срок в роскоши. Более того, он остался очень влиятельной в городской жизни фигурой. Исчезновение служившего в Ночной страже сына (как и все, судья считал Ульриха убитым) скорее упростило ситуацию и даже придавало старику трагический ореол.

Именно в этот период его окружали люди, по следу которых пойдет позже темный паладин. Хартмут Счастливец был телохранителем старика — но ушел, предпочтя создать собственную банду. Ульрих винит его в измене присяге — не вполне, может быть, справедливо, но вполне в рамках феодальной этики. Йеско Гайгер был секретарем судьи и немало наварился на его смерти, прибрав к рукам его имущество и компрометирующие многих видных горожан документы. Для Ульриха он — вор. Юлиана Беккер, сестра судьи, не потрудилась расследовать смерть брата и разобраться в нюансах. Для Ульриха она — предательница их рода. Доктор Аккерман ухаживала за судьей и отравила его. Об этом не может знать никто, но Ульрих знает, потому что Повелительница писем открыла ему эту тайну, чтобы направить в удобном ей направлении.

Единственная, кто попал в список убитых совершенно без причин, — бедняжка Фрауке. Ее мать была жертвой пусть не прямого

насилия, но принуждения со стороны судьи, а потом была им же уничтожена, сгинув в темницах замка. Фрауке, воспитанная бабушкой, не выбирала свою судьбу. Но для Ульриха она — незаконнорожденная, то есть пятно на чести рода.

Что до друга героев, Корантена Гравеля, он в первоначальном плане не фигурировал (вместо него Ульрих планировал убить старика дворецкого, служившего семье и не справившегося, по мнению паладина, с работой). Но Гравель слишком активно начал расследовать первое убийство и слишком быстро догадался, что дело может быть в Пфаффах, потому что и раньше подозревал, что Ульрих жив. Увы, охотясь на Ульриха, Гравель привлек к себе его внимание.

УЛЬРИХ КАК ПРОТИВНИК

И сам по себе темный паладин — нешуточный вызов для любого из героев. Он дерется с мастерством, не уступающим герою-ВОИНУ, а кроме того, обладает темными дарами Повелительницы писем. Он может:

- прочесть и понять любой письменный текст, даже на незнакомом ему языке;

- вызывать болезнь и отравление в любом, кого он видит. Легкое недомогание — раз в четверть часа, а вот серьезную болезнь — только раз в день;

- сражаться в полной темноте (не потому, что видит в темноте, а потому, что сражается, опираясь на опыт и интуицию);

- один раз за бой погрузить пространство радиусом в десять шагов вокруг себя в темноту (если приглядеться, можно увидеть, что это не просто темнота, а бесконечное множество букв разных алфавитов, сплетенных друг с другом).

Ульрих обладает исключительной реакцией, из-за которой на него практически невозможно напасть внезапно, огромной силой и сердцем пусть темного, но паладина: он не побежит с поля боя, его нельзя напугать даже специальными заклинаниями, и сражаться он будет до тех пор, пока не умрет.

Это, однако, еще не все. Во-первых, к моменту появления героев в городе в распоряжении Ульриха уже имеется отряд Хорей, груп-

па крепких полуорков. Каждый из них сам по себе не представляет сколько-то серьезной опасности ни для кого из героев (кроме, возможно, ВЕРНОГО ДРУГА). Все вместе, однако, они могут отвлечь героев, а напав внезапно, могут и оказаться серьезной угрозой для тех из героев, кто слаб в быстром рукопашном бою, например, МАГА или ИЗОБРЕТАТЕЛЯ.

Во-вторых, Ульрих вооружен своим мечом — темным клинком по имени Калям.

КАЛЯМ

Калям, клинок прекрасной южной работы, посвящен Повелительнице письмен. Извлеченный из ножен, может:

— распространять вокруг себя ауру страха. Она не отпугнет никого из героев, кроме МАЛЫША и ВЕРНОГО ДРУГА (следует совершить бросок монетки; при неудаче Малыш или Верный друг сбегут с поля боя, и должны будут объяснить, как нашли в себе силы вернуться обратно, если захотят это сделать). Однако всех, кроме ЖРЕЦА, ПАЛАДИНА, МОНАХА и БЕРСЕРКА, впавшего в безумие, эта аура может заставить замедлиться, пропустив возможность атаки (справились ли они — решит та же монетка).

— при ударе оставлять за собой темные полосы в воздухе, напоминающие след от туши, нанесенный толстой кистью. Если бой продлится больше трех раундов, стрельба по Ульриху из-за этого станет заметно сложнее; если больше шести — станет невозможна.

— разбить один раз за бой самый крепкий щит или доспехи (благодаря душе Хартмута Счастливого);

— один раз за бой отравить рану (благодаря душе Йеско Гайгера).

Если герои не успеют помешать двум последним убийствам, у Каляма появятся новые свойства:

— меч невозможно выбить из рук Ульриха никакими силами (благодаря душе Юлианы Беккер);

— один раз за бой удар меча может поджечь противника или какой-то объект (благодаря душе доктора Аккерман).

Но есть и хорошие новости:

— Один раз за бой Калям может вместо смертельного удара нанести удар плашмя (благодаря душе Корантена Гравеля, который постарается помочь друзьям).

— В долгом бою (после третьего броска монетки) меч начинает обжигать Ульриха, и (после 6 броска) он выронит его и вынужден будет сражаться кинжалом и кулаками. (Это — благодаря душе Фрауке, которая осуждает любое насилие.)

Когда в ход вступают действия, связанные с заточенными душами, сражающиеся с Ульрихом слышат их голоса: *«Меня зовут Хартмут Счастливец, и я убью тебя»*; *«Меня зовут Гайгер, секретарь Гайгер»*; *«Меня зовут Корантен Гравель, старина!»*

Бой с Ульрихом фон Пфаффом с большой вероятностью будет единственным сложным боем за все приключение — и это единственный бой, который мы рекомендуем решать не одним, а несколькими бросками монетки. Сколько именно раз стоит бросить ее — решать вам. Ориентируйтесь на динамику происходящего. Мы думаем, 5–7 бросков будет достаточно.

МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ И УЛИКИ

К СОЖАЛЕНИЮ, ГЕРОЯМ НЕ УДАСТСЯ ОСМОТРЕТЬ ТЕЛА ПЕРВЫХ ЖЕРТВ: по сложившейся после падения лича традиции покойников в городе не хоронят, а сжигают в первый же день в лавовом крематории Огненных ворот. Призвать их души тоже не выйдет (они заточены в меч и при всем желании не смогут из него освободиться).

Однако в распоряжении героев будут некоторые свидетельства и улики.

1. УБИЙСТВО ФРАУКЕ

Тело Фрауке давно сожжено, но осталась ее квартирка, которую еще не успели сдать. Там можно найти:

— *Следы неряшливого обыска* (это не стража, а воры, которые свистнули все сколько-то ценное, включая *медальон с гербом Пфаффов*; воры эти — вернее, вор, одинокий старик, — живет буквально этажом ниже, и на него как на главного подозреваемого в краже единодушно укажет весь дом).

— *Следы крови*. Герои — не великие детективы из «Раскрытого космоса», так что смогут понять по ним в лучшем случае только то, что удар прошел насквозь и сопровождался обильным кровотечением.

— *Обстановку бедной квартиры* горничной, работающей в доме у неплохих, но не слишком щедрых хозяев.

Кроме того, напомним, соседский мальчик слышал *тяжелые шаги*, а одна из соседок видела с утра *следы массивных сапог*, которые с тех пор, разумеется, уже исчезли.

2. УБИЙСТВО ХАРТМУТА СЧАСТЛИВЧИКА

О смерти Хартмута знает стража, но скорее герои могут узнать о ней из разговоров в «Пятом колесе». И уж точно сразу услышат, если решать навестить какое-то из заведений в Старых казармах, где хватает дешевых трактиров, скупщиков краденого и прочей подобной братии. Наконец, *папку с коротким отчетом об убийстве Хартмута* можно найти в доме Йеско Гайгера.

Увы, банда Хорей теперь под началом Ульриха и, разумеется, разговаривать с героями не захочет. Тело тоже уже сожжено. Но несложно разговорить окрестных жителей, а при необходимости можно найти и главаря второй важнейшей банды города, полуорка Пита, который немало слышал о произошедшем от перебежавших к нему из Хорей бойцов. Вот что можно разузнать:

— Хартмут был честь по чести (воровской) вызван на бой *человеком в странном доспехе*, расписанном какими-то знаками; это явно был мужчина, и мужчина очень крепкий, но лица его никто не видел, потому что его закрывал массивный шлем. Бой был очень коротким, и хотя все ставили на Хартмута, фактически первым же ударом незнакомец убил вожака банды.

— Хартмут жил в комнате над *трактиром «Яблоко»* (так, по крайней мере, написано над входом).

— В комнате Хартмута уже пусто: хозяин трактира уже убрал все его вещи. Однако убрал он их недалеко — в ящик в задней комнате. Небольшое денежное вливание сделает хозяина покладистым, и он легко пропустит героев. Покопавшись в ящике, помимо обычной мелочи — огнива, точила, недорогой одежды и неплохих доспехов

из кожи, — можно найти необычный *кинжал с приметным гербом*, саламандрой в огне.

— Конечно, это *герб Пфаффов*, но среди жителей Старых казарм этого никто не знает. Не помогут и городские кузнецы — уже больше десяти лет никто не заказывал у них оружия с такими клеймами, и они его забыли, если и видели раньше. Но определить клеймо сможет кто-то из старых семей города (узнав его как герб), оружейник-гном в Морндингунде («я выковал этот кинжал полтора века назад, мой юный друг!») и, разумеется, том «Гербы Севера» в Архиве. Кроме того, найти герб можно в доме Пфаффов или в *геральдической книге Юлианы Беккер* (см. ниже). КНИГОЧЕЙ или БАРД при удачном броске монетки могут вспомнить, что это герб какой-то из семей Остраберга, но какой именно — не сообразят.

3. УБИЙСТВО ЙЕСКО ГАЙГЕРА

Единственное из всех, это убийство активно расследуется городской стражей. (Позже они будут так же живо копать после убийства Юлианы Беккер.) Узнать о нем проще простого: расскажет и бургомистр — не без жалости: покойник был сложным, но полезным человеком, — и ветераны в духе «туда ему и дорога», да и вообще в городе об этом убийстве знают практически все.

Тело Йеско, разумеется, сожжено — со всеми полагающимися ему почестями. Впрочем, его пытались воскресить по приказу бургомистра. Об этом героям расскажет и сам бургомистр, и настоятель храма Драконов-близнецов брат Адельмар. *Воскрешение не удалось* (и не могло удаться, так как дух Гайгера — в мече Ульриха). Бургомистр этим раздосадован, а брат Адельмар не очень — и предполагает, что воскрешение Гайгера могло быть неуютно высшим силам. Уж больно человек был специфический.

Провести осмотр места преступления проще простого: его убили прямо на главной площади, на месте старого дворца короля-лича. Но, конечно, там все давно убрали и очистили.

Остается дом Йеско. Попасть туда будет не очень просто, потому что дом опечатан, и, более того, у входа стоит стражник. Но герои без сомнения найдут какой-то законный (или незаконный) способ это сделать.

Жилье Гайгера — небольшой особняк в Бурге, гораздо более скромный снаружи, чем изнутри. В нем можно найти:

— Прекрасную *коллекцию вин*, явно показывающую, что Гайгер жил не на одну зарплату.

— *Следы обыска* (а если среди героев есть внимательные и понимающие в этом люди, то даже двух обысков: сперва весь дом перевернули вверх дном полуорки из Хорей по приказу Ульриха фон Пфаффа; потом — гораздо более осторожный обыск устроила стража, которая, однако, явно не просто проверяла, а что-то искала).

— Молодую девушку, *госпожу Этту фон Штибер*. Этта — наследница одной из самых влиятельных семей города. Ей всего 20, но она уже опытный воин (разумеется, не настолько, чтобы создать хоть сколько-то серьезную угрозу для старших героев, но примерно на уровне МАЛЫША, то есть выше среднего уровня). В дом Гайгера она забралась, потому что хочет найти документы, которые ее компрометируют. Гайгер шантажировал Этту, требуя от нее голосовать на собраниях знати так, как ему было выгодно. Грех Этты такой: на последнем рыцарском турнире она приняла допинг, зелье силы великана — больше для уверенности в себе, чем от реальной необходимости. Сделала она это скорее по юношеской глупости и от сомнений в себе, чем по злему умыслу. Гайгер сумел все узнать, подкупив алхимика, сделавшего зелье. Разумеется, Этта мечтает вернуть себе и уничтожить *письмо алхимика*, в котором излагаются все детали произошедшего. Если помочь ей, она может стать небесполезным союзником; если обидеть ее — довольно опасным врагом.

— *Тайную комнату*, спрятанную за ложной стеной. Проход в тайник защищен коридором с непростой ловушкой. Падающий груз и копья по бокам активируются, если в середине коридора наступить на пару плит. При известной осторожности их можно перепрыгнуть (но это не очень просто, если вы не УБИЙЦА, СЛЕДОПЫТ, МОНАХ или хотя бы не эльф). Лучше всего — найти выключатель, встроенный в каминную решетку.

— В самой тайной комнате можно найти *архив документов*, не найденный ни полуорками, ни стражниками. В архиве — масса до-

кументов, компрометирующих самых разных важных людей города. Документы очень интересные, но вынести их за пределы комнаты не получится: все они *пропитаны каким-то раствором, из-за которого распадаются в пыль на свежем воздухе*. Сохранить их можно специальным раствором противоположного действия. У Гайгера такой был, но, увы, он разбит в одном из предыдущих обысков (лужа мерзкой жижи на полу прилагается). Сделать новый сможет герой-ИЗОБРЕТАТЕЛЬ или Гильдия алхимиков в Морндингунде.

— Среди прочих документов есть и материалы о кандидатах в бургомистры. Ничего компрометирующего в них нет. Но можно узнать, что Флориана ле Клерк ведет постоянные переговоры с добрым десятком старых острабергских семей. А действующий бургомистр Вилфрид Зимен — с парой соседних городов на случай нападения Янтарного союза. Вообще из документов станет ясно, что Флориана активнее, чем кажется, и Зимен — не солдафон, а умный и расчетливый политик.

— Кроме того, в той же комнате в окружении защитных рун лежит артефакт времен короля-лича — *шлем главы Ночной стражи* (именно его искали и не нашли полуорки Ульриха). Забрать его можно, но носить не стоит: надевшего шлем на себя ждут хронические неудачи, если он не дал присягу Ночной страже, чего по понятным причинам никто из героев сделать не мог.

— Еще один документ лежит не в тайнике, а в столе домашнего кабинета Гайгера. Это короткий *отчет стражи* о том, что в Старых казармах убили главу банды Хорей, Хартмута Счастливого. С этими документами секретарь работал незадолго до смерти.

4. УБИЙСТВО КОРАНТЕНА ГРАВЕЛЯ

Убийство друга героев, без сомнения, привлечет их внимание. Поскольку оно произошло накануне ночью, герои же, скорее всего, окажутся первыми, кто найдет его тело. Сделать это будет тем более несложно, что к моменту прибытия героев на крыше таверны уже соберется целая стая воронов.

Корантен был убит *около 3 часов ночи одним ударом меча*, попавшим прямо в сердце. Уже эти два факта должны навести героев на

КОРАНТЕН ГРАВЕЛЬ



некоторое подозрение: Гравель был вором экстра-класса. В ночных тенях даже заметить его для нормального человека было практически невозможно. Убить его — тем более: хотя Гравель был мастером скорее взлома и незаметного проникновения, чем прямой схватки, он все же обладал фантастическим боевым опытом, включавшим схватки с великанами и убийства вампиров. Чтобы прикончить его одним не слишком удобным ударом, нужно быть бойцом еще лучшим, чем он, и прекрасно чувствовать себя в темноте.

Прибавим к этому, что убийство произошло *на наклонной крыше таверны «Пятое колесо»*, куда убийца, судя по всему, попал, спрыгнув с крыши соседнего, более высокого здания, примыкающего к таверне. С этой задачей справилось бы и большинство героев (кроме, возможно, МАГА и КНИГОЧЕЯ), но нормальному горожанину и даже разбойнику из Старых казарм она оказалась бы непосильной.

К сожалению, тело Корантена не в лучшем состоянии — вороны уже потрудились над ним. Однако при осмотре его тела можно установить, что:

— Корантен был убит уже известным образом;

— при этом он не был ограблен: при нем его традиционная коллекция драгоценных перстней, на поясе — кошелек с серебром и золотом, а в одежде спрятаны ножи, отмычки и компактный арбалет;

— одно из колец — волшебное и делает того, кто его носит, неуязвимым к воздействующей на сознание *ментальной магии*;

— у арбалета есть только одна стрела, но зато волшебная: через секунду после попадания она исчезает и снова материализуется в специальном чехле под ложем арбалета.

Комната Корантена еще не убрана — он оплатил номер на неделю вперед и велел горничным туда не заходить. Герои смогут занять ее, если захотят, но хозяин — в целом человек радушный и один из немногих в городе, кому решительно все равно, человек вы, орк или гном, — тут все же потребует дополнительную плату. Увы, в комнате найдется мало интересного: ни бумаг, ни сюрпри-

зов, ни ловушек (кроме *волоса на двери*, позволяющего понять, заходили ли в комнату в твое отсутствие — в нее не заходили). Там Корантен только спал, ел и читал «Новый опус о пропорциях», работу по механике и астрономии.

Сложно, однако, представить, что Корантен путешествовал настолько налегке — и уж во всяком случае он никогда не расставался со знаменитым *Сундучком*, небольшим снаружи и почти безразмерным внутри набором разного рода воровских приспособлений. Знающие это герои легко сообразят, что их старый друг должен был обустроить где-то тайник. В таверне тайник устраивать совершенно негде.

Зато там можно расспросить трактирщика, который легко расскажет, что покойник:

— *интересовался Архивом* и даже довольно подробно расспрашивал о нем;

— разузнавал, есть ли в городе *алхимическая лаборатория* (ему посоветовали алхимиков, которые совершенно его не удовлетворили; получив от него заказ на создание мгновенно разъедающей кислоты, все городские алхимики отказали, побоявшись не справиться; один оказался достаточно совестлив, чтобы отправить его вниз, в Морндингунд);

— расспрашивал про хозяина *башни магов* (и узнал то же, что и герои: хозяина нет, или, во всяком случае, его никто никогда не видел).

Попытка воскрешения Корантена, которую могут предпринять герои, не увенчается успехом — не справятся ни брат Адельмар, ни герой-священнослужитель, если он есть в команде. В последнем случае герой может почувствовать, что воскрешение невозможно, еще до попытки: душа Корантена жива, она не в мире мертвых и не в ведении Драконов-близнецов и прочих божеств.

ГДЕ ПРЯЧЕТСЯ УЛЬРИХ?

ФОН ПФАФФ ДОСТАТОЧНО УМЕН, чтобы не использовать как постоянное убежище старый семейный особняк. Со смерти старого фон Пфаффа дом стоит закрытым и принадлежит Юлиане Беккер.

Ни сдавать, ни продавать его она не стала, просто распорядившись привести его в порядок. Мебель накрыта чехлами, ставни закрыты.

Ульрих был там и прожил первые пару дней после приезда. Найти следы его пребывания там вполне можно: он грелся у огня, жарил еду, тренировался с мечом, занимался каллиграфией, так что можно будет найти сравнительно *свежий пепел* в очаге, освобожденную для тренировок комнату с мебелью, стащенной в одну сторону, *следы туши* на низком столике. Можно заметить, что кто-то проверял оружейную. Дверь, между тем, никто не взламывал: у Ульриха чудом сохранился ключ от входа.

Но после победы над Хартмутом полуорки показали паладину новое, более безопасное место: один из подвалов под гигантскими старыми казармами. Об этом мало кто знает, но в принципе его можно выследить там. Полуоркам из банды Хорей нужно что-то есть, так что каждое утро пара из них отправляется на рынок за хлебом, солониной и тому подобным. Кроме того, по вечерам кое-кто из Хорей норовит сбежать пропустить по кружке пива в трактир. Наконец, в городе можно найти собаку, которая пройдет по следу — или это может сделать ВЕРНЫЙ ДРУГ (кроме, конечно, фамильяра-дракончика).

Можно провести и магический ритуал розыска Ульриха. Для этого понадобятся либо какие-то его старые вещи (их несложно найти в особняке Пфаффов), либо кровь одной из жертв (проще всего, разумеется, будет взять кровь Корантена; она действительно попала на одежду Ульриха). Проблема только в том, что о магическом обнаружении темный паладин узнает: когда герой-МАГ или ЖРЕЦ проведет ритуал поиска, его самого немедля заметит Повелительница письмен. В этот же миг слово «*смотри*» из южного языка появится перед героями на несколько мгновений, формируя множество глаз. С этого времени Ульрих будет знать, что по его следу идут.

СМ[⊗]ТРИ

В любом случае, впрочем, добыть его из подземелья будет нелегко. Хори создали хорошую подземную базу — с примитивными, но ловушками и запутанными подземными коридорами. Даже если нападение на эту базу будет совершенно внезапно, героям придется попотеть.

Самый надежный способ, собственно, вообще не штурмовать базу: можно передать Ульриху фон Пфаффу вызов на поединок. Рыцарь до мозга костей, он и не подумает уклониться. Проблема в том, что в бою один на один он представляет серьезную опасность для любого из героев. С некоторой долей условности можно сказать так:

БЕРСЕРК, ПАЛАДИН и МОНАХ безусловно победят фон Пфаффа, хотя это будет для них испытанием. При удачных бросках монеты они выйдут из битвы невредимыми, при неудачных — ранеными легко (1–2 провала), средне (3–4 провала) или тяжело (5).

СОЛДАТ, СЛЕДОПЫТ и УБИЙЦА победят фон Пфаффа при хотя бы одном удачном броске, но без серьезных ранений из боя не выйдут в любом случае.

МАГ, ЖРЕЦ, ДРУИД, БАРД, ИЗОБРЕТАТЕЛЬ, КНИГОЧЕЙ победят фон Пфаффа в бою один на один только в случае трех-четырех удачных бросков монеты; в противном случае их ждет поражение и тяжелое ранение, а легкого ранения избежать практически невозможно.

МАЛЫШУ и ВЕРНОМУ ДРУГУ вступать в честный бой с Ульрихом определенно не стоит: едва ли они выйдут из такого столкновения живыми, а о победе и речи быть не может.

С другой стороны, напав на Ульриха вместе, герои без сомнения достигнут успеха: для слаженной команды героев экстра-класса он не противник. Вопрос только в том, как загнать его в угол. До завершения ритуала (см. ниже) Ульрих будет пытаться ускользнуть от врагов по одному из многочисленных подземных проходов. Не из страха — просто для темного паладина важнее его миссия. Чтобы перекрыть ему дорогу, героям придется привлечь на помощь какие-то отряды, которые смогут перекрыть большой район подземелей вокруг базы Хорей.

Вариантов тут достаточно много. При хороших отношениях с бургомистром это может быть городская стража. При хороших отношениях с гномами — отряд стационарной стражи из Морндингунда. Разумеется, если герои не поведут себя как-то совсем уж грубо, им не откажут в помощи члены Клуба ветеранов. Можно, к тому же, найти и несколько хороших союзников: Этту фон Штибер, скелета Тома (он владеет мечом лучше, чем вы ожидаете: три столетия тренировок в армии короля-лича чего-то да стоят), жреца из храма Драконов-близнецов. При большой убедительности можно привлечь на помощь и небольшой отряд орков — но это требует серьезных усилий (впрочем, оправданных: отряд будет хорош). Пит, глава главной конкурирующей банды Старых казарм, за известную сумму согласится выставить своих ребят.

Так или иначе, бойцы этих отрядов смогут отвлечь на себя полурочью банду (о ее боевых возможностях см. ниже) и позволить героям, не теряя времени, прорваться прямо к Ульриху фон Пфаффу.

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ УБИЙСТВА

УЛЬРИХ НЕ СОБИРАЕТСЯ ОСТАНАВЛИВАТЬСЯ НА ДОСТИГНУТОМ: его план предполагает убийство еще двух человек и проведение ритуала на вершине горы. Потенциально герои могут не допустить оба убийства, но скорее всего, к первому они не успеют сориентироваться в происходящем.

5. УБИЙСТВО ЮЛИАНЫ БЕККЕР

Тетка фон Пфаффа — одновременно одна из самых сложных для него целей, так что это единственное убийство, которое будет групповым: прокладывая себе дорогу к Юлиане, Ульрих убьет пять человек ее охраны, включая домашнего мага. Все они — не ритуальные жертвы, так что темный паладин просто изрубит их на части. Юлиану он убьет так, как предполагает ритуал: ударом в сердце. На шум бойни, случившейся около часа ночи, сбежится не так мало людей. А дракончик-флюгер на башне ратуши повернется в сторону особняка, издав трубный вопль, когда об убийстве узнает стража: таким образом они вызывают подкрепление. Так что и герои убийства не пропустят, но им придется придумать какие-то

причины, по которым их должны пустить внутрь осмотреться. Или, разумеется, сделать это тайком, когда большинство стражников уйдет, оставив только пару человек для охраны места преступления.

К утру о «кровавой бане в особняке Беккеров» будет говорить весь город; к десяти утра за телами убитых придут Сестры погребения, чтобы к полуночи доставить их к Огненным воротам и сжечь в лаве. Так что у героев будет не так много времени, чтобы разобраться во всех деталях. Позже останется собирать только косвенные улики.

Если успеть осмотреть дом ночью:

— Там можно найти *тела шести убитых*: самой Юлианы Беккер и пяти человек из ее охраны. Уже по характеру повреждений все герои, что-то смыслящие в сражениях, смогут понять, что убийца (или убийцы) был мастером меча и, вероятно, не без сверхъестественных способностей: у одного из убитых есть явные следы быстро развившейся, но серьезной болезни. В принципе, большинство героев тоже могли бы справиться с охраной Беккер, но по меркам Остраберга, убитые были нерядовыми бойцами и опытными людьми. Действительно опытный боец (СЛЕДОПЫТ, УБИЙЦА, СОЛДАТ) поймет, что убийца был один — и этот один человек за считанные минуты перебил четырех опытных воинов и небесталанного мага.

— Дух Юлианы призвать не получится (его уже пожрал клинок Калям), а вот духи охранников, если среди героев есть МАГ, практикующий некромантию, поднять и расспросить вполне можно. Расскажут они не так много, но все же: что нападавший был один, что это был высокий и крепкий мужчина в доспехах и шлеме с маской; что и доспехи, и маска были покрыты непонятными письменами, а сражался он мечом, оставлявшим в воздухе черные полосы, похожие на чернильные разводы. Скажут время — около часа, — когда он пришел. Один из покойников слышал перед смертью первую фразу разговора Юлианы и Ульриха. Юлиана сказала «*это ты, Ульрих?*» таким тоном, как будто давно ждала своего убийцу.

— И без этого свидетельства героини могут понять, что Юлиана, в отличие от всех остальных жертв, была убита не сразу: ее тело сидит в кресле в почти удобной позе, рядом на столике — кувшин и *два бокала вина*. Правда, ко второму, поставленному для гостя, никто так и не притронулся. Приглядевшись, можно заметить, что незадолго до смерти Юлиана сняла с руки какое-то кольцо, оставившее ясный *след на пальце* — но именно сняла, не похоже, чтобы его срывали силой. Расспросив слуг, работавших в доме, или кого-то знавшего Юлиану из городских верхов, можно понять, что кольцо было семейным украшением, доставшимся ей от матери (т.е. это семейная реликвия фон Пфаффов). Действительно, Ульрих и Юлиана беседовали около четверти часа, почти по родственному, и Юлиана отдала ему семейную реликвию. Однако кончилось все так, как хотел Ульрих — ударом в сердце, — а не так, как хотела Беккер, успевшая бросить в вино изрядную порцию снотворного: она готова была уснуть сама, усыпив и Ульриха, в надежде, что с утра их найдут и ее спасут.

— В доме можно обнаружить массу интересных документов, касающихся семьи Беккеров и, что может быть более интересно героям, фон Пфаффов. Разбор их займет много времени (и его нужно будет как-то согласовать с городскими властями, потому что вынести весь архив из дома Беккер чересчур сложно). Но это решаемая задача, и при помощи этого архива ведущий может выдать героям/игрокам почти любую информацию, какую сочтет нужным. Во всяком случае, там можно найти *генеалогическое древо Пфаффов*, на котором рукой Юлианы Беккер будет обозначен и Ульрих (как погибший, но знак смерти будет перечеркнут свежими чернилами), и Фрауке (со знаком вопроса).

6. УБИЙСТВО ДОКТОРА АККЕРМАН

С довольно большой вероятностью до этих событий дело в игре не дойдет — героини могут раскрыть убийства раньше. С другой стороны, если ведущему покажется, что игра забуксовала, убийство доктора Аккерман всегда можно перенести на ночь раньше.

Последнюю жертву Ульрих собирается принести не в ее доме или случайном переулке, а прямо над жерлом вулкана, то есть в

месте, которое называют Погребальной гаванью — как раз там горожане сжигают своих мертвецов, отправляя их в озеро лавы.

Доктор Аккерман живет и работает неподалеку: ее клиника расположена на горячем источнике в паре сотен шагов. Однако захватить госпожу Аккерман и доставить ее к огненному озеру — не такая простая задача, как может показаться.

До того, как стать одним из лучших городских врачей, Аккерман была членом сопротивления против короля-лича (некоторые из героев даже могут ее помнить — они могли встречаться десять лет назад). Да и сейчас она — неформальная глава сообщества ветеранов и продолжает собирать информацию о бежавших сторонниках короля-лича. Не случайно она отравила судью Пфаффа: с ее точки зрения это был правильный поступок, потому что судья ушел от справедливого наказания.

Конечно, доктора не назовешь великим бойцом — в битве один на один против темного паладина у нее не было бы шансов. Однако жизнь приучила Аккерман к интересным поворотам, так что ее клиника снабжена довольно хитроумной системой ловушек — падающих полов, капканов, скорострельных арбалетов и тому подобного. О появлении Ульриха, являющегося в клинику поздним вечером (следовало бы выждать еще, но нетерпение подгоняет его), доктора оповещают крики больничных служителей — и Аккерман ради безопасности себя, пациентов и персонала включает систему ловушек из своего кабинета.

Не то чтобы Ульрих не смог пройти через все эти ловушки. Но даже у него и его полуорков это займет некоторое время. И если сам паладин останется при этом жив и здоров, то несколько головорезов из состояния грабителей перейдет в состояние тяжелых пациентов.

На полное прохождение полосы препятствий фон Пфаффу понадобится добрых три четверти часа. Между тем герои узнают, что происходит, из стремительно разносящихся по городу слухов или из ударов колокола самое позднее через четверть часа: на башне ратуши ударят тревогу, а дракон-флюгер повернется в Огненным воротам. Дальше все зависит от двух вещей — расположения героев и скорости их передвижения.

ГЕРОИ ОТПРАВЛЯЮТСЯ	ПЕШКОМ	ВЕРХОМ	НА КОВРЕ
ИЗ ОГНЕННЫХ ВОРОТ	5 минут	3 минуты	1 минута
ИЗ СТАРОГО ДВОРЦА	20 минут	10 минут	5 минут
ИЗ БУРГА	20 минут	10 минут	5 минут
ИЗ СТАРЫХ КАЗАРМЫ	30 минут	15 минут	10 минут
ИЗ АРОК	30 минут	15 минут	10 минут

Кроме того, герои могут телепортироваться — при наличии готового телепорта (он есть, например, в магической башне), свитка телепортации или чего-то в этом роде, это займет одну минуту. Без них — лучше бежать на своих двоих, потому что чертить круг для телепортации выйдет дольше.

Сложнее всего станет ситуация, если герои во время убийства Аккерман окажутся в Морндингунде, гномьем городе под горой. Это не слишком вероятный расклад. Мы советуем ведущему решить проблему так: прибежавший к героям гном, кто-то из привратников города, расскажет им, что происходит наверху — благо, вход в Морндингунд находится как раз в Огненных воротах. Для того, чтобы доставить героев наверх, используется скоростной лифт, так что наверху они окажутся через те же 30 минут, что потребовались бы им при пути пешком от Старых казарм или Арок.

НА МЕСТЕ ЧЕРЕЗ	ПОЛОЖЕНИЕ УЛЬРИХА И ПОЛУОРКОВ В ЭТОТ МОМЕНТ	АКТИВНЫХ ПОЛУОРКОВ
1 МИНУТУ	Проходят полосу препятствий	25
5 МИНУТ	Почти подобралась к доктору Аккерман	22
10 МИНУТ	В соседней с доктором комнате	20
15 МИНУТ	Подобрались и схватили доктора	18
20 МИНУТ	Схватили и выбегают с ней на площадь перед клиникой (при прохождении назад ловушки уже не задерживают)	16
30 МИНУТ	Добрались до входа в Погребальную гавань	14

Во всех ситуациях кроме последней, полуорки будут настроены на битву; в последней, в принципе, тоже: они как раз изготовятся защищать ворота. Впрочем, если донести до них мысль, что ритуал Ульриха начнет извержение вулкана, которое убьет и самих бандитов, они хотя не сразу, но пропустят героев без боя.

ПОЛУОРКИ КАК ПРОТИВНИКИ

Сами по себе полуорки в бою один на один не представляют никакой опасности для героев — даже для МАЛЫША. Однако и в подземном бою, и в бою в Огненных воротах они могут задержать героев. Победа над каждым займет у одного героя один раунд (то есть, если героев 6, а орков 12 — понадобится два раунда для полной победы), у МАЛЫША — два раунда или один в случае удачного броска монетки. Конечно, герои могут придумать что-то, что позволит им победить быстрее.

Особенно большую проблему задержка представляет в случае, если героям придется сражаться одновременно и с полуорками, и с Ульрихом фон Пфаффом: в этом случае полуорки сумеют отвлечь на себя всех героев, и Ульрих сможет атаковать героев по одному.

Увы, в отличие от спланированного и подготовленного боя в подземельях, в битве у Погребальной гавани героям не приходится рассчитывать на отряды союзников. В лучшем случае к ним могут присоединиться пара стражников (если отношения с бургомистром Зименом хорошие), гномы-стражи врат Морндингунда (тоже парочка; если отношения с гномами хорошие), пара ветеранов, подоспевших на помощь к доктору Аккерман, и брат Адальмар из Храма Драконов-близнецов. Каждый из них возьмет на себя по одному полуорку.

Главное и лучшее решение таково: с полуорками вообще не следуют сражаться. Их можно напугать (чем-то впечатляюще магическим, например), подкупить (лучше всего — заранее!), обмануть. Если среди героев есть полуорк, его авторитет может подействовать — как-никак это главный герой-полуорк на свете! Словом, лучше всего использовать какой-то трюк, потому что Хори сильны и крепки, но не блещут умом и находчивостью.

БОЙ У ПОГРЕБАЛЬНОЙ ГАВАНИ

В НАИХУДШЕМ РАСКЛАДЕ ГЕРОИ ЗАСТАНУТ УЛЬРИХА УЖЕ В МОМЕНТ, когда он будет готов пронзить сердце доктора Аккерман над озером лавы. В этой ситуации, в общем, существует только два способа его остановить: быстро попасть в него чем-то (стрелой, ножом, заклинанием — они не повредят ему сильно, но отвлекут) или заговорить, желательно — вызвав его на бой. Большинство слов фон Пфафф проигнорирует, но вызов на бой — нет, потому что это дело чести. Возможно, игроки, которые всегда изобретательнее авторов приключений вроде этого, придумают какой-то третий способ! Это отлично, стоит дать им это сделать. А мы будем рады узнать о ваших идеях. Однако просто бежать к Ульриху или кричать ему невесть что (скажем, «Остановись во имя Драконов-близнецов!») смысла нет. За это время Ульрих успеет заколоть свою жертву.

Впрочем, тут-то герои, если они не повели себя как-то совсем уж бестолково, успеют добежать до него и помешать ему завершить ритуал, так что дальнейшее решится схваткой. В битве нескольких героев против Ульриха на краю озера лавы шанса победить у него, в общем, нет, хотя бой вряд ли пройдет для них легко.

В зависимости от стилистики, которую вы выберете, герои могут успеть как до, так и после смерти доктора Аккерман. Но помните, что если доктор убита, даже при незавершенном ритуале в вулкане просыпается серьезная активность. Если при живой Аккерман задним фоном боя будет дым и время от времени взлетающие фонтаны лавы, то при мертвой — полноценное начинающееся извержение, камни, разрушающие соседние дома, и потоки лавы, между которыми придется сражаться. Что самое скверное, в этом случае сильно пострадают поселения под горой: Морндингунд и орочий лагерь. Никто там не погибнет, но многое будет разрушено.

Мы рекомендуем скорее пожалеть игроков и дать им спасти доктора Аккерман в последний момент. Это сделает конец игры более оптимистичным, а ощущение победы — более полным.

ВОСКРЕШЕНИЕ

ПОСЛЕ ПОБЕДЫ НАД УЛЬРИХОМ У ГЕРОЕВ ЕСТЬ, ВООБЩЕ ГОВОЯ, ВОЗМОЖНОСТЬ ВОСКРЕСИТЬ ЕГО ЖЕРТВ. Если среди самих героев есть священнослужитель, он сможет воскресить кого угодно из них. Если героя-священнослужителя нет, воскрешением может заняться симпатичный жрец Драконов-близнецов из городского храма, брат Адальмар. Увы, ему по силам будет помочь только Корантену Гравелю (и доктору, если дело дошло до ее убийства), потому что воскрешение без тела покойного кажется ему непосильной задачей.

В любом случае воскрешение потребует некоторой подготовки и времени, а потом обряда, при котором должны присутствовать все герои. Это хорошая возможность дать каждому из них рассказать какую-то мелочь о Гравеле или ответить на вопрос ведущего: как вы познакомились, почему вы подружились, почему у вас ничего не вышло, как вы поссорились? Первой фразой воскресшего Корантена будет вопрос о том, принес ли кто-нибудь курево.

ЖИЗНЬ ИДЕТ СВОИМ ЧЕРЕДОМ

КАК БЫ АКТИВНО ГЕРОИ НИ ЗАНИМАЛИСЬ РАССЛЕДОВАНИЕМ, ИХ БУДУТ ОТВЛЕКАТЬ ОТ НЕГО ОКРУЖАЮЩИЕ. Не потому, что они не хотят раскрыть убийства, а потому, что им очень интересны герои. Десять лет спасителей Остраберга не было в городе, и теперь их, конечно, захотят увидеть и старые друзья, и старые враги.

КЛУБ ВЕТЕРАНОВ

Неформальное объединение людей, сражавшихся с королем-личом десять лет назад: отставные военные, средней руки алхимик, обаятельный бард и так далее. Ключевую роль в победе над личом сыграли, конечно, герои. Но и эти люди честно делали свое дело, рисковали и теряли товарищей. Из всех жителей города, пожалуй, только они по-настоящему рады возвращению героев, с которыми, как-никак, сражались когда-то плечом к плечу. При первой же возможности кто-то из них пригласит героев пообедать в Клубе. А там — помимо угощения и выпивки — возникнут и настоятельные предложения кому-то из героев занять место бургомистра. Предложения эти могут быть сделаны, правда, только героям-людям: сами ветераны, конечно, совершенно не расисты, но они здраво понимают, что гнома, эльфа или, тем более, полуорка мэром города не изберут. Впрочем, всех героев без исключения будут убеждать остаться в городе насовсем: Острабергу нужен и маг, и изобретатель, и бард — решительно кто угодно, вне зависимости от происхождения.

Кроме того, на обеде герои могут познакомиться (или, вернее, освежить произошедшее десять лет назад знакомство) с доктором Кете Аккерман (см. выше *«Потенциальные убийства»*). Некогда — участница сопротивления, теперь она один из неформальных лидеров Клуба.

Ветераны — самые естественные союзники героев в городе. При необходимости их можно использовать как помощников и союзников — но все же не как мальчишек на побегушках: это взрослые люди со своей жизнью и чувством собственного достоинства.

ПРИЕМ

ПРИГЛАШЕНИЕ НА ОБЕД В КЛУБ ВЕТЕРАНОВ — НЕ ЕДИНСТВЕННОЕ, КОТОРОЕ ПОЛУЧАТ ГЕРОИ. Как только об их прибытии станет известно, действующий бургомистр Вилфрид прибудет к ним с визитом в компании первых лиц города, трубачей и знаменосцев, чтобы пригласить «спасителей города присоединиться к скромному банкету, который будет устроен в их честь в ратуше нынче вечером». Кстати, героям предложат и поселиться в гостевых покоях в ратуше (и это неплохой вариант, хотя с точки зрения расследования им, возможно, лучше остановиться в таверне «Пятое колесо»).

Разумеется, герои могут и не ходить на званый вечер, но если пойдут, им представится возможность сделать несколько любопытных наблюдений.

Во-первых, они могут лучше узнать обоих кандидатов в бургомистры — как актуального *Вилфрида Зимена*, так и потенциальную *Флориану ле Клерк*. А те попытаются обаять героев.

Стилистика Вилфрида (вполне искренняя) — образ старого солдата, говорящего прямо и открыто. С героями он шапочно знаком, потому что десять лет назад участвовал в освобождении города от немертвого короля — в качестве десятника сопротивления. Теперь ему приходится учитывать интересы старых семей, но никакой симпатии они у него не вызывают, и, скажем, Вилфрид с удовольствием особо пригласит на прием героя-полуорка. А на месте еще и поднимет за него тост, чтобы воткнуть старым семьям шпильку! Героев он опасается как конкурентов, но если они ведут себя вежливо, может быть им очень полезен. Да и в целом это добродушный, храбрый, но очень неглупый человек: за старым солдатом в нем скрывается опытный политик.

Флориана — обаятельная дама неопределенного возраста, светская до мозга костей, очень эффектная. С ней любознательный маленький сын: пока другие дети будут бегать за героями из любопытства, он подойдет к кому-то из них и начнет обстоятельно расспрашивать про свержение лича «для школьного сочинения, сэр!» Сама Флориана постарается перетянуть героев на свою сто-

рону, убеждая их, что только с Янтарным союзом город ждет настоящего преуспеяние. Ее аргументы довольно разумны, и похоже, что она искренне желает Острабергу добра, хотя всякому ясно, что она профессиональный политик.

Во-вторых, герои столкнутся со старыми товарищами из *Клуба ветеранов*.

В-третьих, познакомятся с некоторыми старыми семьями. В числе прочего — с Юлианой Беккер (см. выше «*Потенциальные убийства*»). Если среди героев есть кто-то, кто захочет получить красивое платье к вечеру, Беккер, присутствующая еще в группе приглашающих, охотно предложит свои услуги. Разумеется, ничего важного в тот момент Беккер не расскажет, но это знакомство может оказаться полезным позже.

На приеме представители старых семей будут отменно вежливы с героями, но за редким исключением — холодноваты. Впрочем, заметная часть молодежи поведет себя вполне приязненно и выстроится к героям за автографами и с расспросами в духе «сложно ли убить огра?» и «какой тип боевых топоров вы посоветуете начинающему?».

В-четвертых, наконец, герои столкнутся с членами *Братства воскрешения* (см. ниже). По крайней мере, с одним из них, молодым человеком, который после рассказа героев о подвигах возмущенно выйдет из зала не то чтобы публично, но достаточно заметно. Двадцатилетний юноша, он не будет знаком героям, но вполне можно заметить цвета его одежды и вышитый герб: руку, сжимающую булаву.

ХРАМ ДРАКОНОВ-БЛИЗНЕЦОВ

НЕДОСТРОЕННЫЙ ХРАМ В САМОМ ЦЕНТРЕ ГОРОДА — ЕЩЕ ОДНО МЕСТО, ГДЕ ГЕРОЕВ ВСТРЕТЯТ С УДОВОЛЬСТВИЕМ. Десять лет назад храма не было, как не было и площади, на которой он стоит. Но теперь большой собор уже почти закончен, и в нем идут службы, играет орган и горят свечи перед статуями Драконов-близнецов.

Есть в храме и жрец, брат Адальмар.



БРАТ АДАЛЬМАР

Приятная новость в том, что героям он знаком: десять лет назад во время войны с мертвым королем Адальмар был паладином, сражавшимся с героями на одной стороне. С тех пор он переквалифицировался и отрастил животик, но остался деятельным и энергичным человеком.

Особенно важен брат Адальмар в случае, если у героев в команде нет священнослужителя: он много знает о религии, как своей, так и чужих, пользуется в городе некоторым авторитетом, поддержит героев во многих ситуациях и при необходимости сможет кого-то воскресить. В том числе и Корантена Гравеля.

БРАТСТВО ВОСКРЕШЕНИЯ

НЕСКОЛЬКО ОПЕРЕТОЧНОЕ СООБЩЕСТВО ОСТРАБЕРГСКОЙ ЗОЛОТОЙ МОЛОДЕЖИ ВО ГЛАВЕ С ЭНИГМАТИЧНЫМ НАСТАВНИКОМ. О существовании в городе чего-то подобного герои, скорее всего, догадуются очень быстро — по надписям о возвращении лича, встречающимся в городе.

Члены Братства на полном серьезе собираются воскресить (или, скажем аккуратнее, восстановить в былом виде) короля-лича, веря, что это возможно благодаря тайной филактерии, спрятанной в городе. Полная чепуха: филактерия была разрушена героями десять лет назад, и никаких шансов на возвращение лича нет.

Общество, однако, довольно активно. Его члены убеждены, что при прежней власти Остраберг был великим городом, а теперь загнивает и распадается. Большинство из них, собственно, эпоху лича едва помнит: они были еще детьми, когда герои разобрались с мертвым королем и его армией. Их семьи, бывшие элитой при старом режиме, после его падения потеряли далеко не все, но достаточно много, чтобы их дети воспринимали это как катастрофу и унижение.

Надписи на стенах — только внешняя примета проблем. Несложно заметить и то, что настроение в городе не то, что было после освобождения десять лет назад. Нет, конечно, подавляющее большинство жителей довольны свержением лича, а ветераны сопротивления пользуются заслуженным почтением. Но старые семьи, владевшие городом в прежние времена, никуда не делись и все так же сохраняют политический вес. Хотя публично они отреклись от заблуждений прошлого, на самом деле, конечно, многие из них не так уж сильно возражали бы против возвращения старого порядка. И это чувствуется: в домах Бурга, похожих на крепости, в обстановке на приеме, где старики вежливо сдержанны с героями.

Надписи, сулящие возвращение короля, появляются не первый месяц. Бургомистр, конечно, каждый раз велит их закрасивать. Один раз стража даже поймала паренька, который наносил граф-

фити, — и, конечно, отпустила на следующее утро: во-первых, он был подростком, во-вторых, подростком из старой и влиятельной семьи, которая нажала на бургомистра.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

НЕ ФАКТ, ЧТО У ГЕРОЕВ НАЙДЕТСЯ ВРЕМЯ НА СЕРЬЕЗНЫЕ РОЗЫСКИ БРАТСТВА — если только они не решат, что оно связано с убийством. Но если все же они захотят его найти, в первые пару дней зацепок у них будет две:

1. Подросток, которого задержали из-за надписей;
2. Юноша, спешно вышедший с приема, на котором чествуют героев.

Узнать, кто они, несложно (достаточно, скажем, спросить у бургомистра). Выяснится, что это родные *братья из семьи Шенков*. Их дед в свое время был главным егерем короля-лича. Должность сугубо номинальная: лич, собственно, никогда не охотился. Фактически Шенк-старший был просто членом политического совета при личе, но прямо об этом теперь, само собой, не говорят. Десять лет назад Шенк-старший руководил правым флангом обороны дворца и, разумеется, был убит — скорее всего, кем-то из героев, едва ли отличивших его от всех остальных противников.

Сын старика и отец юных братьев, Шенк-средний, теперь большой человек в городе, один из сторонников Флорианы ле Клерк, крупный коммерсант. Он совсем не хочет вспоминать прошлое, хотя, собственно, и при личе в основном занимался торговлей. А вот его дети, Курт и Герд, внуки старика, приняли семейную историю близко к сердцу.

Нажав на младшего из них, можно узнать не так уж мало:

1. Общество — оно называется Братство воскрешения — существует уже по меньшей мере пару лет.
2. Вступление в него — испытание, которое проходит каждый участник. Надо спускаться в подземелье, пить отвары, сражаться с духами (не настоящими, галлюцинациями), отвечать на грозные вопросы членов Братства, которые в масках окружают соискателя,

и, конечно, приносить страшные клятвы — словом, все как в настоящих тайных обществах.

3. Члены Братства верят, что настоящая филактерия лича не пострадала и спрятана в городе. Они ищут ее, но пока что не нашли.

4. Братством руководит *Наставник*, бывший верным слугой старого короля. Увы, имени Наставника братья не знают, лица не видели, слышали только голос — мужской, немолодой и приятный.

5. Братство собирается в разных местах, но чаще всего — в *подземном зале*. Когда-то это была часть дворцового комплекса. Теперь дворца по большей части не существует, но некоторые из его подземелий не завалило, и в них можно попасть, если знать маршруты. (Подробнее о зале — ниже.) На собраниях они обсуждают свои планы, поют и пьют хорошие вина, которые приносят с собой.

Для того, чтобы разговорить младшего из братьев, хватит легкого психологического давления или изображения сочувствия. Старший будет молчать твердо, если только к нему не применят каких-то заклинаний или чего-то в этом роде. Но его, как Герда, можно провести: они оба довольно доверчивы.

НАПАДЕНИЕ

Если герои не займутся поисками Братства Воскрешения, то вечером следующего после приема дня у них может появиться более веская причина для любопытства. На одного из героев будет устроено покушение. Члены Братства, действующие без ведома своего Наставника, решат убить одного из губителей короля-лича. Люди они бесшабашные, но все же с некоторыми затчатками интеллекта, так что постараются выбрать наименее опасного из героев. По возможности, во всяком случае, не ВОИНА. Оптимальная цель — КНИГОЧЕЙ, ИЗОБРЕТАТЕЛЬ, ЖРЕЦ, в крайнем случае — МАГ. Однако члены братства не будут нападать на МАЛЫША (он их не интересуется) или на ВЕРНОГО ДРУГА (это опрометчиво с их стороны, но они считают себя выше «охоты на зверушку»). При прочих равных они скорее атакуют героя-гнома, эльфа или, в особенности, полуорка.

Нападут они впятером: трое — с мечами, один с луком и один с магией. Несмотря на абсурдность Братства, совсем уж недооцени-

вать их не стоит. Это юноши и девушки из острабергской золотой молодежи, фехтовать они учились с детства. Да и лучник стреляет неплохо. Маг, правда, совсем слабенький, одно название. Разумеется, герой победит их, однако даже при удачном броске один из нападающих, скорее всего, сможет уйти (что скорее хорошо для расследования). При неудачном же броске герой может быть и ранен. Это не такая рана, которую нельзя будет вылечить зельем или заклинанием, но она может замедлить героя на какое-то время. Кроме того, удача или неудача броска повлияет на то, сможет ли герой захватить нападающих живыми.

ПО СЛЕДАМ БРАТСТВА

ЧТОБЫ РАЗГАДАТЬ СЕКРЕТЫ БРАТСТВА, НАДО НАЙТИ МЕСТО ИХ СОБРАНИЙ. У героев будет по крайней мере три способа это место найти. Во-первых, раскусив братьев Шенк. Во-вторых, проследив за сбежавшим с места преступления убийцей, который не найдет ничего лучшего, чем спрятаться в месте, которое кажется ему особенно безопасным — зале Братства. Пройти по этому следу сможет любой из героев, мало-мальски умеющий это делать. Разумеется, СЛЕДОПЫТ, УБИЙЦА и ВЕРНЫЙ ДРУГ справятся быстрее всех, но и остальные найдут какие-то заметные им приметы. Главное, собственно, проследить их путь до входа.

В-третьих, наконец, можно будет допросить захваченных участников покушения. Все они окажутся молодыми наследниками старых семей, все будут знать примерно то же, что и Шенки. И все быстро заговорят, если доставить их к властям, потому что бургомистр вполне всерьез пригрозит им виселицей: покушение на убийство одного из спасителей Остраберга — дело не шуточное.

Зал собраний Братства — глубокое подземелье, один из остатков дворца короля-лича, за триста лет правления зарывшегося достаточно глубоко вглубь горы. Вход вниз спрятан в одном из закоулков рядом с главной площадью (хотя, в принципе, туда можно пройти и другими способами, если хорошо ориентироваться в подземельях). Заблудиться в процессе спуска сложно: члены Братства оставили небольшие стрелочки, указывающие правильное направление. Опасность, в сущности, только одна: достаточно хит-

роумная ловушка, защищающая коридор перед входом в зал. Она осталась со времен старого короля, но позже была тщательно отремонтирована.

Дело в том, что зал, который сейчас используется братством для собраний, в прежние времена был капеллой, в которой немертвый король размышлял, слушая музыку. Он любил орган и хор — в особенности хор мальчиков, — но не любил, когда его беспокоили. Музыкантов, за редким исключением, в капеллу не пускали. Они играли и пели с верхнего этажа, да и вообще никто не должен был заходить туда, когда хозяин запирался в капелле для раздумий.

А чтобы никто не тревожил его без необходимости, лич снабдил коридоры вокруг ловушками, безопасными для него, но опасными для всех остальных. Король не ходил, а парил в воздухе, так что плиты пола реагируют на нажатие, приводя в движение спрятанные в боковых стенах тройные ряды остро отточенных лезвий и блокируя вход и выход из коридора толстыми звуконепропускаемыми каменными плитами. Обычного человека все без сомнения убило бы на месте. Никого из героев не убьет. Но каждому из них придется объяснить, каким образом он спасся. МАЛЫШ в случае неудачного броска монеты может быть достаточно серьезно ранен.

Впрочем, всех этих сложностей можно избежать. У лича были слуги, которые должны были заносить в капеллу мебель, угощения для редких живых гостей, писчие принадлежности и все прочее. Так что с обоих концов коридора есть спрятанные в статуях горгулий рычаги, блокирующие ловушку. Именно благодаря им внутрь попадают члены Братства.

ЗАЛ СОБРАНИЙ

КАПЕЛЛА КОРОЛЯ-ЛИЧА — ИЗЯЩНОЕ ГОТИЧЕСКОЕ ПОМЕЩЕНИЕ. Сводчатые потолки, статуи тонкой работы у колонн, витражи от пола до потолка со знаменитыми эпизодами из истории магии. За витражами спрятаны магические светильники, зажигающиеся, когда внутри кто-то есть. От старой мебели ничего не осталось. Теперь в центре зала стоит длинный стол с удобными стульями вокруг. Во главе стола — массивное резное кресло (некогда из приемной короля).

Зал производит довольно странное впечатление.

Во-первых, он выглядит несколько театрально: в него как будто специально стащили побольше вещей, выглядящих мистически. Дело обошлось без чучела крокодила, но тяжелые и несколько разномастные подсвечники, черепа и кости, магический круг перед камином и книжные полки с тяжелыми томами в наличии. МАГ или КНИГОЧЕЙ могут заметить, что магический круг начерчен аккуратно и точно, но не для некромагических заклинаний, а для базовой стихийной магии. Книжки — интересные и действительно старые, но совсем не магические: в основном это карты, бестиарии, работы по математике и музыке; всему, однако, придан несколько нарочито зловещий вид, который едва ли предполагался при короле-лице, старавшемся сделать капеллу скорее красивой, чем угрожающей.

Во-вторых, внимательному наблюдателю бросится в глаза, что вещи в комнате делятся на два типа: стоящие тут давно, пару лет, и поставленные недавно, пару месяцев назад. Те, что поставлены недавно, — заметно дороже. Это и бутылки с молодым, но очень хорошим вином, и совсем новые бархатные занавеси на колоннах, и столовое серебро свежей гномской работы, соседствующее с видавшими виды оловянными кубками. Совсем недавно сделан и затейливый, очень тяжелый и явно ритуальный меч, лежащий на столе у кресла председателя. Словом, у того, кто обустроивал зал, недавно стало заметно лучше с деньгами.

Рядом с залом собраний можно найти своего рода подсобку — один из витражей открывается, и сквозь него открывается проход во внешнюю галерею, окружающую зал. Помимо светильников за витражами, там в основном хранятся вещи для собраний: свечи, посуда, мистические маски-черепа для обрядов инициации и тому подобное.

Подальше, однако, найдется небольшая комнатка с импровизированной койкой на сундуках, магическим светильником, представленным для удобства чтения, и развлекательным рыцарским романом у изголовья. На вешалках рядом — одеяния великого магистра, разумеется, зловещие и мрачные, хотя не лишённые вкуса. Как и в случае обстановки, старые одеяния сделаны из среднень-

кой ткани и только выглядят дорогими. А вот новые и правда недешевы.

Тут же, наконец, лежит скрипка — не новая и действительно хорошей работы, что, впрочем, поймут только КНИГОЧЕЙ или БАРД (если кто-то из других героев не увлекается музыкой, конечно!). Прилагается и неплохое собрание нот для скрипки, клавикорда и органа.

ВЕЛИКИЙ НАСТАВНИК

В ПРИНЦИПЕ, УЛИК УЖЕ ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ ГЕРОИ БЫСТРО НАШЛИ НАСТАВНИКА: в городе довольно мало людей, серьезно увлекающихся музыкой, а таких, которые могли бы знать про капеллу короля-лича, и того меньше. Достаточно спросить у кого-то из старожил, какие немолодые музыканты живут в городе. Но если есть сомнения, несложно проверить и еще несколькими способами: узнать в книжной лавке скелета Тома, кто покупал недавно рыцарский роман, поинтересоваться в винном погребе заказами дорогих вин, найти кузнеца, выковавшего непомерно большой меч, и портного, согласившегося сшить «для маскарада» дорогой костюм Наставника. Все следы приведут к одному человеку: Тьери Годену, капельмейстеру короля-лича.

После падения старого режим Годен не был осужден: он никогда никого не убивал, а просто руководил придворным оркестром. Оркестр (в той его части, которая выжила) был распущен, и Годен превратился в органиста в новом соборе Драконов-близнецов, а заодно стал устраивать концерты и учить детей в богатых семьях играть на скрипке и клавикорде. В общем, выживал как мог.

Годен — не злодей в том смысле, что он не садист и не палач. Но он совершенно органичное порождение своей среды. Королю он был искренне верен и при нем процветал, так что очень хотел бы возвращения старых времен. То, что прямо под его концертными залами во дворце лича кого-то пытали, волновало и волнует Годена очень мало. Он презирает новый режим — по его мнению, безвкусный и пошлый. Презирает грубиянов-гномов и невежполуорков, делая исключение только для эльфов, которыми восхищается за их музыкальность.



ТЪРИ ГОДЕН

Конечно, Тъери прекрасно понимает, что воскресить короля-лича невозможно. Он, собственно, вполне искренне рад был бы это сделать и честно разыскивал филактерию первое время, пока не убедился, что ее и правда уничтожили. Братство для него — возможность вернуть себе самоуважение, почувствовать себя духовным наставником, кумиром. И пожить как в старые времена. Он не берет с членов братства денег напрямую, но охотно принимает в подарок вина из родительских коллекций и старые книги, до которых большой охотник.

В последнее время, впрочем, он нашел способ получать деньги. Флориана ле Клерк, кандидатка в бургомистры, щедро раздает их всем, кто готов ей помочь. Годен легко улучил возможность поговорить с ней, потому что учит ее маленького сына играть на скрипке. Не вдаваясь в подробности, он пообещал ле Клерк, что сможет создать в Остраберге напряжение и бросить тень на организационные способности нынешнего бургомистра. Флориана для пробы дала ему денег, и вскоре в городе появилось несколько новых надписей в духе «Король вернется», а молодежь из Братства избилась на улице Склона припозднившегося полуорка. Этого (и обаяния Годена) оказалось достаточно. Флориана не стала задавать лишних вопросов, а к плате репетитора с этого времени каждый месяц прибавлялся увесистый кошелек с золотом. Не слишком много для ле Клерк и Янтарного союза, но достаточно, чтобы Годен смог обустроить капеллу с большим пафосом и прикупить себе приятных мелочей.

КАДЕНЦИЯ

НАЙТИ ТЪЕРИ ГОДЕНА — ПАРА ПУСТЯКОВ, ОН ПОЧТИ ВСЕ ВРЕМЯ НА ВИДУ. Несложно и схватить его, особенно при некоторых мерах предосторожности. Чего делать не стоит — это посылать для его ареста стражу или использовать кого-то еще. Как ни крути, Годен старый и очень опытный бард. При помощи музыкальных инструментов и даже просто при помощи голоса он в состоянии погрузить окружающих в счастливый транс или устроить всеобщую панику. При угрозе он без сомнений сделает это.

Сами герои — слишком опытные участники приключений, чтобы бардовские чары действовали на них легко. Тем не менее, на героя-БЕРСЕРКА и ОРУЖЕНОСЦА Годен подействовать вполне может. То же касается ПАЛАДИНА, ЖРЕЦА или МОНАХА, если перед попыткой схватить Тъери они не прочтут молитвы или не сделают чего-то подобного.

Определенно не подействуют чары на БАРДА, ИЗОБРЕТАТЕЛЯ или КНИГОЧЕЯ — или любого героя, который в предшествующих событиях проявит себя как человека с ясным критическим мышлением. Что до остальных героев, эффект бардовского обаяния на них можно определить броском монеты. Отличаются от остальных только герои-животные: если они с хозяином, чары их не возьмут, если без него — возьмут. Но магический фамилляр должен будет все же бросить монетку.

Всего этого, впрочем, можно избежать, просто как следует заткнув уши. Или оглушив Годена прежде, чем он начнет играть и петь.

Захваченный Годен не будет использовать чары, но поговорит охотно. Разумеется, при этом он предпочтет общаться с тем, кого считает равным: интеллектуалами, эльфами, а не орками, варварами или гномами. Скрывать он тоже особо ничего не будет. Напротив, будет говорить открыто и даже с жаром.

Роль Годена — не очень простая, потому что требует от ведущего, с одной стороны, обаяния, а с другой — отвратительности. Годен неглуп, остроумен, харизматичен. Он искренне верит, что в старом режиме не было ничего плохого, что в те времена всякий, кто готов был работать головой и руками, мог сделать себе карьеру (как он, Годен), что при старом режиме был порядок и покой. Нынешние же власти он в грош не ставит — за бессмысленность и безвкукусность, да и в принципе эстетику ценит выше этики. О своих договоренностях с Флорианой ле Клерк Годен скажет не сразу, но при некотором нажиме сделает и это. В сущности, ему все равно, кто победит на выборах.

Свои отношения с Братством он воспринимает как педагогику: он учил молодых людей изяществу, говорил с ними о музыке и поэзии, этикете и истории. Это правда, он действительно это де-

лал, а еще вкладывал им в головы мысли о том, что есть высшие и низшие виды и сословия, насилие допустимо, а страх — естественный способ управлять людьми. Никаких чар! Старому барду не нужны чары, чтобы быть убедительным.

Как поступить с Годеном — решать героям. Бургомистр, если он узнает о Братстве и его лидере, решит барда повесить; ветераны безусловно поддержат эту идею.

БАШНЯ МАГА

В ПЕРВЫЕ ЖЕ ЧАСЫ ПО ПРИЕЗДЕ В ГОРОД ГЕРОИ БЕЗ СОМНЕНИЯ ЗАМЕТЯТ МАГИЧЕСКУЮ БАШНЮ — впечатляющее пятиэтажное здание в центре, которого определенно не было тут во времена лича. Здание при этом выглядит совсем не новым: оно заросло густым плющом, а на камнях видны следы долгих лет непогоды. Это (в сочетании с колоритным обитателем башни), скорее всего, не оставит героев равнодушным.

СЕКРЕТЫ ПРОШЛОГО

ГЕРОЯМ ЭТОГО ЗНАТЬ НА ПЕРВЫХ ПОРАХ НЕОТКУДА, но хозяин и создатель башни — маг, побежденный королем-личом, но повредивший его планам в последний момент. Когда слуги лича триста лет назад уже собирались штурмовать башню, маг заставил ее исчезнуть, стер из реальности, переместив в подпространство. Заклинание было составлено так, чтобы башня сама собой появилась назад, если лич будет уничтожен, но не сразу, а через год. Увы, эти чары были по сути последним, что успел сделать старый маг. Вскоре его убили, а башня исчезла вместе со всем своим содержимым. Герой-эльф, если он достаточно стар, в принципе может смутно припоминать, что в старом Остраберге была какая-то башня магов и, кажется, молодой маг — но что с ним случилось, теперь уже не восстановишь.

Как и было задумано, через год после уничтожения лича, то есть девять лет назад, она появилась снова на прежнем месте — к большому удивлению местных жителей, которые за триста лет совершенно позабыли, что в этом месте что-то прежде стояло. Все время правления немертвого короля на месте башни и ее двора располагалось стрельбище для лучников-скелетов.

Внезапное появление башни вызвало, конечно, фурор, но быстро обнаружилось, что выше первого этажа подняться невозможно. Магический барьер на лестнице никому не вредит, но никого и не пропускает; открыть забранные ставнями окна тоже никому не удалось. Со временем к башне привыкли, хотя, конечно, в городе о

ней ходят самые безумные слухи (например, что из-под земли в нее залезают гномы и плюют сверху на прохожих; «Что, конечно же, чушь, — возражают иные, — гномы ж боятся высоты!»).

1 ЭТАЖ: КНИЖНЫЙ МАГАЗИН

Единственный этаж башни, который был открыт с самого момента ее возникновения. Пустое пространство там никому не было нужно, так что со временем продавец книг решил использовать его для своих дел. Симпатичная книжная лавка, да и хозяин из-под полы нальет крепкой настойки за небольшую дополнительную плату или просто так.

И да, он наливал настойку и продал книжку Корантену Гравелю около недели тому назад. И вообще тот захаживал регулярно, смотрел книги.

Общение с хозяином лавки омрачает только один незначительный момент: этот хозяин — скелет. Да, по каким-то причинам он не рассыпался вместе с остальными скелетами лича, когда того уничтожили герои. (О истории и судьбе скелета — см. ниже.)

2 ЭТАЖ: ТЕЛЕПОРТ И ОФИС СЕКРЕТАРЯ МАГА

По общему мнению, зайти на второй этаж невозможно из-за барьера, перегораживающего лестницу вверх в дальнем углу. Над лестницей надпись «*Сила отворит*», а вокруг — многочисленные, но старые следы попыток применить силу, закончившихся для силачей, вероятно, не слишком удачно.

В действительности, однако, в последнюю неделю зайти внутрь вполне возможно, потому что Гравель нашел способ попасть туда: догадался, что для прохождения нужно что-то очень мощное, но не физическое, а магическое. Он украл волшебный посох из ратуши, а потом разгадал загадку. Теперь все желающие могут пройти туда, просто никто за последние дни не пробовал это сделать.

На втором этаже — просторная, выглядящая хорошо убранной восьмиугольная комната. В ней — помимо лестницы вниз и вверх, — обстановка обычной приемной: стол и стул секретаря, полки для входящих и исходящих писем, несколько кресел.

Изнутри окна выглядят открытыми — и в них хорошо видно все, происходящее вокруг.

Самое интересное, что тут есть, впрочем, — это небольшой стационарный телепорт на столе секретаря. Телепортировать через него героев не получится — не влезет никто, кроме ВЕРНОГО ДРУГА (да и то если он не слишком велик). Но письма и небольшие предметы размером в пару локтей длиной и локоть высотой и шириной переслать получится в любое место за мгновение. Именно через этот телепорт Корантен разослал письма старым друзьям.

3 ЭТАЖ: КАБИНЕТ МАГА

Путь к третьему этажу по-прежнему перекрыт магическим барьером. МАГ, в принципе, может его взломать, но это потребует серьезного и долгого ритуала (и безусловно будет сочтено не слишком вежливым Гильдией магов, когда она об этом прознает). Всем остальным, как и герою-магу, если он захочет повести себя по правилам, останется одно решение: разгадать загадку, которую при попытке подняться выше загадает идущий из воздуха суховатый старческий голос. Такую:

*Во мне таится смысл гонца. Я безжалостна к праведным,
но милосердна к тиранам, и все же я благо. Кто я?*

Ответ на загадку: «Совесть».

Как только разгадка прозвучит, барьер исчезнет.

На третьем этаже найдется кабинет мага: шкафы с книгами, письменный стол и кресло, аквариум с прекрасно чувствующими себя рыбами. Одно из трех окон по-прежнему показывает вид на Остраберг, но с высоты птичьего полета. Подошедший к окну легко сможет изменить угол и расстояние, разглядывая улицы в довольно больших деталях — недостаточно больших, чтобы прочесть текст книги в руках читающей в парке доктора Аккерман, но достаточно, чтобы узнать саму доктора, скажем. Заглянуть под крыши и в подвалы, увы, не получится. Два других окна показывают какое-то живописное место на севере — снежные вершины далеких гор, поросший соснами склон.

Среди книг мага в шкафах найдется пара чрезвычайно интересных и редких, которые могут пригодиться герою — МАГУ, КНИГОЧЕЮ, БАРДУ или ИЗОБРЕТАТЕЛЮ. Каких именно — придумайте сами в зависимости от героев вашей игры, для сюжета они не принципиальны.

Имеется тут и дневник старого мага. Он зашифрован — и расшифровать его можно магическим ритуалом (сам-то маг зашифровывал именно так) или честно посидев над текстом — с этим справятся герои-УМНИКИ. В дневнике можно найти рассказ о последних днях мага и его плане с временным устранением башни, а заодно и указание на то, что в башне спрятано Оно, нечто чрезвычайно ценное и важное.

4 ЭТАЖ: СПАЛЬНЯ И ВАННА

Подъем на него защищен точно так же, загадкой:

*Во мне таится музыка птицы. Я подвожу храбрых,
но служу коварным, и все же я благо. Кто я?*

Ответ на загадку: «**Терпение**».

Четвертый этаж башни — жилой, это спальня и ванная комната мага. По размерам они выходят несколько больше, чем должны быть по идее, но таково уж пространство в магических башнях.

В спальне — кровать и прочие обычные спальные принадлежности, включая симпатичный колпак и халат. Колпак — магический, надевший его немедля засыпает на час, разбудить его можно только действительно громким звуком. Хозяин башни страдал бессонницей и сделал себе артефакт, чтобы проще было заснуть. Ничего интересного больше в спальне нет, если не считать аптечки из магических и обычных лекарств. Обычные — устарели на триста лет (не в смысле порчи, а в смысле медицинских идей), зато магические все еще хоть куда.

В ванной — кроме чрезвычайно удобной ванны и притираний (делающих тебя скорее счастливым, чем здоровым) нет вообще ничего интересного.

Зато в спальне или ванной можно найти фамильяра мага — говорящего ворона. Говорит он только слова, содержащие букву Р

(«Верррно», «Ррразумеется!», «Дррруг», «Чаррродей коррроля»), но понимает все. Вместе с остальной башней он исчез на 300 лет, чего, конечно, не знает. Но зато отлично помнит, что последний год сидит тут и ему это осточеррртело. Крррайне! Хорошо еще, что ему не нужно есть.

В числе прочего он может сказать, что наверху: «Ррребенок!»

КРАТКИЙ СЛОВАРИК ВОРОНА

Утверждение: Верно!

Отрицание: Напротив! Враки!

Разумеется! Правильно!

Протестую!

Прочие выражения: Крах! Пора! Аврал! Восторг! Брысь! Прочь
Запрещено! Мрачно! Друг! Враг! Чародей! Король! Принцесса!
Ребенок! Умертвие! Остраберг! Морндингунд!

5 ЭТАЖ: ОБСЕРВАТОРИЯ И МАГИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Как и в прошлых случаях, лестница на пятый и последний этаж защищена магическим барьером и загадкой:

*Во мне спрятан весь Остраберг. Со мной ты станешь беднее, без меня — богаче, и все же благо — мое начало.
Кто я?*

Ответ на загадку: «Благородство».

Верхний этаж башни — обсерватория и магическая лаборатория. Через окна в крыше отчетливо и ясно видны звезды (вне зависимости от времени суток, через четыре окна видны звезды острабергского региона; через четыре других окна — звезды других знаковых мест мира). Между звездами подрагивают тонкие линии, намечающие затейливые рисунки созвездий.

В самой комнате, освещенной теплым светом магических светильников, начерчено несколько сложных ритуальных кругов, а в шкафах вдоль стен хранятся ингредиенты для них. В принципе, там может быть практически все, что может понадобиться героям; ингредиенты для всех простых ритуалов есть там точно, для сложных — в зависимости от броска монетки. Определенно там есть большой телепорт, который позволит герою-МАГУ переме-

щаться в любую точку, захватив с собой при необходимости всю команду. Телепорт немного старомодный — и при появлении в другом месте вокруг переместившихся раскрывается начертанная линиями сияющая роза. Пошловато, но триста лет назад так было принято!

Самое важное, однако, не это, а закрытая хрустальная колыбель, время в которой застыло. В колыбели лежит дитя, девочка; она совершенно здорова, но и ее время остановилось в результате проведенного хозяином башни ритуала.

ВЕЧНАЯ КОЛЫБЕЛЬ

Из записей в той же комнате можно узнать, что для пробуждения ребенка от стазиса нужно сказать одно слово, а МАГ или КНИГОЧЕЙ могут знать это и сами — ритуал нечастый, но известный. Вопрос в том, какое это слово.

Из разговоров с вороном и чтения дневника можно узнать, что дитя было принесено в башню буквально за день до исчезновения башни, когда город уже практически пал под ударом лича.

В принципе, игроки могут и без дополнительных подсказок догадаться, какого ребенка маг мог прятать от короля-лича — это классический сказочный сюжет. Разумеется, дитя — новорожденная принцесса, наследница острабергского трона. Жирным намеком на это может быть трон в музее при ратуше. Практически все образованные жители города знают, что триста лет назад, до прихода лича, Остраберг был королевством. Далеко не все они, правда, мечтают о восстановлении этого королевства, тем более что последний король, мягко говоря, не вполне оправдал надежды: он проиграл личу.

О том, что у короля накануне поражения родилась дочь, в городе не помнит никто. Проще всего найти информацию об этом, конечно, в архиве: там есть черновик указа о праздновании в честь рождения Ее Высочества принцессы Лиутберги Острабергской.

Именно произнесение имени — *Лиутберга*, — и пробудит младенца. Что делать с ним дальше? Это решать героям.



ТОМ, В ПРОШЛОМ ФРИТОМУНД

СКЕЛЕТ ТОМ

Хозяин книжной лавки, скелет по имени Том — местная достопримечательность. В городе его знают очень многие, хотя не все встречались лично: он редко выходит из башни, а когда выходит, как следует закутывается в плащ с капюшоном и надевает перчатки, чтобы не пугать приезжих. На невежливое любопытство, испуг или агрессию героев он прореагирует с возмущением, но охотно расскажет свою историю, если расспрашивать его вежливо и с сочувствием. В целом скелет совсем не страшный, а совершенно комический персонаж с некоторой трагической ноткой.

Главная проблема Тома в том, что он не помнит своего прошлого. Первые его воспоминания связаны со службой в пехоте лича. Он был тогда простым скелетом, то есть едва воспринимал себя и полностью подчинялся воле мелкого некроманта из клевретов немертвого короля. Однако в отличие от остальных скелетов, со временем Том начал становиться все более разумным и уже к концу правления старого короля достиг уровня, очень неплохого и по меркам людей. Он научился грамоте и приохотился тайком от начальства читать то, что удавалось достать. Афишировать свои способности он не спешил, справедливо полагая, что это приведет его в лабораторию лича в качестве подопытного.

Во время штурма Остраберга героями Том сумел спастись: не попасть под заклинания МАГА, избежать встречи с УБИЙЦЕЙ и так далее. Возможно, он даже был поврежден — потерял руку или ногу, но прикинулся совсем мертвым, а потом приставил себе конечность назад и уполз. Самое, однако, странное, не в этом. Все скелеты в городе действительно распались после смерти лича. Но с Томом этого почему-то не произошло. Почему — ни он сам, ни кто бы то ни было другой не знает.

Первое время жители города Тома боялись. Его бросили в темницу и даже подумывали казнить, что, впрочем, не так просто сделать с тем, кто технически уже мертв. Со временем, однако, горожане убедились в полной его безвредности. Действительно, Том и мухи не обидит. Его отпустили и позволили жить в городе. Еда и сон скелету были не нужны, усталости он не знал, так что первое

время подрабатывал на стройках, которых в те годы послевоенного восстановления было предостаточно. А со временем нашел себе занятие поприятнее: книжную торговлю. На первом этаже понравившейся ему магической башни он открыл лавку, которая позволяет ему обеспечивать две единственные потребности — покупать одежду и, конечно, читать много интересного и нового. Время от времени он даже переписывается с другими коллекционерами книг из числа южных гуманистов и северных книголюбцев. Но умалчивает при этом о своем состоянии.

Разумеется, Тому очень хотелось бы знать, чей он скелет и как так вышло, что он не рассыпался вместе с остальными. Увы, в архиве сведений об этом не найти: скелетов при старом режиме просто нумеровали, но никак не помечали, кто чей.

Объективно говоря, выживание Тома — чудо, противоречащее всем законам магии. По идее мертвец может быть активен и деятелен либо как призрак, либо как злое умертвие, либо как могущественная темная сущность вроде лича или вампира. К Тому все это не относится: он вполне материален, и ни злым, ни особо могущественным его никак не назовешь.

Внимательные расспросы или тщательное изучение магическими методами может показать, что между Томом и башней есть некоторая связь — однако скелет существует не благодаря ней и, собственно, год между гибелью лича и появлением башни чувствовал себя прекрасно (если только не считать пары месяцев, проведенных в темнице без книг).

Скорее всего, игроки быстро догадаются, что Том может быть скелетом мага Фритомунда, старого хозяина башни. Поднять дух мага король-лич не смог: тот заблаговременно защитил себя от этого заклинанием, спасая принцессу Лиутбергу. Скелет мага лич поднял, но пользы от него никакой не было, так что его, лишённого памяти и навыков, отправили в армию немертвого короля.

Почему Том выжил? В общем, это неважно. Может быть, потому что у него было незаконченное дело — защита принцессы. Может быть, потому что его друзья — ворон и *говорящая книга* (см. ниже) — переживали о нем. Может быть, из-за силы волшебного

посоха или всей его волшебной башни. Это чудо, этого никак не может быть, но это так.

Увы, как бы ни старались герои, вернуть память скелету у них не выйдет: нынешний Том и старый маг Фритомунд — совсем не одно и то же. У Тома другой характер, другой опыт, другие привычки. Однако, найдя сведения о Фритомунде и его магическую книгу (см. *Архив*), можно рассказать Тому, кем он был. Воодушевленный, он охотно начнет вновь учиться магии. Присоединится к нему и ворон: пусть хозяин все забыл, фамилляр поможет ему если не вспомнить прошлое, то стать чем-то большим, чем сейчас. Может ли скелет быть не личом, а добрым магом? Отчего бы нет! Дело не в костях, а в поступках, верно?

УКРАДЕННЫЙ ПОСОХ

Во время визита в ратушу или приема, который по крайней мере часть героев посетит наверняка, им могут рассказать про странную пропажу посоха «доличистского периода». Вообще говоря, это посох мага Фритомунда, но об этом никто уже не помнит — помнят только, что он остался со старых времен. После поражения короля-лича посох отправили в городской музей, а оттуда его на днях украли. Разумеется, украл его Корантен Гравель (пара пустяков: музей по сути и не охраняют). Посох он отнес в башню мага, рассудив, что отворит барьер именно магическая сила. Так и вышло, а посох Гравель оставил в башне на первом этаже, спрятав между книжными полками. Для героев это может быть полезно еще и потому, что после решения загадок внутренние барьеры между этажами башни перестанут работать. Если им захочется обезопасить башню от случайных посетителей (скажем, если герои не сразу разбудят младенца, что очень вероятно), достаточно будет просто вынести посох наружу — и барьер между первым и вторым этажом снова возникнет. Разумеется, если Том узнает о своем прошлом, он будет очень рад получить посох назад.

АРХИВ

СОВЕРШЕННО НЕ СВЯЗАННАЯ С УБИЙСТВАМИ, НО ВАЖНАЯ ГОРОДСКАЯ ПРОБЛЕМА: чертовщина, происходящая в архиве.

Само здание архива сохранилось со времен короля-лича, который построил его как свою библиотеку. В отличие от дворца, архив он защитил чрезвычайно мощными защитными заклинаниями, гарантирующими безопасность от огня, извержения вулкана, землетрясения и любых других стихийных бедствий. Заклинание это продолжает действовать, что легко заметит МАГ. Никакой опасности ни для кого чары не представляют: напротив, это очень хорошая, даже изящная работа, сделанная большим мастером. Король-лич считал пытки детей делом допустимым, а массовые убийства — естественными издержками. Однако он безо всяких сомнений был выдающимся магом и большим коллекционером.

После победы над личом библиотека была переделана в городской архив. Кое-что из старых книг, возможно, десять лет назад забрали себе герои. Но существенно большая часть осталась тут, пополнившись разнообразными старыми и новыми городскими документами. Вот только в последнее время там — незаметно для большинства жителей города — происходит что-то странное.

АРХИВАРИУС ШТРАУС

ВСЕ ДЕЛО В АРХИВАРИУСЕ — А ОН БЕЗУМЕН. Порядочный человек, некогда выступавший против короля-лича, он пользовался доверием первого бургомистра и был поставлен разбирать старый архив. Сперва Штраус занялся тем, чем должен был — скажем, нашел и уничтожил личные дела инакомыслящих, составленные Ночной стражей, или разобрался в налоговых документах. Но чем дальше, тем больше внимание архивариуса привлекала оставшаяся от прошлого владельца библиотека магических книг и свитков. Через некоторое время ему удалось найти и тайное помещение с более чем серьезными работами по некромантии и записками самого лича. Увы, это испытание оказалось для Штрауса слишком сложным: не книги, но собственные желания свели его с ума, и теперь

бедняга денно и ночью ищет в книгах секрет вечной жизни или хотя бы вечной смерти. Это не было бы большой бедой, если бы благодаря библиотеке короля и Говорящей книге (см. ниже) архивариус не стал довольно приличным магом — может быть, и не сопоставимым по возможностям с героями, но достаточно серьезным, чтобы создать им проблемы.

ЗАКЛИНАНИЕ ЗАБВЕНИЯ

ГЛАВНАЯ И САМАЯ СЕРЬЕЗНАЯ ПРОБЛЕМА АРХИВА — заклинание забвения, которое архивариус сумел долгими усилиями вплести в защитные чары короля-лича, окружающие архив. Сам Штраус создать столь сложное и долго действующее заклинание не сумел бы, но его магия использует работу лича как своего рода подпитку. Заметить чары можно тремя способами:

1. посмотрев на архив, распознавая магию (это может сделать МАГ или кто-то еще из героев, снабженный соответствующим артефактом),
2. расспросив сотрудников архива (при этом станет заметно, что они очень смутно помнят, что делают во время работы) или
3. заглянув в архив самому (в таком случае, выйдя из архива, герой обнаружит, что решительно ничего не помнит о том, что делал внутри, — кроме того, что там люди работают над какими-то бумагами, а самому ему оказали всемерную помощь).

Именно так, собственно, заклинание и работает: оно корректирует память всех, кто побывал в архиве. Сотрудники вспоминают по вечерам, что много работали с бумагами, но безо всяких деталей — какие-то скучные налоговые и кадастровые документы. Посетители — что в архиве им помогли, выдав все необходимые бумаги, а до того держали в приятной приемной и даже угостили чашкой травяного отвара.

Заклинание активируется в момент выхода из архива, когда человек переступает порог (или выбирается каким угодно иным способом) и отходит от здания примерно на шаг. Как ни странно, в действительности героев ждет в архиве именно то, что они вспоминают: их правда попросят посидеть в приемной и действительно нальют травяной отвар. А вот глубже не впустят — и не впустят

очень решительно, категорически воспретив, если те проявят лишний интерес.

Дело в том, что в архиве происходит совсем не то, что должно. Среди сотрудников лишь небольшая часть занимается прямыми обязанностями, а остальные обрабатывают для архивариуса магические книги и свитки, копируя их или выискивая нужную для ритуалов информацию. На верхний этаж запрещено заходить и им, потому что там Штраус всюду занимается экспериментами. Каждое утро сотрудники, оказавшиеся в архиве, получают инструкции и отчасти вспоминают то, что с ними происходило в прошлые дни, благодаря настояям, которые пьют. Но в целом все более очевидно превращаются в сомнамбул.

Несмотря на всю мощь героев, заклинание подействует и на них — за исключением ВЕРНОГО ДРУГА. Создавая свои чары, архивариус не подумал о животных. Хороший шанс отправить фамильяра или зверя на разведку!

Защититься от ментального воздействия можно заклинанием или кольцом — таким, как на пальце у архивариуса Штрауса. Или на пальце у Корантена Гравеля. Пару дополнительных амулетов МАГ сможет сделать самостоятельно, а другие герои — заказать в Морндингунде.

ТИШИНА В БИБЛИОТЕКЕ

ДНЕМ АРХИВ ЗАЩИЩАЮТ ТОЛЬКО ЕГО СОТРУДНИКИ — но лезть со скандалом во внутренние помещения может быть не очень удобно, тем более что на крики архивариусов прибежит и стража, штаб-квартира которой находится в доме на той же площади. Ночью в архив просто забраться незамеченным. Правда, кроме заклинания забвения, его защищают угрозы посерьезнее.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И КАТАЛОГИ

На паре подземных уровней, где и правда хранятся налоговые и кадастровые документы, все совершенно безопасно. Правда, герои найдут там заточенных гномов (см. ниже и *Гильдия алхимиков*), но никакой угрозы они не представляют

Зато на первом этаже — с приемной и актами гражданских состояний за последние три века — ночью героев будут ждать четыре больших каменных голема. Днем они стоят, как статуи, пока не случится ничего чрезвычайного, а вот по ночам патрулируют помещение.

От големов не очень сложно спрятаться. Даже те из героев, которые не овладели мастерством скрадывания и просачивания, в принципе могут справиться с этой задачей. В бою каменно-глиняные великаны довольно грозны — для обычного противника. ПАЛАДИН, СОЛДАТ или БЕРСЕРК справятся с любым за считанные мгновения, да и другие герои без сомнения что-то придумают. Бой героя с големом плохо кончится только для последнего, никак не иначе. Кроме того, на верхнем этаже можно найти свисток, который позволяет управлять големами.

СКРИПТОРИЙ

Второй этаж — это скрипторий, то есть мастерская переписчиков, и архив исторических документов. КНИГОЧЕЯ без сомнения привлекут некоторые редкие книги, а для расследования судьбы Тома и его магической башни не помешает информация о правившей до лича королевской семье. Именно тут проще всего найти *информацию о принцессе Лиутберге* и придворном маге Фритомунде. Наконец, можно найти полки с документами благородных семей и заметить, что кто-то сравнительно недавно снимал *документы о Пфаффах* — на них заметно меньше пыли. (Этим кем-то был Корантен Гравель.)

Если герои сумеют подняться туда незаметно, ни с какой угрозой они не встретятся. Но если сколько-то заметный шум будет, архивариус выпустит невидимых и неслышимых элементарей ветра. Они слабее каменных големов, но убить их гораздо сложнее. Прежде всего нужно их заметить, а это можно сделать либо магическими методами, либо как-то проявив их — скажем, обсыпав песком или облив чернилами со столов переписчиков, — либо почувствовав их присутствие рядом (на что способен СЛЕДОПЫТ или МОНАХ). Не сомневаемся, впрочем, что герои справятся и с этим, хотя многим придется попотеть.

АРХИВАРИУС ШТРАУС



ПРЕДЕЛ БЕССМЕРТИЯ

На третьем этаже — все самое интересное. Несколько внешних комнат с научным и эзотерическими книгами, а в центре — магическая библиотека, выстроенная в ней лаборатория архивариуса и тайный отсек в ней, где хранятся самые могущественные трактаты короля-лича. Тут героев заметят наверняка: архивариус расставил массу заклинаний, активизирующихся при появлении человека (но, опять-таки, не животного или фамильяра!).

Основную угрозу, впрочем, представляют не эти заклинания, а сам архивариус. Его не назовешь великим магом, но в своей лаборатории он выстроил очень неплохую систему магических кругов, которую героям придется как-то пробить, а сам запасся заклинаниями и свитками.

В общем, архивариус не должен быть действительно серьезной опасностью. Если герои придут к нему командой из трех-четырех человек, победа гарантированно будет на их стороне. Даже герой-одиночка при должной фантазии должен будет справиться. Но ведущему стоит заставить такого героя эту фантазию проявить. В лаборатории и библиотеке вокруг масса интересных предметов, которые можно использовать для прорыва магических кругов, да и заманить туда воздушных элементарей и големов с первого этажа вполне возможно.

Впрочем, если герои будут вести себя мирно, архивариус вполне может поговорить с ними: он не убийца и по возможности попробует избежать насилия. Да, он хочет стать бессмертным. И да, он не хочет, чтобы об этом знал кто-то другой. Разумеется, он ни при каких обстоятельствах не покинет архив (Штраус вообще из него практически не выходит уже пару лет), и, конечно, не отдаст ни одну из книг. Но если герои согласятся уйти с миром, ничего не трогать, не мешать ему и никому ни о чем не говорить, архивариус их не тронет.

Если же герои будут агрессивны (а они, скорее всего, будут), им придется иметь дело и с самим архивариусом, и с призванными им существами. В критической ситуации он обратится к самому надежному, то есть к некромантии — и, если у него хватит для

этого времени, сперва поднимет двух стоящих в лаборатории скелетов, потом — большого костяного медведя и, наконец, выпустит из заточения в своем кольце духа из Ночной стражи короля-лича. Все это может здорово помешать героям, но вряд ли их по-настоящему остановит. Зато встреча с духом может быть интересным эпизодом: ведь в прошлый раз его убил кто-то из героев, и дух мечтает отомстить. Ради интереса боевые свойства духа (в принципе не вполне уязвимого, конечно) можно подобрать под героя, который с ним сражается: это может быть и дух-следопыт, и дух-берсерк, и дух-солдат, ведь королю-личу служили очень разные люди.

ГОВОРЯЩАЯ КНИГА

Одна из самых интересных вещей на третьем этаже архива — или, может быть, один из самых интересных обитателей архива, — говорящая магическая книга, лежащая в одном из боковых помещений. На обычных людей она совершенно не реагирует, но на МАГА или ФАМИЛЬЯРА отреагирует сразу: откроется, засветится и зависнет в воздухе, а потом заговорит, причем будет общаться охотно и выполнять все приказы. Впрочем, и обычный человек может открыть приметную толстую книгу в серебряном окладе. В этом случае она засветится и зависнет в воздухе, но разговор с простецом поддержит хотя и вежливо, но неохотно и никаких приказов выполнять не станет.

Все это, впрочем, только если герои проникнут в помещение, где Книга хранится, незаметно. Если к этому времени они успеют вступить в бой, Книга встретит их уже висящей в воздухе, сияющей и окружившей себя магическими барьерами для защиты. Даже в этой ситуации Книга будет разговаривать с изысканной старомодной вежливостью: *«Соблаговолите удалиться — в противном случае мне не останется ничего иного, как воспользоваться вредоносными чарами!»* В действительности никакого вреда Книга никому причинить не может, а может только защищать себя. С этой задачей она справляется неплохо, так что, скажем, не сторит от случайно брошенного огненного шара.

Беда Книги в том, что она не может не исполнить приказа мага. Так что в последние годы она снабжала сведениями о магии архи-

вариуса, а до того время от времени использовалась королем-личом. Создана она, однако, не тем и не другим, а королевским магом Фритомундом, по которому очень скучает и которого до сих пор считает своим хозяином. Увы, расскажет она, Фритомунд погиб триста лет назад!

Книгу вполне можно вынести из архива. Никакое заклинание потери памяти ей не страшно и, кстати, кое-какие заклинания защиты от ментальной магии вполне можно найти в ней самой. В принципе Книга, конечно, пригодится и МАГУ — и стоит большие деньги. Но интереснее всего отнести Книгу в магическую башню: как только она окажется в зоне видимости Тома, Книга немедля узнает его — и это единственный персонаж игры, который может его узнать как Фритомунда, а не Тома. После этого Книга перестанет подчиняться чьим бы то ни было приказам, кроме приказов Тома. Увы, это не сделает беднягу чародеем и не вернет ему память. Зато в разговоре с Книгой Том сможет много узнать о самом себе и понять, что он может выучиться магии заново. Кое-какие простые заклинания у него получатся почти сразу: все-таки в костях тоже что-то остается.

АРХИВНЫЕ РЕДКОСТИ

Помимо Говорящей книги, в архиве можно найти довольно много интересного. Прежде всего это:

1. Уже упомянутые выше исторические сведения о старой королевской семье и маге Фритомунде.

2. Дневники архивариуса, из которых можно восстановить хронику его постепенного помешательства и узнать больше о том, как он создавал свое заклинание забвения. Это поможет быстрее снять его (а делать это придется, потому что даже после смерти архивариуса чары никуда не денутся).

3. Тайное помещение, небольшую комнату-нишу в стене лаборатории. Там — три полки отборной литературы по некромантии и записки самого короля-лича. Совершенно бесценны, чудовищно опасны. Что делать с ними — решать героям.

4. Набор разнообразных мелких артефактов, которые собрал архивариус. Ничего примечательного там нет, зато найдется набор

амулетов от ментальной магии, которого хватит на всю команду, и кое-что для защиты от некромантии.

5. Превосходный гномий набор алхимических препаратов, чрезвычайно полезный для любителей сварить зелье или сделать амулет. Тут же — неплохая лаборатория.

6. Сундук Корантена, лежащий буквально под кроватью у архивариуса Штрауса на верхнем этаже. Корантен справедливо рассудил, что верхнее помещение архива — самое охраняемое место в городе, и спрятал свои инструменты там. Туда и обратно он без проблем ходил благодаря кольцу, защищающему от ментальной магии. А уж пройти мимо ловушек и големов архивариуса для лучшего вора континента было парой пустяков.

7. Рабочий голем, совершенно безвредный для героев: он занимается уборкой и починкой пролома в стене в самом нижнем подвальном уровне. Пролом сделан гномами, пытавшимися забраться в архив.

8. Собственно гномы: двое сотрудников Алхимической гильдии Морндингунда, которые были отправлены в архив и даже забрались в него, но оказались изловлены големами и элементами и брошены в каморку для хранения метел, спешно переоборудованную в темницу. Голодом их не морили, но и не выпускали, потому что архивариус пока не решил, что делать с ними. К моменту появления героев сидят взаперти и поют грустные песни о золоте.

МОРНДИНГУНД

ПОСЕЛЕНИЕ ГНОМОВ ПОД ГОРОЙ, на которой стоит Остраберг.

Основано было полтысячи лет назад как небольшой перевалочный пункт на подземных тропах. За прошедшие века превратилось в город с населением большим, чем в Остраберге, и развязку путей дымных дорог. Три уровня сплошного жилья, огромные залы, залитые отраженным зеркалами светом. Вечная толкотня и суматоха, торговля с рук и звон кольчуг: все на уровне пояса взрослого человека.

Героев, если они не гномы, не пустят в глубины Морндингунда, но и на верхнем уровне найдется достаточно интересного.

КОРОЛЕВСТВО ГНОМОВ

ОХВАТЫВАЮЩЕЕ ПОЧТИ ВЕСЬ СЕВЕРНЫЙ КОНТИНЕНТ, НО ПОЧТИ НИГДЕ НЕ ВЫХОДЯЩЕЕ НА ПОВЕРХНОСТЬ, королевство гномов — сильнейшее государство мира. Конечно, до известной степени оно зависит от поставок сверху: еда, ткани, магические компоненты. Одними пещерными грибами миллионы поданных подземного короля не прокормишь. Но верхние королевства и города людей столь же сильно зависят от добытых гномами металлов, камней и соли, а золото позволяет влиять на политику людей сильнее, чем они сами подчас представляют.

Что не менее важно, гномье королевство куда более развито, чем мир на поверхности. Если в самых развитых городах Юга приходится говорить о ренессансе, пусть и несколько улучшенном качественным жреческим лечением и магическими наработками, то в подземных городах гномов технологии уже шагнули на столетие, если не два, вперед. У них нет ни пороха, ни пара, зато развитая механика позволяет решить множество проблем.

Герой-гном, если он появится в игре, известен в королевстве всем. Хотя Морндингунд — дальняя провинция, и тут о нем слышаны. Но если герои с поверхности среди людей для многих абсолютные авторитеты, то герой-гном, при общем почтении к нему, все же вписан в иерархию гномьего общества: стационарный смот-

ритель Морндингунда подчиняется королю и королевскому совету. Он не может отдать прямого приказа герою-гному, но и свое достоинство будет блюсти.

Проблемы поверхности для Морндингунда — далеко не самое важное. В конечном счете даже король-лич покупал гномьи товары и не посмел тронуть подгорное поселение. Победит ли тот бургомистр или другой, гномье железо не упадет в цене. К тому же, хотя многие острабержцы этого не понимают, гномы поддерживают заметную часть жизни верхнего города: если бы не они, ни канализации Бурга, ни теплые источники по всему Острабергу не работали бы. Так что проблем наверху гномье начальство не боится. Но внизу есть собственные сложности, и стационарный смотритель будет рад, если с ними удастся справиться.

ВРАТА МОРНДИНГУНДА

Вход в гномий город — или выход из него, если смотреть с точки зрения его обитателей, — расположен в Огненных воротах, на самой вершине Остраберга. Это красивое и старое здание с лифтом внутри. Увы, чтобы попасть в Морндингунд, недостаточно сказать, что вы друг: у входа круглые сутки стоит отряд гномьей стражи, который пропускает вниз далеко не всех.

Разумеется, если среди героев есть гном, вопрос не встанет: и его, и друзей, за которых он поручится, будут пускать туда и обратно без проблем.

Если гнома среди героев нет, задача станет посложнее. После некоторых переговоров вниз пропустят тех героев, которые либо знают гномий язык (именно так вниз попал Корантен Гравель), либо имеют какую-то тесную связь с гномами в биографии, либо однозначно известны всем с положительной стороны.

Если и с этим возникнут сложности, героям придется заручиться какими-то гарантиями — от бургомистра или, лучше, от гнома-кузнеца, живущего в Арках, нижнем городском квартале. Получить гарантии от бургомистра несложно; от кузнеца — посложнее, но он даст их, если герои согласятся помочь ему в спасении пары пропавших гномов. Как именно они пропали, героям объяснят в Гильдии алхимиков внизу.



СТАНЦИОННЫЙ СМОТРИТЕЛЬ
МОРДИНГУНДА

ПЕРЕКРЫТАЯ МАГИСТРАЛЬ

ГНОМЫ НЕ ДОВЕРЯЮТ ТЕЛЕПОРТАЦИИ И НЕ ЛЮБЯТ ПОЛЕТЫ. Их государство связывает сеть магистральных тоннелей с рельсами, по которым мчатся, пыхтя дымом, повозки. Ну ладно, возможно, дымом пыхтят запряженные в них твари. Морндингунд, в сущности, большой вокзал, пересадочная станция нескольких крупных магистралей. Герой-гном (а, может быть, и не только он), скорее всего, прибудет в город именно так.

В последнее время, впрочем, с одной из дымных дорог возникла проблема. Перекрыта магистраль 87, ведущая под горой на северо-запад. Повозки с грузами не идут; на станции скапливаются пассажиры, гостиницы переполнены. Так уже третий день, и в чем дело — хорошо известно. Гномы-разведчики выяснили, что большая банда орков захватила одну из пещер, через которую проходит магистраль.

Станционный смотритель, фактический глава Морндингунда, готов заплатить героям неплохие деньги, если они разберутся с этим, а от героя-гнома помощь будет ожидаться как нечто естественное, хотя без награды не оставят и его.

ПЕЩЕРА-ПОСЕЛЕНИЕ

Банда орков при ближайшем рассмотрении окажется не вполне бандой: сразу три подземных поселения орков с детьми и стариками переселились три дня назад в пещеру и всю осваиваются там. Это не набег, а вынужденное перемещение — собственные пещеры орков начала заливать лава. Шаман, старый орк, в полном недоумении на этот счет — в окрестностях вулкана племена обитают испокон веков, жили еще до короля-лича и продолжили жить после него. Поведение огненной горы они изучили очень неплохо, и ничто в последние недели не предвещало проблем.

В действительности активность горы связана с ритуалом ее пробуждения, который уже начал Ульрих фон Пфафф на поверхности, но внизу, разумеется, об этом не знают.

Орки по понятным причинам не слишком настроены на общение с героями (даже если среди них есть полуорк; если полуорк

знает орочий, это может немного улучшить ситуацию). Они агрессивны и жестоки. Однако с ними можно поговорить, если сперва показать им силу — скажем, победить в бою один на один здорового орочьего вожака (бой действительно будет непростым, но любой из героев так или иначе справится) или отразить нападение отряда, защищающего импровизированные ворота лагеря. Это нападение не заставит себя долго ждать, если вызвать у орков минимальное раздражение.

Разумеется, силовое решение проблемы совершенно исключено. К моменту появления героев в пещере соберется около девяти тысяч орков — с детьми, стариками, переносными шатрами, ездовыми ящерами и всем прочим. Даже если герои пынут желанием перебить их всех (надеемся, что нет!), это решительно невозможно. И хотя начальник станционной стражи Морндингунда будет хорохориться и клясться, что его стража изведет всех зеленокожих под корень, на самом деле прямая атака на пещеру даже во главе тысячи распалившихся гномов — верное самоубийство.

Герои могут полностью проигнорировать проблемы гномов и орков. В общем, это не мешает им решить все остальные задачи в Остраберге, хотя их информация о происходящем и не будет полной без сведений, которые можно получить под горой.

А если они все же решат вмешаться, им придется заняться дипломатией накануне извержения.

ИЗВЕРЖЕНИЕ

Вести переговоры от имени орков будет старик-шаман. Он может рассказать героям кое-что интересное.

Во-первых, что Хартмута, главу банды Хорей, пытались воскресить: пара верных ему бандитов-полуорков добрались до шамана на следующий день после убийства вожака и попросили старика вывести дух Хартмута из нижнего мира. Ритуал непростой, но не невозможный, и они принесли все необходимые ингредиенты. И все же шаман не преуспел. Более того, вовсе не почувствовал присутствия духа Хартмута в инобытии. Неудачи в воскрешениях, конечно, бывают, но не почувствовать дух воина, прошедшего ини-

циации, шаман может только в одном случае: этот дух что-то удерживает в Среднем мире.

Во-вторых, что более важно, гора ведет себя совершенно неестественно. Духи огня будто сошли с ума, потоки силы перенаправлены, и пламя из сердца горы поднимается все выше — и гораздо быстрее, чем должно было бы при естественном развитии событий. Орки живут в корнях Остраберга тысячелетия и хорошо знают повадки вулкана. Происходящее кажется шаману невозможным. При желании героев он может даже дать им пару ездовых ящеров и проводника, молодого знахаря, который проводит их в глубины и покажет затопленные магмой орочьи поселения.

Разумеется, орки отказываются покинуть захваченную пещеру. Других хороших мест, где можно разбить крупный лагерь, в округе нет (если не считать города Морндингунда, конечно!). К тому же из пещеры в случае чего удобно устроить организованный отход по гномьей магистрали. Убедить их пропускать через пещеру гномьи повозки можно, но только в случае, если в них не будет солдат. А тут упрутся уже гномы: отправлять повозки через орочий лагерь без охраны, где это видано? Да и вообще, какое право эти дикари имеют захватывать наши туннели!

Конфликт осложняется тем, что гора и правда ведет себя странно — и инженеры станции тоже об этом знают. Морндингунду, находящемуся гораздо выше старых орочьих пещер, в начале игры прямо ничего не угрожает. Но с каждым днем уровень магмы повышается, и это не может не беспокоить гномов. Исследования, проведенные инженерами, позволят им установить, что примерно раз в двое суток вулкан начинает действовать существенно активнее — и все масштабнее с каждым разом. Они не знают про убийства на поверхности, а вот герои наверняка догадаются сравнить даты. И будут совершенно правы.

ЭВАКУАЦИЯ

Разумеется, если герои узнают о вулкане, им в голову может прийти мысль об эвакуации. Это справедливая мысль, но она может увести историю сильно в сторону от приключения, превратив

игру в организацию массового спасения. Так что стоит устами станционного смотрителя и бургомистра дать понять героям, что

а) при необходимости эвакуацию проведут и без них;

б) их дело — разобраться в причинах происходящего и, если эти причины неестественные, как-то наладить ситуацию,

в) и предупредить бургомистра и станционного смотрителя, если что-то пойдет решительно не так. В крайнем случае организовать эвакуацию не так уж сложно: и двадцать тысяч жителей Остраберга, и несколько большее число жителей Морндингунда могут просто встать и уйти на несколько километров по поверхности или подземным магистралям. Но хорошо бы не допустить самой такой ситуации.

Впрочем, станционный смотритель попросит помощи героев в одном: за, как он выразится, приемлемое вознаграждение устроить договор с орками. Для эвакуации, если она все же будет необходимо, нужно будет задействовать все магистрали, включая и перекрытую. Значит, что-то сделать с орками все же нужно.

Достичь приемлемого соглашения о перемирии, в принципе, тоже не очень сложно. Убедить орков пропустить повозки с детьми и стариками — тоже. За пропуск воинов и грузов орки потребуют заложников — детей (гномы откажутся наотрез) или золото, тысячу слитков (гномы возмутятся, но проявят готовность вступить в торг). Лучшее решение — пообещать оркам эвакуацию на гномьих повозках; убедить гномов гарантировать это получится только при хороших отношениях с ними. Впрочем, на самом деле точные результаты переговоров не так важны, если герои смогут убедить обе стороны потерпеть несколько дней. В результате до эвакуации дело не дойдет — герои так или иначе, но помешают Ульриху завершить ритуал, и извержение не случится.

ГИЛЬДИЯ АЛХИМИКОВ

На поверхности приличного алхимика не сыскать днем с огнем, а вот в Морндингунде действует отделение Гильдии алхимиков. За весьма умеренную плату тут можно добыть много интересного. Впрочем, гораздо больше денег алхимиков волнует доступ в Верхний архив, то есть в старый архив короля-лича. Настолько волну-

ет, что несколько дней назад они даже послали туда пару надежных ребят, которые — увы и ах! — назад не вернулись.

Если среди героев есть гном или кто-то, известный близкими отношениями с ними, глава Гильдии, молодая и строгая гномиха, предпочтет сразу взять быка за рога. Она прямо скажет, что двое ее сотрудников отправились в архив на поверхности и пропали. Зачем они туда отправились? По поручению, суть которого — тайна Гильдии. Если как следует нажать на нее (или если среди героев будет гном-ИЗОБРЕТАТЕЛЬ или гном-КНИГОЧЕЙ, скорее всего, являющиеся членами Гильдии более высокого ранга, чем она), гномиха расскажет, что отправила своих сотрудников искать опись лаборатории короля-лича и саму эту лабораторию, которая, по слухам, хранится там же.

Лаборатория пропала десять лет назад во время войны, а в ней было множество редких и очень ценных ингредиентов, в том числе драгоценных камней. Сразу скажем, что, к счастью или несчастью, лаборатория действительно была уничтожена. Подтвердить это героям сможет воскрешенный Корантен Гравель, который, собственно, первоначально приехал в Остраберг именно в надежде добыть эти же драгоценные камни, обыскал весь город, забрался в архив, лабораторию не нашел, зато нашел Ульриха фон Пфаффа. Но в Гильдии о его неудаче пока не знают, так что питают надежды. Ну и, естественно, хотят спасти своих сотрудников. За помощь пропавшим или хотя бы информацию о них глава Гильдии сулит награду и помощь. (Гномы найдутся живыми — см. выше раздел *Архивные редкости*.)

Кроме того, узнав, что герои — друзья Корантена Гравеля, глава Гильдии выдаст им сделанный для Корантена заказ: бутыль разъедающей большую часть материалов кислоты и двадцать бутылочек зелья, позволяющего видеть в темноте. Глава Гильдии этого не знает, но Корантен заказал это зелье, поняв, что Ульрих фон Пфафф может управлять темнотой. К сожалению, он ошибся: темнота вокруг Пфаффа — буквы, а не отсутствие света. Так что выпитое зелье не улучшит шансы героев в бою с темным паладином, хотя и может пригодиться в других обстоятельствах.



ДОКТОР ХРЁЙДМАРРДОТТИР

ДОКТОР ХРЁЙДМАРРДОТТИР

ОЧЕНЬ СТАРАЯ ДАЖЕ ПО МЕРКАМ ГНОМОВ, живущих много сотен лет, доктор Хрёйдмаррдогтир — самая могущественная заклинательница Морндингунда и, конечно, член Гильдии магов. Если среди героев есть маг, доктор не будет иметь никакого значения для сюжета. Если мага среди них нет, то она — лучшая и единственная возможность героев достать новые магические артефакты и получить консультации по связанным с магией вопросам. Что особенно ценно, доктор может отдать героям специальные очки, через которое видны магические поля и объекты. Видеть их, конечно, еще не значит разбираться. Но КНИГОЧЕЙ или БАРД сумеют и разобратсья на базовом уровне. Как и заклинания МАГА или способности ДРАКОНЧИКА, очки позволяют увидеть только магию. На божественное присутствие их силы не распространяются.

За свои услуги доктор обычно берет непомерные деньги. В этот раз, однако, деньги интересовать ее будут не очень сильно. Гораздо важнее для нее, чтобы кто-то разобрался, во-первых, с магической башней на поверхности и рассказал ей, откуда она там взялась. Во-вторых, чтобы кто-то узнал судьбу записок короля-лича, пропавших во время войны: доктор считает их опасными и предпочла бы уничтожить.

Увы, сама она никогда и ни при каких обстоятельствах не выходит на поверхность. Зато герои это делают, верно?

ВЫБОРЫ

Хотя на первый взгляд главной линией приключения может показаться расследование убийств, а наибольшее значение для его смысла имеет история Братства воскрешения, закончиться игра должна в день выборов. Это день N + 4, тот же, в ночь на который может произойти покушение на доктора Аккерман. Впрочем, если ведущий сочтет, что для лучшей динамики выборы нужно сдвинуть, так и следует поступить.

Само голосование начинается после торжественной утренней службы в храме Драконов-близнецов. Брат Адальмар прочтет проповедь в духе «оба кандидата достойные, пусть победит сильнейший» и благословит горожан, после чего все желающие до вечера будут иметь возможность бросить в огромную храмовую чашу бумажки с именем своего кандидата.

Никаких запретов на агитацию в день выборов в Остраберге нет — это средневековый город, а не современное государство. Так что ничто не мешает героям использовать момент перед проповедью или после нее для того, чтобы поддержать своего кандидата. Горожане разделены примерно пополам с, возможно, небольшими симпатиями в пользу действующего бургомистра, так что переломить ход голосования вполне реально.

Чтобы поддержать Флориану ле Клерк, достаточно будет представить собравшимся проблемы последних дней как ошибки бургомистра Вилфрида Зимена. А ошибок эти хватает: во-первых, долгое расследование убийств; во-вторых, Братство воскрешения, действующее прямо под носом; в-третьих, безумный архивариус устроил логово посреди города!

Чтобы поддержать Зимена против ле Клерк, обо всем этом стоит либо умолчать, либо рассказать как о победах: Братство было, но разоблачено, убийства раскрыты, и вообще, пока горожане спали, бургомистр спас их от извержения вулкана. Кроме того, можно найти информацию о связи ле Клерк с Братством воскрешения. Не обязательно даже рассказывать о ней на площади, достаточно передать сведения Зимену, а уж устроить скандал на весь город он

сумеет и сам. За вычетом старых семей, мало кто в городе вспоминает времена лича с теплотой, так что всплывшее сотрудничество с Братством немедля похоронит политическую карьеру Флорианы.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ РЕШЕНИЯ

ЧТО, ЕСЛИ ГЕРОИ НЕ ЗАХОТЯТ ПОДДЕРЖАТЬ НИ ВИЛФРИДА, НИ ФЛОРИАНУ? В принципе, они могут просто устраниваться от политических забот, хотя многие будут хотеть от них активности. С просьбами высказаться обратятся и ветераны, и сами кандидаты, если с ними сложатся хорошие отношения. Станционный смотритель Морндингунда скорее выскажется за Флориану: в целом ему безразлично, кто победит, но Янтарный союз может быть хорошим торговым партнером. Община полуорков, несмотря на проклятия в адрес всех богачей, явно скорее за Вилфрида, который относится к ним лучше: в Янтарном союзе полуорки точно будут гражданами второго сорта.

Если герои все же не вмешаются прямо, ведущему стоит решить, кто победил на выборах, в зависимости от публичности предшествующих расследований. Если информация о Братстве, Ульрихе и Архиве распространилась в городе широко, а герои не выскажутся прямо в пользу Вилфрида, это скорее будет означать поддержку Флорианы. Если — при любых прочих обстоятельствах — будет широко известна связь Флорианы с Братством воскрешения, победит Вилфрид.

Есть и еще два варианта: выдвижение своей кандидатуры и реставрация.

Если кому-то из героев захочется самим занять место бургомистра, можно заявить об этом до проповеди брата Адельмара. Он внесет соответствующие поправки и объявит о трех кандидатах. Набрав достаточно информации об ошибках бургомистра и связях ле Клерк, а заодно представив свои подвиги в лучшем виде и получив поддержку других героев, вполне можно стать новым бургомистром в обход старых.

Для этого, однако, важно исполнить четыре условия: справиться со всеми ключевыми городскими проблемами, сохранить идеальные отношения с ветеранами (потому что именно они станут

главными агитаторами за героя-бургомистра), не поссориться с полуорками, голоса которых могут быть весомы, и выстроить хороший контакт с гномами: их деньги помогут в агитации.

Наконец, герои могут устроить реставрацию: объявить о возвращении к власти принцессы, разбуженной ото сна. Именно это им предложит, например, скелет Том — единственный житель города, которому судьба принцессы небезразлична.

Нельзя сказать, что реставрация — очень умное решение. Большинство жителей Остраберга никогда о принцессе не слышало; о ее отце некоторые слышали, но ничего хорошего — это был чудаковатый, а иногда и жестокий король, проигравший войну королю-личу. Да и сама идея королевской власти в городе, триста лет подчинявшемся немертвому владыке, не пользуется особой популярностью. Так что если герои начнут на площади рассказывать о том, что теперь городом должна править девочка, три века пролежавшая в колыбели, их освищут и засмеют.

Формально, однако, закон на стороне принцессы, и это признают и Флориана ле Клерк, и Вилфрид Зимен. Так что если герои заранее согласуют этот вопрос с ними обоими и братом Адальмаром, выборы вполне могут состояться — только теперь это будут выборы не бургомистра, а регента. Маленькой принцессе нужен защитник, и что Янтарный союз со старыми семьями, что бургомистр Зимен и ветераны с большой охотой сыграют эту роль.

РАЗВЯЗКА

РЕЗУЛЬТАТЫ ВЫБОРОВ БУДУТ ИЗВЕСТНЫ УЖЕ К НОЧИ — а может быть, и раньше, если герои разберутся во всех хитросплетениях и уверенно помогут одной из сторон. Все после этого — постфикс. За хорошую работу героев отблагодарят деньгами и обещаниями. И, наверное, им найдется о чем поговорить напоследок и со скелетом Томом (не захочет ли он научиться магии у кого-то из героев — или предпочтет остаться в Остраберге?), и с орочьим шаманом (верным друзьям он подарит золото и зуб ящера, с которым их пропустят в любой орочий клан), и с гномьим стационарным смотрителем (этот расплатится строго согласно договору). Непременно придется решить, конечно, судьбу принцессы, если ей не будет вы-

бран регент. Заберет ли кто-то из героев младенца с собой? Или ее доверят воспитанию скелета Тома и его магических друзей?

Но главное, героям найдется о чем поговорить друг с другом и воскрешенным Корантемом Гравелем за столиком в «Пятом колесе». Проблемы решены и, что греха таить, приятно было потрянуть стариной!

Но неужели до следующей их встречи ждать еще десять лет?

ПОСЛЕСЛОВИЕ

ПЕРВАЯ МЫСЛЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ ПРИШЛА МНЕ В ГОЛОВУ ГЛУБОКОЙ НОЧЬЮ НА ПУСТЫННОМ ПЕРРОНЕ, ГДЕ Я ЖДАЛ ПОЕЗДА. На стене напротив кто-то готическим и оттого плохо читаемым в полутьме шрифтом нарисовал граффити в честь неизвестно кого. Зеленоватый свет фонарей, готическое начертание и тишина вокруг подсказали мне: короля-лича. Король вернется, сказал я себе; они ждут, что вернется прошлое, которому не стоит возвращаться. Тогда я еще не знал, кто именно эти они, но уже чувствовал, что история может выйти любопытной.

Спустя пару месяцев я сел за работу. И в конечном счете в ней спрессовались мои мысли за предшествующий год — год, который стал для меня временем приключений в лучшем духе фэнтези. Постоянные переезды, добыча непонятных документов на неизвестных языках, поиски нового дома. И, конечно, поиски ответов на новые вопросы. Главным из них, если формулировать пышно, был такой: как вышло, что зло, побежденное один раз, может вернуться снова, а добрые и храбрые люди не всегда могут его остановить? В моей голове крутились беседы со старшими друзьями в архивах, где я изучал историю 1930-х, споры с учениками о прошлом и настоящем, уличные протесты, в которых я участвовал вместе с товарищами и знакомыми.

Следы всего этого, переиначенные и поданные чаще шутливо, чем серьезно, вы можете найти в «Возвращении в Остраберг». Вам решать, сделаете ли вы его веселой или грустной игрой, страшной или обнадеживающей. В конечном счете приключение кончится победой, и это уже хорошая новость. А я буду надеяться, что моя история вас увлечет — потому что только это и должны, я думаю, делать истории.

БЛАГОДАРНОСТИ

Как и любая из наших игр, эта была бы невозможна без помощи множества людей.

Прежде всего я хочу поблагодарить моего отца, НИКОЛАЯ МИХАЙЛОВА, ЕКАТЕРИНУ ЦАРЁВУ и ЕЛЕНУ ЯХОНТОВУ: именно они навели меня на важные для этой игры идеи.

Советы и комментарии СЕРГЕЯ ВЕЙСА и ЛЕОНИДА МОЙЖЕСА помогли сделать сюжет более логичным и стройным.

АНАСТАСИЯ МЕЛЬНИКОВА взяла на себя труд вычитать и исправить текст.

Иллюстрации для этой игры в основном были сделаны при помощи программного обеспечения MIDJOURNEY благодаря вникнувшей в его детали АНАСТАСИИ ШЕВЕЛЕВОЙ. Эксперимент оказался интересным и подходящим для игры-пастиша. Но в то же время он показал, что сети не могут заменить мастерства настоящего художника. Доказательство этому — прекрасная карта города, которую, конечно, не смогла бы нарисовать программа. Автор карты — АННА ЧУБКОВА.

А МАРГАРИТА БАЙКИНА, РУФИНА ЗАЙДУЛЛИНА, ЕКАТЕРИНА ИВЛИЕВА, АЛИСА КАСИЛЯУСКАЙТЕ, АНАСТАСИЯ СОЛОВЬЁВА и АНАСТАСИЯ ШЕВЕЛЁВА сделали первые испытания этого приключения веселыми и увлекательными.

Другие наши игры и дополнительные материалы к «Возвращению в Остраберг» вы можете найти на сайте Lavikandia.ru

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ.....	5
Кто наши герои?.....	5
Приглашение к путешествию.....	6
Мир вокруг.....	8
ГОРОД ОСТРАБЕРГ.....	12
Районы Остраберга.....	12
Городская жизнь.....	15
Прежние места.....	16
Выборы на носу.....	17
УБИЙСТВА.....	20
Убийца: Ульрих фон Пфафф.....	20
Повелительница писем.....	21
Жертвы и обстоятельства кратко.....	23
Почему именно эти жертвы?.....	24
Ульрих как противник.....	26
Калям.....	27
Места преступления и улики.....	28
1. Убийство Фрауке.....	28
2. Убийство Хартмута Счастливого.....	29
3. Убийство Йеско Гайгера.....	30
4. Убийство Корантена Гравеля.....	32
Где прячется Ульрих?.....	35
Потенциальные убийства.....	38
5. Убийство Юлианы Беккер.....	38
6. Убийство доктора Аккерман.....	40
Полуорки как противники.....	43
Бой у Погребальной гавани.....	44
Воскрешение.....	45
ЖИЗНЬ ИДЕТ СВОИМ ЧЕРЕДОМ.....	46
Клуб ветеранов.....	46
Прием.....	47
Храм Драконов-близнецов.....	48
БРАТСТВО ВОСКРЕШЕНИЯ.....	51
Первые шаги.....	52

Нападение.....	53
По следам Братства.....	54
Зал собраний.....	55
Великий Наставник.....	57
Каденция.....	59
БАШНЯ МАГА.....	62
Секреты прошлого.....	62
1 этаж: книжный магазин.....	63
2 этаж: телепорт и офис секретаря мага.....	63
3 этаж: кабинет мага.....	64
4 этаж: спальня и ванна.....	65
5 этаж: обсерватория и магическая лаборатория.....	66
Вечная колыбель.....	67
Скелет Том.....	69
Украденный посох.....	71
АРХИВ.....	72
Архивариус Штраус.....	72
Заклинание забвения.....	73
Тишина в библиотеке.....	74
Подземелья и каталоги.....	74
Скрипторий.....	75
Предел бессмертия.....	77
Говорящая книга.....	78
Архивные редкости.....	79
МОРНДИНГУНД.....	81
Королевство гномов.....	81
Врата Морндингунда.....	82
Перекрытая магистраль.....	84
Пещера-поселение.....	84
Извержение.....	85
Эвакуация.....	86
Гильдия алхимиков.....	87
Доктор Хрёйдмаррлоттир.....	90
ВЫБОРЫ.....	91
Альтернативные решения.....	92
Развязка	93
ПОСЛЕСЛОВИЕ И БЛАГОДАРНОСТИ.....	95