



# Реакция замещения

Приключение  
для словесной  
ролевой игры

Порох и хлеб

С. Вейс и

К. Михайлов

## Оглавление

Интрига.....	4	Персонажи.....	43
План Опина.....	6	Цаяд брат Ебодо.....	44
Краткий таймлайн.....	9	Помощник цаяда.....	45
I этап расследования.....	10	Начальник героев Альфред	
II этап расследования.....	15	Сибе ван Лемменс.....	46
Эгунгун.....	16	Начальник героев полковник	
Сесе.....	17	Карел Петерс.....	47
Путь прямого перебора.....	21	Цеховой мастер Альдульф	
Путь поиска кареты.....	22	Кауфман.....	47
Путь господина Кауфмана..	25	Бандейру Монго Гива.....	48
III этап расследования.....	27	Эгунгун-контрабандист	
Бой с цаядом.....	30	Аджайе «Аджа» Сануси.....	49
Разговор с цаядом.....	32	Лейтенант Ливен Смет.....	50
Разговор с Кауфманом.....	34	«Лжекатализатор».....	51
IV этап расследования.....	35	Человек со шрамом .....	52
В «Двух устрицах».....	37	Виновница событий	
Встреча с Ифетайо.....	39	Ифетайо Диран.....	52
Между тем:		Нирора «Опин» Диран.....	53
Пепел Герлофстадта.....	41	Письма.....	54

Эта история — пример приключения для нашей игры «Порох и хлеб». Своего рода шпионский детектив, обладающий всеми качествами жанра (преступление и наказание, завязка и развязка, расследование, основанное на уликах, долгое чисто интеллектуальное расследование, активные действия в конце), кроме одного: герои этой истории не являются в полной мере самостоятельными актерами — во всяком случае, в начале истории. Может быть, они смогут стать из объектов субъектами в ее конце? Тут все зависит от игроков, героев и их решений.

В центре приключения лежит несколько сюжетов, предложенных нами в книге «Порох и хлеб». Прежде всего это три переплетающиеся между собой истории о прячущемся в городе магекатализаторе; кроме того — история о мести велеландских сепаратистов крупному фантаврскому чиновнику.

Действие происходит в Ям-Бире, столице и единственном крупном городе Одзонга, между 25 фирера и 7-8 фейфдера 816 года по фантаврскому календарю.

Игрокам предлагается занять роль команды фантаврских спецслужб (будет ли это армейский Департамент или флотский Особый отдел, остается на усмотрение их и ведущего). При этом один из игроков непременно должен занять роль кадрового сотрудника спецслужбы. Остальные могут быть как сотрудниками, так и наемниками, работающими непосредственно на своего куратора из спецслужб. Предполагается, что по крайней мере некоторые из героев — профессионалы, хорошо знающие город и имеющие в нем сеть знакомств и осведомителей (как за счет навыка «Знания Ям-Биры», так и помимо него).

Само расследование, скорее всего, займет у героев не более двух дней (при подробном отыгрыше диалогов это означает 12–16 часов игры в зависимости от интенсивности и длины сессий).

## Интрига

Основная интрига приключения — поиск прячущегося в городе мага-катализатора, представляющего большую ценность для спецслужб (и Фантаврской империи в целом) в качестве потенциального сотрудника или даже будущего офицера. Ситуация на первый взгляд осложняется тем, что найти одного прячущегося человека в полумиллионном городе без помощи ахвы (местной полиции) весьма сложно. При более тщательном знакомстве с вопросом герои (и игроки) неизбежно поймут, что за катализатором одновременно с ними охотится цаяд, жрец амрийского культа Богини. Цаяд собирается убить катализатора, что, разумеется, противоречит планам героев. Процесс расследования столкнет героев с еще одним желающим заполучить катализатора — уолшским магом.

Все это, однако, лишь видимые сложности. Истинная же проблема заключается в том, что катализатора, которого разыскивают игроки, в действительности не существует: он лишь вымысел, призванный отвлечь внимание любопытных (и прежде всего — цаяда) от другого человека.

Все эти факты будут раскрываться перед игроками и героями (если они не проявят чудес проницательности или паранойи) постепенно, шаг за шагом. Но для ведущего ниже мы изложим подоплеку событий в хронологическом порядке.

Автором и главным двигателем всей интриги выступает Нирора Диран, младший брат главы влиятельной одзонгской семьи Диранов. В центре интриги — его племянница и младшая дочь главы семьи по имени Ифетайо Диран, молодая девушка со способностями катализатора. Как и у всякого катализатора, ее способности — врожденные. Поскольку она подросток, время от времени эти способности скачкообразно возрастают.

Такого рода скачки случаются со всеми катализаторами в детстве и юности, так что если среди героев есть катализатор, мастеру стоит до игры, при обсуждении биографии героя аккуратно навести игрока на эту мысль (скажем, спросив, в каком возрасте герой-катализатор переживал эти скачки способностей; это действительно может быть небезынтересно для психологического портрета персонажа).

Именно такой скачок случился с Ифетайо 25 фирера 816 года. Брошь-амулет, которую девушка постоянно носила для сокрытия своих способностей, перестала действовать, так как не была рассчитана на столь мощный выброс магической материи. Само по себе все это не было бы бедой, но, к несчастью, случилось все это на большом балу (в духе сцены встречи Ромео и Джульетты) в несколько сомнительном по меркам высшего света заведении «Алая маска». Ифетайо в силу положения вовсе не следовало бы там находиться (хотя она и была в маске) — и уж подавно нельзя было бросать на себя тень магическим всплеском, так как магия в Одзонге запрещена. Но жизнь полна именно таких неприятных совпадений. По усмотрению ведущего всплеск мог произойти от переживаемых девушкой эмоций (скажем, влюбленности в кавалера, с которым она в этот момент танцевала) или по неясным причинам. Так или иначе, всплеск произошел, все вино в

радиусе 25 шагов скисло (на усмотрение ведущего могло произойти еще что-то в рамках катализации). К счастью, девушку никто не заподозрил, а ее телохранитель Фасина Кумуйи быстро увел ее из заведения и отвез домой.

Случившегося, однако, уже было не изменить. Желая скрыть ситуацию от отца, Ифетайо рассказала обо всем любимому дяде, и тот взялся решить ее проблему. При этом, однако, в отличие от девушки, он понимал, что дело не в том, чтоб Диран-старший не узнал о шалостях дочери. Проблема в том, что в княжество как раз в эти дни приехал цаяд, жрец культа Богини, профессионально занимающийся охотой на магов. Положение Ифетайо не остановило бы фанатика, а ввязываться в прямую конфронтацию с цаядом (например, просто убить его при помощи своей охраны) даже для Диранов было бы опасно. Во-первых, цаяд перед смертью неизбежно успел бы убить кого-то из охраны, а во-вторых, что гораздо важнее, это бросило бы на семью тень и вызвало бы много ненужных вопросов. Другие способы устранения цаяда также либо не гарантированы (скажем, на него действуют не все яды), либо слишком заметны (неожиданная смерть цаяда от руки профессионального убийцы вызовет все те же вопросы).

## План Опина

Опин, как называет Нирору Дирана круг его учеников, опытный интриган и нашел решение. Если сам он не может устранить цаяда, почему не сделать это чужими руками?

Наиболее естественными охотниками на цаяда ему представились фантаврцы. Во-первых, они не принадлежат к культуре Богини, а значит, не имеют моральных стопоров. Во-вторых, у обеих

фантаврских спецслужб в Ям-Бире есть возможность устранить цаяда — есть и бойцы, и следователи, способные его найти, и все прочее. В-третьих, наконец, именно фантаврцам Опину проще всего было «слить» информацию, так как семья Диранов принадлежит к условно «профантаврской» фракции в местном политическом раскладе.

Оставался лишь один вопрос: каким образом столкнуть фантаврцев и цаяда таким образом, чтоб это не вызвало вопроса ни у одних, ни у другого и при этом не компрометировало Ифетайо. Решение при этом не должно было быть чрезмерно дорогим (хотя Опин богат, ресурсы его ограничены) и не должно было вовлекать много действующих лиц (у Опина не так много слуг, которым можно доверять).

Так и возникла идея ложного катализатора. По приказу Опина телохранитель Ифетайо Фасина отправился в соседствующую с Одзонгом провинцию Священного царства (провинцию Лудалиб) и там в публичном доме нашел максимально заметную девушку: красавицу и к тому же блондинку, что для этих широт редкость. Заплатив ей за неделю вперед достаточно большие (для девушки) деньги, он передел ее в платье знатной дамы, повесил на шею заметное украшение и, велев не слишком болтать, перевез в Ям-Биру уже под видом скрывающейся эмигрантки из Священного царства. Делалось все это как бы тайно — при помощи контрабандистов, — но на самом деле задачей было как раз сделать так, чтоб контрабандисты, а равно и подкупленные ими таможенники «даму-эмигрантку» хорошо рассмотрели и запомнили как ее внешность, так украшение у нее на шее.

В то же время Опин через одного из своих протеже передал в фантавское посольство информацию о том, что в город недавно приехал сильный катализатор, бегущий из Священного царства. Аналогичная информация через верного слугу была пущена в криминальных кругах.

Фасина, изображающий телохранителя «эмигрантки», между тем несколько раз перевез ее из одной ям-бирской гостиницы в другую, так, чтоб она примелькалась слугам. Сочетание необычной внешности, богатой одежды, телохранителя и неизменной молчаливости сделало свое дело: ее запомнили. Конечно, нанятая девица катализатором не была и никак проявить свои «магические способности» не могла, но этого и не требовалось: требовалось, чтоб в наличие этих магических способностей поверили все остальные.

Опин рассчитывал, что катализатором заинтересуются и фантавцы (так оно и выйдет, этими фантавцами поневоле окажутся герои), и цаяд, получающий информацию о нем через криминальные круги (что тоже случится).

Нужен был последний штрих: что-то, что убедило бы и цаяда, и фантавцев, что наживка-«эмигрантка» обладает реальной ценностью, и при этом позволило столкнуть их. Для этого Фасина (по приказу Опина, конечно) нанимает в городе группу скучающих сесе, конечно, не объясняя им никаких деталей. Он приказывает сесе устроить налет на гостиницу, где якобы должна жить «эмигрантка», и доставить ее ему живой. Ее загодя из гостиницы увозят, сесе, не обнаружив добычи, от досады разносят гостиницу к чертовой матери, а вернувшись, получают разнос от Фасины за то, что не привезли ему «девчонку», которую на

самом деле он же сам из гостиницы и увез. Накричавшись как следует, Фасина говорит, что в следующий раз сесе не должны подвести его, если хотят заработать: завтра ночью девица будет в особняке семьи Тормиро, и тут уж наемники должны взять ее любой ценой.

Собственно на этом подготовительная часть акции заканчивается и Опину, а вместе с ним Фасине и Ифетайо, остается только ждать, попадут ли фантаврцы и цаяд в расставленную им ловушку.

## Краткий таймлайн

**25 фирера 816** — Неприятное происшествие с Ифетайо Диран в «Алой маске»

**29 фирера** — В Ям-Бире приезжает цаяд со своим спутником

**2 фейфдера** — Контрабандисты Эгунгун получают заказ перевести женщину и ее спутника через границу Лудалиба и княжества

**3 фейфдера** — Женщина и ее спутник в Ям-Бире, где начинают менять гостиницы

**4 фейфдера** — Утром Фасина Кумуйи нанимает сесе для налета на гостиницу «Вольный мельник»; вечером налет происходит, но не увенчивается результатами

**Ночь с 4 на 5 фейфдера** — Цаяд убивает свою жертву, «колдуна»-сигнификатора из Северного Амра

**Утро 5 фейфдера** — Время начала игры

*В месяце фирере 30 дней. Также напоминаем, что в сутках на Земле и воде 36, а не 24 часа. Светает около 7:30, около 9:15 со-*

*вершенно светло. Вечерние сумерки начинаются около 28, и к 31 становится совершенно темно.*

## Первый этап расследования

Все описанное выше игроки и их герои узнают, скорее всего, ближе к концу приключения. На самом деле получать информацию они будут в обратном порядке.

Сначала из письма начальника (примерный текст письма прилагается ниже) они узнают о том, что в город приехал катализатор, и его необходимо найти.

Потом из разговоров со своими осведомителями или хотя бы из чтения утренних газет они узнают о произошедшем в городе этой ночью убийстве: странном, но характерном. Приезжий-амритянин, инженер и архитектор, был застрелен, а после этого у него было вырезано сердце. Это уже может навести игроков на мысль о цаяде, но если этого и не произойдет, то информацию о присутствии в городе цаяда они неизбежно должны вскоре после этого получить: от осведомителей ли, от офицера, ведущего дело об убийстве или просто услышать в болтовне простых жителей Одзонга, видящих в цаяде воплощение порядка и праведности. Обстоятельства получения игроками этой информации остаются на усмотрение мастера, но сделано это должно быть достаточно оперативно (в пределах первого часа или двух игры), чтоб у игроков и их героев возникло ощущение цейтнота.

В начале приключения неизбежно должен будет пойти процесс накопления первичной информации. Ее количество и состав сильно зависят от героев, но в общем можно выделить несколько общих тем.

В случае, если герои попытаются добыть информацию через **криминальные низы или ахву**, они получают сведения:

— **о последнем убийстве, совершенном цаядом**. Описание убийства неизбежно будет сопровождаться красочными и не соответствующими действительности подробностями, однако сердце будет предельно ясно упомянуто. Общий дух такой: цаяд убил мага-мерзавца-еретика. Почему мага? Потому что убил цаяд, а раз цаяд, значит, убил мага.

— **о налете сесе на гостиницу «Вольный мельник»** с указанием, когда это произошло, и именем бандейру (лидера банды сесе) Гивы, найти которого после этого уже не проблема. История странная: сесе пришли, кого-то искали и разгромили гостиницу. Подробностей никто не знает. Ахва, впрочем, сесе не арестовывает: много мороки.

— **о вчерашнем налете ахвы на подпольный рынок рабов**. Эта информация для приключения никакого значения не имеет, но ее много обсуждают в криминальных кругах. Ведущий, если хочет, может использовать ее для завязки каких-то будущих приключений.

Если герои зададут прямой вопрос о том, не слышал ли кто-то о катализаторе в городе, им могут изложить сильно перевернутую историю происшествия в «Алой маске» (без, само собой, указания на истинную виновницу происшествия и даже без точного указания места происшествия). От реальных событий в ней останется совсем немного.

Так же, через низы, можно получить указание на человека, занимающегося контрабандными перевозками в город: эгунгуна по имени Аджайа «Адже» Сануси.

В случае, если герои попытаются добыть информацию через **высшие круги**, им расскажут:

— **о беглом катализаторе**, который, будто бы, как-то связан с аристократическими кругами Муталы. Эта история (распущенная, конечно, через салон Диранов, но давно разошедшаяся так, что едва ли кто-то скажет ее первоисточник) скандализирует.

— **о еще больше скандализирующем платье**, в котором любовница князя явилась на последний бал. Это платье было как две капли воды похоже на платье княгини, но при этом было явно дороже!

— **о приезде Барта Петера тер Линде** (см. ниже в описании линии «Пепел Герлофстадта»).

По существу на первом этапе расследования высшие круги окажутся не очень полезны (хотя позже совет опытного придворного может героям очень пригодиться). Свет не интересуется цаядами и катализаторами, это слишком неприличные темы, чтоб их обсуждать.

В случае, если герои попытаются добыть информацию через **политическое подполье**, то получают информацию:

— **о последнем убийстве цаяда**. Он убил амритянина, связанного с политикой Лиги Богини. Через североамрийские круги можно установить, что покойник действительно был магом — сигнификатором, делал амулеты.

— **об охоте на Барта Петера тер Линде**, члена Императорского штатсрата, которую собираются развязать гёзы. Информацией этой, впрочем, владеет любой, кто мало-мальски интересуется делами гёзов и знает биографию Барта Петера тер Линде.

— о том, что порт сегодня с утра перекрыт, так что выехать из города морем совершенно невозможно. Перекрыт он в связи с приездом тер Линде.

Заодно можно получить гарантию, что ни гэзы, ни тейнские «патриоты» не ввозили катализатора через границу. Кроме них, возможностью подпольного ввоза кого бы то ни было обладает только эгунгун (ну или сами власти, конечно), что прямо подводит героев к необходимости контактировать с эгунгуном.

Если, наконец, герои решат начать расследования со сбора информации с **фантаврцев**, то получат:

— **информацию о расследовании убийства**. Поскольку совершено оно было на территории Сеттльмента, расследованием занимается один из офицеров посольства. Изначально он не верит в версию с цаядом, но все равно может рассказать героям всю доступную ему информацию о теле и связях покойника. Степень его информированности остается на усмотрение мастера. Расследование убийства, если герои за него возьмутся, даст им информацию о том, что покойник был магом. Также, если мастер собирается устроить героям боевое столкновение с цаядом, а боевые качества команды не очень сильны, то в доме покойного можно пожитьсь разнообразными полезными амулетами. (Порядочные герои, впрочем, вряд ли станут это делать: воровать улики из дома покойной жертвы — последнее дело.)

— **информацию о приезде Барта Петера тер Линде** и перекрытом из-за этого порте. Также можно удостовериться, что никто не вывозил катализатора в последние пару дней: у фантаврцев много связей в порту, так что даже если у самих героев в там верных людей нет, найти надежных осведомителей через посоль-

ство и фантавское сообщество в Ям-Бире — не проблема. Через порт (в Сеттльменте или общегородской) можно попробовать найти информацию о поденных рабочих. Это позволит убедиться, что в последнее время никто необычный на такую работу не нанимался.

— сведения о том, что все агенты в городе брошены на охрану визита тер Линде, но несколько почему-то занимаются другим расследованием. Видимо, важным. На самом деле речь идет о самих же героях; осознание того, что о них уже идут слухи, призвано заставить героев поторопиться — катализатора-то может перехватить не только цаяд, но и родные конкуренты из Армии или Флота соответственно.

Чего через посольство сделать нельзя — так это получить дополнительную информацию о дворянине, передавшем информацию начальнику героев. С начальником поговорить, конечно, можно, но своего информатора он не выдаст — по крайней мере до самого конца приключения.

*Помимо описанного выше, на героев можно смело вывалить море разнообразной информации, основной задачей которой должно быть отвлечение внимания и придание происходящему реализма. На вопрос героя «какие в городе ходят слухи» нормальный портювый рыбак сначала рассказывает о замечательном вчерашнем улове, потом — о драке уличных банд, после — о том, как смешно оговорилась жрица на последней проповеди, и только в конце, если повезет, скажет что-то о цаяде, будто бы приехавшем в город. Среди тейнских эмигрантов, естественно, будут обсуждать военные новости, среди фантавцев — дела Сеттльмента, среди уолщцев и краведжийцев — конфликты наемников (включая, разу-*

*меется странную драку сесе в гостинице), среди северных амритян — убийство одного из «своих», среди южных — гонения на их общину и надежду, что цаяд поможет. Но по существу информацией обладают немногие, и не нужно чрезмерно помогать игрокам, выдавая только полезные сведения. На то и шпионский детектив, чтобы информации было много.*

По понятным причинам мы не можем продумать всех тех путей, по которым могут пойти герои. Но так или иначе, полезные сведения, которые они могут получить на этом этапе, примерно исчерпываются описанным выше.

## Второй этап расследования

С этой или как-либо иной первоначальной информацией герои смогут приступить к расследованию как таковому. На самом деле, возможно, некоторые из решений второго этапа они будут применять одновременно с накоплением первоначальной информации, так что деление носит условный характер. Также во второй этап расследования уложится и расследование смерти амритянина, если герои им займутся. Мы не продумываем это расследование подробно, оставляя его на воображение мастера. Так или иначе, оно не должно быть сложным: друзья покойного расскажут фантавским офицерам все, что они знают и, что немаловажно, скрывать магических способностей покойного не будут — все знают, что в Фантаврии к магии относятся дружелюбно. Не говоря уже о том, что в этом расследовании герои будут выступать как силы закона: убийства на территории сеттлмента рассматриваются именно посольством Фантаврии.

Первой и важнейшей зацепкой героев служит указание на контрабандный ввоз катализатора (см. **Письмо начальника**). Если у героев есть связи в местном криминальном сообществе «эгунгун» изначально, то, скорее всего, контакт с ним будет одним из первых их действий. Если таких связей нет, то в процессе первичного накопления информации можно будет получить имя Аджайи «Адже» Сануси, авторитетного эгунгуна, который занимается контрабандным провозом людей. Аджа — необходимый свидетель, без него расследование будет сложнее.

## Эгунгун

Аджа — нормальный криминальный босс среднего калибра. Он согласится разговаривать с героями, но захочет за это денег (тем больше, чем дальше в социальном смысле от него будет собеседник). Зато за деньги он без проблем выдаст большой набор информации:

— **он действительно ввез в город знатную бабу**, всю в шелках, с какой-то здоровой бирюлькой на груди. Баба больше молчала, но при ней был мужик-телохранитель, круче некуда, при шпаге, который все и решал. Если Аджу спросить об их внешности, он опишет обоих, выделив характерные черты (для лже-катализатора это будут светлые волосы и хорошая фигура, для телохранителя Фасины — шрам на щеке).

— **ввез их Аджа из Лудалиба**, соседней провинции. Как ввез — никого не касается. При расспросах он может дать понять, что при провозе их не столько прятали, сколько просто сунули денег таможене, чтоб она отвернулась в подходящий момент.

— **нелегальный ввоз стоил больших денег**, но деньги эти без возражений и проблем были уплачены — половина еще в Лудалибе, вторая половина в Ям-Бире, после доставки.

— **после оплаты эта пара уехала в город на красной лаковой карете**, причем баба, кажется, в городе не ориентировалась, а мужик — очень даже.

— последнее, но немаловажное: **Аджи может гарантировать, что никто из эгунгун не вывозил ни эту пару, ни кого-то из них по отдельности из города**. А поскольку порт перекрыт, уехать из города можно либо через него, либо через политическое подполье, либо имея прямое разрешение князя или фантаврского посла.

Таким образом, при минимальном успехе к концу беседы с Аджей герои должны узнать: а) время приезда «катализатора», б) тот факт, что катализатор — женщина, в) описание катализатора и ее спутника Фасины, г) сведения о том, что катализатор и ее спутник достаточно обеспечены деньгами, д) уверенность в том, что катализатор в городе.

## Сесе

Вторая зацепка, которую герои к этому времени, скорее всего, получают, — это история о драке сесе в гостинице. Разумеется, нет гарантий, что герои воспримут эту информацию как полезную для себя. В таком случае ее можно подкинуть им в варианте прямого перебора (см. ниже). Но скорее всего, она привлечет их внимание. Более вероятно, что герои клюнут не только на нее, но и на историю о разгроме невольничьего рынка. История о рынке совершенно бесполезна для модуля, хотя очень интересует кри-

минальные низы и ахву. В зависимости от желания мастера, разгром подпольного рынка мог повлечь арест всех (включая рабов) или массовое бегство рабов в процессе вторжения ахвы. Второй вариант грозит усложнением модуля: рабы начнут прятаться в городе, а значит, вместо одного прячущегося героя получают два десятка.

А вот выход на банду сесе, занявшую дешевую таверну «Соловей», может быть для них полезен. Развертываться эта линия может двумя путями.

Во-первых, герои могут навестись в разгромленную таверну «Вольный мельник». Понуждаемый небольшими деньгами или сочувствием героев, таверщик расскажет, что:

— **вчера во второй половине дня в его гостиницу ворвалась банда сесе, искавшая девицу.** Не найдя девицы, сесе разнесли таверну, а весь алкоголь, который не разбили, унесли с собой.

— **девица действительно жила в гостинице.** Да, у нее правда были светлые волосы и фигура м-м... что надо. Но только она уехала из гостиницы за несколько часов до прихода сесе (прокляни их Богиня!). Ее забрал тот же человек, что привез: черноволосый, смуглый, при шпаге, да, кажется, со шрамом на щеке. И они уехали.

Где сейчас девица, таверщик, естественно, не знает, где сесе — тоже, но может назвать имя их бандейру. А где потом искать бандейру Гиву, подскажет любой встреченный наемник или стражник.

Во-вторых, герои могут встретиться собственно с сесе и их вожаком-бандейру Монго Гивой. На усмотрение ведущего встреча с сесе может произойти в трех вариантах.

1. Если герои находят сесе быстро, то имеют дело со слаженной командой громил, очень недовольных своим давешним неуспехом в поимке девицы. Они расскажут героям все, что знают (см. ниже), но только за большие деньги или будучи сильно избиты (что возможно, но маловероятно).

2. Если герои находят сесе во второй половине первого дня расследования, они могут столкнуться с цаядом и его помощником. Цаяд будет бить сесе (герои, вероятно, подойдут к концу), а его помощник — охранять вход в помещение. Как следует избив всех (а сесе человек шесть), цаяд начнет расспрашивать бандейру в характерной манере, т. е. сопровождая каждый вопрос хорошим ударом по лицу. В таком случае герои могут получить часть информации, просто подслушивая допрос. Входить в помещение им не стоит: как ни соблазнительно просто устранить цаяда тут же, в таверне, сделать это будет сложно. Во-первых, с цаядом и его помощником одновременно справится, скорее всего, только вся команда героев вместе — это серьезные противники, с которыми вообще лучше не сталкиваться. Во-вторых, вокруг «Соловья» к этому моменту наберется немалая толпа, сочувствующая цаяду куда больше, чем каким-то фантавцам. Так что при нападении на цаяда можно влезть в большую и бесперспективную драку. Зато после допроса с цаядом можно поговорить (см. **«Разговор с цаядом»** ниже).

3. Наконец, герои могут прийти уже после этого масштабного мордобоя, застав сесе зализывающими раны. В этом случае, как и непосредственно после допроса, бандейру выдаст информацию игрокам за небольшие деньги или, если его подначить, вовсе бесплатно: переходить дорогу цаяду он не намерен и бросает

дело. Все равно пока от него одни неприятности. Пусть девчонку ловят без него.

Так или иначе от бандейру герои узнают, что:

— **его и его ребят наняли ловить девчонку**, какую-то знатную даму, которая должна была быть в гостинице «Вольный мельник». Но ее там не было.

— **нанял их неизвестный, но хорошо заплативший мужчина**: черные волосы, смуглая кожа, шрам на щеке, шпага на поясе. Дворянин? Может, и да, но не факт. Больно хорошо он говорил на лудалибском для дворянина. Хотя одет хорошо. И оружием владеет, судя по всему, отлично. Схваченную даму сесе должны были доставить сюда, в «Соловья».

— **узнав о том, что сесе не добыли девчонку**, он сильно разозлился. Но, откричавшись, сказал, что сегодня ночью (т. е. ночью между первым и вторым днем игры) она должна быть в особняке семьи Тормиро.

— **после этого он отвалил, и больше сесе его не видели**. Да и не больно-то хотелось.

Таким образом, после разговора с сесе и эгунгуном на руках у героев должны оказаться 1) сведения о месте пребывания «катализатора» этой ночью и 2) противоречивые сведения о роли человека со шрамом: с одной стороны, он привез «катализатора» в город, с другой — зачем-то нанимает сесе, чтоб «катализатора» схватить. Мало-мальски внимательных героев это неизбежно смутит. Но особых альтернатив у них нет, и ночного визита в особняк семьи Тормиро им не избежать.

Есть, правда, вероятность, что герои изберут еще два пути расследования: путь прямого перебора или поиска кареты.

## Путь прямого перебора

Наименее перспективный путь расследования из всех. Искать катализатора, блуждая по городу, совершенно бесполезно (тем более что на самом деле катализатора-то нет). В лучшем случае, перебирая гостиницы, где могла бы остановиться дама, герои найдут пару мест, в которых она жила в последние дни. В каждой гостинице она проводит по дню — во второй половине дня ее привозит туда человек со шрамом, на следующее утро он ее оттуда забирает и привозит в следующую гостиницу. К моменту начала расследования ни в одной из гостиниц дамы уже нет: Фасина спрятал ее в городском публичном доме, где еще одна красивая женщина не привлекает особенного внимания. У героев есть шанс встретить ее там, но ночью, потому что днем заведение закрыто.

Тем не менее, для ведущего путь прямого перебора может оказаться полезен, потому что послужит дополнительной возможностью вывести героев на «Соловей», где сидят сесе, или, лучше, на разнесенный ими «Вольный мельник». На усмотрение мастера это можно сделать, заставив игроков кинуть кубики удачи или просто мастерским решением.

## Путь поиска кареты

Куда более результативный вариант. Действительно несколько свидетелей (эгунгун, мальчишки и нищие перед «Вольным мельником», конюхи других гостиниц, где останавливалась «катализатор» и т.п.) могут вспомнить, что дама и человек со шрамом ездили на закрытой карете, покрытой красным лаком. Герои могут

догадаться, что красных лаковых закрытых карет в городе, вообще говоря, не очень много, а мест, где лакируют кареты, и того меньше — не больше четырех. При расследовании легко выяснить, что красный лак делают только в одной каретной мастерской, а значит, и искомая карета, скорее всего, была сделана (или, по крайней мере, окрашена) там.

Сложность в том, чтоб убедить сотрудников каретной мастерской рассказать о своих заказчиках. Может показаться, что это несложно, но на самом деле хорошим каретным мастерам платят очень большие деньги — это одни из самых высокооплачиваемых ремесленников той эпохи. За своих заказчиков они очень держатся и не будут кому попало показывать расходно-приходные книги. А у героев, напомним, нет никаких официальных прав, что требовать эти книги показать.

Так что просто купить сотрудников каретной мастерской, конечно, можно, но это обойдется чрезвычайно дорого. Лучше их убедить. На усмотрение мастера на них могут подействовать разные аргументы. Мы в качестве такого аргумента предлагаем довод о том, что хозяевам кареты грозит большая опасность, и герои хотят им помочь (отчасти так оно и есть, так что героям не придется сильно лукавить). Но если герои будут слишком настаивать или, тем более, примутся угрожать каретным мастерам, те просто закричат «караул», и, поскольку действие происходит в хорошем квартале, им на помощь придут стражники и соседи. Так что насилие в данном случае тоже не решение.

Если герои не смогут убедить мастеров и не захотят купить у них сведения, им остается кража: ночью можно влезть в мастерскую и найти расходно-приходную книгу в кабинете хозяина.

Для этого, правда, придется вскрыть относительно нехитрый сейф: Взлом замков со сложностью 15 или просто заложенный в замок пороховой заряд. В последнем случае, правда, придется улепетывать от стражи. Герои со связями в криминальном мире, могут, конечно, нанять профессионального взломщика, что, правда, тоже может сулить некоторые проблемы.

Так или иначе получив доступ к приходно-расходной книге, герои обнаружат, что за последние годы в этой каретной мастерской было покрыто красным лаком восемь закрытых карет, более-менее подходящих по описанию. Ниже мы приводим их список с указанием на то, какие сведения о каретах героям удастся добыть, если они возьмутся за расследование.

### **Хозяева      Информация о карете**

**Семья Фалана**      Карета была сделана 3 года назад для состоятельной дворянской семьи Фалана. Сейчас она заперта в каретном сарае при особняке Фалана и слуги утверждают, что она сломана. Если как-то пробраться в сарай, можно понять, что сломана она буквально пару дней назад.

**Святая мать Фуоке**      Карета была сделана 2 года назад для настоятельницы храма ангела Дидоны. Святая мать Фуоке любит эту карету и часто на ней ездит. Кроме того на карету нанесли изображение головы коровы, священного символа культа Богини. Так что это явно не та карета, что нужна.

**Семья Диранов**      Карета была сделана 2 года назад для одной из правящих городом семьи — Диранов. Подробную информацию у героев добыть не получится, потому что слуги Диранов хорошо вышколены и о делах хозяев не рас-

пространяются. Но из обмолвок можно понять, что карету они давно не видели.

В действительности это та карета, что ищут герои.

**Тьягу ди Оливейру Бельмонти** Карета была сделана около полутора лет назад для посла республики Тейн. Несложно узнать, что посол действительно на ней регулярно ездит.

**Семья Ошоффа** Карета была сделана около полутора лет назад по заказу знатной семьи Ошоффа. Увы, судьба кареты неизвестна: полгода назад ее украли.

**Госпожа Шануми Иге** Карета была сделана около года лет назад для небогатой, но очень известной в свете дворянки Шануми Иге. Кто заплатил — не вполне понятно, но легко выяснить, что сама хозяйка кареты позволить себе такую покупку скорее всего не могла. Вероятно это подарок от кого-то из ее богатых воздыхателей. Ездит она на карете редко, предпочитая паланкины.

**Йонас Вербек** Карета была сделана около года назад по заказу состоятельного фантаврского купца из Сеттльмента. Он тоже регулярно на ней ездит, что можно узнать как у его слуг, так и у него самого: поговорить с фантаврскими офицерами он, конечно, не откажется.

**Семья Оборадо** Карета была сделана около двух месяцев назад в подарок семье Оборадо от семьи Нинни. Это две знатных одзонгских фамилии. С тех пор карета стоит в каретном сарае у Оборадо и никто на ней пока не ездил, о чем с огорчением сообщит сторож и дворник Оборадо.

Хотя это расследование и займет много времени, немедленных результатов оно не принесет. Однако в перспективе оно может оказаться чрезвычайно полезным.

## Путь господина Кауфмана

Последняя линия, которая сыграет во второй фазе расследования, и довольно важная.

Альдольф Кауфман (подробное описание см. ниже) — приезжий из Уолша и Наргейла, профессиональный маг, цеховой мастер-маг. Как и все маги Соединенного королевства, он врожденный катализатор. Основной род его деятельности — сигнификация, но и в других областях он достаточно опытен, что делало бы его весьма опасным противником, будь он сколько-то агрессивен. Прибывший в Ям-Биру по торговым делам, а не за этим, уже в городе он узнает о приезде цаяда из городских слухов. Здравомысленно предположив, что цаяд должен на кого-то охотиться, господин Кауфман проявляет к этому вопросу интерес и обнаруживает, что объектом охоты является беглый катализатор. Все это несложно узнать, что герои хорошо будут знать по собственному опыту.

Чувствуя цеховую (в прямом и переносном смысле) ответственность за молодого коллегу, герр Кауфман решает, что хорошо бы ему помочь, и пускается в собственное расследование. При этом, будучи человеком обеспеченным, но плохо знающим город и дурно владеющим амрийским языком, он нанимает разнообразных уолшско-наргейльских наемников, которых в Ям-Бире очень много.

Первое столкновение с Кауфманом или его наемниками может произойти в «Соловье», так как цеховой мастер, как и герои, догадается связать налет сесе с охотой на катализатора. На усмотрение мастера в «Соловье» может быть встречен как сам Кауфман, тщетно пытающийся подслушать разговор сесе и цаяда, или кто-то из его наемников, добывающий информацию у сесе тем или иным способом. Кауфман охотно пойдет на контакт с героями, но будет строить из себя любопытного путешественника и коммерсанта (каковым он отчасти и является), а о магических штудиях ничего говорить не станет, если только герой-собеседник не будет родом из Соединенного королевства. Наемники Кауфмана в беседы вступать не будут, но можно проследить за ними и увидеть, что они докладываются ему. В этом случае Кауфман начисто откажется от контакта.

На усмотрение мастера во время первой беседы с Кауфманом могут прозвучать какие-либо намеки на его деятельность, но откровенных заявлений он делать не будет. К героям он изначально будет настроен благожелательно, так как симпатизирует фантавцам и вообще привык думать о людях хорошо. Если герои поддержат его тон, позже это может им здорово помочь.

## Третий этап расследования

Узнав все описанное выше или его часть, герои неизбежно перейдут к третьей фазе расследования. От предыдущих она отделена чисто хронологически, так как вся происходит ночью между первым и вторым днем расследования. Хотя нет гарантий, что все герои будут вовлечены в сцену в особняке Тормиро, по крайней мере некоторые из них попадут туда почти гаранти-

рованно: все, что они узнали до этого, должно этому способствовать. Если по каким-то причинам они не встретятся с сесе, которые выдадут героям информацию о предполагаемом присутствии «катализатора» в особняке Тормиро, мастеру стоит выдать им эту информацию каким-то другим способом. (Впрочем, маловероятно, что герои проигнорируют все линии, ведущие их к сесе, а 24 часов светового дня должно хватить для визита к ним.)

Так что если даже часть героев продолжит ночью расследования из первого и второго этапа, то по крайней мере часть из них ночью придет в особняк Тормиро.

Если герои получили информацию у сесе одновременно с цаядом или после него, они должны знать, что цаяд тоже собирается ночью прийти в особняк (иначе зачем он пытался у сесе информацию?). Даже если они не знают о встрече цаяда и сесе, то, скорее всего, они будут это предполагать. Так что герои, скорее всего, будут рассматривать особняк как место финального столкновения. Будь наша история выдержана в духе приключенческого романа, так бы оно и оказалось. В действительности, однако, особняк Тормиро — ловушка, расставленная для всех участвующих сторон, то есть локация из совсем другого жанра, шпионского детектива.

Цаяд действительно придет в особняк около полуночи вместе со своим подручным и будет ждать катализатора. То же, вероятно, сделают и игроки. Столкновение их с цаядом при этом становится неизбежным. Наконец, то же сделает и герр Кауфман, который так или иначе получит информацию об особняке (через наемников или самостоятельно). Все это гарантирует конфликт.

Если мастер придерживается стилистики шпионского боевика или если герои воинственно настроены, столкновение, скорее всего, перейдет в боевую фазу. Проблема, однако, заключается в том, что цаяд и его помощник — чрезвычайно опасные противники. При прочих равных они с большой вероятностью убьют по меньшей мере одного из героев, а может быть, и нескольких из них. Сам цаяд — великолепный мастер рукопашного боя, его помощник — опытный фехтовальщик и, что самое худшее, первоклассный стрелок. Поэтому прямое столкновение с ними будет эффективно лишь в том случае, если в команде героев есть несколько бойцов, сопоставимых с ними по уровню.

Если ведущий и игроки придерживаются идеи, что смерть героев в словесных ролевых играх естественна и допустима, в этом нет никакой проблемы. Но если мастер и игроки считают, что это плохая идея, или если (что весьма вероятно) в команде героев вовсе не будет хороших бойцов или он будет всего один, прямое столкновение героев и цаяда затевать не стоит.

Как герои могут уравновесить свои шансы?

Во-первых, и это самое очевидное решение, они могут позвать на помощь профессиональных бойцов из своей секретной службы. И Флот, и Армия с легкостью предоставят им 3–5 бойцов действительно хорошего уровня на несколько часов.

Во-вторых, герои могут договориться с герром Кауфманом. Сам он не великий боец, но его магические способности могут помочь справиться по крайней мере с помощником цаяда (а главное — с его пистолетом), что уже существенно улучшит шансы героев.

В-третьих, если мастеру кажется, что шансы героев даже в этом случае невелики, Кауфман может прийти в особняк Тормиро с охраной из наемников-уолшцев и наргейльцев, которые будут драться за героев (если герои договорятся с Кауфманом).

В-четвертых, герои могут использовать какие-либо магические амулеты (изъятые из квартиры убитого амритянина или купленные), которые улучшат их шансы.

В-пятых, герои могут сами нанять каких-то наемников себе на помощь (но только из северян, конечно, потому что любые южные наемники немедленно перейдут на сторону цаяда при серьезном столкновении с ним).

В-шестых, наконец, герои могут подготовить качественную засаду, если они придут в особняк раньше, чем цаяд (он сделает это около полуночи). При всех его способностях, он не спасется ни от пули, ни, тем более, от заложенной в подходящем месте пороховой мины.

Чего они не могут сделать — это заручиться помощью местной полиции-ахвы, потому что ахва против цаяда действовать не будет.

## Бой с цаядом

Самая большая проблема боя с цаядом в действительности заключается не в самом цаяде, а в его помощнике: в первые же секунды боя он сделает выстрел из пистолета по одному из героев. Скорее всего, по тому, кого он сочтет лидером или самым опасным бойцом. Спасти героя в этом случае может только замечательное везение или магия, которая выведет пистолет (порох, пулю) из строя, потому что помощник цаяда не промахивается

практически ни при каких обстоятельствах. (Даже в том случае, если вы водите приключение не по нашей, а по какой-то другой системе, цаяд должен оставаться бойцом экстракласса, а его помощник — стрелком, не знающим промахов.) Разумеется, это не значит, что герой, в которого попадает помощник, обязательно умрет. Но во всяком случае он получит такое ранение, которое не позволит ему сражаться во всей следующей сцене.

После этого героям придется справиться с самим цаядом и его помощником. Стрелять помощник больше не будет, так как пистолет у него однозарядный, но и со шпагой в руках он достаточно опасен. Цаяд будет сражаться голыми руками, но в данном случае это нимало не улучшит положения игроков, так как без оружия он опасен ничуть не меньше.

Живописать возможные повороты этого боя мы не будем и полностью оставляем их на воображение мастера. Обстановка особняка Тормиро может включать любую обстановку дома состоятельных дворян 17 или первой четверти 18 века: по сути это анфилада хорошо обставленных комнат в духе французского барокко. Хозяев (дворян из окружения Диранов) в эти дни нет в городе, в чем герои легко могут убедиться или о чем они могут узнать от знакомых в высшем свете; слуг тоже нет, кроме сторожа, который сбежит при первой же опасности и отправится за стражей или, если его спугнет цаяд или как следует напугают, просто сбежит и спрячется.

Неожиданный поворот в бой может принести магия. В простейшем случае это будет заклинание верификации, которое спровоцирует осечку пистолета Помощника. Это несущественно изменит бой, но сохранит жизнь и здоровье кому-то из героев в

первом раунде. Сделать это заклинание может кто-то из героев, если он владеет верификацией. (При определенном воображении того же результата можно добиться и другими школами магии.)

Более сложная ситуация — это использование катализации. Если никто из героев не является катализатором, то вмешательство такого рода может обеспечить господин Кауфман. Как только он снимет с себя брошь-амулет, блокирующую его способности, реальность вокруг начнет меняться.

— **В первом раунде** все вокруг Кауфмана, кроме людей и животных, в радиусе 40 шагов покроется тонкой изморозью, а все металлические предметы, кроме тех, что в руках людей, резко притянет к полу. Касается это и пуль — как выпущенных из пистолета помощника, так и всех прочих.

Изменения, происходящие в других раундах, мы оставляем на усмотрение мастера. Предложим несколько вариантов.

— **Во втором раунде** комнату заливают резким зеленым светом, чувствуется сильный запах свежих булок и резко падает температура.

— **В третьем раунде** все дерево вокруг начинает рассыпаться в пыль (кроме, опять-таки, того, к которому прикасается в этот момент кто-то из людей).

— **В четвертом раунде** зеленый свет гаснет, а вместе с ним гаснет и весь остальной свет. Пули снова начинают летать, но они не подчиняются законам физики и летят с существенно меньшей скоростью, так что от них можно уворачиваться. То же касается и прочих металлических предметов.

— **В пятом раунде** все присутствующие отчетливо слышат чтение «Буриме» Мольера (в рамках реальности «Пороха и хлеба» он

амрийский драматург Молеро) «Я встал в тупик пред вашей лягушкой...» и аплодисменты публики в конце.

Можно ни в чем себя не ограничивать. Все эти и прочие придуманные мастером эффекты могут живо разнообразить ход боя. Кроме того, Кауфман будет накладывать на цаяда и его помощника заклинания материализации.

Единственным минусом магической поддержки является то, что на цаяда, собственно, она действует не очень сильно: он затем и сражается голыми руками, чтоб воздействовать на него магией было сложнее, а от материализованных раскаленных шаров и хлыстов он легко уворачивается, потому что движется быстрее нормального человека. От пули, однако, он увернуться не сможет.

## Разговор с цаядом

Но на самом деле, если герои не нацелены на агрессивное решение проблемы, боя вообще может не состояться. Цаяд не сумасшедший (хотя, конечно, религиозный фанатик). Он не будет сражаться с существенно превосходящими числом врагам, так что, если против него и его помощника выйдет четыре или пять человек, цаяд предпочтет отступить. При этом с ним можно поговорить. Если героев будет меньше, цаяд тоже не будет их атаковать, а для начала предложит им уйти подобра-поздорову и не вмешиваться в дела Церкви. Героям в этом случае стоит прислушаться к его словам и отступить.

Если игроки попробуют с ним поговорить, цаяд ответит на некоторые их вопросы (как правило, он не лжет) и расскажет, откуда узнал о катализаторе:

— люди говорят, ходят слухи в низах общества («среди тех, кто не забыл, что значит праведность, ослепленный блеском золота и шелков» и т. п.);

— из истории о странном происшествии в «Алой маске», о которой рассказали внимательные люди. Цаяд полагает, что герои знают о происшествии в «Алой маске».

Кроме того, он расскажет героям историю «о храбром Голиате и трусливом Давиде», представляющую собой эпизод из «Книги пророчеств» и одновременно переименованную историю о Давиде и Голиафе из Библии. В версии Книги пророчеств мы смотрим на эту историю с точки зрения Голиата, который мужественно вышел сражаться во славу Богини и своего царя, но был сражен предательским камнем из пращи, потому что никто из трусов-врагов не отважился вступить с ним в честный бой. Но после этого Голиат смог встать и добил-таки мерзавца-пращника. Из этой назидательной истории цаяд делает вывод: Голиат символизирует собой Священное царство народов Амра и святую Церковь, а пращник Давид — Фантаврию. И конфликт Священного царства и Фантаврии, дескать, закончится закономерно.

После разговора герои так или иначе разойдутся.

Этот разговор также может состояться при встрече героев с цаядом в таверне «Соловей». В таком случае в особняке Тормиро цаяд тратить время на фантаврцев не будет и либо нападет на них (он предупреждал), либо уйдет, если поймет, что победа невозможна.

Если герои явно будут представлять опасность для цаяда, но отпустят его живым, он пообещает, что уедет из города. И он действительно покинет Ям-Биру к утру. Сейчас. Но не навсегда.

## Разговор с Кауфманом

Разобравшись с цаядом, герои должны будут решить проблему с Кауфманом. Настроен герр Кауфман не воинственно, но отдавать девушку-катализатора фантаврцам он тоже не собирается. Его смущает бездушность и механистичность фантаврского обучения, которое, по его мнению, превращает людей в винтики государственной машины. Он же готов выучить девушку магии во всей полноте этого ремесла и искусства, если, конечно, она сама того захочет.

Самый простой способ договориться с Кауфманом — пообещать, что девушка сама решит свою судьбу (ну или, разумеется, согласиться на его условия). Если герои решат настаивать на своем, может начаться конфликт. Серьезным он станет лишь в том случае, если у Кауфмана будут при себе наемники-телохранители. Это хорошие бойцы, и для героев, тем более, истощенных битвой с цаядом, они могут стать серьезной проблемой. Сам по себе Кауфман особенной опасности не представляет, хотя его магических способностей хватит, чтоб серьезно досадить героям в случае прямого столкновения. Но в одиночку он на столкновение не пойдет.

Попутно Кауфмана можно расспросить обо всем, что он знает. Как и цаяд, Кауфман уже прослышал о происшествии в «Алой маске» и может сказать, когда оно произошло. Если герои к этому моменту знают день приезда в город «катализатора», этот рассказ не может их не удивить.

## Четвертый этап расследования

Тщетно прождав «катализатора» до утра, герои убедятся, что он не пришел. Вкупе с рассказом Кауфмана, возможным рассказом цаяда и сведениями о каретах (если они получены) это должно было бы уже внушить героям сомнение в чистоте происходящей истории. Даже если к этому моменту они еще не догадываются, что их водят за нос, у них остается хорошая возможность это проверить: поехать в «Алую маску». Если они не получили сведения о ней другими способами, их можно получить через кого-нибудь из осведомителей и знакомых героев в городе. Но лучше, конечно, не устраивать «неожиданных воспоминаний» в духе «Вчера я забыл об этом сказать, но вот сейчас вспомнил странную историю...»

В крайней случае лучше дать сведения об «Алой маске» через какое-то другое расследование, которое герои будут вести параллельно.

В разговоре с обслуживающим персоналом «Алой маски» герои могут выяснить следующее:

— **25 фирера, тому уже десять дней назад, в «Алой маске» действительно произошло странное происшествие** — скисло все вино, разлитое по бокалам. Объяснения этому происшествию нет.

— **девушки, похожей на описание (светловолосая красавица), в это время в заведении не было**, уж такую бы не пропустили. А вот мужчина со шрамом был: он пил вино за стойкой. Но явно пришел не один, а сопровождал симпатичную юную девушку, лет 16–17. Совсем не похожую — стройная, девичьего сложе-

ния, черноволосая. Лица толком видно не было, потому что, как и большинство посетителей-аристократов, она была в маске. Ясно, что она была аристократкой; особенно бросилась в глаза крупная брошь с, кажется, рубином — дорогая вещица!

— вскоре после скисания вина, когда обслуга, разумеется, была полностью погружена в произошедшее, **мужчина со шрамом увел эту молодую девушку из заведения**, причем, кажется, был сердит.

Это все героям может сказать кто-то из обслуживающего персонала внутри. Если при этом они поговорят с конюхами и охраной снаружи, можно установить, что:

— **мужчина со шрамом явно был подчинен по отношению к девушке**. Хотя он ей руководил, он делал это как телохранитель, а не как отец, муж или брат.

— **мужчина и девушка уехали на закрытой карете, но не на красной, а на черной с золотым гербом дома Диранов**. (Герб Диранов — «прыгающего дельфина» — по описанию легко опознает любой персонаж с навыком «Одежда, аксессуары и символы» или просто любой персонаж, вращающийся в свете.)

Таким образом, к этому моменту на руках у героев сложится, скорее всего, вся картина. Если они догадались раньше проверить кареты, это послужит дополнительным поводом заподозрить во всем происходящем Диранов. Правда, никто из героев не знает человека со шрамом. Но молодая девушка, подходящая по возрасту и описанию (черные волосы и прочее), в семье Диранов есть — это Ифетайо Диран, младшая дочь главы семьи. Ее по описанию могут узнать вращающиеся в свете герои или их осведомители и знакомые.

После этого догадка о реальных обстоятельствах происходящего — дело техники, но догадку эту нужно как-то подтвердить. Как это можно сделать?

## В «Двух устрицах»

На второй день расследования герои могут найти лжекатализатора. Она пребывает в борделе «Две устрицы». Проблема этого пути в том, что найти ее там можно либо случайно (если кто-то из героев ночью решит по любым причинам пойти в публичный дом, ведущему стоит привести его именно в «Две устрицы» и столкнуть с лжекатализатором), либо благодаря хорошим связям в криминале — тогда кто-то из тех криминальных осведомителей, с которыми вчера говорили герои, может прийти и рассказать им, что в «Двух устрицах» сегодня ночью появилась аккурат такая девица, как они искали. Эгунгун Аджа этого делать, конечно, не будет, нужен кто-то из осведомителей, заранее заявленных игроками или продуманных в процессе игры вместе с мастером. Помимо осведомителей из криминальных кругов, эту же информацию может предоставить осведомитель-наемник (ночью пошел развлекаться, а тут эта девица) или осведомитель из ахвы (зашли проверить публичный дом, а девица прямо ему навстречу).

«Лжекатализатор» может рассказать — и расскажет, если ей заплатить (припугнуть, понравиться ей), — примерно следующее:

— **она не катализатор и даже не знала, что изображает катализатора.** Просто ее нанял в лудалибском борделе этот мужчина со шрамом (очень импозантный и вежливый!), так и не назвавший своего имени. Он заплатил ей много денег, подарил два от-

личных платья и надел на нее красивое украшение (его он, к сожалению, потом забрал). За эти деньги она должна была изображать знатную даму. Это значило — ходить с достоинством и ни с кем не вступать в разговоры.

— в новом платье **он привез ее через границу в Ям-Биру** при помощи этих ужасных (но очень милых!) контрабандистов. В Ям-Бире она последовательно пожила в нескольких гостиницах, причем каждый день мужчина перевозил ее в следующую. Это было немного утомительно, но за такие деньги...

— **вчера днем он забрал ее из последней гостиницы и отвез в это заведение**, «Две устрицы», велел сутки никуда не выходить и хорошо заплатив. Но ночью она не усидела в комнате и решила выйти подышать (на самом деле — подзаработать).

— **зачем все это было нужно, она ума не может приложить**.

Она и действительно ничего больше не знает, хотя догадывается, что она изображала кого-то. Но кого — ни малейшего представления. На кого он работает? Ну даже не знаю!

Однако испуг или деньги помогут ей предположить, что он может работать на какую-то знатную семью. У него в кармане лежал этот батистовый платок, с замечательным вышитым дельфином. Откуда платок? Конечно, он подарил на память. Не украли же я его!

С этим рассказом или без него герои сделают вывод, что в дело замешаны Дираны. Но как встретиться с ними? О личной встрече с главой семьи не может идти и речи, никого из героев он своим вниманием не удостоит. Если среди героев есть светский человек, можно попытаться встретиться с самой Ифетайо. В доме она героев не примет, но предложит поговорить на зва-

ном обеде, который сегодня дают в посольстве Фантаврии в честь прибытия Барта Петера тер Линде.

Если среди героев знатного и вхожего в высшие круги персонажа нет, им остается тот же самый посольский прием, куда все они (или по крайней мере часть) точно должны быть приглашены еще накануне — как кадровые фантаврские офицеры.

В зависимости от биографии героев у них могут быть и другие выходы на Диранов. Не стоит лишь допускать к участию в приключении персонажей, которые были бы связаны с кем-то из этого семейства близкими отношениями — это может нарушить интригу.

## Встреча с Ифетайо

Без встречи с Лжекатализатором история, в общем, может и обойтись, если герои догадаются обо всем сами. А вот без встречи с настоящим катализатором она не будет полна. И скорее всего на приеме в фантаврском посольстве такая встреча действительно может произойти. Далее возможны два варианта.

В случае, если цаяд уже мертв, благодарная девушка и ее телохранитель Фасина (присутствующий тут же) расскажут героям суть интриги. Разумеется, при рассказе Ифетайо не будет говорить о себе и скажет, что эта история с прорвавшимися катализаторскими способностями произошла «с моей близкой подругой. Я не могла бросить ее в беде и обратилась за советом к дяде. Мне жаль, что он вынудил вас пойти на убийство, но жизнь моей близкой подруги была на волоске!»

В случае, если цаяд жив, рассказ будет тот же, но Ифетайо отдельно поблагодарит героев за то, что они сумели «решить эту

неприятную коллизию, не прибегая к кровопролитию. Не зря учителя рассказывали мне про фантаврских йонкеров: я вижу, что настоящие йонкеры ничуть не уступают историям о них».

Разумеется, никакой фактической благодарности от Ифетайо ждать не стоит: она ничего не подарит героям, не даст им денег и вообще ничего для них не сделает. Но в будущем хорошие отношения с дочерью самого главы семьи Диранов могут героям очень пригодиться.

Разговор с Ифетайо — последний эпизод приключения. За ним может следовать лишь выстрел в соседнем помещении, но это уже часть дополнительного сюжета.

Результат приключения — а им, скорее всего, станет осознание, что герои были жертвами манипуляции, — может быть болезненно воспринят игроками, особенно если они настроены на «победу» в игре. В действительности, однако, осознавшие факт манипуляции герои, скорее всего, выйдут из истории с самыми ценными для шпионов приобретениями, т. е. останутся в выигрыше, пусть и не стопроцентном. Ощущение опасности, риска манипуляции и некоторого абсурда происходящего — важная часть жанра классического шпионского детектива: достаточно вспомнить романы Грэма Грина или Джона Ле Карре. Так что все эти чувства стоит понимать не как проблему, а как естественную реалию местных политических игр: добро пожаловать в Ям-Биру!

## Между тем: Пепел Герлофстадта

Параллельно всем событиям расследования в Ям-Бире будет разворачиваться еще один, гораздо более заметный большин-

ству жителей процесс: в город прибудет с визитом член Фантавского императорского штатсрата Барт Петер тер Линде, 180-летний старец, чью жизнь вот уже полтора века продлевают сменяющиеся каждые восемь часов маги-витализаторы.

Тер Линде — член высшей имперской элиты, советник самого императора и заметная политическая фигура. В Одзонг он приезжает для заключения новых оборонительных договоренностей.

Само прибытие этого лица сопряжено с массой действий: перекрывается морской порт, закрывается порт дирижаблей, на улицах увеличиваются отряды стражи, а все фантавские агенты (кроме наших героев) бросаются на защиту сиятельной особы. Вся эта активность не лишена причин. Пятнадцать лет назад, во время восстания на принадлежащем империи острове Вёлеланд, Барт Петер тер Линде был штатхальтером (нечто вроде губернатора) острова и руководил подавлением восстания. Делал он это с большой жесткостью, чтоб не сказать жестокостью. Поэтому вёлеландские террористы-гёзы точат на тер Линде изрядный зуб. Достать его в имперской столице они, конечно, не могут, но в Ям-Бире — очень даже.

Заговор против тер Линде действительно существует. По усмотрению мастера герои могут участвовать в его обнаружении, хотя это совершенно не обязательно. Зависит от того, насколько ведущий хочет разнообразить приключение и включить в него такой поворот.

Если ведущий хочет вставить заговор, сделать это можно так: доверить расследование убийства амритянина не дополнительному персонажу-офицеру, а героям. Само расследование не со-

ставит никакого труда (см. выше) и остается на усмотрение мастера. Но в доме у покойного можно найти чертежи магического взрывного устройства: что-то вроде часовой бомбы. Запал зажигается от постепенно нагревающегося благодаря материализации сгустка магического энергии. Все это покойник, бывший сигнификатором, для кого-то сделал.

Догадаться, что сделано это для гэзов, несложно. Вопрос в том, где гэзы могли свою бомбу заложить. Изучая маршруты и точки пребывания тер Линде (маршрут мастер может выдумать сам, ориентируясь на визиты такого рода: дворец князя — детская школа для детей фантаврских офицеров в Одзонге — храм Трех в Сеттльменте — больница в трущобах, открытая на дотации от фантаврского правительства, и т. п.), герои могут вычленить несколько точек, подходящих для взрыва. Проверка всех этих мест результата не даст. Охрана тер Линде, узнав про бомбу, начнет менять время его визитов. Так что останется последний вариант: посольство, где тер Линде будет совершенно точно, притом в строго фиксированное время. Бомба действительно будет заложена там, притом незадолго до обеда, одним из слуг. (Милый романтик, проникшийся идеями чужих свобод, или не вполне нормальный одиночка на усмотрение ведущего.)

Есть, однако, и еще одна проблема. Сигнификатор, естественно, рассчитывал бомбу только на случай, если рядом не будет активного катализатора (то есть катализатора без блокирующего амулета). Активного катализатора рядом действительно не будет, но герои не могут быть в этом уверены — они-то собираются встречаться в посольстве как раз с катализатором, Ифетайо Диран. А в присутствии активного катализатора бомба сработает.

ет быстрее и гораздо сильнее. Хотя в реальности никакого риска тут нет, героям эта мысль может придать волнения.

В случае, если ведущий сочтет, что введение в модуль линии охоты на тер Линде не необходимо (а так оно и есть), то все это можно опустить. В таком случае вокруг героев просто постоянно идут обсуждения сначала приезда, а потом визита влиятельного фантаврца. Этот же визит служит основанием для званого обеда, на котором герои встречаются с Ифетайо. И, наконец, в последней сцене модуля герои могут услышать выстрел, звучащий из соседнего зала — того самого, где сейчас тер Линде. Но кто выстрелил и зачем — это уже совсем другая история, которую стоит отложить до другого раза.

## Персонажи

В процессе модуля героям придется столкнуться с рядом мастерских персонажей. Конечно, описать их всех невозможно: большинство из них ведущему придется выдумать по обстоятельствам. Но некоторые достаточно важны, чтоб мы сказали о них пару слов.

### Цаяд брат Ебодо

Главный оппонент героев на протяжении большей части модуля. Цаяд, т. е. жрец Богини, охотящийся на магов. В своем деле он достиг больших успехов: на его счету 12 взрослых «колдунов». Перед началом модуля он убивает еще одного — амритянина-сигнификатора.

Ебодо — глубоко верующий человек, фанатик. Это важнейшее свойство его характера. Но при этом он не лишен обаяния (если вам нравятся ходячие генераторы религиозного пафоса) и мрачноватого чувства юмора. К героям, если только на его глазах они не демонстрируют магических способностей, он относится нейтрально: принадлежащие, скорее всего, к культуре Трех, они просто вне его епархии во всех смыслах.

Ебодо — самый опасный противник, который может встретиться в этом модуле, и стоит дать это понять игрокам, чтоб они не рисковали своими героями без необходимости.

Разумеется, Ебодо очень неплохо разбирается в религии, но у героев вряд ли будет возможность это оценить. Среди важных для героев навыков стоит отметить достаточно свободное знание фантаврского языка (5 пунктов), хороший навык Слежки (5, что позволяет не только следить самому, но и заметить слежку), Поиск следов и улик (6, что особенно важно, если герои решат устроить на него засаду: придется перекинуть его 6 кубиков своим навыком Маскировки или Тактики).

Ну и, конечно, самое неприятное: навык «Борьба слуг» (8 или 9 на усмотрение мастера) позволяет цаяду голыми руками драться с вооруженным человеком, не имея при этом штрафа, а навык «Ритуалы цаядов» (7) добавляет модификатор +3 ко всем броскам в боевой обстановке, двигаться быстрее человека и без проблем пробивать доску ударом кулака. Все, связанное с Ритуалами цаядов, однако, работает только до тех пор, пока действуют принятые им смеси, так что к утру второго дня расследования, когда они выветрятся, цаяд будет уже нормальным человеком. Нор-

мальным человеком, владеющим «Борьбой слуг» на 9 пунктов, конечно.

Высокий, чудовищно мускулистый (дерется, да и ходит он, как правило, без рубахи), с дредликами на голове. Все тело покрыто татуировками на религиозную тематику. Во время действия смеси кожа у него блестит. Возраст от 30 до 40 лет.

## Помощник цаяда Джумоко «Джу» Суле

Правая рука цаяда, аристократ из амрийской Муталы, любитель женщин, огнестрельного оружия и собственных закрученных усов. Обязан цаяду за какую-то помощь, которую тот ему оказал, и сильно любит приключения, а потому сопровождает брата Ебодо в его путешествиях. В отличие от своего начальника, непафосен, доброжелателен и обязательно улыбнется проходящей мимо даме — даже если собирается ее застрелить.

Говорит по-фантаврски с заметным акцентом (4 пункта), владеет Слежкой (3 пункта), превосходно стреляет из пистолета (9 пунктов, что на практике значит, что он никогда не промахивается) и неплохо фехтует на шпагах (Амрийская школа 7, что позволяет ему игнорировать число противников).

Смуглый, очень красивый мужчина около 30 лет, одетый в изысканную и явно дворянскую, но пригодную для боя одежду и шляпу. Все время подкручивает и без того закрученные в кольца усы.

## Начальник героев Альфред Сибе ван Лемменс

Атташе по культуре в посольстве Фантаврии и начальник героев в том случае, если они работают на флотскую разведку. Интеллектуал, интеллигент, дворянин и настоящий йонкер. Неизменно вежлив, многоречив и предупредителен. Хороший начальник в том смысле, что любит своих подчиненных. Но спрашивает достаточно строго. Вообще под внешней мягкостью и дипломатичностью прячется большая жесткость.

Активных действий он предпринимать не будет, но может дать героям какие-то советы в случае критического ступора и, конечно, будет хвалить их, если они обезвредят бомбу. При необходимости может выступать как консультант по политическому положению и заметным фигурам княжества.

Очень высокий, светловолосый и голубоглазый, как большая часть старой имперской знати, слегка неряшливо, но хорошо одетый мужчина лет 40. Все время слегка улыбается и любит барабанить пальцами по столу.

## Начальник героев полковник Карел Петерс

Военный атташе в посольстве Фантаврии и начальник героев в случае, если они работают на армейскую разведку. Немногословный, жесткий и умный офицер, очень жестко спрашивающий со своих сотрудников, но столь же рьяно защищающий их перед послом и Центром. Происхождения он простого, но выбился в люди упорной работой, интеллектом и верностью интересам трона. Того же ждет и от других.

Как и ван Лемменс, активных действий он предпринимать не будет. Не будет давать и советов — это не его функция. Но в случае, если герои запросят силовой поддержки для боя с цаядом, придет вместе с тремя бойцами: все остальные офицеры департамента заняты, а он сам вовсе не разучился пользоваться оружием (Тяжелая шпага 8). За срыв готовящегося взрыва героев также, разумеется, отметит, сухо пообещав рапортовать об их заслугах.

Коренастый и крепкий, черноволосый (в силу колониального происхождения) мужчина лет 40, одетый в военную форму полковника инфантерии. Скуп в движениях, говорит всегда тихо и смотрит в глаза собеседнику, не отворачиваясь.

## Цеховой мастер Альдульф Кауфман

Маг из далекого Ансбаха, торгового центра Соединенного королевства Уолша и Наргейла. Включится в гонку за несуществующим катализатором. Герр Кауфман — хороший маг, но прежде всего цеховой мастер и коммерсант, человек опытный в делах и переговорах. Он неизменно доброжелателен, даже не в силу воспитания, а просто по складу характера. Старомодно вежлив и ироничен, но с мягкостью. Если герои в конце модуля устроят ему встречу с Ифетайо, будет очень благодарен и подарит тому из героев, с которым общался больше всего, магический перстень, дающий +2 к удаче. Если герои не сойдутся с ним во взглядах — будет заметно опечален.

Среди важных навыков — знание фантаврского (на 7, т. е. абсолютно свободное) и амрийского (на 2, т. е. довольно слабое).

Оружием не владеет вовсе, в шпионских навыках ничего не понимает, но зато является катализатором (8), материализатором (5), витализатором (4), верификатором (3) и сигнификатором (7).

Немолодой мужчина (на вид лет 50–55), черные с проседью волосы, но полностью седая борода. Одет по наргейльской моде как состоятельный человек из третьего сословия. Никогда не расстается с резной тростью (это магический посох) и носит на себе некоторое количество украшений (по большей части это правда украшения, кроме броши, которая блокирует его катализаторские способности).

## Бандейру Монго Гива

Бандейру, т. е. глава банды стрелков-сесе. Головорез и убийца, профессиональный наемник и крутой мачо (если герои встречаются до того, как с ним пообщается цаяд). Все то же самое, но без крутого мачо, если цаяд с ним уже побеседовал. Одет просто, как наемник, не расстается с мушкетом и готов надавать по морде любому, кто ему не понравится. Сразу после разговора с цаядом грустен и прикладывает холодное к будущим синякам. Человек Гива простой, лучше объясняться с ним понятными выражениями. Если назвать его кондотьером или, скажем, йонкером — может и полезть в драку, сочтя, что его как-то непонятно, но мерзко оскорбили.

Среди значимых навыков особенно выделяется кулачный бой (6). С его навыком стрельбы из мушкета (8) героям придется познакомиться, только если они поведут себя совсем глупо и полезут в конфликт с применением оружия. Говорит на амрийском и лудалибском в равной степени свободно, другими языками не

владеет вовсе. Все время слегка навеселе, что совершенно ему не мешает.

Высокий, мощный и мускулистый, бритый налысо мужик лет 30–35. Выглядит очень круто (если прямо перед этим вы не встречались с цаядом, выглядящим гораздо круче).

## Эгунгун-контрабандист Аджайе «Аджа»

### Сануси

Не последний член Эгунгун, преступной организации, контролирующей Ям-Биру. Специализируется на контрабанде людей (как по их желанию, так и без оного). Некогда был уличным бойцом, но в последние годы стал начальником. Лежит в шезлонге на веранде своего дома на берегу моря и потягивает какао (утром) и ром (вечером). Если, конечно, не переводит кого-то через границу лично, что тоже случается. Веселый, довольный жизнью человек, сведения у которого можно просто купить. Других способов, собственно, нет, потому что угрожать, льстить, соблазнять и даже врать тут бесполезно: Аджа много лет в преступном бизнесе и видит все подобные штучки насквозь.

Навыки его героям вряд ли понадобятся, кроме знания языков. Аджа говорит на всех, какие могут понадобиться героям.

Растолстевший, но не до неприличных размеров, jovialный мужчина с выразительной мимикой и обильной жестикуляцией. Все время смеется, если есть над чем. Дружелюбен, пока его сильно не разозлят. Когда разозлят — велит своим людям вышвырнуть докучливого посетителя и угостить его дубинками.

Выйти на него можно через его подручных, которых можно встретить в значных местах в порту.

## Лейтенант Ливен Смет

Офицер из фантавцев, расследующий убийство амритянина-сигнификатора. Инициативный, молодой, скептически настроенный насчет всего и прежде всего по поводу версии с цаядом. Потом убеждается в том, что и правда цаяд. Уроженец Сеттльмента, знающий здесь все и вся, искренне считает, что Сеттльмент — место, где у него все под контролем. Что интересно, не далек в этом предположении от действительности. На цаяда он по этой причине прежде всего зол: как тот посмел влезть на его, Ливена Смета, землю? Не говоря уже об экстерриториальном статусе родного Сеттльмента. К героям Смет доброжелателен, хотя общается с ними в основном тогда, когда у него перекур, пончик и кружка горячего какао. А это случается редко.

Из навыков Смета прежде всего героям могут быть полезны два: Знание Ям-Биры (6, полностью сконцентрировано в Сеттльменте, где он буквально знает каждого второго по имени и каждого первого в лицо) и Аркебуза (6, не очень много, но в самый раз, чтоб попасть в цаяда, если герои дадут ему такой шанс). Фехтует он, правда, очень скверно (2 пункта в тяжелой шпаге, из ножен, положим, вытащит без порезов).

На вид ему лет 25 (на самом деле 23), так что он моложав, подтянут и доволен жизнью, когда не устал. Имеет привычку насвистывать или (если ведущий не умеет насвистывать) напевать «Мальбрук в поход собрался» или что-то в этом роде.

В случае, если с цаядом герои разберутся грязно, лейтенант Смет преисполнится почтения к старшим коллегам и в дальнейшем будет бесценным источником информации.

## «Лжекатализатор» Можисола

Девушка с внешностью, гарантированно сводящей с ума любого жителя Одзонга: черноглазая блондинка с впечатляющей фигурой. Вряд ли она сильно заинтересует героев: глуповата, простовата и совершенно не изысканна, что, в общем, неудивительно для проститутки низкого пошиба с непростой, но очевидной судьбой. Жадна и корыстна, но настолько откровенно, что это даже мило. Профессионально заигрывает с любым кредитоспособным героем мужского пола, однако на романтических красавчиков падка и может расстаться с информацией и сама — в попытке заинтересовать. Принять ее за аристократку действительно можно только тогда, когда она молчит.

Говорит на амрийском и лудалибском свободно, на фантаврском — с ошибками (3 пункта), не владеет оружием, но может обворовать, если зазеваетесь (Ловкость рук 6). Ну и, само собой, владеет навыком «Дама полусвета» (6 пунктов; крепкий профессионал, но не более того). Можисола в дальнейшем останется в городе, и если разойтись с девицей добром и хорошо заплатить, то она может в будущем стать отличным осведомителем для кого-то из героев. Как и для Диранов.

## Человек со шрамом Фасина Кумуйи

Практический исполнитель плана Опина, прекрасный боец и телохранитель юной Ифетайо Диран, преданный ей и ее семье до

последней капли крови и немного после того. Никому, кроме него, Опин не мог доверить всю эту сложную подготовку, да и выбирать не приходилось: один из немногих, Фасина был в курсе катализаторских способности Ифетайо. Так что пришлось ему браться за организацию, хотя внешность у него, конечно, приметная из-за полученного в молодости шрама. К героям совершенно равнодушен, пока они не угрожают его нанимателям или ему самому.

Свободно говорит на амрийском и лудалибском, немного знает фантаврский (3 пункта). Владеет Слежкой (5, он хороший телохранитель). Отличный фехтовальщик (Одзонгская школа 7) и умелый рукопашник (Грязная драка 6).

## Виновница событий Ифетайо Диран

Семнадцатилетняя дочка Ийюмиде Дирана, главы без малого всеильного семейства Диран. Получила прекрасное образование в североамрийском и фантаврском духе, играет на клавишине, пишет сонеты в стол и представляет собой романтическую натуру, неуместную в политическом семействе. Увы, ее никогда не выдадут замуж, хотя отец души в ней не чает: дело в том, что у нее прорезались катализаторские способности, которые придется скрывать. А вот своему просвещенному дяде она от этого только дороже.

Среди навыков Ифетайо в модуле могут пригодиться два: Фантаврский язык, которым она владеет столь же свободно, сколько и амрийским, и собственно Катализация (еще недавно была 4, а теперь уже 5). Вообще-то Ифетайо учат и верификации, и вита-

лизации, но применять их в критической обстановке она не умеет, а в любой другой — не будет.

По-своему Ифетайо очень красива, но не столько за счет каких-то конкретных достоинств внешности, сколько за счет обаяния молодости: стройная, изящная. Как все Дираны, с черными как вороново крыло волосами. Возможно, важно отметить, что на местный вкус она скорее породиста, чем красива — не та фигура, но вот с точки зрения фантавурской культуры строго соответствует живописным канонам.

## Нирора «Опин» Диран, волхв

Характер и особенности Опина уже [описаны вот тут](#) (в части об Идеалистическом ордене). В рамках модуля нужно заметить, что он выступает в этой истории скорее как любящий дядюшка, чем как глава тайного общества и мистик. В силу особенностей его характера любовь дядюшки, правда, приобретает характер изощренных интриг.

По идеи герои просто не должны встретиться с Опинем: он фигура тени, прямо на людей не влияет и встречается только с теми, с кем он сам хочет встретиться. Более того, как и все прочие Дираны, кроме самой Ифетайо, он все равно будет отрицать вообще все, даже скисшее вино.

С формальной точки зрения Опин как бы является главным злодеем этой истории, вовлекающим героев в коварный план. Но, конечно, он совсем не злодей: просто люди для него представляют собой подобие фигур на игровой доске, которые нужно ценить, но необходимо передвигать. Зла героям он не желает и вообще не желает зла никому.

# Письма

**Письмо руководителя Особого отдела флота главе группы героев, выдается в случае, если герои работают на Флот**

Дорогой ...!

Печальные обстоятельства заставляют меня писать вам это письмо, а не приглашение на рыбалку, о которой мы с вами беседовали в последнюю встречу. Я вынужден просить вас выполнить одно поручение — достаточно деликатного рода, требующее вашего опыта и познаний. Я не считал для себя возможным вызывать вас к себе, но если после прочтения этого письма у вас останутся ко мне какие-то вопросы, то я всегда рад буду на них ответить.

Как вам, без сомнения, известно, через три дня в Ям-Бире прибывает член Императорского штатсрата Барт Петер тер Линде. Его встрече с князем Монифой II придается большое значение в Министерстве иностранных дел; мне смысл ее не вполне ясен, однако это как раз тот случай, когда даже послу, не говоря уже о нашей службе, приходится выполнять распоряжения без возражений. (Напоминаю, кстати, что завтра днем вы должны быть на званом обеде, который посольство дает в честь высокопоставленного гостя.)

Эти прискорбные обстоятельства вынуждают меня переброшить практически всех сотрудников Бюро, сколько-то способных к самостоятельной деятельности, на обеспечение безопасности нашего гостя, за которым не первый год охотятся гёзы.

На это задание были брошены все наши штатные сотрудники, кроме, собственно, вас и еще одного офицера, расследующего убийство на территории Сеттльмента. В связи с этим в том деле, которое я хочу поручить вам, вы окажетесь в одиночестве: даже если бы я и хотел придать вам помощников, то не имел бы такой возможности.

Не буду, впрочем, скрывать, что задание ваше слишком деликатно, чтоб посвящать в него других сотрудников посольства.

Но перейду, наконец, к делу. Вчера мне довелось беседовать с одним ям-бирским аристократом, глубоко сочувствующим нашему с вами хранимому Тремя отечеству. Имя этого дворянина назвать я, к сожалению, не могу — наша с ним беседа имела конфиденциальный характер. Общее ее содержание не должно вас беспокоить, но в конце встречи, когда мы уже обсуждали разного рода незначительные и забавные происшествия, мой собеседник поинтересовался: знаю ли я о недавно ввезенном в город катализаторе?

Я ничего о нем не слышал, и, напустив на себя скучающий вид, поинтересовался, о каком бедняге идет речь.

В ответ на это мой собеседник сказал, что его слуга, брат которого подвизался среди местных экзотических танцоров, слышал, что в город контрабандными путями привезли какого-то катализатора не то из Священного царства, не то из Северного Амра, бегущего — что вполне понятно — от преследований Церкви. Мой сочувствующий прогрессу собеседник высказал печаль по поводу того, что пусть и несимпатичные ему лично, но врожденные способности человека преследуются и могут грозить ему смертью.

Мои осторожные расспросы о деталях этой истории не принесли никаких результатов. Но до сих пор слухи, которые сообщал мне этот человек, заслуживали внимания. Нет, думаю, никакой необходимости объяснять вам, какое значение может иметь для Флота опытный катализатор. Найти его — задача первостепенной важности, но сделать это нужно так, чтоб не привлечь излишнего внимания ни к нему, ни к нам, так как все же он является подданным другого государства.

Задание это имеет приоритет VI, так что вы можете не особенно стеснять себя в расходах. Также, при необходимости, вы сможете получить силовую поддержку в посольстве, но только с моей личной санкции. Никаких сроков ставить я, разумеется, не буду: найти в полумиллионном городе прячущегося человека — задача не из простых. Но, думаю, затягивать эти поиски не стоит. Прошу вас приступить к работе сегодня же.

С дружеским приветом,  
атташе по культуре Альфред Сибе ван Лемменс

**Письмо руководителя Департамента топографии и статистики старшему по званию из героев, выдается в случае, если герои работают на Армию**

Капитан!

Из достоверного источника нашей службе стало известно о прибывшем в город на прошедшей неделе катализаторе. Предположительно, объект бежал из Северного Амра или Священного царства от преследований Церкви. Свидетельство источника позволяет предположить, что при пересечении границы объект мог воспользоваться помощью господствующей в городе преступной группы «Эгунгун». Ввиду высокого положения источника в обществе он не может быть рассекречен.

Вам поручается найти катализатора и завербовать его на службу империи. Армия нуждается в кадровых офицерах-магах. Безопасность объекта первостепенна, однако операция должна быть проведена таким образом, чтоб она не бросила тени на Фантаврию. Не следует забывать, что объект — подданный другого государства.

Задание имеет приоритет «Антилопа»: при необходимости вам может быть выделена крупная сумма (вплоть до 500 гульденов золотом), а также силовая поддержка в лице четырех подготовленных бойцов Департамента.

Докладывать по заданию лично мне.

Военный атташе посольства Фантаврии  
Полковник Карел Петерс

P. S. Пользуясь случаем, напоминаю вам, что в связи с приходом члена императорского штатсрата Барта Петера тер Линде все прочие сотрудники Департамента переведены на обеспечение безопасности визита или расследование произошедшего в Сеттельменте убийства. Вы и ваши сотрудники также должны явиться на званый обед в честь господина тер Линде, который будет проводиться в посольстве империи завтра в 18:00, для обеспечения дополнительной поддержки.