



ТАИНСТВЕННЫЙ АУКЦИОН

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

RPG-NEWS.RU

ТАИНСТВЕННЫЙ АУКЦИОН

**Приключение-детектив
для вашей любимой системы правил**

**Roleplaying News Russian
2016**

СОДЕРЖАНИЕ

Таинственный аукцион	3
Краткое описание	3
Партия	4
История артефакта	4
Особняк лорда Хоффарда	6
Покупатели	6
Начало игры	8
Ход игры	8
Что нужно сделать героям?	10
Кооперативная или соревновательная?	10
Таблица действий	11
Приложения	12
Прислуга особняка	12
Локации	13
Твисты	13

Сюжет, текст: Алексей «Svolod» Шлыков

Редактура: Команда rpg-news.ru

Идея: Александр Кашников

Вёрстка: Алексей «Svolod» Шлыков

Макет: Александр Стрепетиллов, Дмитрий Казьмин

Иллюстрации: Maciej Zagorski (The Forge)

Это приключение появилось на свет благодаря поддержке нашего проекта на сайте patreon.com. Мы говорим «спасибо» людям, поддержавшим эту награду:

Vsevolod Voronkov, Natalia Melnikova, ballkrusher, Andrei Frolenkov, Timur Khadanov, Nikita Kholodilov, Alexander Ginglyatt, Dmitrii Ioannovich, Kate Remizova, Daniel R, Aleksandr Semykin, Ivan Parfenchuk, Maksim Mukhammedov, Fedor Cherevatenko, Aleksandrs.

В будущем мы надеемся порадовать вас новыми проектами.

ТАИНСТВЕННЫЙ АУКЦИОН

«Могущественный артефакт выставляет на аукцион себя, при этом антагонист среди покупателей»

Вот вам очередное приключение от нашей команды, которое, как принято, завязано на колоду игральных карт и потому удивит неожиданными поворотами сюжета как игроков, так и ведущего, да к тому же может быть сыграно во второй, третий и так далее разы. Ни к какой конкретной механике (да и сеттингу, чего уж говорить) оно не привязано, так что берите ту, которая вам симпатична. Сложности проверок и параметры монстров прикиньте сами.

Идея приключения, а также описание ключевого персонажа — собственно, разумного артефакта Такихиса, предоставлены победителем нашего креативного конкурса Вконтакте, Александром Кашниковым, честь ему и хвала!

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

В крупном торговом и портовом городе Каледа, почти-столице некоего фэнтезийного Королевства, проживает уважаемый аристократ, наследник древнего дворянского рода и вроде как даже родственник короля, лорд Хоффард. Мало кто знает о том, что Хоффард бессмертен, а бессмертие его обеспечивается связью с разумным могущественным артефактом Такихисом. Так вот, кто-то предпринял несколько попыток украсть этот артефакт, причём этот загадочный «кто-то» явно не стесняется ни в средствах, ни в методах. Лорд Хоффард трижды ценой собственной жизни спасал Такихиса от грабителей.

Чувствуя, что четвёртая попытка может стать последней, артефакт придумывает оригинальный план. Он объявляет аукцион, выставив на нём... самого себя! Мероприятие серьёзное, суммы немаленькие, и поэтому меры предосторожности будут приняты беспрецедентные. На аукцион допускается только четыре участника, и он будет проходить в три тура. После каждого тура предложивший наименьшую сумму изгоняется, и следующий тур начинается с той суммы, на которой закончился предыдущий. В течение всего времени мероприятия особняк лорда Хоффарда, где он проводится, будет защищён мощнейшей магической защитой — никто не сможет ни войти, ни выйти из особняка.

Расчёт артефакта прост — он думает, что услышав об аукционе, злоумышленник непременно явится на него, чтобы попытаться купить или выкрасть его. А чтобы найти и нейтрализовать негодяя, Такихис (с помо-

щью Хоффарда) нанимает группу опытных профессионалов, которые помогут выследить преступника за время проведения мероприятия. Заодно герои смогут нейтрализовать и остальных желающих заполучить артефакт, что обеспечит тому ещё несколько лет спокойной жизни.

И, конечно же, Такихис вовсе не планирует попадать в руки ни к кому из покупателей. Чтобы компенсировать потраченное ими время и силы, он заготовил для каждого хорошую компенсацию — деньги, силу, знания или ещё что-нибудь, что придётся им по душе. Правда, убедить покупателей может быть непростым делом, и тут артефакт рассчитывает на способности лорда Хоффарда и героев приключения.

Ставки высоки, нечего и говорить, ведь в случае поражения артефакт может попасть неизвестно в чьи руки и что с ним тогда наверняка произойдёт что-то нехорошее.

ПАРТИЯ

Так как игра предполагается в классическом детективном стиле, то и герои желательно, чтобы соответствовали образам сыщиков, правда, слегка «с фэнтезийным уклоном». То есть варвар с отрицательным интеллектом двуручным топором будет, скорее всего, смотреться... странно. Хотя, именно такие необычные сочетания и создают запоминающиеся игры, так что решать вам.

Если вы уже проводили предыдущее приключение, «Меж двух времён», то можете отыграть эту историю как продолжение. Например, после того, как группа героев с честью разобралась с проклятием нестабильности, Такихис приглашает их поработать над преодолением новой загадки — поиска таинственного похитителя.

ИСТОРИЯ АРТЕФАКТА

Зовут его Такихис.

Он существует уже несчётное количество лет и пристально следит, чтобы порядок в мире не нарушался. Скорее всего, он служит неким высшим и далёким силам — это не очень важно в рамках нашей истории, так что если интересно, здесь дайте волю своей фантазии. Главное, что сам по себе артефакт — существо (если позволите) очень разумное и положительное.

Проблема в том, что, каким бы разумным не был предмет, он остаётся предметом, и некоторые действия (да почти все, откровенно говоря) ему выполнять сложновато. Поэтому испокон веков Такихис выбирал себе Спутника — человека, который служит руками и глазами артефакта, получая за это натуральное бессмертие и некоторые другие бонусы. К сожалению, бессмертие не защищает от кое-каких других неприятно-

стей (безумие, проклятье, и т.д.), поэтому нет-нет, да и приходится искать нового Спутника.

Текущий Спутник — лорд Хоффард — уже более века служит Такихису. Это человек, застывший в своих ранних сорока, с аккуратной бородкой, в костюме и с тростью — знаете, такой респектабельный и обаятельный джентльмен. Однако первые морщинки говорят о привычке часто улыбаться, а хитрый прищур глаз намекает на весёлый нрав. Лорд Хоффард — любитель разных весёлых затей и розыгрышей, которые зачастую приводят даже к обидам среди его знакомых. Правда, надо отдать ему должное, он серьёзен как никогда, выполняя поручения артефакта — Спутник свято исполняет свою часть соглашения.

Такихис внешне является магической книгой в железной обложке, украшенной драгоценными и не очень камнями. Однако (очень) мало кто знает, что суть совсем даже не в книге, а в небольшом, с тыквенную семечку, недрагоценном камне на корешке, то есть он и сердце и разум артефакта, а книга просто внешнее тело, которое даже можно заменить на другое при желании владельца и согласии самого Такихиса. В этом случае прежнее тело плавится, где бы оно ни было. По характеру Такихис напоминает психолога. Он мало во что вмешивается лично, а на большую часть вещей смотрит не с точки зрения «добра и зла», и даже не с точки зрения личной выгоды, а относительно личных систем ценностей хранителя. Например, он скажет не «убивать детей плохо», а «ты уверен, что хочешь сейчас убить эту девочку? Тебе станет от этого лучше? Чего ты добиваешься?» или как-то так. И в большинстве случаев примет решение хранителя, так как событие почти любого масштаба для него как песчинка в море.

Есть лишь одна вещь, которая может заставить Такихиса самовольничать. Он быстро привязывается к своим хранителям и часто готов на многое, чтобы с теми было всё в порядке. Свойства самой магической книги даже без проявлений могущества Такихиса достаточно интересны. Начать стоит с того, что текст видит только хранитель книги, остальные видят лишь чистые листы. Только различные виды магического зрения могут различить расплывчатые силуэты букв (или рун). В основном в книге заклинания на все случаи жизни (местами и весьма редкие), но есть различные описания, упражнения, легенды и прочие литературные изыскания. Также в начале и конце книги есть два-три слабеньких, но полезных заклинания, которые с этих страниц может прочитать даже не-маг (и даже не хранитель, если Такихис позволит). Однако главная ценность в том, что в руках нового хранителя текст полностью меняется и хотя сложно предсказать, что именно бу-

дет в обновлённой книге, можно сказать точно: заключённые в ней знания приведут его к такому успеху, о котором он раньше не мог и мечтать.

Сам по себе Такихис — хранитель невероятного запаса магической энергии и страшно предостерегает, что с ним могут сделать недоброжелатели. С его помощью можно как открыть врата в Бездну, так и возвыситься до уровня бога. К сожалению, артефакт сам вряд ли переживёт подобное мероприятие.

ОСОБНЯК ЛОРДА ХОФФАРДА

Огромное трёхэтажное здание с полным потаённых уголков садом и фонтаном перед главным входом. На время проведения аукциона вся территория вместе со двором будет закрыта непроницаемой магической преградой — сквозь неё пробивается только солнечный свет. Так что понять, какое сейчас время дня, можно, а вот увидеть окружающий город или почувствовать ветерок — не выйдет. В течение большей части приключения персонажи будут в странном, тускловатом мире, где царит штиль и тени.

Обслуживающего персонала немного — пяток слуг, да и только. Лорд ценит одиночество, а что касается охраны — артефакт надеется на поддержку героев.

ПОКУПАТЕЛИ

На клич Такихиса по поводу проведения аукциона явились, как было затребовано, четверо очень состоятельных и уважаемых участников, терпеть не могущих друг друга. Вот они.

- **Руга Пиквар. (Торговец, сильная сторона — деньги).** Представительница крупнейшего в Королевстве торгового дома — Гильдии Ковров и Пряностей. Денег у этого дома куры не клюют, чего нельзя сказать об этикете. Леди Пиквар — не исключение. Грубая, как базарная торговка, при этом надменная и пытающаяся продемонстрировать «утончённость», которой нет и в помине. Увешана драгоценностями, как новогодняя ёлка, и волочёт с собой целый сундук денег, громко ругаясь на то, что ей не разрешили взять с собой ни одного слуги. Сорит деньгами по любому поводу, готова подкупить всех, и наверняка притащила с собой множество дорогих, в том числе магических амулетов и побрякушек — по счастью, не особо представляя, как ими пользоваться. Мотивация быть злодеем: Гильдия приобрела древний свиток, в котором рассказано об способностях Такихиса. Если глава гильдии станет его Спутником, то они станут ещё богаче!

- **Господин Трефингтон, имя назвать не пожелал. (Вор, сильная сторона — навыки).** Агент крупнейшего криминального синдиката Каледы. В последнее время дела у синдиката шли не очень хорошо, и они рассчитывают скорее не выкупить, а выкрасть артефакт, поэтому и представитель выбран не случайно. Трефингтон — на самом деле вор и убийца по кличке Треф, настоящий профессионал своего дела, лучший из лучших, мастер яда и кинжала. Неопределённого возраста, молодой и тихий, аккуратно подстриженный, в очках и с саквояжем, господин Трефингтон производит очень положительное впечатление, но его глаза надолго врезаются в душу своим холодом. Принципиально корректен и безэмоционален в беседах, обращается ко всем только «на вы». Мотивация быть злодеем: этот артефакт — замечательный товар, который можно продать за деньги или услуги. Да, всё прозаично.
- **Алиса Бубнефор. (Аристократ, сильная сторона — переговоры и обещания).** Это — отпрыск древнего дворянского рода Бубнефор, чьи представители занимают ключевые посты в правлении Королевства. Не столь богаты, как торговцы, они при этом куда влиятельнее и без денег, одними соглашениями, предпочтениями и намёками, только намёками на угрозы, могут добиться куда большего. Алиса — это настоящий самородок. Она ещё молода, но при этом уже чувствует себя как рыба в воде в окружении власть держащих Каледы. Врождённая привлекательность добавляет эффективности и без того превосходным социальным навыкам. С ней очень приятно проводить время, она прекрасный собеседник, но при этом ей поставлена задача любой ценой добыть артефакт, и от успеха зависит её дальнейшая карьера. Мотивация быть злодеем: Бубнефоры хотят устранить Хоффарда, чьё политическое влияние слишком выросло в последнее время.
- **Чевар Черв-чехам. (Волшебник, сильная сторона — заклинания).** Архимаг древнего тайного колдовского ордена, он неведь как узнал об аукционе и неведь откуда телепортировался прямо во двор особняка за пару минут до возведения магического барьера. Чернокож, высок и шумен, он одет в экзотические одеяния и постоянно дрожит от холода, кутается в плед и непрестанно чихает. Говорит с акцентом, не понимает (или не хочет понимать) некоторых правил приличия «цивилизованных стран». Любопытный и бесцеремонный, под своей личиной туповатого туземца он прячет хитрый ум и целый арсенал впечатляющих заклинаний. Мотивация быть злодеем: хочет заполучить древние тайны, которые хранит артефакт и стать мудрее магов-конкурентов.

НАЧАЛО ИГРЫ

Прежде всего, вам нужно решить, кто из гостей аукциона — тот самый преступник и не остановится ни перед чем. Сделать это — проще простого. Вытяните наугад карту из колоды в 54 листа. Пики — Пиквар, Трефы — Трефингтон, Бубны — Бубнефор, Червы — Черв-Чехам. Если достался джокер — отлично, значит, мы имеем дело со сделкой двух сторон — вытяните ещё две карты и по ним определитесь, какие фракции заключили долгосрочный альянс.

В принципе, на ход игры личность преступника прямого влияния не оказывает — он так же, как и остальные участники, будет совершать свои действия. Однако, описывая и изобретая его действия, имейте в виду, что он готов пойти на крайние меры — в отличие от остальных.

Собственно, на этом всё, можно начинать.

ХОД ИГРЫ

Всего игра состоит из таких этапов:

- Первый день, гости знакомятся и готовятся к аукциону.
- Первый тур аукциона, остаётся три претендента.
- Второй день, претенденты действуют
- Второй тур аукциона, остаётся два претендента
- Третий день, претенденты действуют
- Третий и финальный тур аукциона
- Четвёртый день — завершение и объяснение, что аукцион был фикцией.

Каждый тур аукциона проводится в одно и то же время (в 9 вечера, например). Проигравший каждый тур исключается из дальнейшей гонки, но не покидает особняк — способа снять преграду прежде означенного срока завершения мероприятия нет.

В начале каждого дня вам в тайне от игроков нужно вытянуть несколько карт, для того, чтобы понять, кто и что сегодня будет делать. Так как в этом и заключается вся соль игры, расскажем об этом чуть поподробнее.

Вытяните карту, чтобы определить, кто и что будет предпринимать. Масть карты покажет исполнителя (аналогично стадии подготовки — Пики — Пиквар, Трефы — Трефингтон, Бубны — Бубнефор, Червы — Черв-Чехам), значение — действие (по таблице из приложения). В случае джокера вы получаете объединённое действие — вытащите ещё две карты и объедините результаты.

Дальше, вытяните ещё карту. Масть покажет вам, против кого направлено действие. Причём, если масть совпадает с «автором» действия, то вместо этого действие будет направлено на одного или нескольких пер-

сонажей игроков. Если же цель действия уже вышла из аукциона, то действие будет направлено на артефакт и/или лорда Хоффарда.

Учитывая прошедшие события и текущую обстановку, мысленно наполните это грубое описание деталями — как именно произошло событие? Как именно оно коснётся персонажей игроков? Что героям предстоит сделать? Старайтесь сделать так, чтобы все события так или иначе затрагивали партию, иначе игрокам будет скучно.

Если вам покажется, что событий для одного дня маловато, то повторите предыдущие три шага ещё один или несколько раз — сразу же или позже.

Чтоб было понятнее, вот пара примеров.

Пример № 1. Первый день, все только знакомятся. Что же сегодня произойдёт? Тянем карту наугад. Двойка трэф! Отлично, Трефингтон эффектно сел в лужу. А против кого он замышлял своё действие? Тянем ещё карту... Десятка червей. Десятка сейчас не важна, а вот червы говорят о Черв-Чехаме. Что ж, вот и рисуется эпизод: партия видит блеющую овцу прямо в середине особняка. Расследование показывает, что овца — это господин Трефиингтон, который попытался похитить защищённую мощной магической защитой сумку колдуна. По счастью, горе-похититель вернётся в нормальное состояние к вечернему аукциону, а до этого момента его надо кормить травкой. Надо бы ещё одно событие, пожалуй. Тянем следующую карту...

Пример № 2. Третий день, двое претендентов (Пиквар и Бубнефор) вышли из аукциона. Страсти накалены до предела. Тянем карту. Четвёрка пик. Леди Пиквар отчётливо хочет наверстать упущенное и таки попытаться заполучить артефакт. Четвёрка — отравление. Хмм... Против кого? Тройка бубён. Бубны — это Бубнефор, но она уже вышла из аукциона, так что цель — лорд Хоффард и/или Такихис... Хммм...есть! У Руги припасено оружие последнего залпа — ядовитый туман в бутылке, который она хочет выпустить на последнем туре аукциона и тем самым вывести из строя всех участников, прикарманить артефакт и бежать. Получится или нет — зависит от героев!

И предостерегаем вас от того, чтобы быть слепым и доверчивым рабом карт! Если какой-то из вытянутых вариантов кажется вам странным и нелогичным, смело пропускайте его и тяните другие карты. Или, в некоторых случаях, логика событий будет совершенно ясна и без всяких карт — тогда просто действуйте так, как вам кажется интересным. Помните, вся эта карточная механика здесь только для того, чтобы помочь вам провести классную игру, она не самоцель.

Сами аукционы мы советуем сделать более-менее прямолинейными. Просто определите победителя аукциона, исходя из логики событий — например, если Трефингтон сегодня успешно обокрал Пиквар, то будет вполне логично, что тур аукциона останется за ним. Однако ничто не мешает вам сделать одно или несколько вытянутых на картах событий произошедшими прямо на аукционе, или же продемонстрировать неадекватную реакцию на проигрыш в туре кого-либо из участников.

По правилам аукциона, после каждого тура победитель должен внести в кассу названную сумму. Она идёт в зачёт следующих туров — то есть сделать это нужно только в подтверждение его кредитоспособности.

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ ГЕРОЯМ?

Краткая выжимка всех обязанностей, которые возлагаются Такихисом (и лордом Хоффардом) на персонажей игроков на время аукциона:

Обеспечение порядка и безопасности всех обитателей особняка (артефакта и Хоффарда, покупателей, слуг), в том числе и друг от друга;

Расследование всех происшествий;

Поиск доказательств предыдущих попыток похищения (по возможности);

Помощь в объяснении гостям того, что аукцион был ненастоящим.

За успешное выполнение задачи артефакт щедро вознаградит героев, и речь не только о деньгах.

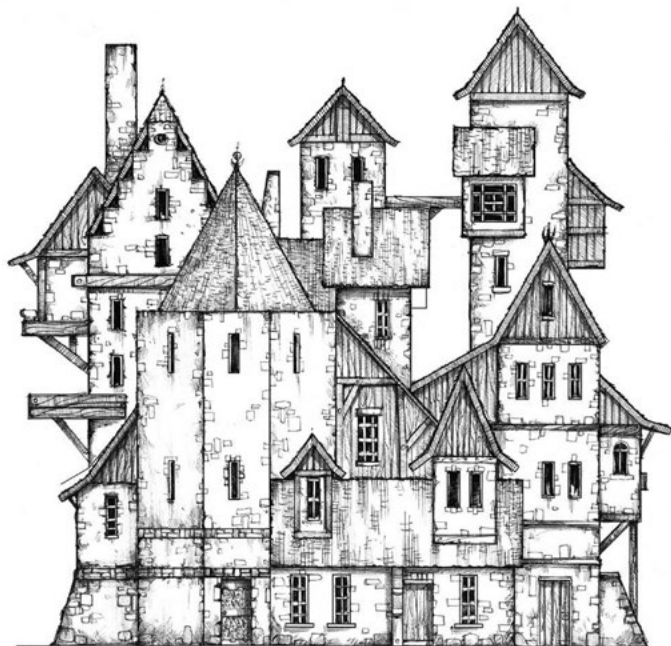
Официальный статус партии, по словам лорда Хоффарда: «это мои доверенные лица, помощники и охранники, всё сразу. Если у вас возникнут вопросы или сложности, обращайтесь к одному из них, и он или она всё уладит».

КООПЕРАТИВНАЯ ИЛИ СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ?

По умолчанию подразумевается, что все герои действуют совместно, сообща проводя расследование и преодолевая трудности. Однако наше приключение отлично подойдёт и для тех групп, которые любят строить интриги и играть друг против дружки. В этом случае ничего не меняется, просто рассматривайте партию не как единое целое, а как набор персонажей, на каждого из которых может отдельно воздействовать кто-то из покупателей — например, натравить одного на другого.

ТАБЛИЦА ДЕЙСТВИЙ

- **Двойка: фиаско.** Что бы покупатель ни замышлял, он красиво садится в лужу.
- **Тройка-четвёрка: нападение.** Используя свои способности, либо нападает сам, либо с чьей-то помощью.
- **Пятёрка-шестёрка: отравление.** Яд в бокале, яд в еде, яд на иголке, яд в воздухе...
- **Семёрка-восьмёрка: кража или диверсия.** Чего-то ценного и полезного.
- **Девятка-десятка: ловушка.** Насколько хитрая и опасная, зависит от персонажа.
- **Валет-король: продажа услуг.** Попытка объединиться с другой силой с тем, чтобы потом «попилить» артефакт. Или отказаться от идеи за получить главный приз и просто подзаработать.
- **Туз: успех.** Покупателю удалось получить огромное преимущество над конкурентами.



ПРИЛОЖЕНИЯ

А в этом разделе собрано несколько таблиц и идей, которые помогут вам сделать игру богаче и интереснее, особенно если вы проводите её во второй, третий и так далее разы. Использовать эти идеи или нет — решать исключительно вам.

ПРИСЛУГА ОСОБНЯКА

Вот несколько колоритных личностей, которые могут принять участие в разворачивающихся «боевых действиях». Привязка к мастям поможет вам определить случайным образом, кто конкретно вовлечён в то или иное действие.

В любом случае, именно этой четвёркой прислуга не ограничивается — добавьте по мере необходимости носильщиков, коридорных, дворников и так далее.

- **Пики: дворецкий Карбод.** Старый, вечно брюзжащий и всем недовольный. Способен послать ко всем чертям и Хоффарда, и его гостей. Однако при этом обладает фантастической памятью, интеллектом и умением оказываться в нужном месте в нужное время — и именно из-за этого совершенно незаменим. А ещё у него есть волшебное пенсне, способное видеть все магические предметы. Ну и в довершение — это составившийся племянник Хоффарда, так что при желании можно увидеть некоторое фамильное сходство. Как Карбод будет относиться к партии, зависит от их терпения и желания прислушиваться к его брюзжанию.
- **Трефы: повар Ромарина.** Удивительно худая для повара, эта рыжая халфлинша при помощи системы лесенок и табуреток носится по кухне как метеор, ловко готовя стряпню на всех. Роль официантки тоже исполняет она — даже удивительно, как только всё успевает?.. И не устаёт, и не жалуется на низкое жалование, всегда оптимистична и довольна. На самом деле всё просто — она агент Ордена Абсолютного Равновесия (террористическо-друидической организации с большими амбициями), и зарабатывает на жизнь вовсе не готовкой.
- **Бубны: садовник Морах.** Самый настоящий полуогр. Громадный и угрюмый, он обожает растения больше, чем часто обижающих его людей, и частенько беседует с ними на своём родном грубом языке. Морах выращивает в саду какие-то чудовищные гибриды и стрижёт живую изгородь так, что становится не по себе. Помимо прочего, его рожа и кулаки — хорошая защита от воров, желающих поживиться богатством

Хоффарда. Тот, кто сможет сойтись с садовником, сможет ловко направить его скрытую ненависть к роду человеческому в нужное русло.

- **Червы: горничная Идами.** Экзотической внешности девушка, она прячет рожки под пышной причёской — это тифлинг, некогда спасённая Такихисом и задолжавшая ему услугу. Мордашка у неё хитрая, и это отражает внутреннюю суть — своего она не упустит, такой палец в рот не клади. С ней очень просто договориться, но как только кто-то предложит больше... Она без проблем может проникнуть куда угодно — у неё есть ключи почти ко всем помещениям и немножко магических способностей, чтобы забраться туда, куда не пускают замки.

ЛОКАЦИИ

Таблица на тот случай, если вам нужно понять, где именно происходит какое-либо событие.

- **Двойка:** Сад вокруг особняка.
- **Тройка:** Летний домик-беседка в саду.
- **Четвёрка:** Хозяйственная пристройка.
- **Пятёрка:** Кухня.
- **Шестёрка:** Столовая.
- **Семёрка:** Один из бесконечных коридоров.
- **Восьмёрка:** Жилые комнаты.
- **Девятка:** Картинная галерея.
- **Десятка:** Библиотека.
- **Валет:** Кабинет лорда Хоффарда.
- **Дама:** Холл у входа.
- **Король:** Зимний сад.
- **Туз:** Актный зал. Именно здесь происходит аукцион.

ТВИСТЫ

Если изначальная идея приключения кажется вам пресноватой, или вы проводите игру уже не в первый раз, то вот несколько лихих сюжетных поворотов. Вытяните карту перед началом игры или попросту выберите тот вариант, что больше по душе.

- **Пики: Хоффард — злодей.** На самом деле главный негодяй — это лорд Хоффард! Организация похищений и идея с аукционом — всё его рук дело. Он страшно устал быть на побегушках у Такихиса, но артефакт не желает его отпустить.

- **Трефы: все злодеи.** Все участники аукциона уже заранее договорились друг с другом и просто усыпляют бдительность лорда и артефакта, чтобы узнать, как пробить барьер, призвать союзников и украсть/взять силой артефакт.
- **Бубны: Такихис — злодей.** Разумный артефакт очень устал от проделок Хоффарда и хочет любой ценой от него избавиться. К сожалению, договор с Спутником не подразумевает такой опции (освободиться без серьёзного нарушения), и Такихису пришлось заранее договориться с кем-то из гостей аукциона, и теперь он ждёт, когда его купит именно он.
- **Червы: злодей в доме.** Похитить артефакт хочет кто-то из прислуги дома — по собственному желанию или по наущению совсем уже третьей стороны.

