

DISCWORLD NOIR

Максим ЗАЯЦ

Итак, еще один бесконечно дождливый день в городе Энк-Морпорк. Маленький офис частного детектива Льютона, таинственная незнакомка, предложившая новое расследование, и весьма заманчивая сумма в качестве вознаграждения. Вот только перед уходом красотка Карлотта забыла нам заплатить. Ну ничего, с ней мы еще встретимся.

АКТ 1

Отправляемся на пристань. Похоже, единственный пришвартованный здесь корабль — это и есть «Милка». Ну а толстый тип на борту наверняка согласится ответить на пару вопросов знаменитого частного детектива. Эй, Первый помощник! Вы не расскажете нам о пассажирах «Милки»? Странная парочка, вы говорите? Х-мм... А нельзя ли нам подняться на борт? Оказывается, нельзя. Капитан этой посудины отправился пропустить пару стаканчиков в кафе «Энк», а шляться без его разрешения по кораблю Первый помощник нам не позволит. Следом за капитаном отправимся в кафе и мы.

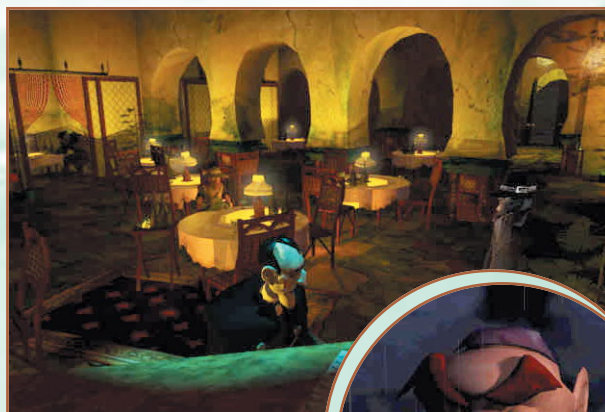
Прежде чем заходить под сияющую вывеску, свернем направо. Равнодушный ко всему происходящему голем сгружает на телегу бочки с вином, а рядом с ними лежит потрясающий ломик. Я знаю, Льютон, что тебе не нравится это дело. Мы не будем его красть, мы его просто... позаимствуем. Вот так-то лучше. Заходим в кафе. За роялем наш старый знакомый вампир Самюэль, а эта песня... Словно и не было этих последних лет. За ближайшим столиком сидит капрал Нобби. Почему бы нам не поболтать со своим бывшим коллегой? Впрочем, разговор не клеится: говорить о делах в таком месте, как это, Нобби решительно отказывается, а предаваться ностальгическим воспоминаниям о старых добрых временах... Что было, то прошло. Единственное, что нам удастся из него вытянуть, это информация о том, что с момента прибытия

«Милки» в городе произошло несколько загадочных убийств. Похоже, нам придется навестить Нобби еще раз в Псевдополис-Ярде. Теперь нужно попытаться убедить капитана Дженкина позволить нам подняться на борт «Милки». Но старый морской волк еще до нашего прихода успел зарядиться таким количеством выпивки, что разговаривать с ним о чем-то серьезном решительно невозможно. Придется поискать другой путь.

И снова пристань. Стоявший у сходней матрос куда-то ушел, и мы можем без помех отодрать ломиком крышку одного из ящиков и забраться внутрь. Так в качестве груза мы и попадаем на корабль. В трюме темно, пищат крысы, а на полу валяется ярлык с надписью на неизвестном языке. Выбираемся на палубу. Под койкой в каюте слева мы находим клочок бумаги с цифрой 6. Или 9. Ну а на выходе нас подстерегает неприятность в лице Первого помощника. Похоже, ножик у этого философа настоящий, и он не будет слишком долго раздумывать, прежде чем пустить его в ход. Что ж, порой купание ночью в холодной воде под дождем — это единственный способ сохранить здоровье.



неразговорчивый тролль из всех виденных мною. «Найди Терму», — вот и все что он в состоянии сказать. О-кей, будем искать Терму, которая пела когда-то в баре «Октариновый попугай».

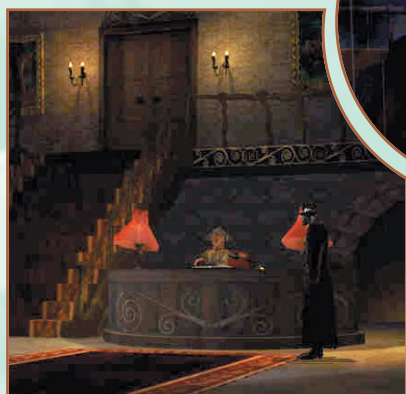


Мы в офисе, и сейчас самое время навестить Нобби. Наверняка он уже заступил на службу. Отправляемся в Псевдополис-Ярд и расспрашиваем капрала о таинственных пассажирах «Милки». Похоже, официальное расследование топчется на месте. Нобби говорит, что одну из пассажиров мы сможем засечь сейчас в кафе «Энк». Мы заглянем к ней немного позже. На выходе из Псевдополис-ярда нас поджидает тролль Малахит. Самый

Стоящий за стойкой бара эльф-полукровка Мэнкин ничего о ней не знает, а вот выступающая на сцене певица — тролль по имени Сапфира — похоже, способна пролить свет на все происходящее. Итак, Малахит работает в мастерской скульптора Родена, а Терма, выступавшая некогда в этом кафе под псевдонимом «Мадам Луудстоун», погибла — была раздавлена обломками своего собственного дома. Будем надеяться, у Малахита хватит мужества выслушать эту печальную весть. Отправляемся в мастерскую скульптора Родена, проходим мимо него в дальний угол помещения и сообщаем троллю о гибели Термы. Однако одних наших слов ему явно недостаточно. Малахит желает видеть тело своей подруги. «Найди Терму!» Похоже, скоро эта фраза будет сниться тебе, Льютон.

Отправляемся в кафе «Энк». Боже мой! Ильза?! Так вот кто был одним из пассажиров «Милки».

Ну что ж, отставим чувства в сторону. Все это и в самом деле осталось в далеком прошлом. Из разговора с Ильзой выясняется, что вместе с ней на борту «Милки» в Энк-Морпорк прибыл ее компаньон — Ту Конкерс. Что до третьего пассажира, им был тот самый Манди, которого нам поручила отыскать Карлотта, и в течение всего путешествия он вел себя весьма странно. Ильза, а не можешь ли ты прочесть, что здесь написано? Запросто! «Пирс #5», — гласит надпись на ярлыке, подобранном в трюме «Милки». Агатеан-





ский язык, кто бы мог подумать. И откуда она его знает?

Возвращаемся в родной офис и сталкиваемся с довольно необычным предложением. Неведомо как прошедший через закрытую дверь карлик по имени Аль Кхали весьма настойчиво рекомендует нам держаться подальше от дела Манди. А что же будет, если мы не послушаемся? Ну тогда с нами могут произойти разного рода неприятности. Похоже, спустить этого типа с лестницы было даже чересчур вежливым ответом на столь наглое заявление. Но вообще, Лютон, тебе не мешало бы быть помягче с людьми... и с карликами тоже.

Направляемся на пирс #5 и беседуем со сторожем. Пустая трата времени. Манди он помнит — тот, оказывается, пытался вломиться на склад пару дней назад, и сторож желает знать, где этот тип шляется теперь. Ну а в остальном полезной информации нет вовсе. По дороге в офис стоит заглянуть к капралу Нобби и осведомиться у него о судьбе Мадам Луудстоун. Да, она действительно умерла и похоронена в мавзолее Селачи. В этом огромном мрачном сооружении находятся десятки, даже сотни могил, и человеку, не разбирающемуся досконально в генеалогии, нечего и пытаться отыскать здесь одну единственную. Убедившись в этом на собственном опыте, мы возвращаемся в родной кабинет и находим подсуное под дверь приглашение. Карлотта фон Убервальд желает видеть нас в собственном особняке. Что ж, нельзя заставлять женщину ждать.

Обожаю дворецких. Всегда мечтал завести себе одного такого... и придушить как-нибудь под плохое настроение. Нам нужна Карлотта, вот приглашение. Уф, ушел. Не знаю, как ты, Лютон, а я себя еле сдерживал. А что это за портрет висит над входом? Эта женщина так похожа на Карлотту... а вот, кстати, и она сама. Карлотта, не могла бы ты помочь нам отыскать одну могилу в мавзолее Селачи? Вот и чудненько. Пока Карлотта переодевается, нас приглашает к себе старый граф, владелец особняка. Весьма настойчивый субъект, надо сказать. И в самом деле, почему бы ему ни узнать, зачем Карлотта на няла нас (тем более что деньгами в этой семье, похоже, распоряжается только он)? Но вот приготовления закончены, и после утомительной экскурсии по мавзолею мы находим могилу Мадам Луудстоун. Но куда подевалась Карлотта? Ладно, сейчас это не важно, главное: поскорее привести сюда этого назойливого тролля и завершить дело. Из мастерской Родена мы вновь возвращаемся в мавзолей, крышка гробницы легко слетает в сторону... и Малахит заявляет, что лежащие в гробу каменные обломки — это вовсе не Терма. Проклятье! О-кей, о-

кей, продолжаем искать, но для поисков нам понадобится твой абордажный крюк. Отдал... и на том спасибо. Обыскиваем лежащие в гробу останки неизвестно кого и присваиваем себе алмазный зуб — бывшему владельцу он все равно уже вряд ли понадобится.

Что же получается: Сапфира солгала нам? Странно, но в «Октариновом попугае» ее нет, и даже Мэнкин не знает, где ее искать. Придется заглянуть сюда попозже, а пока давайте-ка зайдем на пирс #5. Завернув за угол, забрасываем абордажный крюк на крышу (туда, где виднеется узкая полоска света) и поднимаемся наверх по веревке. Получилось! Открыв с помощью ломика окно на крыше, мы пробираемся на склад в обход сторожа. Понять бы только, что мы здесь ищем. Во тьме, озаряемой вспышками молний, виднеются бесконечные штабеля ящиков. А что это там блестит в углу справа? Спичечный коробок с оторванным уголком. Попробуем приложить к нему клочок бумаги, который мы нашли в каюте «Милки». Подошел. На восстановленном коробке виднеется четкая надпись: «9, Whalebone Lane». Адрес «Октаринового попугая»!

Ну что ж, Мэнкин, пора тебе узнать, что такое настоящий допрос. Итак, ты не знаешь, кто такой Манди? И тебе не знаком этот спичечный коробок, на котором рукой Манди написан адрес твоего заведения? Сдается мне, ты пытаешься обмануть нас, Мэнкин. Где Манди? Говори... или ты хочешь пообщаться со стражей? Ах, он снимает комнату наверху. Спасибо. Поднимаемся наверх в комнату Манди... и последнее, что мы успеваем увидеть, это пол, резко поднявшийся для того чтобы встретить нас...

АКТ 2

Сдается мне, допрашивать подозреваемых гораздо приятнее, чем самому находиться на их месте, ты не находишь, Лютон? Манди убит, и его убийца позаимствовал для своего черного дела веревку из наших запасов. Неудивительно, что у стражников возникли серьезные подозрения в наш адрес. Нобби, хоть ты-то нам веришь? А, ладно. Пора поработать на месте преступления. Внимательно изучаем обрывок веревки на потолке и используем соответствующую запись из блокнота на ботинках Манди. Внимательно осмотрев ботинки, переводим взгляд на кровавую надпись на стене. Манди был повешен вверх ногами, а значит... Используем запись из блокнота на кровавом послании и получаем вполне загадочный набор цифр: 3712V. Что ж, похоже, из этого места мы выжали все что могли. Спускаемся вниз и начинаем основательно допрашивать Мэнкина. Итак, Манди был повешен вверх ногами, затем его кто-то срезал оттуда, а на полу стоят подозрительно пустые ботинки. Ты ничего об этом не знаешь, Мэнкин? А ну говори, что ты в них нашел! Вот так бы сразу. Получив из рук бармена загадочную монету и выяснив, что Сапфира уже успела вернуться, навешиваем здешнюю звезду в ее гримборной.

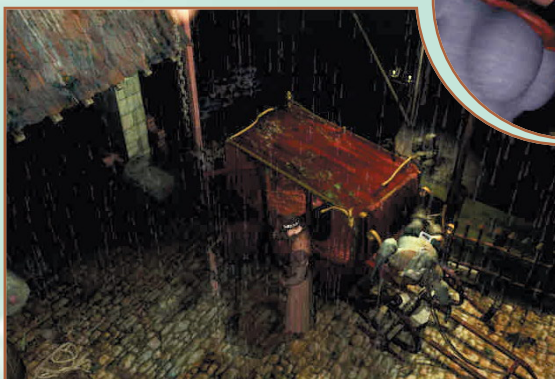
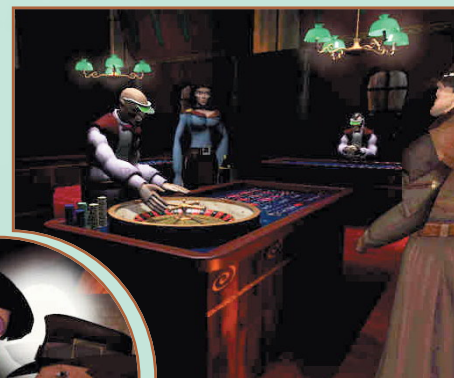
Ого! Иногда бывает полезно заходить в дверь без стука: Сапфира не успела

спрятать от нас кучу денег, которую до этого увлеченно разглядывала. Откуда это у тебя, дорогая? В казино выиграла? Могла бы придумать что-нибудь поумнее. Ну ладно, нам пора навестить Карлотту и рассказать ей о трагической кончине ее «любовника». Но нашей очаровательной клиентки нет дома. Самое время, наступив на горло собственной гордости, поговорить с дворецким о графе. Оказывается, три дня назад пропал единственный верный друг фон Убервальда — кучер Регин. Поговорив об этом с самим графом, мы получаем изображение Регина и новое высокооплачиваемое задание — отыскать пропавшего.

Откланявшись, мы отправляемся в казино «Сатурния» — проверять информацию о выигрыше Сапфиры. Ну что за неудачный день сегодня?! Встать на пути убийцы, выполняющего свою работу — это ли ни глупость? Но что мы могли сделать — ведь жертвой должна была стать Ильза и ее компаньон Ту Конкерс. В итоге они успели скрыться, а мы нашли себе смертельного врага — Ремору Селачи. Не успели отдышаться после беседы с ним, а место за рулеточным столом уже занимает Карлотта. Как продвигается дело? Плохо, дорогая: Манди убит. Кстати, а это, случаем, не твоих рук дело? Похоже, что нет. У Карлотты имеется алиби: в момент убийства она находилась в Храме Низших Богов. Уф, в этой суматохе нетрудно забыть, зачем же мы все-таки сюда пришли. Подходим к крупье за дальним игровым столом. Вирл, так его зовут, ничего не знает о Сапфире. Странно. А что если предложить ему денег? Ну вот, лучшее средство от амнезии. Крупье сразу же вспомнил, что Сапфира является одним из завсегдаев казино и ВСЕГДА проигрывает. Что и требовалось доказать.

Возвращаемся на пристань и, старательно отводя глаза от кинжала за поясом Первого помощника, показываем ему изображение Регина. Оказывается, кучер забирал какой-то груз с «Милки» и очень торопился — укатил с такой скоростью, что запросто мог попасть в аварию. Авария — это по части стражи. Навешиваем капрала Нобби, и тот напоминает, что на днях какая-то карета едва не сбила сержанта Колона. Это было неподалеку от Моста Сантиментов.

«Милка» тем временем уже отчалила, и на пристани валяется всеми забытый канат. Лютон, мне кажется, он нам пригодится. Что значит: без уважительной причины не хочешь воровать даже веревку? А про ломик забыл? Ну ладно, мы привяжем ее к абордажному крюку. Вот так-то лучше. Вперед к Мосту Сантиментов! Ограждение сломано, следы колес обрываются прямо на краю моста, на перилах висит кусок ткани... Похоже, карету Регана мы уже нашли. Вот только как бы выта-



щить ее из воды? Сил у Лютотона на это явно не хватит. Навестим-ка мы Малахита. Вот что, друг. Ты вытаскиваешь из воды одну большую штуку, а мы продолжаем искать твою Терму так, словно она еще жива. По рукам? Вот и отлично! Держи крюк, пошли на мост.

Как и предполагалось, Малахит без особых усилий вытащил из воды карету Регина. Бездыханное тело кучера графа лежало на передке кареты, а под одним из сидений обнаружилась странная штучка, которую тупой тролль немедленно присвоил себе. Спорить с ним — дело абсолютно безнадежное. Если уж Малахит вбил себе в голову, будто штучка эта доказывает, что Терма жива, переубедить его невозможно. Обыскиваем тело несчастного кучера и находим две небольшие ранки. Похоже на укус змеи или вампира... очень маленького вампира. Минуточку! Но ведь на картинке, которую нам дал граф, кучер лысый как коленка, а сейчас его голову украшает роскошная шевелюра. Используем изображение Регина на его теле и забираем из-под парика небольшой ключ. Ну а теперь можно вызывать стражу. Сообщаем Нобби о жуткой находке и отправляемся к старому графу.

Фон Убервальд мужественно перенес утрату. Более того, услышав о некоторой связи двух дел — дела об убийстве кучера и дела о пропавшей Терме — он любезно согласился оплатить поиски подруги Малахита. Что ж, со старым графом приятно иметь дело. А мы меж тем совсем забыли о Сапфире и ее непонятно откуда взявшемся богатстве. Заглянем в «Октариновый попугай». Мэнкин предполагает, что деньги у Сапфиры появились после какой-то таинственной встречи. Поднимаемся в гримерную. Ну, дамочка, рассказывайте все без утайки. Откуда деньги, что за встреча? Да-да, я был в казино и знаю все о ваших «успехах». Что??? Терма жива и это она дала тебе деньги? Поздно плакать, Сапфира, теперь у тебя есть только один шанс: договорись для меня о встрече с Термой.



Да, давненько мы не заглядывали в собственный офис. Похоже, этот карлик решил поселиться здесь, и одного полета с лестницы ему было явно недостаточно. Правда, на этот раз он прихватил с собой топор — в качестве последнего аргумента в споре, надо полагать. Нас желает видеть некто Джаспер Хорст, и похоже, это приглашение не из тех, что можно легко проигнорировать. Итак, здоровенный тролль, язык у которого подвешен явно лучше, чем у бедняги Малахита, знает о таинственной монете и твердо уверен в том, что Манди успел передать нам золотой меч. Более того, он даже желает этот меч купить и цену предлагает более чем высокую. Одна проблема: что это за меч и где его искать, пока что абсолютно неясно. Но Хорсту об этом знать необязательно. Пусть думает, что мы в курсе всего происходящего. А нам необходимо срочно увидеть Карлотту. Она все еще в казино, но стоит нам заговорить о золотом мече, как встреча переносится в особняк фон Убервальдов, и вот уже прекрасная женщина целует Лютотона, а он безуспешно пытается разобраться в своих чувствах к ней. Итак, уже не частный детектив, а партнер Карлотты... партнер вместо Джаспера Хорста. Тому это наверняка не понравится. Как выяснилось, Регин должен был забрать груз с «Милки», и в одном из ящиков должен был лежать спрятанный Манди золотой меч. Но что-то пошло не так... Что именно? Карлотта, дорогая, что тебе известно о грузе с «Милки»?

Ну вот, теперь у нас есть квитанция, и мы можем обратиться за помощью к сторожу пирса #5. Как мило: он помог нам разобраться в регистрационном журнале. Часть груза с «Милки» предназначалась для кафе «Энк» и часть была отправлена в Гильдию Археологов. Это уже что-то. Под дверь офиса нас дожидается записка от Сапфиры — встреча с Термой должна состояться немедленно, и место для этого выбрано как нельзя более подходящее — крыша.

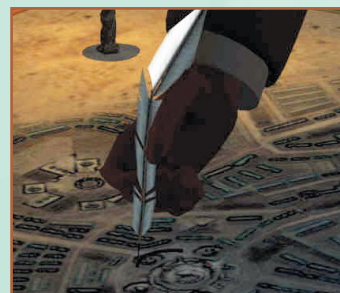
Это стало уже хорошей традицией: в самый неподходящий момент нас бьют чем-то по голове, мы теряем сознание, а очнувшись, оказываемся главным подозреваемым в очередном убийстве. На этот раз дело зашло слишком далеко — нас арестовала стража. Жертвой стал Малахит, и всем — даже Нобби — кажется, что именно нашему ломику как нельзя лучше подходит название «орудие убийства». Допрос — это всегда печально, особенно когда допрашиваешь не ты, а допрашивают тебя. Классическая схема: капрал Нобби — «хороший полицейский», сер-

жант Детройтис — «плохой полицейский». Что ни отвечай — итог один: персональная камера.

Каменные стены, темнота, паутина и крысы. Есть от чего упасть духом. Впрочем, к крысам стоит присмотреться повнимательнее. Куда они все время убегают? Ага! В стене справа есть небольшой пролом. А что если попытаться слегка расширить его? Получилось! Камень поддавался неожиданно легко, и вот мы уже знакомимся с обитателем соседней камеры — гениальным изобретателем Леонардо да Кворн. Пообещавшись с ним, мы узнаем, что до нас в одиночной камере гостил тролль Малахит, который умудрился проделать в стене вот это симпатичное «окошко» и сбежать. Выглядываем через пролом наружу... и в этот момент из нашей собственной камеры доносится какой-то необычный звук. Скорее туда! Нобби! Ты что здесь делаешь? Оказывается, мы все-таки не убивали Малахита — нашелся свидетель, готовый это подтвердить. Из тюрьмы нас выпустили и даже вещи отдали... все, кроме ломика. Ну ничего, около кафе «Энк» непременно найдется еще один. Похоже, Самюэль решил немного передохнуть — он сидит за тем же столиком, где недавно была Ильза. Расспрашиваем старого приятеля про бочки с вином, доставленные «Милкой», и получаем ключ от винного погреба. Помните люк слева от того места, где обычно лежат ломики?

Ба, вот это встреча! Ильза, вы так быстро ушли тогда из казино... Нет-нет, не надо нас благодарить. Как Ту Конкерс, в порядке? Ну ничего, он вытанет — крепкий парень, сразу видно. Постепенно история начинает проясняться. Оказывается, Ильза была замужем за Ту Конкерсом еще до нашей первой встречи. Так что нас она вовсе не бросала — просто вернулась к своему законному мужу, когда тот неожиданно прислал ей письмо. Ну а муж этот, археолог по призванию и рогоносец по жизни, посвятил эту жизнь поискам некоего древнего артефакта. Кстати, Ильза считает, что номер 3712V



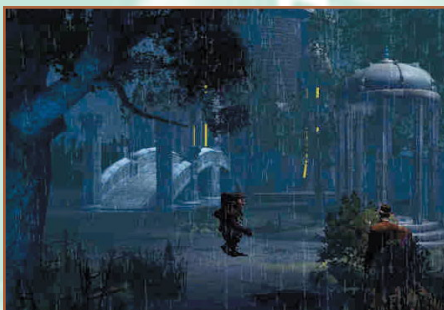


гилы — черт, никак не могу к этому привыкнуть! — лежит письмо. Ильза оставила его, зная, что Льютон уже никогда не сможет прочитать эти строки. Ну, в этом мире нельзя быть уверенным ни в чем.



вать для него встречу с Ларедой Кронк, обещая взамен рассказать о золотом мече. Ну что ж, если дама не против... Не против. Вот и отлично. Похоже, этим двоим есть о чем поговорить. Ну а мы сможем без помех покопаться в хранилище Гильдии Археологов. Передвигаем одну из книг на полке, камин отъезжает в сторону...

и мы оказываемся прямо перед магической охранной системой хранилища #51. И похоже, без волшебника здесь не обойтись. Вот только где бы его найти? Стоп! Мы, кажется, видели одного в казино. Что ж, это тот кто нам нужен. Варб всю жизнь занимался разработкой магических охранных систем. Вот только чем бы его заинтересовать? Ага, он жалуется, что в игре ему не везет даже больше, чем в жизни. Какой-нибудь талисман удачи вполне мог бы исправить положение. А кто был одним из самых удачливых игроков? Правильно, Регин. Показываем найденный под париком мертвого кучера ключ крупные Вирлу, и тот направляет нас к личным сейфам посетителей казино. Похоже, сейф Регина должен находиться в нижнем ряду. Теперь у нас есть талисман удачи и пустой конверт. Осталось только разузнать об этом талисмане побольше.



запросто может принадлежать каталогу Гильдии Археологов. И ажики, заказанные на фамилию Варберг, отправлены туда же. Варберг — это... г-м, одна из фамилий Ильзы. Похоже, все пути ведут в Гильдию Археологов. Ильза, ты можешь провести нас туда? Ах, не задором? О-кей, мы найдем место, где можно спрятать Ту Конкерса, а ты проведешь нас в Гильдию.

Перед выходом из винного погреба стоит покопаться в коробке с накладными. Выясняется, что часть вина, доставленного в кафе «Энк» с «Милки», закупил дворец Патриция. Туда мы и отправимся. Пообщавшись со стражей, мы заворачиваем за угол и убеждаемся в том, что сваленные грудой бочки действительно доставлены сюда из кафе «Энк». Разве что теперь они пусты. Приглядевшись повнимательнее, можно без труда заметить пролом, проделанный в дворцовой стене сбежавшим Малахитом. И если закинуть туда абордажный крюк, можно запросто наведаться в гости к Леонардо. Ну чем не тайное место для Ту Конкерса? Используем соответствующую запись из блокнота на стене и отправляемся напрямик к Ильзе. Теперь у Леонардо будет квалифицированный помощник.

В Гильдии Археологов работает специалист по раскопкам гробниц Лара Кро... Ларедой Кронк. Милая девушка. И Джаспера Хорста она знает. Кстати, давненько мы его не навещали. В разговоре с ним стоит упомянуть нашу новую знакомую. Вот как? Троль просит нас организо-

Пожалуй, пора навестить старого графа — уж он-то должен знать все о своем друге-кучере. И в самом деле, фон Убервальд оказался настоящим экспертом в биологии. Итак, талисман действительно изготовлен из ЧРЕЗВЫЧАЙНО удачливых деревьев. За такую драгоценность Варб с радостью расскажет нам о том, как обойти магическую охранную систему. Используем записанный в блокноте шифр на панели перед входом в хранилище #51 и — вуа-ля! — путь свободен. Теперь нам нужен стенд #3712V. Используем запись из блокнота на нагромождении стеллажей и ящиков хранилища, затем алмазным зубом тролля прорезаем отверстие в стекле витрины — и золотой меч в наших руках! Меч, за которым охотятся Карлотта, Джаспер Хорст и еще масса неизвестных нам людей. Похоже, эта находка может оказаться весьма опасной для своего нового владельца...

АКТ 3

Худшие опасения подтвердились: нам не удалось добраться до собственного офиса. Льютон убит. Что ж, да здравствует новая жизнь — жизнь оборотня. Знать бы только, кто наградил Льютона этим даром? Бродячий пес Гаспод расскажет нам об искусстве Превращения и о том, как различать запахи. Спасибо, наставник. Около нашей мо-

Превращаемся в волка и следуем за фиолетовым запахом — он приведет нас к казино «Сатурналия». А что это лежит на земле? Мох? Похоже, он нам еще пригодится. Возвращаемся в родной офис и застаем там Нобби. Привет, дружище! Я не помешал? Мне кажется, ты внимательно изучал содержимое моего стола. Ну, как видишь, слухи о моей преждевременной кончине оказались слегка... преувеличенными. Уже уходишь? Подожди, а как продвигается дело? Новые убийства? Ну что ж, не буду тебя задерживать. Ой, ломик... ну ладно, нам он тоже пригодится. Превращаемся в волка и запоминаем фиолетовый запах.

Пришла пора навестить старых друзей. Какая жалость, что Карлотты нет дома! Ну ничего, пока нет дворцого, мы можем превратиться в волка и хорошенько все здесь разнюхать. Ну вот, все ясно: Карлотта — оборотень, и именно она заразила Льютона ликантропией во время исторического поцелуя на лестнице. Было бы неплохо услышать, что она скажет по этому поводу. Эй, дворецкий! Передай Карлотте, что мы будем ждать ее в кафе «Энк» сегодня вечером. А граф сейчас в состоянии принимать гостей? Тем лучше.

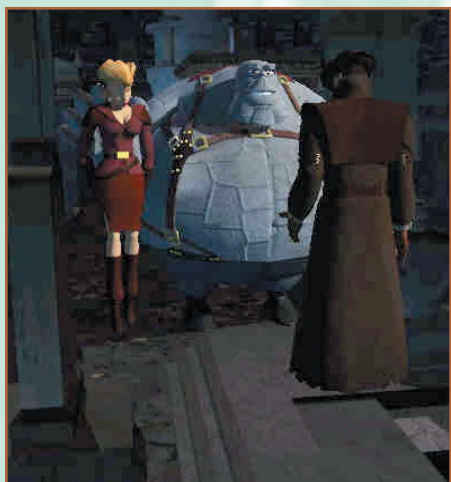
Похоже, время старого графа пришло. Пообщавшись с его страшным гостем, мы невзначай задаем вопрос по поводу мха. Память уже подводит фон Убервальда, но он любезно предлагает нам воспользоваться своей библиотекой. Используем найденный неподалеку от «Сатурналии» мох на картотеке и выясняем, что эта разно-





что это за остроносые башмаки, о которых вы говорите? Ах, вот оно что. Ну что ж, мы согласны на эту работу. Когда нужно приступить?

Рабочий день в Невидимом Университете начинается с того, что мы превращаемся в волка и внимательно изучаем стоящую напротив кровати октаринную доску. Похоже, у здешних студентов весьма напряженный график занятий. Обыскиваем стоящие возле кровати шкафчики, читая названия учебников. А что если использовать запись о Храме Ану Ану из нашего блокнота на октаринной доске? Что ж, домашнее задание слегка изменилось. Будем надеяться, прилежные студенты смогут разыскать необходимую нам книгу. Теперь выходим в коридор и знакомимся с надзирателем Бледлоу. Кажется, он немного разговорчивее миссис Фоумс. Расспрашиваем Бледлоу об убийстве преподавателя и выясняем, что волшебник был отравлен.



видность живых мхов обитает в канализации. А где находится канализация? Используем соответствующую запись из блокнота на той же картотеке и находим старые планы города Энк-Морпорк. Вход в канализацию расположен неподалеку от Моста Сантиментов. Полезная это все-таки штука — библиотека.

В канализации мы заходим в ближайший туннель, а затем вновь превращаемся в волка и следуем за фиолетовым запахом. Он приводит нас в какое-то странное место. Подбираем с пола амулет и общаемся... с Крысиной Смертью. Не слишком содержательная беседа получилась. Возвращаемся на поверхность. Теперь нужен кто-то, кто мог бы рассказать нам о загадочном амулете. Подождите-ка, у нас же есть знакомый археолог — Ту Конкерс. Забравшись с помощью крюка и веревки в пролом в стене дворца Патриция, показываем мужу Ильзы амулет и узнаем о Храме Ану Ану.

Пора заглянуть в «Октаринный полулай» — мы уже так давно не пугали Мэнкина, что он наверняка считает нас покойниками. Что ж, может быть, он прав. На доске объявлений при входе висит записка: «Невидимому Университету требуются на работу горничная и прачка. Зарплата 2 энк-морпоркских доллара в день. Обращаться к миссис Фоумс.» Что ж, частный детектив Льютон умер — да здравствует горничная-оборотень. Расспросив Мэнкина об этой работе и об убийстве члена Торговой Гильдии, поднимаемся в гримерную Сапфиры. Хозяйка отсутствует. Тем лучше — мы сможем без помех превратиться в волка и запомнить все запахи этого места. К одному из них следует приноряться повнимательнее. Этот запах исходит от флакона духов. Вновь принимаем человеческое обличье и забираем этот флакон с собой. Пора наниматься на работу в Невидимый Университет.

Нас встречает миссис Фоумс собственной персоной. Миссис... Х-м, неудивительно, с таким-то характером. Миссис Фоумс, мы пришли устраиваться на работу. Кстати, а что вы знаете об убийстве одного из преподавателей вашего Университета? А

Где мы еще не были? Во дворце Патриция. А между тем именно там было совершено одно из убийств. Заворачиваем за угол дворца и, превратившись в волка, изучаем здешние запахи и сравниваем их с уже имеющимися в нашей коллекции. Итак, убийца проник во дворец незамеченным, спрятавшись в винной бочке. Возвращаемся в винный погребок и убеждаемся в том, что запах вина абсолютно идентичен. Убийца проник во дворец из кафе «Энк». Почему бы нам не последовать его примеру? Согласно накладным, дворец Патриция заказал еще несколько бочек с вином, и вскоре за ними придут. Привычным движением ломика поддеваем крышку и...

Оказываемся во дворце Патриция. Изучив запахи в кладовой, выходим в коридор и идем по нему до больших двойных дверей. Из-за них доносятся приглушенные голоса, но кто говорит и о чем — разобрать невозможно. Впрочем, у оборотня есть свои преимущества. Превращаемся в волка, и голоса сразу же становятся громкими и отчетливыми, как будто говорящие находятся рядом с нами. Похоже, Патриций лично беседует с капитаном Ваймсом об убийстве одного из своих слуг. Но вот разговор окончен, и тут происходит довольно неприятный инцидент...

Льютон опомнился только в собственном офисе, но бороться с мыслями ему не дали. Визит вежливости частному детективу Энк-Морпорка решил нанести Ремора Селачи. Похоже, у него есть свои соображения по поводу того, что же произошло с Льютоном... и по поводу случая во дворце тоже. Проклятье! Лицо этого стражника так и стоит у меня перед глазами.

Навешаем Торговую Гильдию. Скрытные ребята, ничего не скажешь. Говорят о чем угодно, но стоит лишь спросить об убийстве одного из их членов, сразу же обрывают разговор, ссылаясь на политику Гильдии. А что если припугнуть этого торговца? Намекнем ему, что случай с остроносными башмаками волшебника вполне мог иметь место и в Торговой Гильдии. Кто-то захотел продвигаться по служебной лестнице и... Ага, вот так-то лучше. Похоже, тогда мы почерпнули всю информацию. Но кто может знать больше об убийстве одного из членов Торговой гильдии, чем его бывшие коллеги?



Разве что сам гость старого графа.

Отправляемся в особняк фон Убервальдов. Что ж, спрашивать придется не один раз. Но в итоге все наши старания окупаются: мы узнаем о том, что торговец был задушен. Ох, мы же так и не заправили кровати в Невидимом Университете. Возвращаемся туда и в шкафчике с книгами находим учебник о храмах Аль Кхали. Похоже, здешние студенты серьезно относятся к своему обучению. Используем найденный в канализации амулет на книге и получаем весьма любопытный список имен.

Карлотта ждет нас в кафе «Энк». Она твердо убеждена в том, что дар оборотня — это лучшее, что она могла нам дать. Ну, ей виднее. Сообщив Карлотте о трагической кончине Регина и Малахита, тактично пытаемся выяснить, есть ли у нее алиби на момент совершения этих двух убийств. Ответ не блещет оригинальностью: Карлотта уверяет, что в это время она находилась в Храме Низших Богов. Ну что ж, теперь, по крайней мере, мы знаем имя той, кому она поклоняется. Эррата. Ты бы не могла рассказать о ней подробнее, Карлотта? Ну нет так нет. Похоже, нам самим придется навестить этот храм и познакомиться с местным священником. Что ж, Карлотту в ночь убийства он видел... наверное. А что если спросить его о списке, найденном в амулете? Ну вот, Мункаф попался на вранье. Отправляемся напрямую на кладбище, заворачиваем за угол и приглядываемся повнимательнее к витражному окну храма. Превратившись в волка, мы без труда сможем услышать весь разговор между Мункафом и неким троллем. Итак, теперь у нас есть информация о некоем собрании Истинно Верующих, и этот самый тролль в роли персонального согладателя. Как бы разузнать об этом собрании побольше? Возвращаемся в храм и расспрашиваем сидящего при входе священника Малаклипса. А конкуренция здесь на высоте. Этот тип — законченный параноик, и с радостью согласится помочь новому последователю своего культа. Расспрашиваем его о собрании истинно Верующих, об Эррате и напоследок просим провести нас во Внутренний Храм. Теперь нам нужно спрятаться под алтарем и незаметно спрыснуть ботинки Мункафа духами. По этому запаху его будет очень легко найти.

Следы Мункафа приводят нас к тайному убежищу последователей культа Ану Ану. Нам удастся подслушать лишь часть разговора... а потом приходится спасаться бегством. Но и того, что мы уже услышали, более чем достаточно. Возвращаемся в тайное убежище сектантов. Срисовав изображенный на стене символ в свой блокнот, мы отправляемся в библиотеку графа для того чтобы разузнать побольше о Найлонафате и этой странной многолучевой звезде. Итак, один из самых страшных Древних Богов и магический Знак Элвера. Интересно, эти ребята хоть понимают, с чем они связались?

Возвращаемся в тайное убежище и используем записи из блокнота о каждом из шести убийств на большой карте Энк-Морпорка. Соединяем метки на карте прямыми линиями, и худшие опасения подтверждаются: не хватает всего лишь двух убийств для того чтобы образовать полный Знак Элвера, с помощью которого можно освободить Найлонафата. В центре знака находится театр «Диск», а два недостающих убийства должны произойти на улице Дэгон и в Парке Волшебников.





тролем. Чудовище вырвалось на свободу. Что ж, похоже, для того чтобы завершить это дело, нам придется обуздать разбушевавшегося Древнего Бога.

Среди каменных обломков неподалеку от тела невезучего Варба мы находим золотой меч. Прочитав надпись на стене, отправляемся в особняк фон Убервальдов, где узнаем о кончине старого графа. Впрочем, он распорядился оплатить нашу работу... и, что куда более важно, позволил пользоваться своей библиотекой. И вновь мы ищем в картотеке какую-либо информацию о Найлонафате, и на этот раз удача улыбается нам. Лучистый Трапецохедрон — драгоценный камень, который должен быть вставлен в рукоятку золотого меча. С его помощью мы сможем остановить Найлонафатепа.

Похоже, дискотрясение пошло на пользу камере Леонардо: теперь для того чтобы попасть туда, не нужны крюк и веревка — пролом в стене настолько велик, что в него сможет пройти десяток троллей. Пospорив с гениальным изобретателем о различных геометрических школах и получив от Ту Конкерса звездную карту, мы отправляемся к тайной обители последователей культа Ану Ану. Там нас поджидает Кондо. С серебряной стрелой, между прочим, а это уже не шутки! Ну, парень сам решил свою судьбу. Обыскиваем тело и, забрав амулет, идем к Храму Низших Богов.

Мункаф лишился разума от переживаний последних часов и отрекся от своей веры. Поговорим с ним и покажем ему амулет Кондо. Рассказав нам о тролле по имени Фойд, священник бросается вниз с вершины храма.

Но где же искать этого Фойда? Давайте заглянем в мастерскую Родена. Подбираем загадочные бинты с того места, где раньше стоял Малахит, и беседуем со скульптором об его не слишком праведной жизни. Увидев бинты, тот не будет отпираться слишком долго — да, он изменял внешность тролля Фойда несколько дней назад. Где? По описанию это похоже на улицу Дэгон.

Выломав дверь в доме справа, мы находим Фойда. Показав ему золотой меч и амулет, мы узнаем о Гелиде — правой руке главного преемника последователей культа Ану Ану — Сатрапа.

Гелид работает в Невидимом Университете. Черт, похоже, наша карьера горничной подошла к концу — чрезвычайно недовольная нашей работой миссис Фоумс не желает пускать Льютона на порог. Что ж, придется обратиться за помощью к официальным властям. Стоило немного прилечь Нобби — и ордер на обыск у нас в руках. Позвольте пройти, миссис Фоумс. В коридоре, на том месте где стоял Бледлоу, на полу осталось только кровавое пятно. Кровавый след приводит Льютона в обсерваторию к Сатрапу. Классическая сцена: уверенный в своей безнаказанности главный злодей рассказывает главному герою обо всех его ошибках... и о собственных успехах, конечно. Но на этот раз Сатрапу не удастся уйти безнаказанным. Это тебе за все что ты сделал, за жизни невинных людей, которых ты погубил!

Все кончено, Льютон, успокойся. Подбрав с поля астробию, мы используем звездную карту Ту Конкерса на мозаичном полу обсерватории. Нам нужен крайний левый символ. Голем беспрекословно подчиняется нашему приказу и разворачивает телескоп

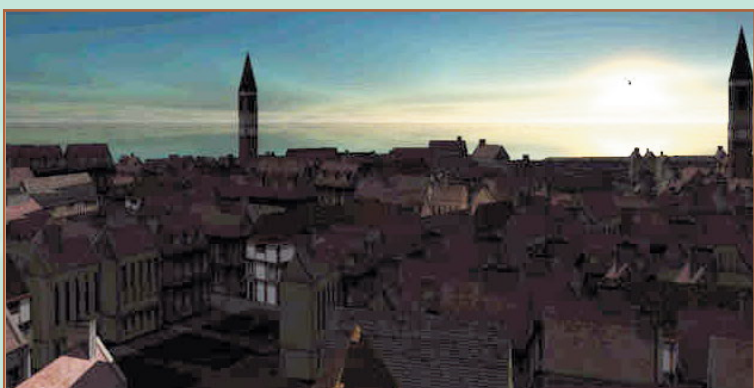
в нужную сторону. Звезды указывают на мавзолей Селачи. Отправляемся туда. Используя на звездном небесах астробию, мы безошибочно определяем склеп, в котором хранится Лучистый Трапецохедрон. Повернув голову статуи, мы проникаем внутрь. Остается лишь открыть саркофаг. Так вот для чего нужна была таинственная монета Манди! Но этот скелет, похоже, совсем не торопится спасать мир. Еще бы — ведь он ждал этого момента целую вечность. Что для него какие-то несколько часов... или несколько дней. Придется напомнить ему про золотой меч. Так-то лучше! Драгоценный камень у нас!

Ну что ты будешь делать? Подлец Хорст захватил в заложники Ильзу и требует отдать меч ему. И как он нас нашел? Ладно, забирай и подавись. И вот мы снова в стенах родного офиса. Для того чтобы обнаружить Хорста, нам нужно посмотреть в Лучистый Трапецохедрон. Коварный тролль находится на Мосту Сантиментов. Поспешим же туда. Похоже, Джаспер Хорст как раз готовится убить Карлотту. Пора охладить его пыл... на дне реки Энк. Карлотта арестована. Прости, дорогая, но ты заслужила это.

Возвращаемся к Леонардо. Как раз вовремя — его летающее устройство готово. Расчищаем завал на импровизированной «взлетной полосе», затем по совету Ильзы рисуем на борту машины знак Элвера и отправляемся на бой.

Это был один шанс из миллиона... но в мире Диска этот шанс сбрасывает девять раз из десяти. Найлонафатепа повержен, Ильзу с Ту Конкерсом мы отправили подальше от Гильдии Убийц... Что же остается нам? Спасенный мир, конечно! И новый друг — верный пес Гаспод.

СИ TACTIX



Скорее в театр. Подбираем афишу и с ее помощью узнаем в библиотеке графа о восьми Великих Трагедиях Хвела. Подойдя вплотную к сцене театра, так, чтобы актер не видел нас, мы ненадолго превращаемся в волка и ощущаем знакомый запах — запах нашего убийцы! — уходящий под сцену. На кирпичной кладке стены виднеются какие-то странные царапины. Используя на них изображение Знака Элвера из нашего блокнота, мы открываем секретный проход...

Бесконечно длинная лестница приводит нас к странному алтарю. Используя на нем записку о восьми Великих Трагедиях Хвела, мы узнаем о том, что все убийства совершались в полном соответствии с этой кровавой рукописью. Неиспользованными остались лишь две трагедии, и теперь один несчастный должен быть съеден на улице Дэгон, а второй будет убит в Парке Волшебников. Но, может быть, можно еще что-то сделать? Скорее на улицу Дэгон! С помощью ломика отдираем доски от заколоченного окна слева... и лежащие на полу комнаты кости убеждают нас в том, что сюда мы уже опоздали. Еще одно убийство, и Знак Элвера будет завершен, а Найлонафатепа вырвется на свободу. Парк Волшебников. Прячемся в кустах справа и наконец-то встречаем своего загадочного преследователя. Лицом к лицу. Но перед глазами изумленного карлика Аль Ххали предстает не детектив Льютон, а оборотень! Все заканчивается очень быстро, и вот мы уже встречаем Карлотту. Похоже, ей есть о чем рассказать нам.

АКТ 4

Итак, все необходимые убийства совершились и ритуал начался. Сжимая в руке золотой меч, Ану Ану призвал дух Найлонафатепа... и не смог удержать его под кон-