

Лавикандия: Небо и долг

Дело Синих плащей

Модуль Константина «Редигера» Михайлова

Оглавление

Место действия и возможности судьи.....	3
Фракции.....	5
Информация.....	10
Общий сюжет.....	11
Сюжетные линии: вводная.....	13
Сюжетные линии: дело Синих плащей.....	14
Путь первый: расследование.....	15
Путь второй: ученый-лее.....	17
Путь третий: ведомство южных земель.....	20
Путь четвертый: военные аналитики.....	21
Путь пятый: жрецы Брума и Пигн.....	21
Штурм Морорского дома.....	23
Сюжетные линии: дело о покушении.....	28
Покушение на протектора.....	33
Расследование покушения.....	35
Сюжетные линии: дело пропавшего туземца.....	40
Боевое взаимодействие: захват Арен.....	42

Арест Бочонка.....	44
Арест жрецов.....	45
Общая хронология событий.....	47
Завершение модуля.....	51
Вспомогательные линии: морорское шествие.....	52
Вспомогательные линии: закрытие Больших арен.....	56
Персонажи.....	58
Власти.....	59
Военная разведка.....	65
Мятежники.....	69
Морорский квартал.....	73

«Дело синих плащей» — третья часть истории «Приключения судьи» и в определенном смысле ее кульминация. Только зарождавшееся в первой части и грянувшее во второй восстание морорцев уже охватило северные провинции Восточного Морора. Уехавшие далеко от центра мятежа герои возвращаются домой, в столицу протектората Тангор. Но вместо отдыха их ждет новое дело, куда более сложное и ответственное.

С точки зрения мастера «Дело синих плащей», вероятно, самый сложный из модулей этой истории. Мы исходим из того, что к третьей части и игроки, и мастер достаточно разобрались в духе империи и стиле нашей игры, чтоб пропала необходимость «держат их на коротком поводке». Игрокам предоставляется почти полная свобода действий: перед ними город с полумиллионным населением, где каждый может

оказаться свидетелем, подозреваемым, преступником или жертвой.

Конечно, перед мастером это ставит непростые задачи. В большей степени, чем в других модулях истории, в «Деле синих плащей» мастеру придется фантазировать, додумывать несказанное нами. Может быть, люди судьи найдут другие способы добыть информацию, а может, даже ввяжутся в какие-то неописанные нами приключения. Ведь в огромном Тангоре ежедневно происходит множество событий.

Место действия и возможности судьи

Тангор, столицу протектората Восточный Морор, невозможно описать в двух словах. По счастью, это и не нужно — на сайте вы найдете полное описание всех районов этого города. Мы рекомендуем мастеру распечатать карту приложенную к описанию и использовать ее в модуле. Это сильно упростит жизнь и ему, и игрокам.

Подробное описание Тангора вы можете найти в [разделе Локации](#).

Здесь же скажем о тех ограничениях и возможностях, которые накладывает большой город.

Во-первых, это размеры. Из конца в конец Тангора нельзя пересечь быстрее, чем за три-четыре часа. Что еще хуже, окраинные кварталы представляют собой настоящие трущобы или, как говорят лавикандцы, хутуны.

Проехать в них на повозке невозможно, да и верхом не всегда получится.

Во-вторых, это огромное число населения. Если в «Деле о Лютиковом луге» судья фактически мог поговорить со всеми важными мастерскими персонажами, то тут у него такой возможности не будет. Героям нужно будет выбрать одну, может быть две стратегии расследования, которые приведут их к разным свидетелям, экспертам и даже жертвам преступлений. Охватить все стратегии в рамках модуля едва ли возможно, даже если в команде судьи больше рекомендованных нами четырех человек. Дополнительную сложность создает то, что ряд выбранных героями стратегий могут быть ошибочны, вводить их в сторону. Мастер, конечно, не должен мешать игрокам ошибаться — в этих ошибках кроется отдельная прелесть модуля. Все-таки главное в нем — не решение детективной задачи, а психология и взаимодействие героев. Ошибка дает не меньше поводов для переживаний, чем удачное решение.

С другой стороны, в этом модуле судья впервые может в полной мере оценить ту поддержку, которую оказывает ему империя. Даже в начале модуля он выступает в качестве начальства для рядовых стражников-вотовцев и младших сотрудников судебной управы. К концу он скорее всего окажется одним из крупнейших чиновников Тангора, да и всего протектората и при необходимости сможет использовать в расследовании больше тысячи

сотрудников разных ведомств. Его спутники поднимутся в ранге следом за ним. Большие полномочия означают, конечно, и большую ответственность.

Имперская чиновная машина, работающая на судью, чрезвычайно эффективна и рано или поздно принесет результаты. Главный ее минус — медлительность, так что в ряде ситуаций судье придется самому решать проблемы, но вся низовая, техническая работа может быть доверена специалистам соответствующего профиля, будь-то обыск дома, пытки подозреваемого, слежка, патрулирование. Свита судьи может решать только сложные, интеллектуальные проблемы, которые представляют наибольший интерес и для игроков.

Фракции

События, происходящие в модуле, настолько глобальны, что на них так или иначе влияют практически все фракции империи и уж точно — все, что действуют в Тангоре. К счастью для нас, судье и его людям скорее всего недоступны ни горние высоты имперской политики (где, например, решались вопросы назначения именно этого протектора и именно этого его помощника), ни глобальные процессы в армии, для которых все проблемы Восточного Морора лишь задний фон для главных событий, происходящих на Южном фронте.

Также мы предоставляем мастеру самому продумать реакцию на действия судьи и встающие перед ним зада-

чи криминальных синдикатов, представителей дома Лока (их в Тангоре четыре), лаврикианского духовенства, тангорского Совета хозяев боли и прочих больших и маленьких сил местной политики. Ниже мы остановимся только на тех фракциях, которые непосредственно участвуют в событиях модуля и оказывают на них прямое влияние.

- Ведомство права и судей (ВПС).

Родное ведомство наших героев в течении всего модуля готово оказать им всемерную поддержку. В то же время мастеру стоит обратить внимание, что ведомство прежде всего лояльно не судье и даже не своему официальному главе (который, в общем, фигура проходная и модуле может появиться только в эпизодической роли), сколько генеральному инспектору судей Фар-хо-Лао. Если игроки не предпринимают усилий, чтоб избежать этого, инспектор причисляет их к числу «своих людей».

Это имеет безусловные плюсы, так как господин Фар — одна из самых влиятельных фигур Тангора, но имеет и минусы, так как все остальные персонажи так же воспринимают их как людей инспектора. Между тем его отношения со многими чиновниками города не слишком хороши. Поссорившись с инспектором, герои смогут приобрести большую поддержку Тайного управления или Ведомства южных земель, но потеряют лояльность своего ведомства и многих сотрудников ВОТа. В течении модуля ВПС может предоставить героям своих людей. В

первую очередь это хорошие специалисты в редких областях — квалифицированные бюрократы, неплохие врачи, гипноты, палачи, и т. п.

- Ведомство охраны традиций (ВОТ).

Взаимодействие героев с рядовыми и офицерами ВОТа неизбежно, так как именно их придется использовать для решения всех простых задач. В принципе рядовые и сержанты, а так же младшие офицеры ВОТ подчиняются героям. Однако если те требуют что-то противоречащее их интересам или просто чрезмерно сложное, они могут заартачиться, вспомнив, что проходят по другому ведомству. Поссориться с начальством ВОТ практически невозможно — они опытные чиновники и многое стерпят. Но вот настроить против себя рядовых и сержантов ничего не стоит: достаточно показать себя самодуром и не ценить их услуги и жизни. Между тем это будет самой большой ошибкой, которую могут совершить игроки. Никто не сможет в течении модуля причинить столько вреда расследованию, сколько рядовые вотовцы, делающие свою работу спустя рукава.

- Заговорщики.

Несколько сотрудников Управления военной разведки во главе с его местным главой, замыслившие сложную интригу в своих и (как они считают) имперских интересах. В течение модуля они приложат максимум усилий, чтоб направить судью по ложному следу, при этом не засветив себя. Проще говоря, чистая дезинформация будет

составлять принципиальную, но незначительную часть их слов. При этом вероятность того, что судья обратится главе местного УВР как к эксперту достаточно велика. Когда судья все же раскроет их заговор, при возможности заговорщики постараются убедить его в правильности своих действий. Мы не исключаем, что некоторые судьи могут согласиться с ними. Заговорщики — не злодеи и, безусловно, патриоты империи. Героям они скорее симпатизируют, но вынуждены выступать против них.

- Протектор.

Новый протектор Восточного Морора сам по себе — сила, сопоставимая с целым ведомством. Дело даже не в том, что в дополнение к месту протектора он получил титул Ока императора, став де факто и де юре третьим по полномочиям человеком в империи после государя и наследника трона. Важнее то, что он царедворец и политик 280 с лишним лет, разбирающийся в аппаратных интригах лучше, чем все прочие персонажи модуля вместе взятые. Истинные цели протектора героям не ясны и не могут быть ясны, так как превосходят их понимание. Люди протектора (его телохранители, отряд гвардии, слуги) безоговорочно преданы ему и не ведут никакой собственной игры хотя бы потому, что не успели обрести в Тангоре связи. По ходу действия модуля перед героями скорее всего станет необходимостью выбора между полным переходом на сторону протектора и довольно

непростым балансированием между ним и генеральным инспектором Фаром. И тот, и другой пути сулят им немалые выгоды, но и немалые проблемы. Однако избежать выбора тем менее возможно, чем умнее поведут себя герои.

- Помощник протектора Ини-ри-Дао.

Единственный человек в свите протектора, имеющий собственное мнение и ведущий собственную политику. Вернее — политику своего патрона, наследника трона принца Плама. Еще недавно Ини был заметным членом придворной группы Сибаритов, но Наследник поставил его помощником протектора в Восточный Морор и теперь Ини старается не подвести своего друга и покровителя. Его действия обусловлены интересами империи, но идут вразрез с желаниями местной элиты (в частности — инспектора Фара), так что героям придется и тут решить кое-какие проблемы. Особенно это важно потому, что Ини-ри-Дао может быть как очень полезен для героев, так и чрезвычайно опасен.

- Мятежники.

Безусловный противник героев в этом модуле — ячейка мятежников-морорцев. Тон в ней задают жрецы Тйу: они налаживают агитацию среди местных туземцев, командуют присланными им людьми командира Тростника и т.п. Базируется их влияние не только на сакральном авторитете, но и на имеющихся в их распоряжении деньгах и безусловной личной преданности превосходного бойца

— Копейщика. Жрецы не любят судью и его свиту при любом раскладе, но если в первом модуле он посодействовал разоблачению Онт Хома, то отношение к нему жрецов приобретает характер личной мести. Основная задача, стоящая перед мятежниками — заронить семена восстания в Тангоре. К сожалению, на момент начала модуля им это уже удалось, но у героев есть возможность минимизировать причиненный жрецами ущерб.

- Культ Брума и Пигн.

Еще один туземный культ, жречество которого вынуждено конкурировать с «Синими плащами». При некотором желании (а так же вежливости и аккуратности) герои могут установить контакт с высшим руководством культа Брума и Пигн. И даже привлечь его на свою сторону. Для этого, правда, им придется немало постараться, но в принципе культ доброжелательно настроен по отношению к империи. С интересами культа отчасти совпадают и интересы ученого-лее доктора А-рин-Дао, познания которого могут оказаться для героев совсем не лишними.

Информация

В отличие от предыдущих модулей истории «Приключения судьи», в этом герои не могут получить предварительно никакой информации. Им придется обходиться тем, что они уже знают из первых двух частей (в случае, если они вели себя умно, информации этой не так уж

мало) и их собственных познаний. Конечно, удача, если среди героев есть грамотный этнограф или историк, но вероятность эта не слишком велика. Скорее всего им придется обратиться к более компетентным специалистам. Направлений для поиска необходимой героям информации пять: это чиновники соответствующих ведомств, военные аналитики, ученые-фели, криминальные деятели и морорские туземцы. Ниже мы расскажем подробнее, как именно и какую информацию можно у них получить, пока же отметим, что этот поиск скорее всего и составит основную часть модуля.

Никаких существенных документов в распоряжении героев не будет, и даже получить книги на нужные темы в библиотеке не удастся — они слишком редки. Навыки эвристики, а равно и общее знание истории, теологии или литературы, которые часто могут выручить в других модулях, здесь прямо героям не помогут. Но могут, конечно, дать дополнительный материал для анализа.

Так как социальное взаимодействие составляет основной интерес этой части, мы рекомендуем мастеру сократить отыгрыш расспросов «заявками» до минимума, пусть игроки полностью играют разговоры, если такая возможность есть.

Общий сюжет

Общую канву событий третьего модуля составляют поиски таинственных Синих плащей, прячущихся где-то в

Тангоре, и попытки разобраться, кто они вообще такие. Помимо этого еще от одной линии героям будет вернуться непросто: по крайней мере часть из них скорее всего станет свидетелями покушения на протектора. И чем толковей они поведут себя в этой ситуации, тем больше вероятность, что протектор доверит им расследование заговора против себя. Предложенная нами третья линия уже не столь гарантирована. Ее суть заключается в розысках бежавшего из дома судьи раба-морорца. Но, очевидно, если игрок-судья решит, что у него дома нет рабов (такое в Тангоре редко, но бывает), эта линия должна быть исключена. При возможности можно заменить пропавшего на раба кого-то из спутников судьи, но если рабов нет и у них, мы советуем мастеру придумать другую третью линию или каким-либо образом сделать более значимой одну из дополнительных сюжетных линий, предложенных нами.

Если в предыдущих частях события можно было разделить на те, которые зависели от героев, и фоновые, происходящие в любом случае, то теперь ситуация меняется. Разумеется, герои не в силах отменить самый факт происшествий некоторых событий (например, приезд протектора), но могут существенно повлиять на их детали и ход. Фон действиям героев теперь задают события общеимперского уровня, происходящие в других регионах, но все же влияющие на действие модуля: восстание в северных провинциях, новая Южная кампания, столичные политические интриги, события,

произошедшие десятилетия назад и определившие нынешние отношения между сильными мира сего.

Мы настоятельно рекомендуем мастеру добавить в этот модуль еще одну или две линии на свое усмотрение. Эти линии могут быть связаны с биографиями героев, задавать их интересы, вовлекать в действие их прошлое. Если это возможно, то кого-то из героев стоит поставить перед существенным выбором, дать ему возможность принять нравственное, а не интеллектуальное решение. Модуль «Дело синих плащей» завершает трилогию «Морорских приключений» и должно стать этапным моментом в биографии героев: весьма вероятно, что если они продолжают действовать после этого, то уже за пределами колоний.

Сюжетные линии: вводная

Вызванный к генеральному инспектору судей протектората Восточный Морор Фар-хо-Лао, судья становится свидетелем окончания интересного разговора. Это своеобразная договоренность, которую генеральный инспектор заключает с главами трех крупнейших синдикатов региона: Синим, Бабочкой, и Желтым облаком. Среди присутствующих иерархов по крайней мере один известен героям, если они играли в модуле «Дело утонувшего фели». Это Вон Арту, один из глав Синего синдиката.

Часть разговора, невольно услышанная судьей,

становится своего рода эпитафией к модулю: инспектор очерчивает события восстания, объясняет серьезность положения. В то же время это демонстрация той сделки с совестью, которая в империи стала обыденностью: генеральный инспектор по сути опускается до уровня криминальных воротил.

Отпустив своих гостей, инспектор радушно принимает судью и дает ему особое задание: разобраться с проблемой Синих плащей. Из предыдущих расследований героя-судьи известно, что это какие-то лидеры морорских повстанцев — может быть, офицеры, может, жрецы, может, еще что-то. Судье же доверятся окончательно решить этот вопрос. Интерес ситуации придает то, что в городе Синих плащей недавно видели. Сложность в том, что дело интересует не только Ведомство права и судей, а инспектор, конечно, не хочет выпустить его из рук.

Дополнительная проблема — приезд нового протектора Восточного Морора, который должен произойти завтра. Он означает серьезные политические перемены в регионе и нешуточно беспокоит Фар-хо-Лао (хотя едва ли может отозваться на его личной карьере). Из своих соображений Фар-хо-Лао не хочет ехать в свите Протектора во время его торжественного въезда в Тангор. Он просит судью заменить себя и представить таким образом Ведомство права и судей на церемонии. Естественно, это не та просьба, от которой можно отказаться. Но это завтра, а сегодня судье предстоит заняться расследованием.

Сюжетные линии: дело Синих плащей

Далее перед судьей открыто множество путей и расследование никак не детерминировано. Это несколько усложняет жизнь мастера, но мы постараемся описать несколько основных линий, которыми скорее всего может последовать судья и его команда, а так же некоторые события, которые могут на них повлиять.

Путь первый: расследование

Самый очевидный путь, которым может пойти расследование, будет предложен генеральными инспектором Фарром. Дело в том, что синий плащ на морорце упоминается в докладной записке одного из сержантов городской стражи. Суть записки такова: во время дежурства сержант пресек драку между морорцами в одной из таверн недалеко от Морорского района. Один из морорцев был задержан. При драке присутствовал, но не участвовал в ней некий туземец в синем плаще. Из этого игроки могут сделать вывод о том, что сержанта не худо бы допросить.

Сержант, не придавший большого значения тому происшествию (тем более произошедшему неделю назад) все же сможет вспомнить форму синего плаща и странный рисунок непонятного символа на нем. Это позволит героям понять, что они идут по верному следу.

От сержанта они могут получить имя спутника Синего плаща, морорца Уру, работавшего на эргастериях Яня (см. карту Тангора). О «плаще» ничего особенного он

сказать не может: «Ну морорец, вроде тихий. Стоял, ничего особенного не делал». В участке, где провел ночь задержанный Уру, ничего принципиально нового о нем не добавят, но скажут, что на следующее утро его забрали под залог другие туземцы, заплатив 1 серебряный фун.

Однако след Уру есть, и кто-то из героев может отправиться в 17-й эргастерий. Там, однако, их ждет разочарование — надзиратель заведения, кафа, скажет им, что Уру он не видел уже пять дней. Товарищи Уру, другие рабы, могут добавить, что он был набожным человеком, принадлежал к культуре Брума и Пигн и высказывался в разговорах против «этих новых жрецов». О самих жрецах, впрочем, рабы ничего не знают, кроме того, что они недавно появились в городе и ведут активную проповедь.

Тут у игроков есть как минимум четыре возможности.

Первая — оставить все как есть, и заняться другими делами. В таком случае эта линия привела их в тупик.

Второй — тряхнуть полномочиями, которые предоставляет судье инспектор Фар, и приказать ВОТовцам извещать обо всех более-менее похожих трупах, обнаруживаемых в городе. В этом случае информация поступит уже к 24 часам вечера.

Третий — самостоятельно заняться обходом моргов. Это займет не меньше 8 часов (которые, правда, могут быть поделены между разными людьми или сокращены

выкидыванием броска удачи, превышающего 12), так как придется осмотреть все вотовские морги города: труп найдется в одном из окраинных.

Четвертый — обратиться к магу ночного или закатного круга или воспользоваться его услугами, если он есть в команде. Маг ночного круга ничего не найдет (так как Уру мертв). Некромант может вызвать дух — его даже увидят присутствующие. Но без знания имени, которое покойник считал настоящим, дух не заговорит. Между тем Уру — имя для внешнего употребления, а настоящее имя известно только местным морорским жрецам. Понять это можно при помощи специалиста или выбросив какой-то из подходящих навыков (Морорский язык 30, История 20, География 15). В таком случае игрокам придется искать выходы на культ Брума и Пигн, о чем мы еще скажем ниже.

Можно поговорить еще и с тавернщиком, в заведении которого происходила драка. При финансовом стимуле или как следует припугнутый, он «вспомнит» ту историю. В отличие от вотовца, тавернщик вспомнит, что Синий плащ в тот вечер много говорил что-то «о каких-то туземных божках» и — кстати — расплатился, причем имел в кошельке приличную даже для лавикандца сумму в пару десятков фанов серебром. До той истории морорцы появлялись пару раз и проводили такие же беседы, а вот после нее тавернщик их не видел.

Путь второй: ученый-лее

Один из самых очевидных путей расследования — обращение к специалистам. Людей, действительно хорошо разбирающихся в традициях и верованиях Северного Морора, очень мало. И лучший из них — доктор А-рин-Дао, живущий в Морорском районе. Именно его посоветуют героям все остальные фели, в том числе и сотрудники Лаборатории языкознания.

Доктор действительно может быть очень полезен героям, но для этого с ним надо договориться. Сделать это не так сложно, если вести себя вежливо и уважительно, а еще лучше — проявить заинтересованность в его исследованиях и вообще морорской культуре. Есть и несколько вещей, которые делать не стоит: не нужно вести себя официально, чего-то требовать, приказывать, размахивать пайцзами. Это вызовет у доктора раздражение, и он сочтет гостей идиотами. Так же не стоит дурно высказываться о морорцах. А-рин-Дао полжизни посвятил изучению туземцев и нежно их любит. Особенно неприятно поразят его агрессивные действия героев.

Чего делать точно нельзя — это угрожать доктору или пытаться его запугать. Сам он ничего героям делать не будет, но живыми из квартала они уже не выйдут: туземцы уважают и любят доктора и не спустят обиды, нанесенной ему. Мы настаиваем даже на том, что в этом случае герои и вправду должны погибнуть: чудесное спасение тут, как нам кажется, будет неуместно.

Но если миновать все эти рифы, то доктор сможет рассказать много полезного. Во-первых, он прекрасно разбирается в морорских религиях и сможет рассказать героям о культе Тйу — в том виде, в каком он существовал раньше (при этом можно ориентироваться на рассказ о культе в Книге империи или на главу о мванами на нашем сайте). Во-вторых, он — и только он! — может устроить встречу героев с верховным жрецом культа Брума и Пигн (об этом — ниже). В третьих, доктор может сказать, что где-то в квартале есть дом, в котором проводились собрания мятежников, но, кажется, сейчас жрецов Тйу в квартале нет. В-четвертых, он озадачит героев проблемой морорского шествия (см. вспомогательные линии). Наконец, он может сказать, что жрецов Тйу в городе было трое, а их окружение составляли пара десятков местных.

При этом доктор приложит максимум усилий, чтоб создать у героев положительное впечатление о морорцах. И не потому, что он манипулирует героями, а потому, что искренне так считает, он не видит в туземцах угрозы. Для него они угрозы и правда не представляют.

Доктор высказывает позиции гуманизма, фактически он считает морорцев людьми, хотя и не произносит этого слова.

Доктор может попробовать узнать (и узнает), где находится дом сбор поклонников Тйу. На этот же дом могут указать жрецы Брума и Пигн, если герои попросят докто-

ра устроить им встречу; или его можно найти через третью линию — дело пропавшего раба. Так или иначе, обнаружив дом, герои смогут взять его штурмом. Но если к этому моменту они еще не заключат каких-то договоренностей с культом Брума и Пигн, то этим действием они решительно испортят себе отношения и с культом, и с доктором А-рин-Дао. Для первых такой штурм — покушение на «их» территорию, для второго — ничем не спровоцированная агрессия.

О том, что можно узнать в результате штурма, см. ниже.

Путь третий: ведомство южных земель

В ведомстве работают люди, которым по долгу службы положено знать, что к чему у морорцев. При этом немаловажно создать у игроков ощущение, соответствующее стереотипам Восточного Морора. А там ведомство южных земель не любят. Для инспектора Фара их методы слишком грубы, для армии они — помеха, так как имеют собственные войска, для ВОТа — проблема, так как эти их войска состоят из первостатейных головорезов.

Тем не менее ВЮЗ гораздо более адекватно, чем принято считать. Его сотрудники не захотят пойти на сотрудничество с героями изначально, так как героям просто нечего им предложить. Так что в первый день ВЮЗ отдается официальной справкой.

Однако после того, как (и если) герои станут при-

ближены к протектору, отношение ВЮЗ изменится, и им щедро предоставят информацию. В обмен руководство ВЮЗ попросит героев помочь так или иначе разрешить проблему с морорским шествием (см. вспомогательную линию).

ВЮЗ может предоставить героям справку о культе Брума и Пигн (к которому относятся с опаской, но неплохо), докторе А-рин-Дао (его они терпеть не могут и завидуют его связям). Могут дать людей для штурма дома в Морорской квартале. Больше ничем они, в общем, помочь не могут.

Путь четвертый: военные аналитики

Неприятный момент: очень многие герои могут избрать этот путь, потому что он лежит на поверхности. Очевидно, что хороших специалистов по Морору стоит искать в штабе местной армии, а конкретней — в местном Управлении военной разведки.

Неприятность же в том, что, как мы еще увидим, глава этого управления по совместительству является и главой заговора против протектора (см. Дело о покушении). Из-за этого он совершенно не заинтересован в том, чтоб расследование героев шло удачно. Тщательно перемежая истинную информацию с ложной, он будет добиваться, чтоб герои не нашли жрецов — но так, разумеется, чтоб его дезинформация выглядела, как нормальная ошибка спецслужб.

Путь пятый: жрецы Брума и Пигн

Вероятно, самые полезные из всех возможных собеседников героев — жрецы западно-морорского культа Брума и Пигн, давно обосновавшиеся в Тангоре и сумевшие широко распространить свои религиозные взгляды. С точки зрения большинства лавикандцев никакой разницы между культом Брума и Пигн и культом Тйу нет. Но если герои окажутся внимательными людьми, то они поймут, что разница — огромная, и что жрецы Брума и Пигн сильно недолюбливают жрецов Тйу. (Подробнее об обоих культах можно прочитать в Книге империи).

Если А-рин-Дао устроит героям встречу с верховным жрецом Брума и Пигн, тот может выдать много полезной информации. Прежде всего — назвать точное место дома, где собираются поклонники Тйу и даже выделить своих людей, которые помогут штурмовать дом. (Это немаловажно, так как, во-первых, в этом случае никто не успеет разбежаться, как произойдет в случае штурма дома ВОТом, и, во-вторых, морорцы и А-рин-Дао не будут недовольны судьей). Так же жрец может рассказать, что вместе со жрецами в городе находятся офицеры Тростника и какой-то превосходный боец, который защищает жрецов. Ну и, естественно, выдать чрезвычайно много информации о морорских делах. В качестве ответной благодарности жрец будет просить судью помочь с организацией намечающегося шествия (см. линию шествия

ниже) и замолвить перед сильными мира сего словечко за культ Брума и Пигн, который лоялен империи и очень хочет легализоваться.

Помимо прочего жрец может — при клятвенных обещаниях героев помочь его делу — сообщить тайное имя Уру («Ченда»), которое позволит героям вызвать его дух при помощи мага Закатного круга.

Часть необходимой информации герои так же могут получить через свои связи в криминале, городских знакомых или рабов-морорцев, если такие доверенные рабы были заявлены до начала модуля. Эти — и многие другие возможные — пути мы подробно описывать не будем, так как они сильно зависят от связей и особенностей конкретных героев.

Штурм Морорского дома

Так или иначе, рано или поздно, но герои выйдут на «Морорский дом» — дом в туземном квартале, в котором собираются члены культа Тйу. Проникнуть в этот дом иначе как силой для героев будет практически невозможно, так что его неизбежно придется брать штурмом. Для этого героям скорее всего придется заручиться чьей-то поддержкой: в доме постоянно находится несколько десятков морорцев, и даже если все в судейской свите — великолепные бойцы (что маловероятно и не слишком реалистично), то едва ли они справятся с этой задачей собственными силами.

Для штурма дома можно привлечь и ВОТ (что наиболее разумно), и солдат из Ведомства южных земель, и бойцов какого-то синдиката, если герои смогут заключить с ними договор. Если по каким-то причинам герои не выйдут на Морорский дом в первый день расследования, то на второй день они смогут получить в свое распоряжение гвардейцев (если, разумеется, активно поведут себя во время покушения — об этом см. ниже в соответствующей сюжетной линии). Едва ли получится заполучить в свое распоряжение только регулярное армейское подразделение. Все эти решения равно эффективны: дом будет взят и разница может заключаться только в том, сколько из морорцев выживет (при штурме ВОТом — достаточно много, при штурме гвардейцами или ВЮЗ — мало), и достанется ли героям записка жрецов, около тысячи фанов золотом, спрятанные под полом (ВОТовцы эту записку быстро прикарманят, остальные — не найдут). Но такой штурм, как уже было сказано раньше, вызовет большое недовольство всех городских морорцев, если только герои заранее не договорятся с культом Грума и Пинг. Если же они с ним договорятся, то жрец может даже дать им несколько своих бойцов, которые не помешают при штурме и позволят сделать его действительно внезапным.

По усмотрению мастера сами герои могут при этом пережить схватки той или иной проблематичности, но ничего действительно серьезного: в Морорском доме ко времени штурма нет действительно опасных противни-

ков, так что угрозу они могут представлять разве что количеством.

По результатам штурма герои получают самый ценный трофей: множество членов культа Тйу, которых можно принудить отвечать на вопросы. Это займет некоторое время и может быть проделано двумя способами. Во-первых, руководствуясь традициями имперского правосудия, герои могут просто отправить всех этих туземцев в пыточную. Там, усилиями героев (если среди них есть мастера Акупунктуры) или заплечных дел мастеров из Ведомства права и судей, их расколют. Второй вариант — выделить из захваченных в плен тех, кого можно расколоть психологически, и сыграть этот допрос. Подвариант этого второго способа: можно допросить кого-то из морорцев под гипнозом. Нам вариант с допросом и гипнозом представляется более интересным (ко всему прочему он позволяет поиграть с классическими образами в духе «Верескового меда» Стивенсона), но герои будут судить по обстоятельствам.

В результате допроса морорцы расскажут:

1. В городе находится трое жрецов Тйу. Их сопровождают три же офицера из армии Тростника, с которыми у них не слишком хорошие отношения, двое учеников и великий боец по прозвищу Копейщик, лично преданный жрецам и непобедимый в бою. Этот Копейщик даже убил одного из ВОТовцев около десяти дней тому назад. (Так и есть, эту информацию подтвердит ВОТ

— один из их людей был убит, но виновники не были найдены; раскрытие этого дела может повысить доверие ВОТа к судье, что сыграет свою роль в будущем; эту информацию стоит выдавать в случае, если герои решат сами поиграть психологический допрос).

2. Жрецы замыслили хитроумно убить Великого Вождя Лавикандцев (под ним понимается приезжающий в Тангор протектор — см. ниже в линии «Дело о покушении»).

3. Жрецы собираются спровоцировать волнения среди городских морорцев, в том числе воспользовавшись намечающимся шествием.

4. Многие в районе слышали их проповедь и многим она понравилась. Но были и те, кому она совсем не понравилась — например, Уру. Он даже грозился рассказать обо всем властям, за что был убит одним из офицеров Тростника.

Кроме того в Морорском доме можно найти тысячу фанов золотом (если ВОТовцы его не присвоили), аутентичный синий плащ, статуэтку Тйу, которой поклоняются верующие, немного оружия и пару лавикандских газет, которые, по словам морорцев, читал один из офицеров Тростника. Внимательные герои могут обратить внимание на то, что в одной из этих газет вырван кусок страницы — при сличении с другой такой же газетой станет ясно, что на вырванном куске была расположена статья с подробным описанием маршрута протектора и посвя-

ценных этому городских торжеств.

Однако есть один вопрос, ответа на который герои так и не найдут: где все-таки находятся жрецы? Морорцы скажут, что уже пару дней жрецы в доме не появлялись, уехав куда-то с Копейщиком и взяв с собой все свои вещи. Пропали и офицеры Тростника, и ученики.

Скорее всего, после этого герои на время переключатся на расследование возможного покушения на протектора. Это будет на самом деле и самым простым способом получения дальнейшей информации по делу синих плащей — местонахождение жрецов и Копейщика, спрятавшихся на Аренах, могут выдать офицеры Тростника, которых можно будет поймать во время покушения (см. ниже).

Но если по каким-то причинам герои не смогут (или не догадаются) взять офицеров Тростника живыми, то их ждет серьезная проблема. Никаких других способов так же быстро найти информацию о местонахождении жрецов будет непросто. Тем не менее такая возможность остается. Во-первых, герои могут сами догадаться, где прячется «великий боец Копейщик». Во-вторых, его прозвище — уже что-то, зацепка, и герои могут ухватиться за нее. Сведения же о том, что на аренах недавно появился новый боец-морорец именно с таким прозвищем, им выдадут и жрецы Брума и Пигн (после некоторых поисков), и ВОТовцы (тоже поисков). Может ее выдать и кто-то дру-

гой (например, синдикатовцы) — на усмотрение мастера. Для этого, в общем, нужно только, чтоб этот кто-то оказался большим любителем и завсегдатаем боев на Аренах, а в Тангоре таких людей хватает. Теоретически им может оказаться даже кто-то из героев, так что если они в городе уже достаточно давно, то информацию о Копейщике получить будет просто.

Но получить информацию и добраться до Копейщик — совершенно разные задачи.

Сюжетные линии: дело о покушении

Вторая линия модуля, непосредственно связанная с первой, представляет собой смесь шпионского детектива, аппаратной интриги и, как и все прочие, приключенческого детектива. Обстоятельства ее таковы.

Управление Военной разведки при Восточно-морорском штабе войск — организация, имеющая свой взгляд на существующие проблемы. Будучи более информированными о ходе начинающегося восстания, офицеры разведки решаются на активные действия.

При этом важно понимать, что эти действия — не более чем самодеятельность местного руководства. Центр ничего не знает об их инициативах, и более того — задействовать весь аппарат разведки для достижения своих целей глава заговора, полковник Дзигей, тоже не может. Фактически ему помогает лишь три человека, но, конечно, в их распоряжении все местные архивы и все

возможные полномочия. (Впрочем, если бы штаб в столице узнал об инициативах полковника, они у многих нашли бы понимание)

Главная цель, стоящая перед ними — ускорить развитие событий, спровоцировать войну с туземцами сейчас, пока восстание только начинается. Они полагают (нельзя сказать, что совершенно без оснований), что когда восстание разрастется, справиться с ним будет куда сложнее. При этом перед собой они видят три преграды. Это

- протектор (в силу своих привычек и политической осмотрительности, он не склонен к скоропалительным действиям, и не отдаст приказ о подавлении восстания раньше, чем досконально разберется в ситуации; это потребует у него нескольких месяцев);

- Тайное управление (во-первых, управление не хочет выпускать ситуацию из-под своего контроля и считает, что она еще решаема в рамках небольших тактических операций — что тоже не так уж неверно; во-вторых, управление в принципе более склонно вникать в проблемы туземцев);

- общая неторопливость имперских служб (говоря грубо, они не начнут шевелиться, пока им не насыплют перца на хвост — быстрые действия вообще не в духе империи, а сейчас, по мнению разведки, они необходимы)

Не исключено, что можно было найти и другие спосо-

бы решения этих проблем, но заговорщиками было выбрано то, которое сочли наиболее простым. Им оказалось покушение на нового протектора. Нельзя сказать, что это идеальный план; он в общем и был сочтен полковником Дзигеем неидеальным, но авантюрный дух и желание решить дело скорее возобладали.

Удачное или неудачное, покушение однозначно означает отставку высших чинов ТУ протектората, а значит у управления земля будет выбита из под ног. Протектор (выживший или новый, скорее всего из военных) вынужден будет не только ускорить свои действия, но и стимулировать службы.

Поскольку стопроцентная удача покушения не была задачей (и, в общем, даже рассматривалась как негативный побочный эффект), выбрано было не самое удобное, но зато самое людное место. После публичного покушения протектор точно вынужден будет вынужден отправить руководителей ТУ в отставку, а если даже нет — они сами уйдут в нее от позора (в империи позор — хуже страха).

Полной информацией о маршруте следования кортежа протектора обладает всего семь человек: трое в руководстве Тайного управления, глава регионального ВОТа, его заместитель, глава городского Ведомства дворцов и его заместитель. Как-либо достать информацию у этих людей невозможно, получить силой — тем бо-

лее. Но отдельные участки маршрута известны достаточно большому количеству людей: офицерам ВОТ, рядовым ТУ, и — главное — нескольким десяткам чиновников Ведомства дворцов невысоких рангов, которые обеспечивают ритуальную встречу. В последние дни перед прибытием информация о маршруте будет и просто опубликована в газете, но подготовить покушение, естественно, нужно заранее.

Разведка находит компромат на одного из таких чиновников Ведомства дворцов: некогда он изнасиловал девушку. Получив у него путем шантажа информацию, они подготавливают место покушения, с тем чтобы во время сумятицы после смерти (или ранения) протектора арестовать чиновника на месте и вздернуть его в тот же день. Арест за изнасилование не входит в компетенцию разведки, но они заодно подделывают документы, свидетельствующие о его дезертирстве (благо он действительно служил).

Двое заговорщиков, выдающих себя за инженеров по канализационным делам, «инспектируют» дом в подходящем месте и готовят на чердаке наведенный осадный арбалет на три заряда. Это — первый след для героев. В процессе «инспекции» один из заговорщиков обходит все квартиры и опрашивает, все ли в порядке с канализацией, демонстрируя при этом соответствующую пайзцу. К несчастью для них, среди жителей дома оказывается парализованный старик-брэ, в прошлом боевой офи-

цер. Он обращает внимание на военную выpravку «водопроводчиков» и расскажет об этом, если герои будут опрашивать жителей дома.

Через бывшего солдата разведки, а ныне охотника за головами и бойца арен по прозвищу Бочонок, полковник Дзигей передает информацию о подготовленной засаде морорским мятежникам.

Вероятно, будь в Тангоре кто-то из командиров-повстанцев, способных рассчитать стратегические последствия покушения, морорцы не клюнули бы на эту удочку. Однако общее руководство местной «ячейкой» мятежников осуществляют жрецы Тйу. Они в состоянии оценить моральный эффект удачного покушения на протектора, но не задумываются о последствиях иного рода. Исполнение доверяется приехавшим людям командира Тростника — они служили в имперской армии и представляют, как работает осадный арбалет, но не знают толком, откуда у жрецов информация. Кроме того эти «офицеры Тростника» в действительности не офицеры — это просто бывшие рядовые двойной сотни Тростника, спешно переведенные в офицерские должности из-за резкого роста армии повстанцев.

Как нам кажется, у героев нет никаких шансов заранее узнать, где именно будет засада. Но вот о самом факте покушения они узнать могут — если в первый же день или утром второго возьмут штурмом Морорский дом: старшие из оставшихся там поклонников Тйу знают о

готовящемся «убийстве великого вождя». В таком случае герои получают возможность предупредить протектора о покушении и как-то продумать его защиту. Единственное, что сделать нельзя, это поменять маршрут движения кортежа: он уже подготовлен, городские жители о нем предупреждены. В случае, если герои не сумели ничего узнать, протектор по настоянию главы своей охраны пересаживается в другой паланкин, а его место занимает его доверенный слуга, старый хунд. Он не слишком похож на протектора, но мало кто в Тангоре знает новое начальство в лицо.

Ход покушения мы опишем более подробно.

Покушение на протектора

Протектор въезжает в Тангор в полдень (18 часов) второго дня расследования и около 19:20 должен проехать мимо дома с арбалетом. Это дом №5 на улице Белого храма в Низком районе (см. карту). Улица не слишком широкая, кроме того с обеих сторон толпятся люди, которые пришли посмотреть на въезд протектора и поймать пару рисинок, разбрасываемых вокруг кортежа. Считается, что они приносят счастье. Толпу сдерживают стражники. Из-за всего этого кортеж на этом участке вынужден немного растянуться, паланкины едут не рядом, а один за другим.

Место судьи, который, как мы помним, в кортеже вместо инспектора Фара, совсем рядом с паланкином протектора (вне зависимости от того, есть ли в нем настоя-

щий протектор). Помимо него рядом с паланкином четверо гвардейцев, и чиновники из ведомства дворцов и ведомства недр.

Дом №5 — четырехэтажный с чердаком. На чердаке и стоит осадный арбалет. Он очень тяжелый даже для человека, а тем более для морорца — поднять его и стрелять с рук не получится. Арбалет установлен специальной подставке типа турели, которую к тому же доработали (опустив до удобного туземцу уровня и немного заклинив), что позволяет морорцам немного, но не принципиально скорректировать направление стрельбы. Стреляют они по человеку, сидящему в паланкине с протекторским штандартом. Выстрелов у них три, но здоровенные болты осадного арбалета, даже попав не в жизненно-важный орган, причинят немало проблем. Первый, неожиданный для всех выстрел пробивает борт паланкина (если героями не предприняты какие-то действия, чтоб не допустить этого) и ранит сидящего в нем в бедро. Рана сильная и опасная для жизни. После этого гвардейцы группируются вокруг паланкина и готовятся принять выстрелы на себя, одному из них это будет стоить жизни.

У судьы и его спутников, если они рядом, открываются три возможности. Первая — просто ничего не предпринимать. Вторая — помочь гвардейцам закрыть «протектора». Третья — побежать на чердак, откуда стреляют.

Побегут навверх помимо героев еще три человека: некий офицер Тайного управления, стоявший в толпе, помощник протектора Ини-ри-Дао и хууд-заговорщик Гао из военной разведки. Если герои не бегут с ними, эти трое убивают всех морорцев. Если герои все же бегут и догадываются прокричать что-то вроде «брать живыми», то есть шанс взять одного или двух из трех туземцев. На самом деле для дела это не так уж важно — это морорцы, а не лавикандцы, и в крайнем случае маг закатного круга потом поднимет и допросит их души — для этого только понадобится узнать их имена, что можно сделать у обитателей Морорского Дома, если (или когда) герои его захватят. Но живые морорцы могут сказать больше.

Сам по себе бой не из самых сложных — все туземцы владеют копьем (6) и ножами (5), так что у героев, тем более при помощи блестяще фехтующих Ини и Гао и ТУ-шнике с его маленьким арбалетом, едва ли возникнут тут большие проблемы.

Кортеж между тем убыстряет ход и уже спустя час добирается до дворца. Там протектор демонстрирует пайцзу Ока Императора, что становится неожиданностью для всех, и публично отправляет в отставку главу восточно-морорского Тайного управления. С этого момента и до конца модуля ТУ совершенно выключено из событий и все, чем оно может помочь героям — справками и ответами на вопросы.

Расследование покушения

Если герои хоть как-то положительно проявили себя до или в момент покушения, протектор вызывает судью к себе и наделяет его а) временным VI средним рангом, б) полномочиями чиновника по особым расследованиям при протекторе и в) приказом о расследовании обстоятельств и виновников покушения. По сути дела, судья становится самым крупным чиновником по расследованиям в городе после глав ВОТа и Ведомства судей, и инспектора Фар-хо-Лао. Все стражники города обязаны подчиняться ему, да и чиновники других ведомств вынуждены считаться с его указаниями.

Рассмотрим пути, которыми игроки могут раскрыть это дело.

Для того чтоб установить вину военной разведки, понадобится пройти весь путь в обратном порядке. В случае удачи, в распоряжении героев имеются покушавшиеся туземцы или их тела. Путем их допроса (возможно, посмертного) можно узнать, что информацию о покушении им передал некий брэ по прозвищу Бочонок, гладиатор на аренах. Важно, что героям для этого понадобится дать приказ пытаться туземцев, так как в противном случае отвечать они откажутся и вообще будут вести себя очень достойно. пытки их тоже сломают не сразу. Помимо информации о Бочонке, от них можно узнать и то, что Синие плащи сейчас, возможно, так же прячутся на аренах вместе с Копейщиком. Процесс добы-

вания Копейщика и Бочонка с Арен будет описан ниже.

Дополнительной помощью в расследовании могут стать, во-первых, тщательный анализ вопроса «кому выгодно покушение на протектора?» (ответ «военной разведке» не так уж и парадоксален, герои вполне могут до него додуматься сами). Во-вторых, показания упомянутого выше парализованного старика-брэ. В-третьих, странная пропажа чиновника ведомства дворцов Луня. В действительности, как мы помним, его арестовывает военная разведка, чтоб замести следы. Представитель ведомства недр, ехавший рядом с судьей в картеже, заметил арест, но не придавал ему большого значения (что тут удивительного — задерживают чиновника, на чьем участке произошло покушение на протектора). Тем не менее он вспомнит, что арестовывал чиновника высокий черный худд с красным камнем на мече. Это Гао, его видели и люди судьи, если кинулись на чердак дома. Гегра из ведомства недр не разбирается в военной форме, а вот герои вполне могли понять, что Гао — из военной разведки.

Наконец, герои могут задаться резонным вопросом о том, откуда морорцы взяли осадный арбалет — это не то оружие, которое можно купить в лавке. Кроме того, тщательный осмотр арбалета позволит определить, что а) с арбалета срезан серийный номер, который обязательно ставится на мануфактурах, и б) он доработан каким-то мастером. Среди морорцев таких мастеров скорее

всего быть не может. Простейшая логика подскажет, что источников для оружия может быть три: городские военные части, склады при штабе и хранилища синдиката Бабочка. Можно еще, конечно, предположить, что повстанцы добыли арбалет где-то за пределами города и привезли его, но никто из Морорского дома не подтвердит этого предположения.

Как ни странно, проще всего разработать версию синдиката. Со второго модуля судья знаком с Хорэо Чибом, одним из видных иерархов «Бабочки» в Восточном Мороре. Узнав о покушении, Чиб озадачивается той же мыслью и начинает проверять — не продал ли кто-то из его помощников арбалет морорцам, не поставив об этом в известность самого Чибя. Точный ответ «нет» он узнает спустя пять часов после покушения. Если встретиться с ним до того, он лишь поклянется, что ничего не знает, а если узнает, то «пришлет господину судье виновного — хоть живого, хоть по частям, как судье больше нравится». Более того, та же мысль придет в голову и инспектору Фару, который только вчера договаривался с синдикатами, что они не будут поставлять морорцам оружие. Фар вызовет Чибя к себе и устроит ему колоссальный разнос, пообещав проделать с «Бабочкой» то же, что некогда проделали с «Колесом», синдикатом, разгромленным и вырезанным несколько десятилетий назад как раз за помощь морорским повстанцам. Герои могут стать свидетелями этого разноса и увидеть, как неизменно ласковый и вежливый инспектор Фар орет, а бесстраш-

ный Чиб обливается холодным потом. Так или иначе, вечером того же дня Чиб будет уверен, что его синдикат, да и синдикаты вообще не причастны к покушению и с удовольствием сообщит это судье прямо или через инспектора.

Куда сложнее ситуация с армией. Несмотря на то, что судья получил огромные полномочия, на армию они не распространяются. Солдаты не будут выполнять приказов героев.

Тем не менее проверить войсковые арбалеты несложно — нужно пойти и попросить у командующего войсками Тангора генерала Диггу разобраться в ситуации. Генерал — добрая душа и прикажет своим людям показать героям арбалеты. Все они окажутся на месте.

Однако на складе при штабе интендант не будет так добр. Он сухо заявит, что все арбалеты на месте, но показывать их откажется «без особого распоряжения протектора». Особое распоряжение можно будет получить только на встрече на следующий день (о встрече до того не может идти и речи), да и то протектор не особо захочет его давать, если судья не пообещает ему, что «арбалета там точно нет — мы просто их уличим». Арбалета там действительно нет, и интендант это уже обнаружил. Однако он рассчитывает, что за сутки что-нибудь наладится. Такая возможность есть: если герои не проконтролируют этот момент, заговорщики заберут арбалет с места преступления и вернут его на склад, откуда

за два дня до того его позаимствовали.

К сожалению, даже если герои смогут уличить интенданта во лжи, это станет только косвенным доказательством вины полковника Дзигея. Если же герои хотят получить прямые доказательства, для этого есть только один путь — так или иначе добыть информацию Бочонка.

Самой серьезной проблемой может стать, таким образом, отсутствие самих сведений о Бочонке. Это может произойти в том случае, если герои не побегут во время покушения брать стрелков, а потом уедут — тогда заговорщики из Военной разведки успеют увезти и арбалет, и тела убитых морорцев, с тем, чтобы их быстро сбросить в реку. Это будет косвенно доказывать вину военной разведки, но, конечно, они это сделают, если такая возможность появится. Но даже в этом случае герои смогут найти в городе мага Закатного круга и призвать дух одного из офицеров Тростника, чтоб расспросить его. Тело для этого не требуется, нужно лишь имя и описание внешности или место его смерти. Все это в распоряжении героев будет. Впрочем, такое развитие событий в принципе не очень вероятно, если герои поведут себя сколько-то разумно.

Сюжетные линии: дело пропавшего туземца

Эта линия будет особенно удачной, если в команде судьи есть управляющий, занимающийся бытовыми делами дома. В таком случае модуль для него может быть начат с разговора с одним из старших рабов в доме. Описав происшествия, которые случились за время отсутствия судьи (на усмотрение мастера) старик-туземец попросит управляющего о помощи. Один из молодых рабов, сын старика, вчера сбежал. И отец умоляет управляющего не подавать в розыск, а попросить судью самого найти юношу. Дело в том, что старик боится, что его сын не просто сбежал, а связался с дурной компанией.

В последнее время этот юноша по имени Гнеп ходил на собрания в Морорский квартал. По возвращении домой он рассказывал отцу «всякую чепуху про то, что империя угнетает наш народ». Тут многое зависит от судьи и управляющего. Если они люди не жестокие и справедливые, то старик хорошо относится и к ним, и к империи в целом. Его сын Гнеп — молодой человек и потому еще горяч. Он действительно мог связаться с мятежниками, но не со зла, а по глупости.

Старик готов как угодно помочь судье, если тот вытщит его сына и не накажет его слишком сурово. К сожалению, он не может сказать, в какой именно дом

ходил его сын (хотя это, конечно, тот самый Морорский дом, о котором уже было много сказано выше).

Однако дом можно найти и другим способом — при помощи нюхача: добыв одну из вещей Гнепа, он приведет героев к окрестностям Морорского дома (но не к нему непосредственно — вокруг дома много готовят морорскую еду, специи в которой отбивают у нюхача желание идти дальше).

Также можно обратиться к магу ночного круга и при помощи тайного имени Гнепа (его охотно сообщит старик-отец) обнаружить его в пригородах города. Однако поймать его не получится — юноша не просто так сидит в пригородах, а ищет там целебные травы для Копейщика и жрецов, и все время перебирается с места на место.

Найти его получится уже в самом конце модуля, когда герои на аренах будут брать жрецов Тйу. Гнеп — среди их слуг-туземцев, приписан к команде Копейщика. У героев, однако, есть шанс опоздать и прийти за жрецами позже Бочонка. В таком случае они найдут только труп Гнепа, так как юноша попыбует заслонить собой одного из жрецов.

Линия с поисками Гнепа — небольшая вставная линия, вынесенная в число сюжетных только потому, что она прямо переплетается с основной историей о Синих плащах. Однако она может быть полезна в смысле эмоциональной нагрузки: герои и игроки смогут благодаря ей увидеть поклонников Тйу в качестве обыч-

ных людей с житейскими проблемами, а не в виде бездушных функций-повстанцев.

Боевое взаимодействие: захват Арен

В конце модуля, когда и в линии Синих плащей, и в линии покушения будут преодолены все препятствия, перед игроками станет вопрос, как бы добыть Бочонка, и примыкающий к нему вопрос о том, как добыть Копейщика и жрецов.

Увы, просто пойти и арестовать их не получится: Арены принадлежат синдикату Желтое облако, а он не настолько лоялен властям, чтоб пойти им на встречу в таком вопросе. Местная охрана совершенно не захочет отдавать кого бы то ни было судье — будь-то знаменитые гладиаторы Бочонок и Копейщик или даже помощники и команда гладиаторов (в таком качестве прописаны на аренах Синие плащи и еще несколько мятежных туземцев).

Можно, конечно, нажать на эту охрану через инспектора Фар-хо-Лао, имеющего некоторые договоренности с Желтым облаком, но это долгий путь — на согласование всех деталей и торговлю у инспектора уйдет никак не меньше суток. Прибегнуть к помощи Протектора тут тем более не получится, так как с ним сложно будет встретиться, да и он не даст благословения на договоренности с синдикатом. Наконец, наименее продуктивен путь угроз: Желтое облако не боится ни судью, ни даже инспектора,

а запретить его невозможно: как и всякий синдикат, Желтое облако давным-давно находится под запретом и прекрасно себя под ним чувствует.

Но утром следующего дня помощник протектора Ини-ри-Дао возьмет части ВОТа и пойдет закрывать Большие арены (подробней о мотивациях его действий см. ниже). В суматохе и суете захватить Бочонка и Синих плащей будет куда проще, а если герои еще и договорятся с Ини, задача упростится на порядок.

Арест Бочонка

Начнем с Бочонка, так как он и более простая задача и, вероятно, встретится героям первым (если, конечно, они не разделятся — тогда встречи с ним и морорцами могут произойти примерно одновременно).

Бочонка надо брать непременно живым — санкции на некромантический допрос лавикандца не даст никто, даже протектор, так как это одно из 12 зол. Между тем взять Бочонка живым задача нетривиальная — он блестящий фехтовальщик (Школа буйвола 10) и не склонен жалеть противника. Для героев бой с ним — вполне реальная возможность погибнуть. Если же среди героев найдется хороший фехтовальщик, играющий его человек должен сообразить дать мастеру заявку «беру живым». Если среди героев хороших бойцов нет, им очень пригодятся хорошие отношения с Ини-ри-Дао, превосходным фехтовальщиком (Катана 9)

Дополнительная сложность в том, что захватить Бочонка нужно до того, как он по приказу полковника Дзигея убьет прячущихся на аренах Синих плащей и сбросит их тела диким зверям. Если не успеть — некромантический допрос жрецов будет невозможным: их имена никому кроме них самих неизвестны, а тел не останется. Убив их, Бочонок прорвется из арен, убив по пути несколько стражников.

По счастью, Бочонок готов договориться миром. Если догнать его еще на аренах, за свою помощь он потребует а) полного помилования за все совершенные заказные убийства, б) включения себя на время в свиту судьи и в) гарантий безопасности от военной разведки. В случае, если его застигнут уже на его укромной базе в Новом порту, куда он сбежит с арен, к требованиям прибавятся г) помилование за убийство стражников и д) три тысячи золотых фанов. Деньгами он в крайнем случае готов поступиться. Если герои не захотят ему всего этого дать — что ж, он с удовольствием попытается их убить. Если дадут, то он выдаст им подробную информацию о заговоре полковника Дзигея (не просто факт, а доказательства, детали, точные сроки — то, что нужно для суда) и может помочь во всех последующих боях.

Если Бочонка удалось захватить живым и в бою, то скорее всего — с тяжелой раной, так что его придется сначала вылечить. После чего он продолжит торг: попросит правда только помилования в обмен на свою

информацию. Под пытками он быстро впадет в амок и либо прорвется из здания, уложив кучу народа, либо погибнет. В любом случае, расследование на этом закончится. Так что если герои не хотят принимать условия Бочонка, его придется гипнотизировать. Под гипнозом он все расскажет.

Арест жрецов

Наконец, остается финальная задача: захватить-таки жрецов Тйу, прячущихся на Аренах. Задача это в высшей степени нетривиальная, потому что их охраняет великолепный боец — Копейщик, а так же двое их учеников и несколько туземцев, принявших веру Тйу. Хотя все они, кроме Копейщика, невеликие воины, их достаточно много, чтоб создать проблемы даже паре очень неплохих бойцов. Кроме того все защищающие жрецов будут ставить перед собой цель как можно дольше задержать героев, чтоб дать жрецам сбежать (что в суматохе происходящего на аренах вполне возможно, и что будет чрезвычайно скверно).

Бой с Копейщиком и его подручными, безусловно, самый сложный в игре. Некоторую легкость он приобретет лишь в том случае, если герои договорятся и с Бочонком, и с помощником протектора Ини, и оба они будут сражаться на стороне героев.

Сам Копейщик — морорец-гладиатор, отлично владеющий и копьем (10 пунктов) и коротким мечом (8 пунктов). Кроме того в бой он вступит верхом на морорском

ездом ящере, напоминающем сильно увеличенную ящерицу-василиска (не имеющую никакого отношения к мифологическим василиском, но отлично и очень быстро бегающую на задних лапах). Пока он будет верхом на ящере, все его броски, связанные с копьем, будут получать большой положительный модификатор — какой именно, стоит решить самому мастеру, исходя из сложившейся ситуации. Скажем так: достаточно большой, чтоб заставить героев понервничать (вплоть до 12 очков), но не настолько большой, чтоб всех их переубивать. Будучи сбитым с ящера, Копейщик продолжит драться.

Разумные герои, однако, будут больше озабочены тем, чтоб живыми или мертвыми схватить жрецов. Если это все-таки произойдет, мастеру стоит серьезно рассмотреть вероятность случайной гибели жрецов от арбалетных стрел ВОТовцев, штурмующих арены по приказу помощника протектора. В противном случае жрецы попытаются немедленно бежать из города, и если мастер не собирается выстраивать целый модуль об их дальнейшей поимке, лучше выдумать какой-то быстрый и доступный героям способ их схватить — или уже дать жрецам сбежать, а героев оставить терзаться от чувства профессиональной непригодности.

Арестованные жрецы, естественно, будут проклинать героев на все лады, призывая Тйу и сонм младших духов, но благодарность протектора и инспектора быстро вер-

нут героям хорошее расположение духа.

Общая хронология событий

Время	Событие
X-15	Жрецы Тйу начинают активную деятельность в столице.
X-9	Копейщик убивает рядового-вотовца во время первой встречи жрецов Тйу с морорцами культа Брума и Пигн в таверне «Тыква»
X-7	Драка в таверне «Чертова чашка», арест Уру.
X-6	Утром Уру выкупают из вотовского участка. Спустя несколько часов его убивают и сбрасывают тело в хутонах Крайнего района. Тело Уру обнаружено патрулем ВОТа и попадает в районную мертвецкую, где его и могут найти герои.
X-4	Полковник Дзигей встречается с Бочонком и договаривается с ним о передаче морорцам необходимой информации. В город прибывают бойцы командира Тростника и выходят на связь со жрецами Тйу.
X-3	Заговорщики из военной разведки получают точный маршрут движения кортежа протектора. Вечером Бочонок передает эту информацию Копейщику, а тот — жрецам Тйу. Те поручают исполнение покушения бойцам

Тростника, так как те представляют, как работает осадный арбалет.

Утром происходит тотальная проверка всех домов вдоль маршрута следования кортежа.

X-1

Днем после этого двое заговорщиков собирают на чердаке дома 5 на улице Белого храма осадный арбалет.

XX

Начало модуля — где-то в районе обеда, т. е. 18-19 часов. Судья беседует с инспектором Фаром.

X+1

18:00 (Полдень) Кортеж протектора начинает движение от Парадных ворот в Тихом районе к Дворцу протектора на Четырех площадях.

19:20 Кортеж протектора проходит по улице Белого храма. Происходит попытка покушения.

19:35 Арест чиновника Луня заговорщиком десятником Гао из Военной разведки.

19:50 Паланкин с раненым слугой протектора — в первой городской больнице. Спустя четверть часа начинается операция, она продлится полтора часа.

20:10 Кортеж ускоренными темпами добирается до дворца. Во дворе дворца протектор демонстрирует пайцзу Ока Императора и снимает с должности главу тангорского Тайного управления. Судья, если он или его люди как-то показали себя, приглашается к протектору. Если он во дворце, разговор происходит в 20:35, если на месте преступления — сразу по прибытии судьи во дворец.

22:20 Если никто не заинтересовался трупами и арбалетом сразу после покушения, в это время на улицу Белого храма, 5, приходят двое заговорщиков-инженеров. Они разбирают арбалет и уносят с собой и его, и трупы. Все это делается буквально за четверть часа, так что застать их в этот момент люди судьи могут при очень большой удаче. Если судья хотя бы опечатал дверь на чердак или поставил там вотовца (а тем более — кого-то из своих людей), заговорщики не будут даже пытаться зачистить следы.

28:00 Ужин у инспектора Фара, на который приглашен не только судья, но и все его спутники.

34:00 Начинается мистерия в храме Брума и Пигн, на которую судья и его спутники могут попасть при ряде условий.

10:00 Помощник протектора Ини-ри-Дао с несколькими сотнями вотовцев входит на территорию Больших Арен и начинает их закрывать.

10:20 Если ничто не помешало этому, Бочонок убивает жрецов Тйу и Копейщика, забирает их тела, сбрасывает их в клетки зверям и убегает, зарубив по пути несколько вотовцев.

X+2

11:30 Примерно в это время Бочонок уже на заранее подготовленном месте в Новом порту, где он будет прятаться от властей.

13:15 Пятнадцатиминутная встреча судьи и протектора, на которой судья должен изложить протектору рабочие результаты расследования.

X+3

14:00 Шествие морорцев, чей ход и результаты сильно зависят от героев

Завершение модуля

Раскрыв дело и арестовав Синих плащей, судья и его свита выполняют обязательства перед судьей Фаром. Остается вопрос о полковнике Дзигее. Если героям удалось получить информацию о нем от Бочонка, все детали головоломки должны быть у них на руках — Бочонок знает практически все, кроме непосредственных деталей установки арбалета (которые герои к тому моменту тоже, скорее всего, смогут реконструировать).

Завершением этой линии модуля должен стать доклад героев Протектору. По его результатам Протектор решит судьбу генерала Дзигея (прикажет послать ему шелковую удавку) и Гао (если мастер хочет, он может устами Протектора приказать героям арестовать его; это не составит труда).

Наконец, и инспектор Фар, и протектора Лу сделают героям щедрое предложение. Инспектор Фар предложит им остаться в Восточном Мороре, с тем, чтоб судья занял место его непосредственного помощника, правой руки. Это повышение по службе и возможность лет через двадцать, когда инспектор скончается, занять его место. Однако это означает, что судья останется привязан к колониям. По вечной присказке судьи Фара «Это Восточный Морор». Оставшиеся здесь, врастают в него корнями, как это сделал некогда сам инспектор.

Протектор, напротив, посулит героям возможность пе-

ребраться из колоний в Метрополию, где таким блестящим детективам найдется, чем заняться. Это не столь явное повышение, — в Метрополии придется еще повоевать за место под солнцем, — но возможность изменить свою жизнь и добиться чего-то принципиально нового.

Этот непростой выбор остается за героями и игроками: мастеру стоит дать им возможность обсудить эти предложения между собой и дать ответ высоким покровителям, скажем, во время морорского шествия на следующий день.

Вспомогательные линии: морорское шествие

Если в предыдущих модулях истории о вспомогательных линиях можно было вовсе не узнать, то в «Деле синих плащей» герои во всяком случае точно о них услышат.

О готовящемся вскоре шествии морорцев в городе говорят уже и на уровне низов, но главное — это головная боль всех сколько-то компетентных людей.

Обстоятельства таковы: некоторое количество морорцев готовит шествие. Вроде как это шествие должно мирно пройти от Морорского района к дворцу протектора на Четырех площадях, но в условиях восстания гарантировать мирность никто не может. В связи с этим все заинтересованные силы выдвигают свои варианты решения.

- Версия ВОТ. Самая очевидная: руководство ВОТ хочет на время восстания превратить Морорский район в своеобразное гетто, перекрыть все выходы из него. Это потребует больших расходов, но вполне можно воплотить в действительность. Шествие, соответственно, планируется просто не выпускать за пределы Морорского района. В случае сопротивления — применить силу.

- Версия ВЮЗ. Более тонко понимающие ситуацию и желанию туземцев чиновники Ведомства южных земель знают и могут рассказать героям, что шествие планирует культ Брума и Пигн. В целом ВЮЗ ничего не имеет против культа и даже поспособствовало его легализации в Западном Мороре. Но в Восточном культ пока неофициален. Для признания его официальным требуется большее число верующих — хотя бы тысяч двадцать против имеющихся сейчас десяти. Сама идея шествия не вызывает в ВЮЗ напряжения, но они резонно полагают, что управлять большим шествием сложно. Между тем в ряды туземцев вполне могут затесаться провокаторы, сторонники восстания и просто дураки, готовые громить дома лавикандцев. Пускать потенциально агрессивную толпу морорцев в центр городе ВЮЗ не готово, а повлиять на культ Брума и Пигн никак не могут. За неимением лучшего решения, ВЮЗ вынуждено поддержать инициативы ВОТ и даже готово выделить для создания замкнутого гетто своих бойцов.

- Версия А-рин-Дао. Доктор-лее нарисует героям

совсем другую картину: культ Брума и Пигн готовит шествие во славу императора, туземцы пойдут с бюстами государя и проимперскими лозунгами. Они не желают никакого зла, но имперские чиновники не понимают ситуации и готовы подавить шествие силой. Между тем именно подавление мирного и проимперского шествия сильнее всего настроит морорцев против властей. А-рин-Дао надеется, что герои могут повлиять на власти и разрешить шествие.

- Версия культа Брума и Пигн. Как ни странно наиболее точно оценивает ситуацию само руководство культа. Верховный жрец Брума и Пигн действительно планирует именно описанное А-рин-Дао мирное и проимперское шествие (надеясь извлечь при помощи него выгоды для культа), но сознает и возможное наличие в толпе провокаторов. Отменить шествие вовсе он уже не может — люди настроились и все равно придут, что бы он не делал. Поэтому ему остается действовать согласно старому рецепту: не можешь остановить — возглавь. От героев он надеется получить помощь не только в разговорах с властями, но и — главное — в решение проблемы провокаторов. Верховный жрец считает, что если герои смогут до шествия найти и схватить жрецов Тйу, то их рядовые последователи не осмелятся устраивать серьезных проблем шествию. Для этого верховный жрец готов даже предоставить героям своих телохранителей (разумеется, тоже морорцев), которые знают Морорский район лучше, чем ВОТ и, тем более, герои.

Решение (во всяком случае одно из них) в общем лежит на поверхности: можно не отменять парад, а направить его в другое место. Прекрасной финальной точкой может стать, например, мемориал героям Болотных воин в Тыасском районе или памятник генералу Чу в Восточном. Для ВОТа это тоже приемлемый вариант: даже если шествие начнет какие-то активные действия, пострадают нищие кварталы, за которые отвечать придется меньше.

Возможно, герои смогут выдумать и другие удачные решения. Принятие стратегии той или иной стороны — удачный способ улучшить свои отношения с ней. Мастер ни в коем случае не должен подталкивать игроков в конкретному решению, так как все озвученные позиции имеют свои резоны.

Если герои не справятся с поимкой Синих плащей до 12-13 часов четвертого дня модуля, то шествие, начинающееся в 14:00 в Морорском квартале, и правда превратится сначала в погром лавикандских кварталов (тех или иных), потом в жестокое подавление этого погрома имперскими властями, а потом и, возможно, в большие погромы уже Морорского района городской беднотой.

Вспомогательные линии: закрытие

Больших арен

Гладиаторские бои, официально запрещенные в мет-

рополии, всегда были спецификой колоний. Хотя закон запрещает бои насмерть между подданными империи, рабов и зверей сплошь и рядом стравливают на аренах. Да и хорошие бойцы-лавикандцы сплошь и рядом выходят на них к восторгу публики. Конечно, случаются и смерти, но власти как правило закрывают на это глаза.

И лаврикианство, и мекрарианство, и принятая в империи этическая доктрина порицают гладиаторские бои, как негуманное и некультурное времяпрепровождение. Мы советуем мастеру перед началом модуля спросить игроков, как они относятся к боям, чтоб они заранее продумали этот вопрос. В модуле он может оказаться немаловажным.

Большие арены в Веселом районе — одна из городских достопримечательностей и, главное, большая статья доходов влиятельного синдиката Желтое облако. Синдикат давно наладил дружеские отношения с армейской верхушкой провинции. Значительную часть рабов на аренах составляют военнопленные морорцы, захваченные в ходе подавления восстаний и мелких мятежей, зверей для арен часто ловят солдаты (что рассматривается как упражнение в мужестве и физических навыках). Многие солдаты и офицеры делают на аренах большие ставки, а заодно вовлекаются во всю инфраструктуру арен — от ресторанчиков до борделей. Высшие военные чины имеют от всего этого неплохие доходы, а идеологический отдел склонен рассматривать арены как

неплохую отдушину и развлечение для солдат. Разумеется, офицерам и солдатам строго запрещено драться на аренах самим, и за этим начальство следит.

Все это «сращение крупного криминала и армейских чинов» воспринимается как норма в колониях, но вызывает недовольство в столице. Идущая война на Юге снова поставила эти проблемы. И теперь Наследник, принц Плам, решил наглядно продемонстрировать военной верхушке, что он (а значит и его Отец) недоволен сложившимся положением.

Исходя из этого (а возможно и других причин, над которыми мастер может поразмыслить, но которые принц не стал пояснять), он дал своему протезе Ини-ри-Дао указание закрыть Большие арены в Тангоре. Ни принц, ни Ини, ни протектор, молчаливо давший свое согласие на эту операцию, не тешат себя иллюзиями и понимают, что арены успешно восстановятся спустя полгода-год, причем на том же самом месте. Но эта демонстрация будет понята всеми, к кому она обращена.

На третий день модуля, с утра, Ини-ри-Дао возьмет несколько сотен вотовцев и действительно закроет арены. Поскольку сам он — человек деятельный, то в стороне не останется и лично присутствует на операции.

Слухи об этих планах, естественно, просачиваются заранее, и уже на второй день модуля, одновременно с приездом протектора, Желтое облако начинает искать отходные и обходные пути. Если у них появится такая

возможность, то они попытаются привлечь и судью.

Необходимо добавить, что специфическая фракция «местных» в политике протектората (в частности — инспектор Фар-хо-Лао) считает, что трогать арены не стоит. Связано это не с тем, что они куплены, а с тем, что они опасаются нарушения баланса, складывавшегося десятилетиями. Их опасения не напрасны, так что герои вполне могут прислушаться к их словам. Это нормальный конфликт между государственной и провинциальной политикой. В каком-то смысле героям придется решить этот вопрос для себя, что, впрочем, не повлияет на их отношения с окружающими.

Обстоятельства основных сюжетных линий таковы, что закрытие арен вполне может быть использовано героями себе на пользу.

Персонажи

Необыкновенное обилие персонажей, которые могут быть встречены героями в Тангоре, не позволяет нам описать их всех. Так что ниже будут перечислены лишь самые значимые и наиболее вероятные встречи героев.

Власти

Око Императора, протектор Восточного Морора, цзинши Лу-рин-Кай, 284 года, худд.

Его биография началась так давно, что подробности ее помнят только специалисты. В правление прошлого

императора господин Лу был малоприметным чиновником Ведомства дворцов и защитил степень цзюйчженя истории и этики. В Междуцарствие быстро оказался рядом с будущим императором и способствовал его восхождению на престол. После воцарения последовательно возглавлял несколько палат в Ведомстве Дворцов, был личным историографом государя. Защитил степень цзинши в области истории. 70 лет назад вышел в отставку и с тех пор прямо не влиял на политику, но состоял в нескольких клубах, имеющих немалый вес.

Его назначение на пост протектора и, тем более, присвоение ему звания Ока императора (IX младший ранг!) стало для всех неожиданностью. Почему император выбрал именно его, никому неизвестно, но возвращение такого тяжеловеса в активную политику полностью меняет все имеющиеся расклады интриг от самых нижних уровней до подножия трона.

Протектор — фигура власти. За модуль он встретится скорее всего только с одним из героев — судьей — и только дважды. В сумме их разговоры едва ли продлятся дольше 10 минут. Протектор не требует объяснений, у него для этого слишком мало времени. Он требует только результатов.

По возможности мастер должен создать у игроков впечатление, что а) самыми важными своими делами они отнимают у протектора время, и поэтому нужно докладывать быстро, б) протектор обладает абсолютной

и безграничной властью, в) протектор не только умный, но и мудрый человек. Все три этих пункта соответствуют действительности. Протектор мало говорит, но внимательно слушает, говоря — первым делом благодарит и поздравляет, а потом отдает приказы о наказаниях, и согласно воле Пророка отвечает на добро — добром, а на зло — справедливостью. Вознесение героев на ранг выше в обход экзаменов и долгих проверок — характерный пример. Он должен восприниматься как милость, отчасти ошеломлять, производить впечатление того, что на героев упала ответственность большая, чем они могут перенести.

Протектор способен к решительным поступкам, но предпочитает стратегию малых воздействий. В частности, если герои расскажут ему о заговоре Дзигей, он не прикажет казнить полковника, а пошлет ему через помощника Ини или судью (на усмотрение мастера) шка-тулку с шелковым шнурком — ритуальное предложение покончить с собой.

Навыки: Государственная бюрократия 11, Военная бюрократия 10, Церемониал 10, Теология 6, История 9, Жертвоприношения и ритуалы 9, Уголовное право 7. Остальное на усмотрение мастера. Разумеется, протектор ходит без оружия, но рядом с ним всегда находятся несколько гвардейцев. Проявление непочтительности (например попытку резко встать или выйти без разрешения протектора) они воспринимают как угрозу. К протектору

лучше обращаться в третьем лице («этот судья просит господина протектора...») о чем может напомнить церемониймейстер, но можно обойтись и без этого, протектор не буквоед.

Помощник протектора Ини-ри-Дао, 115 лет, хууд

Если протектор достиг пика своей (да и вообще мыслимой) карьеры, то его помощник находится в начале своего пути. Но начало это уже очень неплохо. Ини-ри-Дао — заметный член придворной фракции сибаритов, любимец Наследника Плама. По-видимому, принц все же более проницателен, чем о нем принято считать, потому что он разглядел в повесе и фанфароне определенные государственные таланты. В целом он не ошибся: у Ини-ри-Дао прекрасный потенциал, он может мыслить государственно. Но пока у него просто не хватает для этого опыта. А где же можно лучше набраться опыта, чем рядом с протектором Лу?

Для того, чтоб верно представлять себе мышление Ини, нужно понять, что в нем постоянно борются три начала: веселая легкость сибарита, привыкшего все сложности решать мечом, уверенная точность наследника знатного рода, хуудской Белой кости, который всегда знает, как правильно поступить, и чутье молодого политика. На встающую проблему всегда реагирует одна из этих сторон. Так, во время покушения на протектора, Ини первый бросается на чердак ловить стрелка, как это и положено любящему приключения сибариту.

Закрывает Большие арены уже политик, умело притворяющийся разгильдяем: тут во всем есть свой расчет. В случае конфликта с кем-то Ини вспомнит, что он наследник знатного рода и будет поступать сухо и холодно. По сути — перестанет думать и начнет делать «как положено» согласно традициям и церемониям.

Надежда героев, если они хотят договориться с Ини, воззвать к стороне сибарита, склонного доверять достойным людям. Если он оценит храбрость, честность, справедливость героев, то проникнется к ним дружеским отношением, будет готов советоваться с ними. Особенно просто это сложится, конечно, если кто-то из них принадлежит к одному с ним кругу — наследник хорошего худдского рода, феодал брэ, молодой офицер и т. п.

Однако хорошие отношения с Ини имеют и свою отрицательную сторону: он хочет помочь героям, но не всегда знает как. Наиболее рациональное применение его помощи — использовать его в качестве бойца в боях с Бочонком (если он все же состоится) и Копейщиком. Так же его можно попросить проинспектировать военные склады при Штабе — ему интенданты отказать не имеют права.

Навыки: Худдское придворное фехтование (катана) 9, Государственная бюрократия 4, Уголовное право 4, История 5, Игра на цине 4, Военная верховая езда 7, Стрельба из большого лука 3. Ини хорошо образован, но еще мало разобрался в вопросах политики и права. В целом, играя

его стоит представить себе Д`Артаньяна, который вынужден решать политические вопросы: иногда он будет совершать нерациональные поступки, но иногда может повести себя и хитро, и умно.

Генеральный инспектор судей протектората Восточный Морор Фар-хо-Лао, 278 лет, худд

В отличие от протектора и его помощника, только что приехавших из столицы, Фар-хо-Лао провел в Восточном Мороре всю жизнь. До Междущарствия он был советником по праву при местном протекторе, фактически установившем независимость протектората от центра (к этому периоду Лавренций II уже утратил контроль над страной и, вероятно, сошел с ума). Разумеется, новый император не был в восторге от этой идеи, и после его воцарения все, принимавшие участие в обособлении протектората, так или иначе оказались в почетных отставках и ссылках. Не был исключением и судья Фар, несмотря на его близкую дружбу с генералом Ми и его сыном, новым главой дома Брэ Венно-ми-Нару.

Недолгое время Фар занимал должность-синекуру в столице, на которой ничего не определял и не решал, но как-то смог добиться своего возвращения в Восточный Морор, где и живет уже почти век.

Инспектору никогда не стать главой ведомства права и судей в протекторате, но его вполне устраивает достигнутое положение. Очевидно, что его никогда и не снимут с должности. Фактически, именно он определяет всю

политику ведомства в регионе, и большинство выездных судей лояльны именно ему, а не присланным из столицы бюрократам-временщикам, возглавляющим ВПС на год-два.

Судей в протекторате всегда не хватает, и инспектор очень ценит имеющих. Это включает и высокие жалования, и множество мелких преференций и послаблений, на которые он готов пойти, чтоб удержать нужного человека под своим началом.

Фар представляет в модуле еще одну сторону имперской жизни: он человек колоний. Любимая его присказка «Это Восточный Морор». Каковы бы ни были колонии, он любит их и положил свою жизнь, чтоб сделать их комфортными для поселенцев и лояльными столице, которую сам недолюбливает.

В доме инспектора всегда богатый стол и хорошие вина, интересные гости и красивые женщины, хотя сам он слишком стар, чтоб есть жирное, соленое, острое или по крайней мере хочет это показать. Так, например, это единственный встреченный героями персонаж, носящий обувь: инспектор жалуется, что он слишком стар и все время мерзнет.

Навыки: Государственная бюрократия 9, Уголовная право 10, Земельное право 9, Свой для апоте 4, Катана 6, Кухня 10. С героями инспектор приветлив и ласков, если они ведут себя умно. Если они ведут себя глупо, то могут нарваться на гнев Фара: не надо забывать, что под обли-

ком вечного старика, жалующегося на погоду, сердце, ревматизм и настырность врачей прячется человек, руководивший эвакуацией Форы и стоявший наравне с героями Междоцарствия.

Военная разведка

Полковник Дзигей, 210 лет, брэ

Главный противник героев в деле о покушении, который, однако, с успехом может быть ни разу за весь модуль ими не встречен.

Полковник — молодой для своего звания человек, подтянутый, энергичный и чрезвычайно умный, хотя именно в деле с покушением допустил некоторые ошибки. В отличие от своего помощника Гао, полковник не практик, а сугубый интеллектуал: в общем, он штабной работник, всю жизнь занимавшийся выдумыванием тех или иных операций против туземцев. Именно это по большому счету его и губит: привыкший работать с туземцами и невысоко ценить успехи ВОТа и ТУ, он недооценивает опасность государственной машины.

Едва ли у героев появится возможность коротко сойтись с Дзигеем. В общении — даже в момент своего ареста — он будет неизменно изысканно вежлив, сух и собран. Он не из тех, кто может позволить себе истерику или нервный срыв. Главной его задачей во всех обстоятельствах будет выйти сухим из воды и, в общем, у него может это получиться. В то время как расследования

дела Синих плащей непременно должно завершиться хотя бы частичным успехом — без этого модуль не может считаться оконченным, — дело о покушении может остаться не раскрытым. И если у Дзигея появится возможность как-то этому поспособствовать, он ей воспользуется.

Навыки: Государственная бюрократия 7, Уголовное право 5, Свой для апоте 5, Военная администрация и логистика 8, высокие познания в искусствах и истории, Школа змеи 6 (впрочем, герои едва ли скрестят с ним мечи). Остальное — на усмотрение мастера, но Дзигей должен остаться опасным противником только в смысле интеллекта.

Десятник военной разведки Гао, 176 лет, худд

Доверенное лицо полковника Дзигея, опытный офицер военной разведки и один из организаторов покушения на протектора. Вероятность встречи с ним для героев довольно велика: именно Гао попытается устранить морорцев-стрелков (мотивируя это, естественно, их потенциальной опасностью и запалом боя), он же арестует чиновника Луня, что тоже может быть замечено одним из героев. Наконец, именно Гао вместе с одним из своих товарищей устанавливал осадный арбалет на чердаке и был замечен парализованным стариком-брэ (которого мы описывать не будем, оставив сугубо на воображение мастера).

Гао — профессиональный разведчик, привыкший ра-

ботать в поле. Поэтому определить его характер довольно сложно: в зависимости от обстоятельств он может вести себя прямо противоположным образом. В сцене с устранением морорских стрелков перед героями предстанет волевой и бескомпромиссный рубака, разведчик — но разведчик при войсковых частях, привыкший действовать за линией фронта противника. При других встречах маски Гао могут быть совершенно другими. Бочонок, скажем, опишет его, как спокойного и скучноватого человека. Настоящий Гао, скорее всего, ближе к описанию Бочонка, чем к образу рубаки.

Гао — опасный противник, и если герои попытаются схватить его без ордера от протектора, будет отчаянно сопротивляться. С его 7 пунктами в фехтовании он представляет серьезную опасность для бойцов средней руки.

Сам он, однако, не агрессивен и в любой ситуации постарается либо вывернуться, либо откажется отвечать на вопросы, сославшись на приказ (для этого отличной подойдет маска «Военной косточки» — «Приказ есть приказ. Не могу знать. Разрешите идти?»)

Навыки: Маскировка 7 (его выдает меч, который он все-таки не меняет), Катана 7, Поиск следов и улики 6 (так что обнаружить его следы в помещении, где устанавливался арбалет, не выйдет), Стойкость 4 (его учили терпеть пытки). Остальное на усмотрение мастера. Гао не интеллектурал, но не дурак, опытный разведчик и

неплохой боец.

Бочонок (Дзиу-ра-Шор), 154 года, брэ

Один из самых серьезных противников героев за время модуля. Бочонок — настоящим своим именем не пользуется и он сам, не говоря уже обо всех прочих, — бывший солдат военной разведки, давно ушедший в отставку. Теперь он промышляет охотой на головами и боях на аренах.

Бочонок безусловно негативный типаж: он не знает, что такое мораль и этика, предельно циничен, груб и при необходимости жесток. В то же время он по своему обаятелен: в сущности он не злой человек (но и не добрый, конечно), у него мрачноватое чувство юмора и, как ни странно, довольно легкий характер. Свои отношения с остальным миром он воспринимает прежде всего как игру и, проиграв, примет это как должное. Единственная тема, которая для Бочонка свята, его домик: пока домика нет, но Бочонок хочет скопить денег на него и безбедную старость. Даже у самых скверных людей есть какие-то мечты.

В обмен на гарантии безопасности Бочонок с удовольствием сдаст полковника Дзигея — но только в случае, если опасность будет очевидной. В противном случае Бочонок сочтет, что лучше получить больше денег с Дзигея, с которым уже есть договоренности. Вообще, этот охотник за головами не глуп, хотя гением его тоже не назовешь.

Принципиально то, что бой с Бочонком должен стать для героев серьезным испытанием. В случае, если среди героев есть бойцы экстра-класса (прежде всего — с 10 пунктами) мы даже рекомендуем повысить навык фехтования Бочонка до 11 пунктов. Но, конечно, не до 12 — мораль и интеллект Бочонка никогда не позволят ему подняться так высоко.

Навыки: Школа Буйвола 10 (или, в крайнем случае, 11). Все остальные навыки Бочонка, кроме, разве что, его очень приличного знания Морорского языка, едва ли понадобятся в модуле.

Мятежники

Жрец Тйу Веата, 32 года, морорец

Как ни странно, биографии и личные качества жрецов Тйу не так уж важны для мастера и героев: по сути жрецы представляют собой классический макгаффин. Но коротко опишем старшего из них на случай, если мастеру понадобятся эти детали.

Жрец Веата — морорец-мванами из тех, кто всегда был верен культу Тйу. Теперь, с началом восстания, он стал одним из его идеологических лидеров — хотя и не самых крупных. Он волевой и собранный человек, хорошо умеет управлять людьми, талантливо проповедует. Его главная проблема состоит в том же, в чем и его сильные стороны: прожив всю жизнь в отдаленных северных деревнях, Веата плохо знает культуру империи. Отчасти

поэтому он попадает в достаточно простую ловушку, расставленную полковником Дзигеем, и отряжает своих людей на покушение.

В то же время недооценивать Веату не стоит: он умеет быть убедительным, и большинство в его окружении с готовностью отдаст за него жизнь. Авторитет его к тому же подкрепляется верой в его сверхъестественные жреческие способности (хотя на самом деле ничего сверхъестественного он не может, и все его проклятия и благословения не имеют решительно никакой силы).

Навыки: Риторика 7, Культуы Тйу 8, Палица 3 (он посредственный боец, хотя немного умеет). Как и все морорцы, Веата не слишком хорошо поддается гипнозу, но сильный гипнот справится с этой задачей.

Копейщик, 25 лет, морорец

Настоящее имя Копейщика так и остается неизвестным, как и его происхождение. Но можно предположить, что он, собственно, не мванами, и вату. Тем не менее он глубоко предан культу Тйу и участвует в восстании.

Бой с Копейщиком, его ящером и подручными — самая серьезная схватка в модуле, но помимо нее игрокам едва ли придется с ним встречаться — разве что они могут придя на арены увидеть, как Копейщик побеждает в бою какого-то противника.

Другие морорцы рассказывают, что Копейщик необыкновенно вспыльчив и легко использует силу, если только

жрецы его не останавливают. Единственное, что он любит — это животные, с которыми у него, по мнению других морорцев, едва ли не мистическая связь. Насчет мистики сказать сложно, но, действительно, Копейщик жертвует любым из своих помощников (исключая, конечно, жрецов), если это поможет сохранить в живых его ящера.

Навыки: Копье 10, Короткий меч 8, Управление ящерами 10. Остальные навыки Копейщика едва ли окажутся для героев значимыми. Взять его живым чрезвычайно сложно: он будет драться до последней капли крови. Возможно, перед боем он принимает какие-то вещества, которые позволяют ему сражаться даже тогда, когда другие упали бы обессиленными — решить этот вопрос стоит мастеру в зависимости от того, насколько сложным он хочет сделать бой с Копейщиком для героев.

Офицер Тауну, 29 лет, морорец

Бывший рядовой частей Тростника, а ныне — офицер его армии. Тауну — мванами по происхождению, по духу и поведению практически житель империи: он свободно знает лавикандский и даже читает на нем благодаря армейским курсам грамотности, дерется худдским коротким мечом и понимает в культуре империи больше, чем в своей родной. Для него, как и для очень многих людей Тростника, империя одновременно и враг, и пример для подражания. Добыв свободу для своей родины, Тауну хочет сделать ее империей в миниатюре с

Тростником в качестве если не императора, то верховного чиновника.

При всем том Тауну не интеллектуал, а обычный солдат, привыкший выполнять приказы. Хотя план жреца с устранением протектора изначально показался ему странным и рискованным, Тауну все же пошел выполнять его, прекрасно сознавая, что может расплатиться за покушение жизнью. Тем не менее возможность устранить протектора (морорец прекрасно понимает, что это очень большое начальство) показалась ему стоящей риска.

Тауну, в сущности, не плохой человек, но он глубоко ненавидит империю за рабство и жестокость к его народу. Никакого желания вступать в разговоры с лавикандцами он не испытывает, но под пыткам, гипнозом или психологически сломленный, он выдаст всю необходимую информацию.

Навыки: Худдский строевой меч 6, Управление осадной техникой 3, Лавикандский язык 6. Остальное остается на усмотрение мастера, но Тауну не должен быть гениальным бойцом и определенно не имеет навыка «Стойкость», который позволил бы ему дополнительно сопротивляться пыткам или гипнозу.

Морорский квартал

Раб Мунни, около 50 лет, морорец

Отец пропавшего Гнепа и раб судьи (или кого-то другого из персонажей). По мерка морорцев он уже старик —

морщинистый, седой и отчасти беззубый. По меркам империи 50 лет это возраст ребенка, но морорцы старятся скорее. Мунни — воплощение известного архетипа «хорошего раба»: он предан своему хозяину, волнуется о сыне и не помышляет о свободе. Хотя для героев это персонаж сугубо положительный, игроков он может побудить задуматься о природе рабства.

Мунни — свой человек и в доме судьи, и в Морорском районе, так что его легко можно использовать для получения каких-то сведений о туземной жизни. Но если он поймет, что судья и его свита хотят расправиться со всеми морорцами, в том числе и с Гнепом, то поведение его станет непредсказуемым. Мы предлагаем мастеру самому по обстоятельствам решить, какую сторону Мунни примет в такой ситуации: он хороший раб, но в то же время он хороший отец. Впрочем, скорее всего такая ситуация просто не возникнет.

Навыки: Мастер может сам определить навыки Мунни, но он должен остаться хорошим слугой и плохим бойцом.

Доктор А-рин-Дао, 221 год, лее

В рамках имперских традиций А-рин-Дао называют географом, хотя по сути дела он этнограф и создатель первой этнографической станции в Тангоре (см. карту). А-рин-Дао — лее и, как многие лее, страстный фанат своего дела. Морорцев он любит до самозабвения и разбирается в туземной культуре лучше многих туземцев,

при это совмещая этот любящий взгляд с компетентностью и отстраненностью хорошо исследователя.

Для героев доктор рин-Дао может послужить источником ценной информации о местных морорцах и организатором встречи со жрецами Брума и Пигн, которые в иных обстоятельствах никакого желания общаться с судьей не изъявляют. В то же время важно понимать, что А-рин-Дао фели, а потому недолюбливает имперские структуры. Общаться с ним стоит в частном порядке, без бряцания пайцзами и ордерами. И, конечно, он будет глубоко возмущен, если герои проявят какую-то враждебность к морорцам, исключая Синих плащей. Этим последних доктор рин-Дао считает интересным объектом для изучения, но соглашается, что для городских туземцев они могут быть опасны.

Навыки: Морорский язык 9, География 10, Саи 4, Диагностика 4, Траволечение 4 (он немного лечит морорцев при необходимости и может оказать первую помощь героям). Остальное на усмотрение мастера, но доктор рин-Дао не маг и не великий боец. Тем не менее не стоит лезть с ним в драку — морорцы со всего окрестного района быстро придут к нему на помощь.

Верховный жрец Хьен, 56 лет, морорец

Глава местного культа Брума и Пигн, старик и духовный лидер большинства морорцев в Тангоре. Сам он, что интересно, не местный: много лет назад он приехал из Западного Морора. Но прекрасно освоился в городе и стал

важной фигурой в туземных раскладах. Хьену подчиняется целый квартал в Морорской районе — с храмом, местом для предсказаний, собственным цехом для варки «синего пива» — полунаркотического вещества, используемого в культе, и многим другим. В его распоряжении и несколько десятков верных людей, среди которых есть неплохие бойцы.

С героями Хьен будет общаться исключительно через переводчика, хотя, конечно, свободно владеет лавикандским. Роль, выбранная им — роль мудрого старца, знающего ответы на все вопросы. За много лет он так с ней сроднился, что правда стал мудрым старцем. Ответы на все вопросы он, конечно, не знает, но степень его информированности в морорских делах необыкновенна. И если герои поведут себя дружелюбно и пообещают разрешить сложную ситуацию с морорским шествием, то Хьен многим может им помочь. Если мастер считает правильным ввести в модуль толику мистики, то Хьен может предложить героям отведать синего пива: в таком случае кто-то из них может пережить видение, не связанное с ходом расследование, но имеющее какое-то отношение к личным проблемам, прошлому или, отчасти, будущему героя.

Навыки: Лавикандский язык 8, все навыки культа Брума и Пигн около 9. Оружием Хьен не владеет, но рядом с ним всегда его прекрасно подготовленные телохранители.

Всех остальных возможных персонажей, которые могут встретиться игрокам, мы описывать не будем. Советуем мастеру подготовить образ какого-нибудь вотовского десятника, которого герои смогут привлекать для своих нужд, палача или гипнота, если среди героев нет соответствующих специалистов, возможно — мага-закатника. И, конечно, настоятельно советуем связать как-нибудь с описанными выше историями личные истории героев — пусть не прямо, но косвенно. Дело Синих плащей должно стать переломным для героев, так что пришло время вытащить из заначки все свои заготовленные впрок идеи.

Удачи в игре!