

Дело о пропавшей удаче

Ролевая игра про имперских чиновников нечеловеческой природы

Вступление

Смертные забыли, как сломали этот мир. Множество поколений сменилось, и никто уже не помнит, что когда-то в Поднебесной существовали колдуны, способные подчинять своей воле людей и духов, уничтожать целые армии, стирать в пыль горы.

Спроси про колдовство человека низкого, и он расскажет про гадалок, геомантов и нищих шаманов, что сулят залезть на небеса и похлопотать о лучшей судьбе для того, кто поделится плоской риса. Достойный же муж лишь с усмешкой скажет, что ничего подобного не существует и существовать не может, и что единственная незримая сила в Поднебесной – благодать, исходящая от Императора посредством мудрых законов и справедливых чиновников.

Смертные невежественны. Они не знают, что от верной гибели их ограждает лишь неустанный труд сотрудников Небесной Канцелярии. Без нее солнце перестанет вставать и заходить согласно предписаниям, души мертвых не смогут обрести посмертное наказание и перерождение, а заведенный порядок сменится своеволием и хаосом.

И нет в Небесной Канцелярии работы более ответственной, чем у полевых агентов, бессмертных духов, способных вступить в Поднебесную и гарантировать, что смертные никогда не вспомнят, что способны колдовать. Гарантировать любыми средствами. Таких, как вы.

О чем игра

В представленном тексте описано приключение для ролевой игры в мире, стилизованном под древний Китай, но со сверхъестественными элементами. Игроки берут на себя роль группы агентов Небесной Канцелярии, организации разумных существ волшебного происхождения, которые вмешиваются в дела смертных ради защиты мира.

Приключение имеет социально-детективную направленность. Персонажам игроков нужно выстроить отношения с людьми в относительно крупном провинциальном центре и использовать свои навыки и сверхъестественные способности, чтобы выявить скрывающегося колдуна и расстроить его планы.

В приключении не предполагается конкретная игромеханика. Мастер, желающий более формальных правил, может самостоятельно адаптировать его под запросы конкретной группы. Автор вел приключение, как словеску.

Краткое описание игрового мира

Основные элементы

Мир духов – волшебная параллельная реальность, существующая как отражение Поднебесной, или мира смертных. Является местом обитания волшебных существ, часть которых обладает разумом. Между мирами возможно перемещение при определенных условиях.

Желтый Император – сильный колдун и правитель древности, чьи захватнические походы против духов привели к полномасштабной войне и, в конечном итоге, к слому мира. Впоследствии вступил в союз с выжившими духами, заложив традиции Небесной Канцелярии и Нерушимого Запрета среди духов, а также Пути Служения среди людей. Был первым держателем Мандата Небес. По мнению смертных, теперь правит всем миром в качестве божественного Небесного Государя.

Небесная Канцелярия – влиятельная организация духов, основная задача которых обеспечивать стабильность мира и не позволить воцариться абсолютному хаосу. В число их интересов входит защита Срединного Государства, доминирующей в Поднебесной империи, поскольку именно из мира смертных духи черпают необходимую им силу ци.

Нерушимый Запрет – принцип, согласно которому духам не дозволяется открывать свою природу смертным или наделять их магическими способностями, а тем паче обучать навыкам колдовства. Небесная Канцелярия строго наказывает нарушителей. Большинство свободных духов понимает важность запрета и сотрудничает с Небесной Канцелярией в его поддержании, даже если в иных вопросах их интересы находятся в конфликте.

Путь Служения – доминирующая философия Срединного Государства, условно соответствующая конфуцианству. Включает себя отрицание “суеверий”, то есть существования мира духов и колдовства.

Культ Предков – краеугольный камень в основе Небесной Канцелярии, поскольку почитание предков смертными направляет потоки ци, необходимые для ручного управления миром. Неразрывно связан с Путем Служения.

Достойный род – семья смертных, в которой культ предков неукоснительно отправляется на протяжении нескольких поколений. Метафизически это делает ее источником ци для Небесной Канцелярии. В Срединном Государстве такие семьи считаются основой общества и обладают социальными и юридическими привилегиями. Поэтически их называют “тысяча стволов, десять тысяч корней”. В отличие от реального Китая, в Срединном Государстве даже род торговцев или ремесленников может добиться высокого положения через институт достойных родов. Каждый такой род имеет своего духа-хранителя, живущего в родовом святилище.

Мандат Небес – смертные должны выполнять часть работы по поддержанию стабильности мира, проводя необходимые ритуалы. Правящий император является проводником этих усилий. Отклонение императора от долга неизменно приводит к различным катастрофам и принудительной передаче мандата на правление другому человеку. Носителем мандата может быть только глава достойного рода.

Седьмой приказ – часть имперского министерства ритуалов, сотрудники которого допущены к информации о мире духов и содействуют ее миссии. На этот приказ также возложена задача проверки достойных родов на то, являются ли они таковыми на деле. Передача главенства в роду к наследнику требует одобрения инспектора седьмого приказа. С точки зрения Небесной Канцелярии, все министерство ритуалов формально является одним из ее департаментов.

Путь Внутреннего Совершенства – философско-мистическое учение, нацеленное на самосовершенствование через аскезу, медитации, созерцание мира и следование его естественному порядку. Продвинувшись по этому пути, смертные укрепляют силу ци внутри себя и обретают способность подавлять сверхъестественное, в том числе изгонять духов. Отдельные школы верно постулируют, что для следования пути не обязательно быть монахом, а достаточно подходить к обычным обязанностям с правильным настроем. Сторонники Пути Служения, как правило, относятся к Пути Внутреннего Совершенства с подозрительностью и неодобрением.

Путь Благости – комплекс практик, связанных с гаданием, “правильной” организацией пространства и лечением хворей методами традиционной медицины. Отдан на откуп женщинам. Смертные, обладающие врожденной чувствительностью к потокам ци, действительно добиваются практических результатов, но не являются колдунами.

Мир духов

Как уже было сказано, мир духов во многом является отражением мира смертных, повторяя его общую географию, растительность, животный мир и т.п. Однако он вторичен и существует за счет ци Поднебесной.

Духи (яо) – разумные воплощения представлений смертных о тонких материях мира. Духи не являются душами умерших людей, но дух может зародиться в результате особо травматичной смерти, причем не только человека, но и некоторых животных, например, кошек.

Часть духов имеет звериную, звероподобную или монструозную внешность и соответствующее феральное поведение. Часть выглядит как люди или достаточно близко к людям и более цивилизована.

Духи не спят, не нуждаются в пропитании или дыхании, не стареют, но могут ослабеть и выродиться, если то, что является источником их силы в Поднебесной, иссякает. Духи владеют сверхъестественными способностями, соответствующими их природе. Духи, на

поведение которых накладываются дополнительные ограничения, зачастую сильно превосходят в магической силе и физической стабильности полностью свободных духов. Особо сильные духи называются богами.

Человекоподобные духи составляют костяк Небесной Канцелярии и в целом ведут образ жизни, похожий на человеческий. Они живут в относительно крупных поселениях, склонны заводить дружеские связи, могут вступать в браки и порождать детей, ценят искусство, и так далее.

Анималистические духи склонны к жизни небольшими группами или в одиночку и в значительно меньшей степени склонны к социализации. Монструозные духи преимущественно ведут одиночный образ жизни, а некоторые охотятся на других духов и пожирают их ци.

Сильные духи конкретных локаций часто похожи на феодальных правителей, имеют дружины и дворы и т.д. В отличие от смертных, власть таких духов очень стабильна, поскольку их привязка к месту наделяет их большой личной силой, и узурпировать их обычному духу крайне сложно.

Сходный уровень личного могущества могут иметь духи, ассоциирующиеся у смертных с широко известными легендами либо локально почитаемыми божествами.

Полноценные боги с культом, отправляемым по всей империи, обладают еще большим могуществом, но меньшей самостоятельностью, поскольку они вынуждены соответствовать представлениям смертных о том, как они должны себя вести.

В Небесной Канцелярии региональных духов принято называть владыками соответствующих мест, а не богами, даже если смертные используют другую номенклатуру.

Материальная культура духов

Мир духов стремится поддерживать “нормальное” состояние. Срубленное дерево, например, распадается в ничто за часы или дни, а на месте пня возникает новое. Понятно, что это сильно ограничивает материальную культуру.

С другой стороны, все духи способны до какой-то степени управлять ци, меняя свое окружение. Каждый может создать себе грубую одежду и кров из подручных материалов, и они будут сохранять форму, пока дух тратит на это усилия. Способность создавать и поддерживать таким образом сложные и красивые вещи – это вопрос навыков и таланта.

Недолговечность предметов накладывает отпечаток на то, как духи сохраняют знания. Архивы Небесной Канцелярии – это в первую очередь сотрудники, тренированные в

приемах мнемоники, которые по кратким записям могут восстановить в памяти подробности.

Ограничение можно в какой-то мере обойти за счёт Поднебесной. Вещь, принесенная в жертву человеком с подобающими церемониями, становится основой для аналогичной вещи в мире духов. Такой предмет может существовать годами и десятилетиями при минимальной поддержке со стороны духов.

Духи в Поднебесной

Часть духов, но далеко не все, имеют способность воплощаться в мире смертных. Такой дух волшебным образом формирует тело, и вселяется в него. Тело функционирует практически как нормальное, хотя дух сохраняет способность не спать. Даже серьезный вред не может привести гибели самого духа, но, как правило, дух не может контролировать “убитое” тело.

Проникнуть в Поднебесную можно только в определенных местах, как правило, скрытых от людских глаз, которые называют облачными вратами. Обратный переход возможен где угодно, более того, не привязанный к чему-то материальному дух вынужден немедленно покинуть мир смертных.

Седьмой Приказ способствует агентам Небесной Канцелярии в мире смертных, подготавливая легенду, предоставляя в месте перехода нужные припасы и транспорт и т.п. Региональные управления приказа находятся во всех провинциальных столицах Срединного Государства.

Обладающие нечеловеческими чертами агенты умеют создавать в целом человеческое тело, но их натуральный облик всегда накладывает свой отпечаток. Например, дух-ворон будет обладать длинным похожим на клюв носом в человеческом теле. Звероподобные духи зачастую умеют менять тело, превращаясь в натурального зверя или человека по желанию или при определенных условиях.

Некоторые редкие монструозные духи могут напрямую вселяться в смертных и питаться их ци. К таковым относятся духи ночных кошмаров, младенческих болезней или кровавой ярости. Жертвы таких духов должны быть уязвимы к атаке хищника.

Некоторые предметы в мире духов являются волшебными. Их основной признак – способность материализовываться в Поднебесной вместе с обладателем. В большинстве своем такие предметы создаются кем-то из могущественных духов и являются как бы частью создателя. Многие имеют дополнительные сверхъестественные способности, поскольку создаются именно ради этого.

Мандат, который выдается агентам Небесной Канцелярии во время выполнения задания, является одним из часто встречающихся волшебных предметов. Для смертных он

выглядит как обычный имперский мандат (и фактически таковым является). Духи ясно видят, что печать на документе проставлена Небесной Канцелярией.

Смертные и сверхъестественное

Некоторые смертные имеют врожденное или приобретенное чувство сверхъестественного и необычные способности, не являющиеся колдовством.

Все смертные могут почувствовать очень сильные проявления мира духов поблизости от себя. Это касается присутствия особо сильных духов и волшебных предметов, мест силы и облачных врат между мирами.

Одаренные – как правило идущие Путем Благости или Путем Внутреннего Совершенства – способны на большее. Одаренный может определить духа или волшебный предмет при прикосновении и чувствует применение активных способностей духов, включая смену формы, поблизости.

Видящие – редкие смертные, развившие чувствительность к сверхъестественному до серьезного уровня – определяют духов на вид, могут почувствовать применение способностей на значительном расстоянии, а также чувствуют достаточно свежие следы такого применения.

Некоторые места, почитаемые смертными, накладывают ограничения на духов. Храмы и дома достойных родов, которыми пользовались несколько поколений, подавляют активные способности духов (в случае последнего личное приглашение войти от главы рода снимает ограничение). Дух не может войти в родовое святилище, а дух покровитель рода не может его покинуть. Глава рода и его наследник в значительной степени защищены от сверхъестественного, будь то способности духов или колдовство.

Бюрократия Поднебесной

Срединное Государство в целом соответствует стереотипам о Китае древности. Кандидаты в чиновники должны держать государственный экзамен перед министерством ритуалов, прежде чем смогут занимать должности. Подданные императора рассматривают всех, кто живет за пределами страны, как варваров и не совсем людей. Повиновение старшим в семье, по должности или по социальному статусу является долгом любого добропорядочного человека.

Имперские династии проходят естественные циклы усиления и ослабления и сменяются с утратой Небесного Мандата. При сильном императоре законы соблюдаются строже, назначаемые из столицы чиновники ставят государственные интересы выше своих личных, торговля становится безопаснее, а урожаи радуют обилием. Изредка границы империи расширяются в завоеваниях.

При слабом государе все происходит ровно наоборот, и со временем дворцовый переворот, крестьянское восстание или вторжение варваров приводит к смене правителя

– обычно не без помощи агентов Небесной Канцелярии. Но в любых перипетиях коренной характер Срединного Государства остается неизменным.

Империя делится на провинции, во главе каждой из которых стоит наместник, как правило сменяемый, но в некоторых случаях де факто наследный. Провинция делится на округа, каждый из которых представляют собой небольшой город с окрестными сельскими землями, либо часть крупной провинциальной столицы. Имперскую власть на месте представляет окружной судья.

Судья отвечает за безопасность, налогообложение, расследование и наказание преступлений, разрешение гражданских споров и прочие насущные дела на вверенной ему территории. В его подчинении нет войск, только городская стража, но он вправе запросить помощь из ближайшей крепости в случае серьезной угрозы.

Судей положено менять не реже, чем раз в три года, и ни в коем случае не назначать в те провинции, откуда они родом, для предотвращения кумовства и других форм коррупции. Такие люди зачастую имеют небольшой штат постоянных помощников, чтобы не быть вынужденными полностью полагаться на местное население.

Имперское правительство регулярно посылает специальных инспекторов с широким мандатом на вмешательство в текущие дела. Уметь лавировать между местными интересами, непосредственными обязанностями, и придворными интригами, которые могут выливаться в неожиданный визит столичных чиновников – навык, необходимый для выживания любого судьи.

Важным для Небесной Канцелярии моментом является традиция смертных писать доносы и жалобы. В Поднебесной заслуживающий внимания донос должен быть составлен в трех экземплярах – один для непосредственно того чиновника, которому он адресован, один для Сына Небес (посылается в канцелярию наместника провинции либо в дворцовую канцелярию), а один для Бессмертного Государя (сжигается с подобающими церемониями в храме). Последние читаются сотрудниками Небесной Канцелярии на предмет признаков неприятностей, требующих их вмешательства. На обороте таких бумаг чиновники-духи ведут свой документооборот.

Достойные рода и общество Поднебесной

Срединное Государство иерархично и патриархально, но оно ближе к современности, чем древний Китай. Это результат многолетнего влияния Небесной Канцелярии, которой критически важно максимизировать число достойных родов среди смертных. Чтобы стать таковым, семья должна на протяжении трех поколений иметь стабильный достаток, придерживаться базовых норм морали и быть прилежной в своем поведении не только на публике, но и за закрытыми дверями.

Имперское правительство в меру сил обеспечивает безопасность от внешних угроз и преступности, а также всерьез пресекает более радикальные попытки чиновников

выжимать деньги из населения. Взятничество распространено, а на низовом уровне фактически пользуется общественным одобрением. Но, например, забрать себе груз купца, списав его в отчетах, как утраченный в результате несчастного случая, уже будет рискованно.

Довольно большая доля населения не считается низкими людьми, включая некоторых ремесленников, торговцев, и даже деревенских старост. Разумеется, словам имперского чиновника всегда придается больше веса, чем слову хорошего писца-каллиграфа, но между ними нет пропасти. Любой достойный род пользуется уважением вне зависимости от того, чем именно он зарабатывает на жизнь. У старой дворянской аристократии, разумеется, есть преимущества, но ограничены.

Права женщин в Срединном Государстве также относительно защищены. Небесной Канцелярии совершенно не с руки лишать себя заменой части потенциальных агентов только потому, что смертные не будут их воспринимать всерьез. Уже много поколений сдавать государственные экзамены можно вне зависимости от пола, как и занимать большинство чинов, кроме военных. Против женщин-чиновниц играют предрассудки, и чтобы подняться в иерархии действительно высоко нужно иметь выдающиеся таланты, но принципиально такая возможность есть.

Общество в целом постепенно также сдвинулось в сторону признания женщин полноценными людьми. Они могут наследовать и владеть собственностью, требовать в суде развода при определенных обстоятельствах и многое другое.

Чего женщины не могут, так это быть главой или наследником достойного рода, и это обусловлено их фактической неспособностью выполнять эту роль. Однако допускается матримониальный брак. Муж дочери главы рода может быть принят в него и с мистической точки зрения становится его полноправным членом, включая возможность наследовать первенство. Эта уловка была внедрена Небесной Канцелярией, чтобы сохранять достойные рода, где у главы нет сыновей.

Мать несовершеннолетнего наследника может взять на себя исполнение его ритуальных обязанностей, пока он не сможет полностью вступить в права. Такая ситуация нежелательна, но позволяет достойному роду не потерять свои мистические свойства.

В крайнем случае, даже более дальний родственник или совсем не родной мужчина может стать наследником. Но чем меньше степень родства, тем больше усилий нужно будет для этого приложить. Биологически чужой главе рода наследник должен воспитываться таковым с раннего детства и неукоснительно соблюдать все правила, чтобы в итоге после наступления совершеннолетия вступить в права.

В Срединном Государстве распространена форма конкубината, особенно среди достойных родов. У старшей жены есть определенное влияние на то, может ли ее муж взять младшую жену, а ее сыновья имеют юридическое преимущество перед сыновьями

младших жен в вопросах наследования. Муж может взять в дом младшую жену, не имея старшей, но такая ситуация считается сомнительной, особенно если он долгое время отказывается повысить ее статус или взять полноценную старшую жену.

Разводы в Поднебесной исключительно редки. В случае неудачного брака супруги могут жить раздельно, но это наносит урон репутации рода, особенно если жена и муж живут не на разных половинах дома, а в разных местах.

Как уже было сказано, женскими занятиями считаются гадание, геомантия и некоторые виды лечения хворей. Врачи-мужчины также встречаются часто, и между ними и женщинами есть серьезная конкуренция за то, кто именно должен считаться настоящим лекарем, а кто шарлатаном.

Религия в Поднебесной

Вопросы веры в Поднебесной – тонкая материя. Путь Служения во многом является государственной религией, со своими обрядами, почитанием Небесного Государя, текущего императора, как его отражения на земле, и разных богов-царедворцев. Храмы последних исполняют не только обрядовые функции, но и социальные, вроде отправления поминок по усопшим. Все же для образованных людей сверхъестественного не существует, а ритуалы они считают частью традиции, установленного разумного порядка, а не мистической практикой.

Обыватели придерживаются обычных анималистических суеверий, согласно которым чуть ли не в каждом камне сидит по духу, и если не задабривать духов-помощников и не прогонять духов-вредителей, то жди беды. Также люди регулярно навещают в храмы местно почитаемых богов молиться о помощи в делах. В своих представлениях простой народ ближе к истине.

Путь Внутреннего Совершенства также похож на устоявшуюся организованную религий. В ее рамках есть традиция монашества и монастыри, в которые люди уходят искать отрешения от мира и просветления. Монашество может быть временным или на всю жизнь. В последнем случае монах исключается из своей оригинальной семьи, причем и на мистическом уровне тоже, то есть не может быть наследником достойного рода.

Государство к адептам этого пути относится с осторожностью. Всеми религиозными вопросами занимается министерство ритуалов. Седьмой приказ отслеживает постоянно появляющиеся и исчезающие среди народа маленькие секты, проверяя их на предмет благонадежности и возможной колдовской природы.

Смертные также поклоняются своим предкам и считают, что души умерших проходят циклы перерождений, что соответствует действительности. Перед возвратом в Поднебесную души проходят очищение от страстей предыдущей жизни – как правило в форме наказаний за совершенные проступки. Небесная Канцелярия ведет записи того,

когда именно души поступают и за какого рода проступки их пытаются, но получить какую-то информацию от мертвых нельзя.

Смертные, значительно продвинувшиеся по Пути Внутреннего Совершенствования, выпадают из цикла реинкарнации. Небесная Канцелярия считает это естественным явлением, и потому не преследует адептов этого пути несмотря на помехи, которые они могут создавать агентам.

Особенности и тонкости

Взаимодействия смертных обставлены большим числом правил поведения. Например, в Поднебесной сильно не приветствуются прикосновения между чужими людьми. Даже схватить кого-то за одежду – это серьезное оскорбление, даже если старший по положению хватает младшего. Огреть кого-то хворостинкой лучше, чем схватить за грудки.

В приличном обществе поддерживается заметная сегрегация полов. В любом доме должны быть женская и мужская половина. Если женщина встречается с посторонним мужчиной без сопровождения, то ей крайне желательно не показывать лицо, например, сидя за ширмой или занавеской.

Низовая проституция легальна, и на нее установлена государственная монополия. Заметную долю работниц публичных домов составляют долговые рабыни. Рабство, опять же, допустимо только для государства и с заметным ограничениями, а частное лицо владеть человеком не может.

Кардинально отличными от проституции являются услуги гэнью, цветочных девушек. Это куртизанки для высшего общества, которые в первую очередь развлекают уважаемых господ танцами, игрой на музыкальных инструментах, декламацией стихов и прочими искусствами. Такие женщины могут, но не обязаны, принимать своих покровителей в спальне. Профессия гэнью морально сомнительна, но может быть весьма прибыльна.

Азартные игры в Поднебесной находятся под запретом, хотя его соблюдение далеко не всегда строго. Пьянство и злоупотребление другими веществами, влияющими на поведение, считается недостойным добродетельного человека. Показаться пьяным на публике – значит сильно ударить по личной и семейной репутации.

Личные имена и смертные и духи в большинстве своем “говорящие” – дающие намек на внешность, характер или достижения (а иногда и пороки) носящего. Персонажи в игре именуются “в переводе” для удобства запоминания. Считается нормальным, что после какого-то серьезного события в жизни можно поменять личное имя. Часто таким событием является достижение совершеннолетия для мужчин и материнство для женщин.

Фамилии смертных односложные. Человек из низов или тот, кто по какой-то причине не поддерживает связь с семьей, может обходиться без фамилии, но это делает его несколько подозрительным в глазах прочих людей. Одиночка, желающий поднять свой

социальный статус, может подать прошение о том, чтобы его объявили первым в новом роду. Некоторые фамилии указывают на происхождение носителя из той или иной этнической группы.

Небесная Канцелярия

Кто служит в Канцелярии

От работы Небесной Канцелярии зависит дальнейшее существование мира, но духи соглашаются работать на нее (и терпеть все “прелести” принадлежности к огромной неповоротливой бюрократии) по самым разным причинам. Это особенно касается полевых агентов, которые по определению действуют в одиночку или небольшими группами вдали от надзора начальства.

Некоторая часть духов искренне симпатизирует смертным, несмотря на их вину в нынешнем состоянии мира. Конечно, их нужно ограждать от губительных импульсов, но в целом человечество способно становиться лучше с временем. Другие имеют ровно противоположное отношение и считают смертных источником постоянной опасности, избавиться от которого полностью, к сожалению, невозможно.

Мотивации прочих не связаны с отношением к человечеству. Кто-то предпочитает миру духов враждебную их природе, но материально более богатую Поднебесную. Кто-то ищет в ней способы обойти собственные ограничения. Кто-то стремится к карьерному росту или к личному усилению. Кому-то нравятся приключения.

Задачи Канцелярии

Важно подчеркнуть, что Небесная Канцелярия не занимается спасением человечества, поддержанием правопорядка и другими героическими делами. Она спасает мир, уничтожая любые следы колдовства, и обеспечивает приток ци для исполнения своих обязанностей.

Агенты в Поднебесной иногда испытывают искушение взваливать на себя лишние заботы, помогая смертным в решении их проблем. Канцелярия не запрещает такое поведение напрямую, но постоянно напоминает, что у духов другие приоритеты, а защищать невинных, расследовать преступления и обулаивать семейное счастье смертные должны своими силами.

Если духи могут подтолкнуть власти Поднебесной в правильном направлении, тем лучше, но только не с риском для их основного задания.

Неизбежные трудности

Работа Небесной Канцелярии неизбежно связана с внутренними противоречиями. Боги, отвечающий за некоторые функции, по своей природе не могут быть хорошими

администраторами, но без поддержки полноценного приказа они также не могут отвечать за свою часть мира.

В таких случаях бюрократическую рутину берет на себя первый секретарь, от которого требуется одновременно и удерживать начальника от ненужных эксцессов, и держать в узде рядовых сотрудников. Например бог удачи, господин Сто-из-Ста – импульсивный лудоман. Его подчиненным приходится постоянно манипулировать начальством, чтобы механизмы вероятностей в мире работали, как надо.

В самом начале существования Небесной Канцелярии часть сильных духов деструктивной природы категорически воспротивилась проекту Желтого Императора. Таковых по возможности уничтожали, а некоторых просто низвели до состояния, в котором они не могут бросить вызов новому миропорядку.

Духа с действительно серьезной подпиткой фактически невозможно окончательно уничтожить, но можно его оградить и постепенно лишить сил, меняя представления смертных о том, какие боги за что отвечают.

Так, вместо одного сильного и опасного бога войны, бессмысленных убийств и разорения, удалось получить трех разных и встроенных в Небесную Канцелярию: бога военной службы и стратегии, бога насильственных преступлений и санкционированных пыток, и бога природных катастроф и государственных амбаров.

Понятно, что тот же пропагандистский подход может употребляться духами в корыстных целях самоусиления. Небесная Канцелярия с подобными манипуляциями старается бороться, хотя и с переменным успехом. Зачастую сложно однозначно судить, являются ли конкретные действия злокозненной попыткой стать могущественнее, или искренней службой на благо Небес.

Особые возможности Канцелярии

Помимо тех преимуществ, которые поддержка Седьмого приказа обеспечивает агентам в Поднебесной, у них имеются дополнительные козыри, недоступные смертным.

Например, в мире духов отражения всех больших городов смертных представлены одним единственным мегаполисом, Небесным Городом, и благодаря этому путешествие в любой конец империи у духа занимает одинаковое время в несколько часов.

Соответственно, все управы Канцелярии находятся в одном месте, так что действительно важные запросы чиновники могут обрабатывать достаточно оперативно, с минимум затрат времени на пересылку бумаг.

Большинство агентов располагают персональными сверхъестественными способностями, которые бывают полезны в мире смертных. Ниже предлагается набор из пяти “портфелей” для персонажей, включающих знания, навыки и особые способности духов, роли которых

возьмут на себя игроки. Они не обязательны, но в целом приключение прописано под то, что эти способности позволяют раскрыть дело.

Агенты

Мастер церемоний. Разбирается в законах и обычаях Поднебесной и Небесной Канцелярии; может магически заставить другого (не слишком сильного) духа в Поднебесной удалиться или развоплотиться; может заглядывать и направлять свой голос в мир духов, оставаясь в мире смертных; может внушить смертному, что именно ему нужно делать в спорной ситуации, если такое поведение “правильно” с точки зрения общественной морали.

По умолчанию является формальным лидером экспедиции и при желании может быть мастерским персонажем, который возьмет на себя рутину по разбору доносов и общению с местными элитами, в то время как подручные будут вести реальное расследование.

Мастер вещей. Знает на пристойном уровне все распространенные ремесла; в мире духов способен быстро создать любой необходимый предмет и принести его с собой в Поднебесную; при прикосновении может прочесть яркие моменты в прошлом предмета; может магически починить (в разумных пределах) или сломать предмет вблизи от себя.

Ключевая способность – узнавать прошлое предметов. Лучше всего работает с рукотворными и регулярно используемыми вещами, хуже с естественными предметами, совсем не работает с мертвыми телами. Предметы знают, как их использовали, имеют некоторое представление о ходе времени, и могут отличать одного хозяина от другого, но не более того.

Мастер слов. Умеет расположить к себе не враждебного смертного при беседе, чтобы выудить информацию; может изменить внешность на случайную, без привязки к полу; при прикосновении может прочесть воспоминания – ключевые в жизни или те, природу которых персонаж в целом представляет себе; за долгое время может изменить детали в не ключевых воспоминаниях.

Ключевая способность – читать воспоминания. Требуется времени, поэтому сделать это незаметно трудно в силу культурных традиций Поднебесной.

Мастер ночи. Умеет незаметно перемещаться и проникать в труднодоступные места; может читать прошлые события в определенном месте, достаточно свежие или особо важные. Целенаправленный поиск известного события дает лучшие результаты.

Универсальный разведчик, который может попасть практически в любое место и узнать что там происходит или происходило в прошлом.

Мастер смятения. Хорошо умеет сражаться; разбирается во врачевании; при минимальной маскировке и неподвижности может отвести глаза преследователей; может

магически усиливать эмоции смертных поблизости; может превращаться в гигантскую птицу и летать, но относительно медленно.

Возможности слежки и разведки с воздуха несколько ограничиваются требованием не демонстрировать свои истинные размеры смертным. В боевом плане достаточно силен, чтобы разобраться с практически любым противником в игре.

Приключение

Краткое описание

Группа агентов следственного приказа Небесной Канцелярии отправляется в город Три Источника на побережье огромного Лазоревого озера. Там живет достойный род Цао, которому десятилетия назад бог удачи даровал благословение. При последней ревизии выяснилось, что благословение перестало работать так, как положено. Агентам нужно выяснить причины и при необходимости вмешаться.

Разлад наступил происками злокозненного колдуна, который хочет употребить силы благословения на свои цели. Он организовал похищение перстня, к которому благословение привязано, и в настоящий момент готовит сложный ритуал, с помощью которого он хочет обрести бессмертие. Злодей ожидает противодействия Небесной Канцелярии и надеется, что ему удастся выиграть достаточно времени, чтобы закончить задуманное.

Дополнительную сложность представляет происхождение колдуна. Он варвар из другой страны, которая метафизически не связана со Срединным Государством, и потому его магическая традиция Канцелярии совершенно неизвестна. Также он имеет в услужении духа, природа которого кардинально отличается от всего, что знакомо агентам.

Фестиваль в следственном приказе

До начала основного приключения, у персонажей игроков есть возможность немного пообщаться с коллегами по работе на традиционном фестивале, который устраивает следственный приказ Небесной Канцелярии. Духи делятся успехами и неудачами, сплетничают об известных сотрудниках и пересказывают интересные новости из Поднебесной.

Вот примеры того, что обсуждают на мероприятии.

- Группа агентов смогла расположить к себе Владыку Западного Огня, устроив для него кукольное представление про него самого. Кукольнику-смертному пришлось завязать глаза, потому что горделивый дух вулкана категорически отказался соблюдать маскировку.
- Давний спор между Драконом Восьми Пещер и архивариусом Несгибаемым Кедром за коллекцию редких ваз, украшенных изображениями птиц, увенчался

победой последнего. Господин Дракон в расстройстве взял долгий отпуск со службы.

- Агент по имени Тонкий Тростник получил разрешение прожить жизнь в Поднебесной, где он собирается жениться на смертной, в которую влюбился. Но сначала он собирается молить Богиню Материнства о том, чтобы в браке появились дети-смертные.
- Алая Заря, одна из самых сведущих травниц в Канцелярии, увольняется, чтобы ухаживать за своей матерью, Черепахой Шушу. Культ Шушу в мире смертных практически исчез, так что ее в ближайшее время ждет полное исчезновение.
- Расследование серии убийств в столице Срединного Государства, в которых подозревался смертный колдун, окончилось неожиданностью. Выяснилось, что виновный колдовать не умел, но обладал манускриптом с поддельными заклинаниями, который около 300 лет назад создала сама Небесная Канцелярия для саботажа реальной колдовской секты. Свиток был изъят, убийца пойман столичными властями по наводке агентов.
- Глава отдела гражданской черной металлургии, Инкрустированный Тигель, слетел с должности за то, что пытался создать среди смертных легенду о легендарном кузнеце-отшельнике под собственного сына. Это было явное злоупотребление служебным положением.
- Мастер боевых искусств Громовой Раскат вернулся после долгого отсутствия. Ходят слухи, что он провел 26 лет в удаленном монастыре смертных, пытаясь установить, доступен ли Путь Внутреннего Совершенства духам. Как бы то ни было, он набирает класс переподготовки агентов, заинтересованных в воинских навыках.

Задание

Когда агенты являются в приказ в назначенное время за новым заданием, помимо своего непосредственного начальника, духа-филина по имени Смотрит Всюду, их встречают двое незнакомцев. Один из них – Шелковый Свиток, первый секретарь приказа случайностей и удачи. Вторая – Пронзительная Пайсяо, женщина средних лет, которая консультирует Небесную Канцелярию по вопросам благословений.

Благословение – это относительно редко используемая форма вмешательства в законы мироздания. Влиятельный дух может создать своего рода канал поступления ци обратно в Поднебесную. Эта сила в автоматическом режиме влияет на кого-то из смертных.

Обычно благословение выдают на ограниченное время в награду отличившемуся смертному либо используют для манипуляции кем-то в интересах духов, например, для чтобы помочь главе достойного рода, имеющего проблемы со здоровьем, зачать наследника. Каждое благословение требует постоянной поддержки на Небесах.

В ходе последней ревизии, приказ случайностей и удачи выявил, что одно из обеспечиваемых им благословений не оказывает тот эффект, который предписан ему в документах. Благословение это старое и распространяется на достойный род Цао,

живущий в портовом городе под названием Три Источника. Согласно записям, оно должно искажать вероятности в пользу представителей семьи, но дух-инспектор, посланный несколько месяцев назад замерить фактическую удачу, не выявил должных отклонений. При этом ци на благословение продолжает тратиться. Задача агентов – выяснить, что произошло, и при необходимости вмешаться, чтобы восстановить установленный порядок.

Пронзительная Пайсяо пояснит, как именно работают благословения в принципе и что теоретически могло пойти не так. Первый вариант – Цао перестали быть подходящими реципиентами. Например, если глава рода обратился к колдовству или занялся другими особо тяжкими преступлениями, искажающими душу смертного, благословение просто не может действовать через него на его семью. Похожие проблемы могут возникнуть при падении официального наследника. Если проблема в этом, замечает Смотрит Всюду, то провинившийся род должен быть наказан, а благословение аннулировано.

Второй вариант – утрата родом волшебного предмета, который служит якорем для благословения в Поднебесной. Речь идет не просто о том, что предмет был потерян, продан или украден, а о том, что он попал в руки кого-то, кто знает, как перенаправить сходящий через него с небес поток ци. Это может быть достаточно грамотный дух или колдун. Силу можно использовать в “чистом” виде для самоусиления, а если похититель достаточно хорошо подкован, вмешаться в сам механизм благословения, чтобы перенастроить его на другого реципиента. В этом случае агентам предписано найти злоумышленника и восстановить справедливость.

Наименее вероятно, что глава рода заключил добровольную сделку с кем-то из духов, используя благословение в качестве оплаты. Если выяснится такое, нужно найти духа-приобретателя и вынести ему официальное предупреждение за то, что сделка не была должным образом зарегистрирована в Канцелярии. Очень вежливое предупреждение, поскольку сила этого духа, вероятно, значительна.

Шелковый Свиток поделится сведениями, которые его приказ смог установить по поводу всей ситуации после того, как непорядок был выявлен.

Во-первых, благословение было создано 35 лет тому назад по личному распоряжению бога удачи. Оно должно действовать 60 лет и влиять на человека по имени Улыбка Судьбы. Этот смертный в дальнейшем возглавил свой род, после чего благословение автоматически перешло на всех ближайших членов семьи. В прошлом августе, практически ровно год назад, Улыбка Судьбы умер, и главенство в роду перешло к его сыну, Цао Рано Встает, которому сейчас 22 года. У седьмого приказа министерства ритуалов никаких претензий к наследнику не возникло, когда его новый статус был подтвержден инспектором из столицы провинции.

К величайшему сожалению Шелкового Свитка, прочих подробностей у него практически нет. Благословение было наложено по прямому распоряжению бога удачи, Сто-из-Ста,

который на вопросы своего секретаря отвечать отказался, сославшись на забывчивость. Неизвестно даже, какой именно волшебный предмет изливает силу благословения в Поднебесную.

Три Источника находится в относительно удалённой от имперской столицы провинции и располагается на юго-восточном берегу Лазоревого Озера. Провинциальная столица, Врата Юга, расположена значительно севернее, где-то в пяти-семи днях путешествия на лодке вдоль берега. Южнее города находится горный хребет, отделяющий провинцию от дальних рубежей Срединного Государства. Город живет идущей через него торговлей и, в меньшей степени, производством шелка.

Люди из седьмого приказа в настоящий момент готовят для агентов транспорт и прочие вещи, которые им потребуются в месте перехода – укромной пещере где-то в трех часах езды от Трех Источников. Смотрит Всюду предлагает воспользоваться стандартной легендой прикрытия, согласно которой агенты являются инспекцией из столицы, которые проверяют, хорошо ли блюдет мораль и нравственность в городе.

Несколько месяцев назад в Три Источника прибыл новый окружной судья, Ди Три Глаза, с которым новоявленным инспекторам, вероятно, придется работать. Так что первым делом следует установить с ним хорошие отношения.

Местные предания

Стандартной процедурой при отправке агентов в мир смертных является инструктаж по местным преданиям и легендам, потенциально способным служить источником силы для духа. Вот то, что связано с Тремя Источниками и провинцией, в которой находится город.

Цуй Любуется Осенью и гонки на Лазоревом Озере

В древние времена, до того, как Желтый Император положил конец своеволию самозванцев и вернул Срединное Государство на путь благоденствия, в далекой южной провинции жил человек по имени Цуй Любуется Осенью. Он был выдающийся поэт и советник наместника провинции. Когда тот решил отложиться от столицы и объявить себя ваном, Цуй счел себя опозоренным. Не в силах служить господину-изменнику он бросился в озеро и утонул.

Жители Трех Источников, любившие благородного мужа, пытались спасти его, но ни одна из лодок не смогла добраться до него вовремя. В память о Цуе, каждый год на озере проводят гонки, а также кидают рисовые пироги в воду в благодарность Владычице Озера, которая взяла самоубийцу в свой дворец, восхищенная его преданностью.

Комментарий архивиста следственного приказа: Легенда устойчива и является источником силы для одного из придворных Владычицы Озера (Она же Лазоревая Госпожа, она же Повелительница Глубин). Ее двор в целом и Любуется Осенью в частности не замечены в интересе к делам смертных.

Благородный озерный разбойник Фо Ухо-в-Кольцах

В последние годы правления под девизом “Одна империя, одна воля, одно сердце” чиновники стали своевольны и корыстны, и многие люди стали говорить, что государь утратил мандат небес. Тогда трудно было прокормиться честным трудом, и некоторые храбрые люди стали отбирать несправедливо нажитое, чтобы и себя не обидеть, и страждущим было что раздать.

Одним из таких людей был Фо Ухо-в-Кольцах, озерный разбойник, чье сердце было полно сострадания к народу и презрения к несправедливым богачам. Волею небес, путь Фо и его товарищей пересекся с путем будущего основателя династии Мин. Когда враги хотели погубить истинного обладателя мандата, Фо укрыл его в своем тайном лагере на Лазоревом озере. А затем помог ему сесть на трон. Благодарный сын небес даровал храбрецам прощение за разбой, а Фо назначил адмиралом.

Говорят, что если сильные люди начинают притеснять слабых и печалить сердце императора, душа Фо возрождается в новой жизни, и он восстанавливает справедливость, не полагаясь на медленную бюрократию столичных министерств.

Комментарий архивиста следственного приказа: Разбойники на Лазоревом озере зачастую называют себя реинкарнацией Фо, чтобы оправдать свои бесчинства. Последний такой случай был должен порядка тридцати лет назад. Характер легенды не позволяет ей служить надежным источником силы для духов.

Персик семейной гармонии

Случилось так, что в уезде Трех Источников охотился провинциальный наместник. Местный житель, добронравный человек по имени Хуэй Рогатое Копье, загонял дичь для высокого гостя, а когда разъяренный кабан бросился прямо на чиновника, прикрыл его собой и заколол опасного зверя.

В благодарность наместник сосватал за Хуэя дочь одного из своих сановников, которая обладала семнадцатью признаками женской красоты. Однако отец пренебрег своим долгом в воспитании девушки, и вместо уважения к мужу, она проявляла лишь неблагодарность, и даже смотрела на других мужчин. А Хуэй, который полюбил жену и опасался гнева семьи, в которой она родилась, не мог с ней совладать.

Тогда богиня семейного очага послала своего слугу по имени Жуй-Жуй, восстановить порядок. В саду семьи Хуэй по велению небес за одну ночь выросло чудесное персиковое дерево с золотыми плодами. Жуй-Жуй велел хозяину взять персик, одну половину съесть самому, а вторую отдать жене. После этого, заносчивая женщина сделалась почтительной и верной супругой, а богиня материнства послала ей множество сыновей, которые приумножили семейное благосостояние.

Комментарий архивиста следственного приказа: Согласно донесениям, среди женщин провинции популярны гадания о женихе с помощью игрушечной рогатины, а на свадьбу

супруги съедают один персик на двоих либо по ложке персикового варенья из одного горшка для укрепления брака. Легенда стабильна и может привести к появлению фруктов с необычными свойствами, но до сих пор подтверждений такого явления не было.

Жизнь и смерть Цао Улыбки Судьбы

Смертный, получивший необычное благословение, родился в семье потомственных корабелов. Его отец, Гранитная Скала, был первым, при ком род был признан достойным. Улыбка Судьбы был средним из трех сыновей.

Он женился на любимой девушке, едва ему исполнилось 16 лет. К несчастью жена умерла при родах первенца. Улыбка Судьбы бросил младенца на попечение деда и стал ходить по озеру – в основном, чтобы проводить дома как можно меньше времени. Времена были беспокойные, законы соблюдались плохо, и разницу между торговцем и пиратом зачастую сложно было определить. К 21-ому году жизни Улыбка Судьбы был капитаном и вполне успешным налетчиком, причем действовал он скорее как благородный разбойник из народных сказаний, чем как обычный бандит.

На маленьком островке, на котором Улыбка Судьбы укрылся после очередного похода, он встретил нескольких лихих людей, собиравшихся схватить и обесчестить молодую девушку. Бравый капитан победил их в бою и освободил жертву, которая оказалась красавицей и напомнила ему покойную жену.

Впрочем, в спасении женщина не нуждалась, потому что это была сама Владычица Озера. Правительница отражения Лазоревого озера в мире духов, лично явилась в Поднебесную, чтобы наказать разбойника, который в нарушение традиции отказывался просить ее об удаче на воде, причем делал это в подчеркнуто оскорбительной форме.

Улыбка Судьбы фактически не дал ей наказать дерзкого мерзавца, но молодой человек был красив собой, порывист, и при этом почтителен. Госпожа взяла его в любовники, стала иногда помогать в приключениях, а со временем и раскрыла свою природу.

Именно Лазоревая Госпожа выхлопотала для Цао благословение бога удачи, отдав в обмен 12-летнее право определять погоду над озером по собственному почину. В качестве якоря использовался ее личный перстень, подаренный в залог любви. Стоит отметить, что в последующее десятилетие озеро отличалось особой капризностью, что способствовало исчезновению пиратства.

В это время обстановка в Срединном Государстве переменилась с появлением нового сильного сына неба, и власти начали усиливать борьбу со всяческой преступностью. Конкретно в Трех Источниках нашлись предусмотрительные люди из числа тех, что промышляли снабжением озерных разбойников и сбытом их добычи, которые поняли, куда дует ветер, и решили сыграть на опережение. Они устроили переворот в криминальном мире, а затем вложились своим несправедно нажитым богатством в борьбу с разбойниками.

Ключевой фигурой в этом мероприятии стал Джан Всегда Вернется, наследник достойного рода, недавно вернувшийся в Три Источника после военной службы. Не зная истинной подоплеки, он занялся подготовкой команд для небольшого флота, построенного на деньги разбойничьих поделщиков, и лично возглавлял наиболее сложные операции.

Улыбка Судьбы был переименован спонсорами как человек, досконально знакомого с ситуацией и способный помочь в разгроме банд в обмен легализацию награбленного и репутацию героя в Трех Источниках. Двое молодых людей хоть и различались характерами, крепко сдружились на всю оставшуюся жизнь.

Заказы на новые корабли и добыча Улыбки Судьбы позволили роду Цао расширить дело, добавив к доле в верфях небольшой флот. Наследник продолжил ходить по озеру, теперь уже преимущественно как торговец и контрабандист, имеющий прочные деловые связи с преступным миром в Трех Источниках и других прибрежных городах.

В тридцать три года Улыбка Судьбы унаследовал старшинство в семье, и обнаружил, что новый статус плохо сочетается с его любимым образом жизни. Во-первых, человеку, который постоянно находится в разъездах, сложно в полном объеме исполнять все причитающиеся достойному роду церемонии. Во-вторых, его упорный отказ от повторной женитьбы стал вызывать кривотолки.

Через два года Цао пошел на уступки общественному давлению и взял в дом в качестве младшей жены 16-летнюю девушку довольно низкого происхождения. Он рассчитывал, что это хотя бы на какое-то время его оставят в покое, и при этом позволит избежать ревности Владычицы Озера.

Холодность и частые отлучки мужа толкнули молодую Парчу Благочестия в объятия Всегда Вернется. Тайный бурный роман оставил молодому мужчине неистребимое чувство вины, а забеременевшей женщине необходимость напоить вином и соблазнить собственного мужа, чтобы избежать скандала.

Узнав, что у него скоро будет первенец, Улыбка Судьбы принял Парчу Благочестия как полноценную старшую жену и, скрепя сердце, разорвал отношения с Владычицей Озера. О чем он не знал, так это о ее решении завести от смертного ребенка в их последнюю ночь вместе.

Сказать, что Повелительница Глубин была в бешенстве от новостей было бы преуменьшением. Однако мстить бывшему любовнику у нее не было ни особой возможности, ни желания, поэтому гнев Владычицы обрушился на Парчу Благочестия. Она наняла сведущую в делах духов смертную-травницу, чтобы та переехала в Три Источника, и через свои товары дала возможность воздействовать на жену Улыбки Судьбы.

Все рожденные Парчой Благочестия дети оказались наделены изъянами характера. Рано Встает, наследник рода, нерешителен и склонен поддаваться чужому влиянию. Дочь Третье Сокровище прямолинейна и не готова идти на компромиссы. Ее брат-близнец Изящная Кисть считает себя незаслуженно обделенным и прибегает к интригам. Младший сын, Угодный Богам, несколько ленив, хотя из всех четверых он меньше всего пострадал, поскольку к моменту его рождения Владычица Озера подостыла и почти перестала тратить усилия на месть.

Еще два десятилетия жизнь Улыбки Судьбы проходила достаточно спокойно. Его род богател, сам он пользовался уважением в Трех Источниках, а беды обходили его стороной. Так продолжалось, пока в его дом случайно не попал колдун, который с помощью своего духа-подручного разобрался в сверхъестественных причинах удачливости хозяина.

Колдун, известный в Трех Источниках под именами Много Поет и Много Пьет, решил похитить перстень, чтобы употребить силу благословения себе на пользу. Для этого пришлось провернуть довольно сложный план, центральная роль в котором досталась Яростному Ветру, сыну Улыбки Судьбы от Владычицы Озера. Не знавший отца молодой дух имел о нем самые идеализированные представления и искал знакомства, но не был способен посетить Поднебесную. Агент колдуна, Го-го, пообещал создать для него особое тело.

Параллельно он же организовал находку Улыбкой Судьбы любовных писем Всегда Вернется к Парче Благочестия. Давнее двойное предательство стало для него серьезным ударом, и за считанные месяцы глава рода Цао превратился в беспробудного пьяницу.

Впрочем, умер Улыбка Судьбы не из-за подорванного здоровья, а от руки собственной жены, которой он начал угрожать лишить старшего сына наследства и выгнать обоих из дома. Парча Благочестия вбила пьяному до беспамятства мужу в темя гвоздь, а после настояла на том, чтобы лично подготовить тело к погребению. Домочадцы видели, как Улыбки Судьбы скатывался в пропасть, восприняли его убийство как закономерную естественную смерть от алкоголизма.

Дальше Го-го не составило труда настроить Яростного Ветра против родни и подговорить его выкрасть перстень матери из родового святилища Цао, в которое колдунам и обычным духам доступ был закрыт.

Яростный Ветер в схеме был необходим именно как сын Владычицы Озера, поскольку он имел метафизическое право забрать ее волшебный предмет, ставший временно бесхозным после смерти Улыбки Судьбы. Если бы якорь украл простой вор, колдун был бы крайне ограничен в своих планах на добычу.

Колдун и его команда

Злодей истории достаточно примечательная личность. Джакомо Чинкветти – варвар, бежавший из своей родной страны – аналога итальянской торговой республики. В Поднебесной он позиционирует себя как проповедника, принадлежащего к одобренной несколько десятилетий назад секте, соответствующей историческим иезуитам. На деле же он является сатанистом.

Природа его колдовства создает дополнительные трудности для Небесной Канцелярии. В ее представлении, даже самый асоциальный дух не может добровольно содействовать колдуну, хотя и может быть пленен заклинаниями. Но фамильяр Чинкветти – это классический демон, помощник и искушитель. Он ждет момента, когда сможет забрать душу хозяина, коротая время за преднамеренным творением зла.

Чинкветти достаточно сильный колдун, делающий упор на маскировку своих действий, уход от конфликтов и долгосрочное планирование. Ключевую роль в приключении играет его способность заключить душу человека в специальную иглу. В частности, именно так он спрятал своего демона в теле слуги-смертного, чтобы переправить его через метафизическую границу, разделяющую Поднебесную и земли варваров.

На момент приключения колдовские возможности Чинкветти значительно ограничены, поскольку он проводит долгий трудоемкий ритуал, призванный наделить его бессмертием.

Го-го

В отличие от хозяина, демон располагает своими силами в полной мере, но имеет с ним очевидный конфликт интересов: его главная цель – смерть Чинкветти. Естественно, контракт, связывающий их, сильно ограничивает его возможности вредить.

Обычно демон контролирует тело юноши-смертного, которого люди знают как Го-го, слугу варвара-проповедника. Находясь в мире духов, демон может вторгнуться в сон смертного и принять там любой облик. К этой способности он регулярно прибегает для подталкивания людей в Трех Источниках к разным злодеяниям. За века он поднаторел в подобных манипуляциях.

Демон может напрямую материализоваться в Поднебесной рядом с телом Го-го, принимая различные монструозные формы, тематически связанные с крысами. В частности, в форме крупного грызуна он рыскал по дому Цао, выискивая полезную информацию, и попался на глаза слугам. Также демон может контролировать обычных крыс. Будучи порождением ада, демон неуязвим к огню.

Го-го имеет навязчивую привычку облизывать губы при разговоре, от которой он не может избавиться даже во время ночных визитов.

Ко Тысяча Ли

Чинкветти поселился в Трех Источниках несколько лет назад. Первые годы он узнавал город, работал на свою легенду чужака-бессребреника, рассказывающего бедноте странные байки про бога, который покинул цикл перерождения, воскреснув после смерти, а также искал людей, которых можно было бы обратить в его настоящую веру.

Одним из его адептов стал человек по имени Ко Тысяча Ли, заведующий хозяйством в местном храме Господина Игл, бога, отвечающего за продление и прерывание жизни. Секта эта распространена по всей Поднебесной, и ее служители в основном известны как бродячие лекари-иглоукальватели – а также курьеры.

Дело в том, что дед нынешнего Сына Неба страдал от сильных мигреней, которые не поддавались обычному лечению. Волей случая император, путешествующий инкогнито, встретил служителя Господина Игл, и тот избавил его от недуга. Иглоукальватель отказался от щедрого вознаграждения. Вместо него, он попросил сделать так, чтобы приверженцы его секты могли больше времени тратить на лечение людей, и меньше на долгие ожидания на таможнях и воротах.

Император приказал всех адептов пропускать всюду без досмотра и вне очереди, вперед даже чиновников до пятого ранга включительно. Злые языки говорят, что теперь Господина Игла стоит называть богом контрабанды, но это преувеличение, поскольку путешествуют они по внутренним правилам сугубо с ручной поклажей.

Храм в Трех Источниках отличается от прочих тем, что под руководством его многолетнего настоятеля, Су Глиняной Кружки, местные члены секты в своем служении стали фокусироваться на аспекте прерывания жизни. Иными словами, они совершают убийства по религиозным соображениям. Поскольку Су вполне готов выбирать цели по корыстным мотивам, фактически его люди являются криминальной организацией, которую среди городских преступников называют “Черные Журавли”.

Тысяча Ли был лучшим убийцей секты, пока не повредил ногу и не охромел. Чинкветти с помощью колдовства исцелил увечье, после чего убедил служить тому же господину, что и он сам. (На языке Срединного Государства эту сущность называют Красный Ход или Красный Поход, поскольку варварское имя князя мира сего местные выговорить не могут и говорят “Лю Ци Фэнь” – причем эта конструкция неверна грамматически).

Джан Широко Шагает и Звонкая Птица

Другим важным для Чинкветти учеником стал наследник рода Джан. Выросший в тени своего старшего брата, Широко Шагает всегда стремился бросать вызов общественным устоям, хотя и не перегибал палку. Старшим из детей он стал десять лет назад в результате трагедии, унесшей жизни нескольких членов достойных родов Трех Источников, но новый статус ничуть не сподвиг его следовать правилам.

Чинкветти решил, что из Широко Шагает, человека интеллектуального и упорного в своих начинаниях, выйдет толковый колдун. Однако где-то через год после посвящения в тайны их отношения начали расстраиваться.

Поворотным моментом стало жертвоприношение Звонкой Птицы, молодой сестры Широко Шагает, которую он затянул в секту и подбил на добровольное жертвоприношение ради перерождения в роли невесты Красного Похода. На деле “женихом” выступил Дракон Восьми Пещер, старый могущественный дух, соскучившийся по тем временам, когда ему действительно приносили в жертву девушек. Звонкая Птица – а точнее дух, сформировавшийся на основе ее ци после поимки ее души Чинкветти – послужил опосредованной платой за информацию о кольце с благословением рода Цао.

Широко Шагает подтолкнул сестру на смерть, чтобы обезопасить себя от лишения наследства через матримониальный брак. Однако Го-го, принялся нашептывать ему, что Чинкветти скрывает от него секреты колдовства и может пожертвовать им так же, как он пожертвовал Звонкой Птицей.

Окончательный разрыв наступил тогда, когда Широко Шагает исследовал особое место, спрятанное под старым поместьем Джан, и убедился в его сверхъестественной природе. Он решил, что если снимет установленные в нем печати, то Красный Поход возьмется лично обучать его колдовству. Чинкветти же устранять взбунтовавшегося ученика не стал, решив, что тот пригодится в качестве подсадной утки, когда Небесная Канцелярия явится по его душу.

На момент начала приключения, Широко Шагает разрабатывает ритуал, аналогичный тому с помощью которого Чинкветти принес в жертву Звонкую Птицу. На роль жертв он готовит нескольких простолюдинов, которых обратил в сатанизм с помощью демонстрации колдовских трюков и соучастия в запретных деяниях.

Действия злодея

Чинкветти впервые обратил внимание на перстень Цао, когда был приглашен в поместье рода на прием по случаю шестнадцатилетия Третьего Сокровища. Дочка Улыбки Судьбы в то время увлеклась проповедями варвара, на которые ее затащила Звонкая Птица, ее давняя подруга, и настояла, чтобы тот присутствовал на празднике.

Гость вел себя скромно и почтительно, как и подобает статусу безродного чужака, так что особого репутационного ущерба причуда молодой Цао не нанесла. А вот Чинкветти послушал рассказы главы рода про то, как тот обрел небывалую удачу вместе с украшением, и решил проверить, нет ли за байкой зерна истины.

Первоначальные поиски в поместье силами демона природу перстня не прояснили, но раскрыли Чинкветти давнюю связь между Парчей Благочестия и Всегда Вернется. Затем на Го-го устроил успешную засаду Изящная Кисть, любимый сын Улыбки Судьбы. К зрелому возрасту он утвердился во мнении, что рассказы отца про мир духов и

подаренную удачу – не выдумки, и встреча с демоном послужила финальным доказательством. Изыщная Кисть согласился ответить на вопросы Го-го о прошлом Улыбки Судьбы в обмен на удовлетворение его собственного любопытства о мире духов.

Следующий визит Го-го нанес во владения Владычицы Озера, где подтвердил подозрения о ее былом романе со смертным. Кроме того, ожидая аудиенции, Го-го завоевал расположение Яростного Ветра, который имел весьма восторженные представления об отце, которого не знал лично.

Разговор с Лазоревой Госпожой пошел для Го-го плохо. Он хотел привычным образом манипулировать эмоциями хозяйки озера, но был выведен на чистую воду, выпорот, и изгнан.

Дальнейший его путь лежал в Небесную Канцелярию, которая располагала подробными сведениями о природе благословения Цао. Го-го придумал, как подкупить соответствующего архивариуса, Несгибаемого Кедр, уговорив Дракона Восьми Пещер уступить ему часть спорной коллекции ваз в обмен на Звонкую Птицу.

Затем Го-го довел до полу-самоубийства Улыбку Судьбы и снова вышел на Яростного Ветра, предложив ему “помощь” в исполнении мечты познакомиться с отцом и пойти по его стопам, то есть стать благородным озерным разбойником. Сам Яростный Ветер проникать в Поднебесную не способен, но Го-го убедил его, что благодаря особому умению может создать тело вместо него. На деле тело принадлежало личному слуге Звонкой Птицы, подготовленному к одержимости духом аналогично тому, как демон заполучил свое.

В рамках предоставления “помощи” Го-го расстроил Яростного Ветра вестью о смерти отца и натолкнул его на мысль, что неплохо бы забрать перстень матери из святилища Цао, поскольку иначе он несправедливым образом достанется не старшему сыну Улыбки Судьбы, а вообще тайному бастарду. Тело смертного позволило Яростному Ветру войти внутрь, а поскольку волшебный предмет на тот был на тот момент бесхозным, изъятие было полноценным с метафизической точки зрения. Чуть позже Го-го убедил Яростного Ветра, что перстень будет постоянно напоминать ему о матери, и “согласился” забрать его в дар.

Вовлечение Яростного Ветра в план было необходимым, чтобы Чинкветти извлек максимальную пользу из перстня. Просто украв волшебный предмет, он мог бы употребить его на мощное заклинание. Но Чинкветти стал его полноправным владельцем и хочет провести ритуал, который наделит его способностью подобно демону вселиться в пронзенное колдовской иглой тело, открывая путь к эффективно вечной жизни. Шанс успешно провести ритуал крайне мал, но Чинкветти может практически гарантировать успех за счет благословения.

Чтобы добиться своего, Чинкветти нужно много времени и сил, а также не удаляться от места, где он держит перстень. Его цель – закончить дело до того, как Небесная Канцелярия нападет на его след, захватить заранее подготовленное тело, и исчезнуть из города..

Что происходит в Трех Источниках

На момент приключения в городе разворачивается несколько историй, которые могут заинтересовать инспекторов небесной канцелярии. Некоторые напрямую связаны с их делом, другие нет, но имеют сверхъестественную подоплеку и входят в круг их обязанностей, некоторые являются сугубо делами смертных. Описания ниже идут по принципу возрастанию релевантности.

Судья Ди

За несколько месяцев до инспекторов в Три Источника прибыл новый окружной судья, Ди Три Глаза, в сопровождении домочадцев и приближенных слуг.

Предыдущий чиновник, занимавший эту должность, был уличен в казнокрадстве и отозван в столицу для казни. Этого человека беспокоило, что государственная служба не позволит ему накопить достойное наследство для детей, чем воспользовался Го-го, подтолкнувший его к вымогательству взяток и служебному подлогу. В итоге Си Большая Мошна, местный богач и преступный главарь, добился расследования против судьи.

В столице избавиться от недостойного чиновника были рады, но обстоятельства доноса показались подозрительными, поэтому правительство отправило опытного следователя Ди выяснить, нет ли в городе укоренившейся организованной преступности. К началу приключения он уже идентифицировал Си и Мо Небесного Ковша как криминальных боссов и знает, что существует третий вожак, соблюдающий непривычно строгие правила конспирации.

Помимо обычных ресурсов уездного судьи, в распоряжении Ди есть ряд помощников. Его старшая жена, Уверенная Длань, не только ведет его личное хозяйство, но и является опытным финансовым аналитиком. Бывший военный офицер Цзяо Несгибаемая Спина уже вымуштровал городскую стражу в достойное ополчение. Бывший мошенник Ма Красивое Лицо смог сблизиться с местными преступниками и работает информатором. Дао Тихая Поступь, бывший вор-домушник, в силу возраста сам подобными операциями больше не занимается, но имеет обширные познания об устройстве преступного мира. Также уже в Трех Источниках Ди обнаружил нелюдимого охотника по имени Бяо Костяной Человек, который имеет сверхъестественное чутье в том, что касается останков жертв насильственной смерти.

Для агентов Небесной Канцелярии судья Ди будет выступать неудобным союзником, если они своими действиями не вызовут его подозрений. В лучшем случае, он решит, что проверяющие приехали проконтролировать, как он ведет расследование. В худшем, что они нечистоплотны или намерены подорвать его карьеру по заданию врагов в столице.

Заговор среди воров

Как было сказано выше, организованная преступность Трех Источников, или Общество Взаимопомощи, как они себя называют – пережиток времен слабого государства. Си продолжает контролировать потоки контрабанды через городской порт. Мо, старший сын соучастника переворота 30-летней давности, производит контрафакт и отмывает товары сомнительного происхождения, выводя доходы через совершенно легальные предприятия своего младшего брата. Су Глиняная Кружка продолжает получать свою долю в качестве платы за зловещую репутацию “Черных Журавлей” и немногочисленные убийства неудобных людей.

Основную проблему для Общества представляет отсутствие признанного наследника Си, который сам завести сына не смог. Между его ближайшими подчиненными идет подпольная грызня за право быть усыновленным. Один из претендентов, Ли Длинные Пальцы, предпочел более прямой подход через силовой захват.

Его цель – устранение всех трех главарей с помощью бойцов, присланных из Врат Юга его сообщником, человеком по имени Тан Ласкающий Шелк, чей дядя возглавляет одну из банд в провинциальной столице. Чтобы выманить Глиняную Кружку, Длинные Пальцы хочет слить Судье Ди документы, уличающие его шефа в нарушении закона, и уговорить Мо созвать совет Общества для обсуждения дальнейших действий.

Ласкающий Шелк на момент начала приключения живет в доме, принадлежащем Длинным Пальцам и выдает себя за простого музыканта, благо он неплохо владеет игрой на гуцине (его имя отсылает к струнам инструмента). Однако при нем постоянно находится брат Длинных Пальцев, бывший боевой монах, исполняющий роль телохранителя и сторожа. По сути, он находится в почетных заложниках, своей жизнью гарантируя соблюдение договоренностей.

Пока Длинные Пальцы организует возможность нападения, Ласкающий Шелк работает на легенду и даже устроился приходящим учителем Третьего Сокровища. В доме Цао он встретил свою давнюю знакомую, Тенг Золотую Бабочку, жену управляющего поместьем и личную служанку молодой госпожи. Десять лет назад она была невестой Ласкающего Шелк, но его род впал в немилость, и свадьба расстроилась. Однако чувства между двумя людьми сохранились, и Ласкающий Шелк решил попытаться убедить Золотую Бабочку сбежать вместе с ним обратно во Врата Юга.

Поджог во Вратах Юга

Стараниями злодеев, достойный род Джан на начало приключения находится в глубоком кризисе, и сохранить его фактически уже невозможно. Причина печального состояния кроется в трагических событиях, которые отразились также и на других семьях.

Десять лет назад во Вратах Юга проводились похороны патриарха самого древнего рода провинции, и представители сопоставимых по калибру семей были приглашены на церемонию. В Трех Источниках таковыми были Джан, Ли и Шань.

Незадолго до того седьмой отдел отказал в наследовании одному из достойных родов Врат Юга. Несостоявшийся глава, человек неуравновешенный от природы и с раздутым самомнением, от такого поворота тронулся рассудком и решил отомстить тем, кого винил в наказании. Воспользовавшись помощью связанных с ним бандитов, он устроил поджог на поминках, убив многих членов достойных родов.

Преступника и его непосредственную семью казнили. Небесная канцелярия расследовала дело и не нашла в нем колдовского следа. Из значимых для приключения последствий важна необычайно малая численность семей Джан и Ли, а также личные мотивы Тана Ласкающего Шелк. Он – двоюродный племянник виновника поджога, и именно из-за той трагедии его отцу пришлось уйти в криминальный бизнес.

Джан Всегда Вернется в тот день потерял наследника, и двух других детей, а его жена была сильно покалечена и скончалась спустя несколько лет. Глава рода Ли, Бриллиантовая Черепаха, потерял жену и сына. Его дочь, Маленькая Лань, получила достаточно серьезные ожоги, из-за чего на публике показывается в давно уже не модной густой вуали, а спасший ее наследник рода стал калекой и окончил жизнь самоубийством пару лет назад.

В роде Шань выжили все, но глава, Клык Дракона, после трагедии стал нездоровым образом заикнулся на соблюдении правил. Спустя несколько лет его наследник добился особого разрешения взять на себя дела семьи, сохранив за отцом только обязанности по отправлению ритуалов. Таким образом, с точки зрения властей Поднебесной главой рода является Шань Молоко-с-Перцем, а с точки Небесной Канцелярии – Шань Клык Дракона.

Раздор в семье Ли

Род Ли нашел путь к сохранению через матримониальный брак с Угодным Богом, младшим сыном Цао Улыбки Судьбы. Однако союз этот успешным назвать нельзя, потому что Бриллиантовая Черепаха, беспокоясь о дочери, связал зятя достаточно строгими ограничениями в распоряжении семейными богатствами. Конкретно, в течение 12 лет после вступления в главенство, реальным хозяином остается Маленькая Лань. Исполнение брачного соглашения обеспечивает Шань Клык Дракона.

Быть главой рода лишь формально для Угодного Бога достаточно унижительно. Что хуже, первое время он искренне пытался наладить хорошие отношения с супругой, но молодая женщина, привыкшая к баловству со стороны отца, воспринимала это как должное. Го-го заметил зреющий раскол и усугубил его, являясь Угодному Богу в снах под видом Изящной Кисти и дразня того тряпкой, которому не хватает воли поставить вздорную супругу на место.

Го-го подначивал Угодного Бога отравить Маленькую Лань, но со временем статус наследника рода сделал его неуязвимым для колдовства. В итоге нерадивый супруг на преступление не решился. Вместо этого он хочет выставить жену невменяемой перед

обществом, в первую очередь, перед Клыком Дракона. Для этого он стал приобретать травницы Юй Тяжелой Руки (той самой, которая прибыла в город по заданию Владычицы Озера) специальные благовония, оказывающие на психику растормаживающее действие, и подсыпает их в курильницы в спальне жены.

Маленькая Лань уже пользуется репутацией женщины со странностями. Едва не погибнув в пожаре, у нее прорезался провидческий дар, и пока она не научилась контролировать его, девушка выдала порядочно туманных пророчеств уважаемым людям города. Угодный Богам ожидает, что под действием наркотика Маленькая Лань рано или поздно выкинет достаточно серьезный скандал на публике.

Впрочем его план уже пошел наперекосяк. По случайному совпадению, в то время, когда он решился действовать, Чинкветти проводил ритуал по подготовке его нового тела. Высвободившаяся ци отреагировала на смятенное состояние Угодного Богам и “рикошетом” попала в очень старую куклу, подаренную Маленькой Лани ее подругой детства, Цао Третьим Сокровищем. В редких случаях подобные вещи могут становиться вместилищем для духа, что и произошло.

Более того, ожившая кукла услышала, как Угодный Богам бормотал под нос что-то вроде “много он знает, убить жену, говорит, нет, нужно травить”. Причиной пробуждения она считает смертельную опасность, нависшую над хозяйкой.

В настоящий момент Голубое Пламя выполняет роль личной служанки Маленькой Лани (для привыкшей к видениям женщины появление волшебного прислужника особым шоком не было). В их ближайших планах – выкрасть из дома Цао остальных кукол из набора, в который входила Голубое Пламя. Они фактически являются частью ее тела, и она может управлять фигурками. Заполучив их, они хотят выставить сумасшедшим самого Угодного Богам, мешая ему спать, демонстрируя странные движущиеся тени и так далее.

У агентов будет возможность заметить подозрительное поведение Голубого Пламени на объявлении помолвки Третьего Сокровища, о котором сказано ниже. Маленькая Лань со служанкой присутствуют на приеме, и последняя пользуется моментом, чтобы незаметно вывесить из внешнего окна шелковую веревку, по которой планирует забраться в дом ближайшей ночью.

Дебют

В ночь того дня, когда агенты добираются в Три Источника, в порту города происходит пожар. В результате тонет маленькое торговое судно, за день до этого приобретенное родом Цао. Предполагается, что связи с интересующей их семьей будет достаточно, чтобы заинтриговать игроков.

Судно раньше принадлежало человеку по имени Тао Желтые Штаны, сыну крестьянина, который продал землю и вложил деньги в, как ему казалось, старт блестящей карьеры купца. На деле же, прибыв в Три Источника, он столкнулся с круговой порукой местных

дельцов, которые не только отказались давать ему желаемую цену, но и даже не дали арендовать склад, чтобы разгрузиться.

Помытарившись некоторое время и рассорившись со всеми, с кем можно, Желтые Штаны плюнул и уступил корабль со всем, что было на борту, за половину их реальной стоимости. Продажу оформили вечером с Цао Изящная Кисть, который на ночь поставил старого слугу рода охранять новую собственность.

В предыдущие дни к Желтым Штанам во сне являлся Го-го под видом его покойного старшего брата, издеваясь над его неприспособленностью к жизни. В ночь после продажи, когда торговец напился выше бровей, Го-го дал ему инструкции, как отомстить обидчикам.

Нужно было пойти в “Довольного медведя” – питейное заведении (и нелегальный игорный притон) в плохой части Трех Источников – высмотреть там человека со шрамом под правым глазом, и сказать ему условную фразу. После этого человеку нужно заплатить за то, чтобы он расквитался с Цао, пустив корабль ко дну так, чтобы “плакальщицы в доме его стенали три дня по слугам что пожертвовали жизнями за господина”.

Цитата эта происходит из старого стихотворения о некем колдуне, который, согласно легенде, проникал по ночам в дома людей, чтобы насылать смерть во сне, пока герои не устроили на него засаду и не упрятали отсеченную голову в волшебный горшок. Легенда основана на реальных событиях, предшествовавших возвышению Желтого Императора.

Чинкветти приказал Го-го организовать пару насильственных смертей, поскольку на финальном этапе колдовского ритуала его собственных сил перестало хватать для продолжения. Это не полноценное жертвоприношение, а лишь отведение малой части ци убитых людей на нужды колдуна, которое можно провести практически незаметно с помощью спрятанного в товарах на корабле амулета. Го-го попытался навести ожидаемых им в городе агентов Небесной Канцелярии на след хозяина.

Нанятый убийца – бывший бандит по имени Складно Говорит, которому позволили уйти из преступной среды под обещание выполнить три службы для “Черных Журавлей”. Чуть ранее Чинкветти воспользовался им же, чтобы ликвидировать ювелира, сделавшего по его заказу поддельный перстень Цао.

Истинное преступление выглядит так. Вечером предыдущего дня Складно Говорит подстерег на берегу ночного сторожа, Медную Голову, задушил старика, и притопил тело рядом с пристанью, рассчитывая, что труп унесет дальше в бухту. Далее, переодевшись в одежду убитого, он отправился в питейное заведение, где, как он знал, проводят время двое местных забулдыг, Спит Допоздна и Корзинщик Сю. Назвавшийся Медной Головой Складно Говорит позвал обоих продолжить вечер на борту “охраняемой” им лодки, где напоил обоих до беспамятства и устроил якобы случайный пожар.

Агентам распутать это дело достаточно просто, особенно, если они допросят Пасть и узнают, что он забрал тело задушенного сторожа себе. Стоит отметить, что судья Ди в любом случае достаточно компетентен, чтобы поймать убийцу.

Он осознает, что имеет дело со злодеянием, а не несчастным случаем, когда знакомые старика покажут, что он – завязавший пьяница, не бравший спиртного в рот. Далее люди судьи узнают о подозрительном поведении Желтых Штанов, а тот после ареста признается, что нанял убийцу. Складно говорит в свою очередь заператься не станет, потому что считает себя заслуживающим наказания. Два задания он выполнил только для защиты своей семьи от мести “Черных Журавлей”.

Эта часть сюжета призвана дать возможность игрокам испытать возможности их персонажей, задать тон отношениям агентов с судьей Ди, а также подтвердить, что в городе орудует кто-то со сверхъестественными способностями.

Свадьба Третьего Сокровища

Еще в детстве Третье Сокровище сдружилась с сыном простого горшечника, Небесным Сводом, и решила, что он будет ее мужем. Сам юноша ее боготворит, однако Улыбка Судьбы воспротивился мезальянсу. После смерти отца, девушка смогла продавить свой выбор перед старшим братом, который согласился взять Небесного Свода в род. Помолвка молодых людей объявляется спустя несколько дней после приезда агентов в город, а сама свадьба должна состояться спустя несколько недель.

Однако у планов Третьего Сокровища есть тайный противник, ее брат-близнец Изящная Кисть. Во-первых, он заботится о репутации рода. Во-вторых, он родился через несколько минут после сестры. По законам наследия Поднебесной, ее муж, принятый в род, сместит Изящную Кисть с роли наследника своего брата, которого тот пытается убедить отречься от главенства.

Надежды Изящной Кисти связаны с Си Большой Мошной. Деловой партнер Улыбки Судьбы разочаровался в Ране Встает, убедившись, что ни решительностью, ни удачливостью отца он не обладает. Поэтому он постепенно вытягивает ресурсы из рода Цао, пользуясь устоявшимися деловыми связями. Однако Изящной Кисти он вполне благоволит, поскольку тот предпринимательской жилкой обладает в полной мере. Молодой человек собирается давить на брата, указывая ему на все ухудшающиеся дела рода.

Расстроить свадьбу сестры Изящная Кисть планирует сверхъестественным способом. На службе у Большой Мошны состоит минцзи (куртизанка) по имени Нежная Хризантема, переехавшая в Три Источника из провинциальной столицы по особому приглашению ее патрона. Она не только развлекает гостей Си, но и выведывает сведения у его конкурентов, что для нее не представляет особых сложностей, поскольку в действительности она является лисой-оборотнем.

Изящная Кисть смог подтвердить настоящую природу Нежной Хризантемы, узнав от Го-го о необычных свойствах мускуса речного оленя, запах которого провоцирует в духа сильное любопытство. Несколько месяцев назад Изящная Кисть подарил благовония, в состав которых входил этот компонент, личному гостю Большой Мошны, чтобы незаметно проследить за реакцией Нежной Хризантемы.

Теперь он хочет надушить тем же составом Небесного Свода и сводить его на юбилей в поместье Си, рассчитывая, что лисица выберет молодого человека в качестве своей следующей жертвы. Здоровый и не лишенный простого обаяния мужчина действительно разбудит лисий аппетит, а ее чары достаточно сильны, чтобы заглушить чувства к Третьему Сокровищу.

С точки зрения Небесной Канцелярии, Нежная Хризантема в полном праве охотиться на своей территории. Более того отменить очарование она не может. Но она вполне готова пойти навстречу агентам, особенно если они возьмутся защитить ее от Шаня Клыка Дракона, который завалил жалобами на ее присутствие и городскую управу, и канцелярию провинциального наместника.

Юй Тяжелая Рука

Благовония для Изящной Кисти составляла все та же травница Тяжелая Рука. Она, разумеется, в курсе того, какой эффект мускус оказывает на духов, но считает подозрительную осведомленность смертного не своей проблемой.

Тяжелая Рука обосновалась в Трех Источниках, прикинувшись дальней родственницей ныне покойной жены Джана Всегда Вернется, получив покровительство рода. О делах духов она знает от Алой Зари, сотрудницы Небесной Канцелярии, которая и обучила ее тонкостям профессии. Тяжелая Рука имеет персональный мандат на доступ к тайнам духов и, разумеется, обязательство соблюдать Нерушимый Запрет.

В ответ на прямой приказ содействовать следствию, Тяжелая Рука готова раскрыть агентам Небесной Канцелярии любые детали о заказах клиентов, включая Владычицу Озера, благо никаких законов травница технически не нарушала.

При давлении она может попытаться выторговать себе покровительство, например, подтвердив, что легенда про персик семейной гармонии правдива, и подарив им один такой фрукт. Персик вырастает раз в год и может быть использован, например, чтобы примирить Угодного Богом и Маленькую Лань или разрушить чары Нежной Хризантемы.

Обездоленный евнух

После изъятия перстня из святилища Цао, Яростный Ветер встал на стезю благородного разбоя – по крайней мере, в том виде, в котором он его представляет по книгам и рассказам. Благодаря сверхъестественной связи с озером и боевому мастерству, он быстро обрел среди лихих людей репутацию удачливого вожака, известного под именем Великого Кормчего.

Незадолго до начала приключения, он перешел к следующей фазе, объявив себя новым воплощением Фо Ухо-в-Кольцах. Его опытный первый помощник Непотопляемый Боров знает, что Яростный Ветер до смешного наивен или просто безумен, но ради наживы потворствует его фантазиям. Про корабли, на которые нападают разбойники, он говорит, что те принадлежат злокозненным богачам, а добычу сбывает через людей Длинных Пальцев, подручного Большой Мошны.

На одном из недавно перехваченных кораблей Яростный Ветер захватил трех пассажиров, которым решил помочь. Первый из них – евнух по имени Жень Три Печати, до недавнего времени служивший в управе Трех Источников и уволенный по подозрению в казнокрадстве. Три Печати расписал себя как жертву наветов, лишенную пенсии и дома лишь из-за того, что предыдущий судья оказался преступником. Яростный Ветер выдал ему крупную сумму, которой должно хватить на выкуп бывшего дома, и отпустил с миром.

Дом нужен Трем Печатам, чтобы забрать припрятанные за годы службы коррупционные доходы. Однако его продали на аукционе Длинным Пальцам, и теперь в нем живет Тан Ласкающий Шелк, который даже выслушать евнуха отказался. А когда тот вышел из себя и начал грозить связями в управе, охраняющие дом бандиты избили докучливого посетителя и бросили его в канал.

В этот-то момент, агентам представится случай спасти незадачливого бывшего чиновника от верной смерти и узнать его грустную и неправдоподобную историю. При спасении также придется побороться за с обитающим в бухте города духом по имени Пасть, подданным Владычицы Озера. Пасть – рептилоидный падальщик-людоед, поселившийся рядом с городом во времена расцвета преступности, когда бандиты регулярно избавлялись от своих жертв, затапливая их в озере. В целом он не считает зазорным сократить мучения и так обреченного человека, затянув его под воду.

Фо выходит на сцену

Разбойники Яростного Ветра базируются на неприметных островах, расположенных относительно близко от берега, но в месте, где течения и частые туманы делают их недоступными для обычных путешественников. Однако он лично появится в городе в день, когда там проводятся традиционные гонки на лодках.

Его основная цель – продать корабль с товарами, перехваченный по пути в Три Источника из Врат Юга. Для этого он прикидывается его настоящим капитаном, который, как стало известно разбойникам, только перебрался в провинцию и, соответственно, неизвестен местным чиновникам и предпринимателям лично.

Важно, что во время деловых встреч ряд людей обратили внимание на то, что у Яростного Ветра, а точнее у человека, в чьем теле он обитает, шесть пальцев на левой руке. Агенты имеют возможность узнать, что личный слуга Звонкой Птицы имел ту же примету.

Вечером люди Яростного Ветра пленяют и связывают гребцов, выставленных на гонку цехом плотников, и занимают их место. Команда закономерно приходит к финишному бую первой, после чего разворачивает знамя с девизом Фо Ухо-в-Кольцах: “Иду к справедливости кривой дорогой”.

Затем лодка без труда уходит от пытающихся преследовать их городских властей. Однако агенты могут проследить их дальнейший путь в убежище с воздуха.

Шантаж во имя справедливости

Два других человека, которым Яростный Ветер помогает в своем уникальном стиле – пара молодых крестьян, бежавших из деревни, принадлежащей роду Джан, после того, как столкнулись с деятельностью культа, возглавляемого Широко Шагает.

Род Джан ведет свое происхождение от духа Громового Раската. Полтора столетия назад он был в этих местах и лично сразил в бою чудовищного кабана, терроризировавшего жителей, за что местный вельможа пожаловал ему часть своих земель. Агент Небесной Канцелярии выяснил, что кабан преобразился под воздействием эманаций ци из мира духов. В той его части, что сопрягается с данной частью Поднебесной, покоятся останки убитого бога кошмаров и насильственной смерти, поверженного Желтым Императором.

Громовой Раскат был вынужден на время осесть, чтобы проследить за многолетним проектом создания специальных печатей, изолирующих местность от мира духов. Печати находятся в пещере под старым поместьем Джан, и именно их несколько месяцев обнаружил Широко Шагает во время очередного визита. Непосредственно рядом с печатями влияние убитого бога ощущается как еле слышный голос, обещающий исполнение заветных желаний, и Широко Шагает воспринял его, как послание от Красного Похода.

На момент приключения, попытки Широко Шагает разрушить печати колдовством остаются безуспешными, но он надеется использовать методы, подсмотренные при жертвоприношении сестры, чтобы усилить ритуал за счет жизней своих приспешников. Пока же он работает над тем, чтобы превратить этих людей в полноценных фанатиков.

С этой целью Широко Шагает проводит в старом поместье регулярные собрания культа, на которых демонстрирует владение колдовством и проводит церемонии восхваления Красного Похода. На этих сборищах “гвоздем” программы выступает совместное поедание блюд, приготовленных из человеческого мяса. Поваром выступает культист по имени Хе Голубое Небо, которого Широко Шагает назначил управляющим расположенного рядом с поместьем приюта для неблагополучных девиц.

Это благотворительное заведение было создано отцом Джана Всегда Вернется. В приют Тихие Иглы берут с целью перевоспитания и образования девочек из числа сирот и молодых женщин, которым в противном случае грозит попадание в государственный бордель. Воспитанниц учат навыкам, необходимым домохозяйкам, включая швейное

ремесло, приучают к самодисциплине и достойному поведению и пытаются подобрать мужей, в частности, из расположенной неподалеку деревни.

Пару лет назад Всегда Вернется, пытавшийся наладить отношения с сыном и подвигнуть его к более ответственному образу жизни, назначил его попечителем приюта. Задумав создать культ, Широко Шагает решил, что людоедские сборища будет удобно проводить прямо в бывшем родовом гнезде.

Свою третью жертву культисты убили незадолго до приезда агентов. Это была воспитанница приюта по имени Сладкая Роса, отличавшаяся боевым характером. В частности, она конфликтовала с деревенской девушкой за внимание сына старосты, Статного Быка.

В день перед пропажей девицы подрались прямо перед деревянной статуей Громового Раската, возведенной на месте его победы над вепрем. Вечером конкурентка, Нежданная Радость, вместе со Статным Быком отправилась поговорить со Сладкой Росой, но к тому моменту ее выманил к сараю в дальней части приюта Голубое Небо, где его помощник, силач Лесистая Гора, утащил девушку внутрь.

Молодые крестьяне подслушивали происходящее в сарае и поняли, что девушку убили с ритуальными целями, причем по приказу наследника рода и чтобы съесть. Понимая свой низкий статус, Статный Бык и Сладкая Роса решили бежать во Врата Юга. Дядя молодого человека работает в порту Трех Источников и пособил ему устроиться матросом на идущий в столицу корабль, но по дороге тот попал в засаду Яростного Ветра.

Услышав историю крестьян, разбойник пообещал разобраться со злодеями, как и положено народному защитнику, но не решился проводить рейд на Тихие Иглы из-за их удаленности от озера. Спустя пару дней, уже во время приключения, он захватывает корабль, на котором из Врат Юга в Три Источника путешествовал Сумрачное Облако, первенец Улыбки Судьбы, ушедший в монахи. Именно этот корабль разбойники пригоняют в город в день гонок.

Яростный Ветер делится с Сумрачным Облаком историей про Тихие Иглы, и тот замечает, что его бывшая семья дружна с Джаном Всегда Вернется и может помочь расследовать дело. Разбойник отвечает, что в таком случае он возьмет Сумрачное Облако в заложники. Пленник из осторожности не возражает и дает слово не пытаться бежать.

Участие в истории агентов начинается с того, что к ним тем или иным образом (напрямую от Рано Встает, перехватывается при доставке и т.п.) попадает наполненное пафосом письмо от “народного защитника Фо, что осушает слезы сирот и утешает горе вдов.” Послание обличает “мерзости творящиеся в Тихих Иглах при соучастии рода Джан” – и напроць лишено конкретики, поскольку это же не служебный доклад, а воззвание к справедливости.

Широко Шагает в бегах

В Тихих Иглах и старом поместье Джан агенты имеют возможность обнаружить массу улик, включая захороненные тела их жертв, рабочие записи Широко Шагает, относящиеся к ритуалу разрушения печатей, саму пещеру с печатями и даже тело Звонкой Птицы с засевшей в нем колдовской иглой, которое превратилось в камень в ходе ее жертвоприношения и было захоронено братом в старом родовом склепе в качестве насмешки над традициями.

Обстоятельств дела хватает, чтобы подозревать Широко Шагает. Но члены его культа свидетельствовать против лидера не станут, так что, предположительно, расследование агентов не кончится арестом колдуна. Если они привлекают судью Ди, тот приказывает своим людям организовать постоянную слежку за подозреваемым.

После смерти сестры, наследник Джан ушел из родового поместья и теперь живет в доме своего приятеля, Мо Горячего Источника. Он хоть и является младшим братом криминального босса, ведет жизнь обычного праздного нувориша и ни в преступных делах семьи, ни в колдовских делах Широко Шагает никак не замешан.

После разгрома культа в Тихих Иглах, Широко Шагает будет демонстративно вести свой обычный образ жизни, но на деле попытается скрыться. К его несчастью, для побега он согласится принять помощь Го-го. Широко Шагает понимает, что визит демона во сне должен быть трюком Чинкветти с целью устранить свидетеля, и планирует перехитрить его, не явившись на оговоренную встречу. Но он не знает, что Чинкветти известно про снимаемые Широко Шагает апартаменты в менее благополучной части города, где у последнего подготовлены сменные вещи, деньги и поддельная подорожная.

Чтобы отвлечь городскую стражу от дома Горячего Источника, Го-го устраивает поджог в той части города, где находятся особо пожароопасные производств. Он приходит туда в демонической форме с несколькими отловленными бродячими кошками в мешке и толпой зачарованных крыс, убивает людей в одной из лаковарок и поджигает ее. Когда на пожар собирается народ, начинает окунать кошек в лак, поджигать и выкидывать наружу. А в качестве финального аккорда рассылает горящих крыс-смертниц.

Городская стража вынуждена отозвать часть людей от дома Горячего Источника, чтобы бороться с огнем, и Широко Шагает пользуется моментом. Он меняется одеждой со своим верным слугой, использует заклинание, обмениваясь с ним внешностью, после чего пускает слугу на прорыв верхом, а сам ускользает через заднюю дверь.

На подходе к тайному убежищу на Широко Шагает нападает Тысяча Ли, ломает ему шею и утяжеляет тело, прежде чем сбросить в канал, как это принято среди преступников. Однако это оказывается ошибкой, поскольку Пасть, попробовав труп на вкус, тут же понимает, что покойник был колдуном.

Его вывод – агенты Небесной Канцелярии прикончили злодея и скрыли следы ликвидации способом, оскорбительным для Владычицы Озера. В зависимости от сложившихся с агентами отношений, Пасть либо доложит о случившемся во дворец, что приводит к дипломатическому инциденту, либо пожалуется напрямую. В любом случае, смерть Широко Шагает окажется раскрытой.

Бандитская сходка

В эпизоде побега фигурирует дополнительный игрок – Длинные Пальцы, на которого тайно работает хозяйка дома, где Широко Шагает снимает комнаты. Он подбрасывает в известный женщине тайник документы, уличающие Си Большую Мошну в незаконной торговле, после чего отправляет ее в городскую управу сообщить о подозрительном постояльце.

Документы дадут судье Ди основание для ареста, а Долгим Пальцам повод предложить созвать экстренное совещание Общества Взаимопомощи. Сходка происходит в уединенном павильоне в храмовом квартале города под видом поминок. Люди Ласкающего Шелк приходят туда под видом странствующих монахов, которые сами хотят справить тризну по умершему брату.

Если тело Широко Шагает не обнаруживается сразу после его побега, разосланные судьей Ди патрули замечают людей Ласкающего Шелк, после чего подозрительных людей на всякий случай хватают. В этом случае Долгим Пальцам не остается ничего другого, как обратиться к Яростному Ветру, рассказав тому про тайную встречу “худших из худших угнетателей народа, которых покрывают коррумпированные власти”.

При прочих равных, сил Ласкающего Шелк или Яростного Ветра хватает, чтобы подавить сопротивление собравшихся бандитов. Однако судья Ди не допустит откровенной борьбы за власть на улицах города. Если агенты узнали о готовящемся нападении и предупредили о нем управу, зачинщики будут арестованы, что сильно способствует дезорганизации банд и последующей декриминализации Трех Источников.

Проверка от Чинкветти

Весьма вероятно, что к моменту побега Чинкветти известно про настоящую природу агентов, и он организует проверку их сверхъестественных возможностей, чтобы узнать, как их можно ввести в заблуждение. Его интересует, какую информацию они могут собрать сверхъестественным образом..

Суть проверки заключается в том, чтобы подкинуть агентам расследование преступления, требующее посещения разных мест в зависимости от того, какие именно улики они будут раскручивать. Для Тысячи Ли не представляет трудности отследить, где именно и в какое время появятся гости города, выставив в ключевых местах незаметных наблюдателей.

По умолчанию Тысяча Ли заманивает Жень Три Печати в заброшенный дом обещанием подсобить ему с возвращением дома. Там он убивает евнуха и вырезает у трупа сердце,

которое посылает агентам через третьи руки. Сердце прячется в дорогой шкатулке со сведенным клеймом мастера в сопровождении записанного профессиональным каллиграфом стихотворного послания:

“Муж, вкушающий вино в компании низких людей, недосчитается кошелька. Муж, вышедший прогуляться после дождя, принесет домой грязь на обуви. Муж, в отчаянии рвущий собственные волосы, будет выглядеть нелепо. Тщательно выбирайте место, где дадите роздых ногам.”

Посылку подготавливает лично Тысяча Ли, скрывая лицо при покупке шкатулки и заказе свитка с письмом. Далее он оставляет сверток в дупле дерева в парке, откуда ее забирает мальчишка-сирота, приютившийся при банде. Посыльный доставляет шкатулку агента, солгав, что его просто нанял незнакомый человек на улице. В качестве финального элемента проверки Тысяча Ли после убийства бурчит, что из-за опоздавшего Трех Печатей не успеет пропустить чайник вина в “Довольном медведе”.

Если агенты покажут, что могут узнавать события в конкретном месте, то в “побеге” Широко Шагает появляется дополнительный элемент. Тысяча Ли, приняв внешность беглеца, явится в его убежище, чтобы переодеться в другое платье и собрать вещи “в дорогу”. В спешке он “забывает” подробный чертеж перстня Цао.

Смысл действия – “повесить” на Широко Шагает кражу благословения и направить усилия агентов на его поиски. Но, как было сказано выше, труп найдет Пасть, а агенты получают “лишний” комплект одежды, который при некоторых усилиях можно проследить до Тысячи Ли. Для простоты и скорости он просто заказал платье слуги “для нужд храма Господина Игл”.

Эндшпиль

По ходу расследования агентам попадает масса косвенных признаков, указывающих на варварского проповедника как на потенциального колдуна. Он имеет подходящий возраст, неизвестное прошлое, происходит из мест, о которых Небесной Канцелярии мало что известно. Он был на совершеннолети Третьего Сокровища и видел, как Цао хвастается счастливым перстнем. Его проповеди слушали Широко Шагает и Звонкая Птица. К тому же последняя якобы ушла в монастырь, принадлежащий именно его секте. И если подумать, грамматически неправильное имя Красного Похода похоже на результат звукоподражания варварскому имени.

Защитой ему по большому счету служат только репутация человека лишенного зависти и амбиций, который проповедует смирение и благотворительность, плюс умение продемонстрировать в разговоре несгибаемую волю (что может указывать на человека, идущего Путем Внутреннего Совершенства). Не стоит скидывать со счетов то, что игроки будут воспринимать негативные комментарии в адрес чужака от разных персонажей как проявление ксенофобии.

Если агенты решают приглядеться к Чинкветти, то простой обыск его дома не дает результатов: наложенные на него колдовские чары специально сделаны так, чтобы отводить глаза посетителей от всех помещений с чем-то предосудительным. Но этот эффект отслеживаем, например, если попытаться сверить число видимых снаружи окон с тем, сколько их можно найти изнутри. А при попытке напрямую читать прошлое дома или мысли самого колдуна, их истинная природа тут же становится очевидна.

Если агенты медлят с проверкой, на подозрительность проповедника может указать Сумрачное Облако. Монастырь, в который он ушел, принадлежит к той же варварской секте, поэтому доктрину учения он знает досконально. Проповеди Чинкветти ему покажутся либо странной ересью, либо намеренно искажающими эту доктрину, чтобы поиздеваться над верой. В норме Сумрачное Облако не афиширует свою принадлежность, но учитывая драматичность событий в городе и роль агентов в разгроме культа людоедов, он имеет все основания поделиться с ними своими подозрениями.

Как именно обставить финальную битву с Го-го и Тысячей Ли и срыв ритуала решать мастеру, тем более, что все будет зависеть от подготовки агентов. Например, они могут привлечь на свою сторону Яростного Ветра или Громого Раската, разделить подручных злодея или как-то иначе повлиять на события.

От расторопности агентов зависит, вернут ли они перстень с сохранившимся благословением. Если Чинкветти поймет, что не успевает закончить ритуал, но при этом Го-го задерживает агентов, колдун в последний момент отказывается от плана и употребляет силу перстня на то, чтобы попытаться сбежать. Если же они сильно медлят, Чинкветти уже в новом теле может попытаться обмануть их, рассказав, что колун погиб от собственного неудачного ритуала (и план даже может сработать, если агенты не допросили Яростного Ветра).

В случае смерти Чинкветти Го-го перестает быть связанным договором с ним. Став свободным в действиях, он может в издевательской форме ответить на вопросы агентов. Его главная цель – съесть душу колдуна и отправиться искать путь домой, а причин противостоять Небесной Канцелярии у него нет. Попытки задержать его в мире духов чреваты серьезными последствиями для агентов, но имея в своих рядах Громого Раската, они могут победить.

Финальные замечания от автора

В заключение хотелось бы обозначить, как именно автор видит данное приключение. Воспринимать это надо не как инструкцию к подражанию, а как комментарий.

Во-первых, мир приключения не пытается передать исторический традиционный Китай, а лишь использует его для вдохновения. По сути это идеализированная версия империи, значительно адаптированная под современного человека. Градус чинопочитания в Поднебесной значительно меньше, пропасть между высшими и низшими классами куда

меньше, а меритократические элементы государственной бюрократии работают куда лучше, чем это было в реальности.

При этом что Небесная Канцелярия, что ее отражение в мире смертных все равно страдают от бюрократической неповоротливости и безалаберности, никакого равенства перед законом не предполагается, а благо общества безусловно ставится превыше блага индивидуума.

Во-вторых, сюжет приключения построен таким образом, что игроки почти наверняка придут к обнаружению колдуна и победе над ним. Кому-то подобный “рельсовый” механизм может не нравиться. На мой взгляд, в игре хватает боковых веток, исход которых напрямую зависит от решений игроков, чтобы не лишать их удовольствия от влияния на игровой мир.

Наконец, велика вероятность, что часть подноготной останется неизвестной агентам. Например, чтобы узнать судьбу Звонкой Птицы, нужно сделать ряд нетривиальных предположений о действиях злодея и повести расследование в соответствующем направлении. Эта незавершенность заложена преднамеренно и призвана придать антагонисту больший эмоциональный вес.

Приложения

Персонажи

Имена сгруппированы по тематическим категориям. Один и тот же персонаж может фигурировать в разных списках. Числа в скобках рядом с некоторыми персонажами указывают возраст.

В Трех Источниках имеется шесть достойных родов: Цао, Джан, Ли, Шань, Хуэй и Кун. Лишь три из них напрямую задействованы в приключении.

Род и домохозяйство Цао, а также отпрыски Улыбки Судьбы

💀 Улыбка Судьбы – покойный глава рода, авантюрист и городская легенда

💀 Гранитная Скала – отец Улыбки Судьбы

💀 Соловьиная Трель – покойная первая жена Улыбки Судьбы

Парча Благочестия – вдова Улыбки Судьбы

Сумрачное Облако (38) – сын-монах от первого брака, изредка возвращающийся в Три Источника

Рано Встает (22) – новый глава рода; тяготится новой ролью

*Яростный Ветер (21) – сын-бастард от Владычицы Озера, он же Великий Кормчий и Фо Ухо в Кольцах среди пиратов

Непотопляемый Боров – его первый помощник, имеющий выход на Длинные Пальцы

Изящная Кисть (20) – сын-близнец; фактически взял на себя значительную часть семейного бизнеса

Третье Сокровище (20) – дочь-близнец; отличается напористым характером и привычкой добиваться своего

Лян Небесный Свод – избранный ей жених

*Угодный Богам (18) – младший сын, ставший главой дома Ли

Тенг Серебряное Копье (52) – управляющий поместья, бывший старпом на корабле Улыбки Судьбы

Золотая Бабочка (27) – жена Тенга, заведующая хозяйством Третьего Сокровища; бывшая невеста Ласкающего Шелка; родилась в достойном роду Доу в Южных Вратах.

Род Ли

Ли Угодный Богам (18) – третий сын Цао Улыбки Судьбы, заключивший матримониальный брак с наследницей рода Ли

Маленькая Лань (17) – его богатая жена из семьи Ли

Голубое Пламя – новая служанка, тайно являющаяся ожившей куклой

💀 Ли Бриллиантовая Черепаха – отец Маленькой Лани

Род Шань

Шань Клык Дракона (66) – бывший глава рода Шань, остающийся таковым мистически, но не юридически

Шань Молоко-с-Перцем (48) – его сын и официальный глава рода

Род Джан

Громовой Раскат – основатель рода Джан, заслуженный агент Небесной Канцелярии

Джан Всегда Вернется (62) – друг и деловой партнер Улыбки Судьбы, бывший военный

Джан Широко Шагает (32) – недостойный наследник рода

Еловый Хворост – личный слуга

💀 Звонкая Птица (18 на момент смерти) – любимая дочка Широко Шагает

Три Мизинца и Внезапная Тень – личные слуги Звонкой Птицы, чьи родители приехали в Три Источника вместе с ее матерью

*Мо Горячий Источник (36) – товарищ Широко Шагает по развлечениям, в доме которого тот живет; младший брат криминального босса

Тихие иглы

Хе Голубое Небо – управляющий приюта

Лесистая Гора – его здоровяк-помощник; варвар, когда-то спасенный Всегда Вернется в военном походе и считающий себя рабом его рода

Сладкая Роса – пропавшая девушка из приюта

Гуань Одаренная Небом – староста села, бывшая ткачиха из приюта

Статный Бык – пропавший сын

Налей Еще – вдовец-трактирщик

Нежданная Радость – пропавшая дочь

Дынное Семечко – пропавший сын

Судья Ди

Окружной судья Ди Три Глаза (36) – недавно прибывший в город окружной судья

Уверенная Длань – старшая жена судьи, глава домохозяйства и финансовый эксперт

Цзяо Несгибаемая Спина – бывший военный офицер; фактический глава городской стражи Трех Источников

Дао Тихая Поступь – бывший разбойник и домушник, служащий судье

Ма Красивое Лицо – бывший мошенник на доверии, внедрившийся в преступный мир города по заданию судьи

Бяо Костяной Человек – местный охотник, демонстрирующий сверхъестественное чутье при осмотре жертв насильственной смерти

“Общество взаимопомощи” и прочие преступники

Си Большая Мошна (64) – деловой партнёр Цао; сопредседатель Общества Взаимопомощи; держит портовый район и представляет интересы цеха грузчиков; бездетен

Ляо Длинные Пальцы (31) – один из его потенциальных наследников

Су Глиняная Кружка (71) – сопредседатель Общества Взаимопомощи; глава местного храма Властелина Игл / банды “Черных Журавлей”

Мо Небесный Ковш (42) – сын со-основателя общества и его сопредседатель; занимается производством контрафактных товаров

Мо Горячий Источник (36) – его младший брат; напрямую не участвует в преступном бизнесе

Тан Ласкающий Шелк – игрок на гучине (разновидность цитры); соавтор плана переворота в Трех Источниках

Тан Крайняя Лодка – его дядя, преступный главарь средней руки во Вратах Юга

Железный Кулак (27) – телохранитель/сторож Ласкающего Шелк; брат Длинных Пальцев; изгнанный из монастыря боевой монах

Дворец Владычицы Озера

Владычица Озера – она же Лазоревая Госпожа и Повелительница Глубин; независимая правительница части мира духов, соответствующая Лазоревому Озеру; человекообразная женщина с ветреным характером

Яростный Ветер – ее сын от Улыбки Судьбы

Треснутый Панцирь – ракоподобный пленник; в настоящий момент находящийся в фаворе

Любуется Осенью – давний советник Лазоревой Госпожи, приятель Громового Раската и учитель Яростного Ветра

Команда колдуна

Много Поет/Пьет – варвар-проповедник; он же Чужак Чи Ти; настоящее имя Джакомо Чинкветти

Го-го – его слуга-подросток, на деле одержимый демоном; он же Шепчущая Вода у Лазоревой Госпожи, Скромный Грызун в Небесной Канцелярии

Ко Тысяча Ли – бывший душитель Су Глиняной Кружки; охромел в странствиях и был вылечен Чинкветти

Ли Однорукий Резчик – ушедший на покой краснодеревщик; позволил Чинкветти жить в его доме, впечатлившись его заботой о бедняках

Красен Ход\Поход – тот, кому поклоняется Чинкветти; вольный перевод имени Люцифер

Дело о сгоревшем корабле

Тао Желтые Штаны – обиженный торговец

Медная Голова – убитый охранник; бывший матрос Улыбки Судьбы; покалечил руку и получил несложную работу у Цао из милости

Складно Говорит – бывший бандит с долгом перед “Черными Журавлями”

Спит Допоздна и Корзинщик Сю – пьяницы, которых Складно Говорит заманил на корабль

Проверка возможностей инспекторов

Пескарик – мальчик при шайке, принесший посылку с сердцем

Держи Кукиш – вожак шайки

Гао Седьмой Сын – мастер-краснодеревщик, продавший шкатулку

Мокрый Нос – бывший разбойник, держащий “Довольного медведя”

Сотрудники Небесной Канцелярии

Смотрит Всюду – начальник следственного приказа, филин

Шелковый Свиток – первый секретарь приказа случайности и удачи

Пронзительная Пайсяо (разновидность свирели) – специалист по благословениям

Гостеприимный Ткач – паук, охраняющий облачные врата рядом с Тремя Источниками

Медвежий Коготь – старший агент, чья группа расследовала поджог в Южных Вратах

Алая Заря – одна из самых сведущих травниц в Канцелярии

Прочие духи

Пасть – плотоядный рептилоподобный вассал Владычицы Озера, живущий в Поднебесной в бухне Трех Источников

Нежная Хризантема – минцзи (куртизанка), приглашенная из Врат Юга Большой Мошной для развлечения деловых партнеров/саботажа конкурентов; мастер танцев и игры на гучжэне (разновидность цитры); тайно является хули-цзин, лисой-оборотнем

Прочие смертные

Юй Тяжелая Рука – травница, парфюмер и костоправ с волевым характером; пользуется покровительством рода Джан; бывшая ученица Алой Зари, посвященная в истинную природу мира

☠ Чжань Широкие Объятыя – бывший судья округа, пойманный на взятках; имя вымарано из архивов

Жень Три Печати (46) – чиновник-евнух, лишившийся пенсии и пытающийся вернуть казенный дом, в котором он раньше жил

Фо Ухо-в-Кольцах – легендарный пиратский вожак; последний из носителей имени был побежден Улыбкой Судьбы

Хань Легкое Касание – популярный среди богатых людей города врачеватель; лечил Улыбку Судьбы, когда тот спивался в последние месяцы жизни

Лао Серебряный Брат – бывший ювелир, выгнанный из цеха; сделал для Чинкветти поддельный перстень после чего был ликвидирован

Таймлайн

Годы указываются от рождения Улыбки Судьбы

00 – рождается Цао Улыбка Судьбы, наследник небогатого рода мастеров по лодкам в Трех Источниках

16 – первая жена УС умирает при родах первенца. УС убит горем и перекладывает воспитание сына на плечи отца

17 – УС ставит отца перед фактом, что вместо работы в мастерской будет ходить на торговых кораблях по озеру

18 – УС устанавливает контакты с озерными пиратами

21 – УС становится успешным пиратским вожаком

22 – УС встречается с Владычицей Озера, у них завязывается роман

23 – Джан Всегда Вернется заканчивает военную службу и возвращается в Три Источника, где его уговаривают заняться борьбой с пиратством

24 – ВО добивается от Господина Удачи родового благословения для УС в обмен на временную власть над озером; в преступном мире происходит очередной передел сфер влияния

25 – Общество Взаимопомощи спонсирует борьбу с пиратством в рамках плана частичной легализации

26 – УС и ВВ сходятся на почве взаимного уважения

27 – разгром конкурирующих пиратских шаяк. ВВ становится городским героем. УС распускает своих людей и возвращается в Три Источника, чтобы легитимизировать награбленное богатство

28 – семейный бизнес Цао трансформируется в торговый дом, УС лично водит торговые караваны по озеру, используя удачу для защиты от случайностей

29 – УС занимается контрабандой в кооперации с Си Большой Мошной и Обществом Взаимопомощи

33 – УС становится главой рода

35 – под давлением общественного мнения УС берет в наложницы (фактически покупает у ее отца) Парчу Благочестия, но отказывает ей в близости, Сумрачное Облако уходит в монахи

36 – ПБ заводит роман с ВВ, пользуясь частым отсутствием мужа, власть Владыки Удачи над озером заканчивается

37 – разрыв между УС и ВО, которая в отместку устраивает порчу детей ПБ, ПБ становится старшей женой, рождение Встающего Рано

38 – рождение Яростного Ветра

39 – рождение Третьего Сокровища и Изящной Кисти

41 – рождение Угодного Богам

42 – ВО сменяет гнев на милость и отменяет вредительство ПБ

48 – Поджог на поминках во Вратах Юга приводит к смерти нескольких людей в достойных родах Трех Источников, включая Ли, Джан и Шень.

49 – Овдовевший управляющий дома Джан, Серебряное Копье, берет в жены девушку из Южных Врат

55 – В Три Источника приезжает Чинкветти

Наследник рода Ли, покалеченный в пожаре, кончает жизнь самоубийством

56 – Чинкветти создает культ и берет Джана Широко Шагает в ученики

В Три Источника прибывает судья Чжань

57

январь – ШШ затягивает сестру в культ

июль – Звонкая Птица пытается затащить в культ Третье Сокровище и Маленькую

Лань

август – Чинкветти на приеме в честь 18-летия Третьего Сокровища и Изящной Кисти в поместье Цао замечает перстень и начинает расследование его происхождения. ИК засекает слежку Го-го и заключает с ним сделку, получая сведения по теории колдовства в обмен на информацию о перстне

сентябрь – Го-го посещает дворец ВО, пытаясь найти подход к перстню, устанавливает контакт с ЯВ

октябрь – в Три Источника переезжает Нежная Хризантема; Го-го ищет зацепки в Небесной Канцелярии и выходит на Несгибаемого Кедр и Дракона Восьми Пещер

ноябрь – жертвоприношение Звонкой Птицы; окончательная ссора между Всегда Вернется и Широко Шагает

58

февраль – ШШ обнаруживает, что под старым поместьем Джан есть место силы и порывает с Чинкветти

март – УБ женится на Маленькой Лани

апрель – УС находит стараниями Го-го любовные письма к ПБ от ВВ и впадает в депрессию

май – окружной судья Чжань стараниями Си попадает на взятках и отзывается в столицу для казни

июнь – Чинкветти заказывает поддельный перстень, после чего избавляется от ювелира-нелегала

август – смерть УС, Чинкветти и ЯВ подменяют перстень ВО, пользуясь его бесхозностью во время пересменки глав рода

октябрь – ШШ заканчивает вербовать людей в свой культ людоедов, который по его мнению должен расположить к нему злого покровителя

ноябрь – ЯВ становится пиратским вожаком по примеру отца

декабрь – первое жертвоприношение Тихих Иглах (местный мальчик)

59

февраль – ШШ сменяет управляющего Тихих Игл

апрель – второе жертвоприношение в Тихих Иглах (посторонний мужчина)

май – судья Ди прибывает из столицы

июнь – Отец Маленькой Лани умирает, Чинкветти подготавливает тело для одержимости собой, оживает Голубое Пламя, в городе появляется Тан Ласкающий Шелк

июль – Небесная Канцелярия обнаруживает сбой в благословении

август – начало приключения

Примерная очередность событий приключения

Приезд агентов в Три Источника; знакомство с Судьей Ди

Расследование поджога корабля Желтых Штанов

Спасение Жень Трех Печатей от утопления

Объявление помолвки Трех Сокровищ

Ночной визит Голубого Пламени в поместье Цао для воровства кукол

День рождения Си Большой Мошны; на приеме Нежная Хризантема обращает внимание на Небесного Свода

В поместье Цао получают требование расследовать преступления в Тихих Иглах

Гонки лодок, представление Фо Ухо-в-Кольцах

Агенты накрывают культ людоедов в Тихих Иглах

Проверка способностей агентов от Чинкветти

Поджог и побег Широко Шагает

Переворот в Обществе Взаимопомощи

Финальная конфронтация с Чинкветти