

ПИР ОБЕЩАНИЙ



DUNGEONS & DRAGONS®

KOROZ
V.O.7

В(В)ОДНОЕ

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПРИКЛЮЧЕНИИ

Жанр: мистика, детектив, призраки, особняк.

Время: ~6 часов.

Количество игроков: 4

Дополнительные материалы вы можете скачать отдельно через [Google Диск](#). Там оригиналы картинок, музыка, карта и другое.

ОБОЗНАЧЕНИЯ В ТЕКСТЕ

Если текст описан в таком блоке, то это описательный текст. Он предназначен для художественного описания ситуации в игре: создаёт атмосферу и передаёт важные детали. Зачитывайте его в игре или вдохновляйтесь им. Такой текст описывает детали, которые не показаны через карту и другие изображения.

Если текст описан в таком блоке, то это дополнительно пояснение по целям и мотивам механики. Иногда напрямую не ясно, что даёт то или иное введение от автора.

Если у пассивного значения навыка указан «+» (например, 16+), то имеется в виду значение равно и больше. То есть при пассивном внимании 14+ подразумевается значения 14 и больше.

МУЗЫКА

В Google Диске приложено два плейлиста. Оба они исполняются в основном роялем, как бы имитируя слышимую музыку у дома, которую играет Эмилия.

Используйте спокойный плейлист везде, кроме сражений. Используйте боевой (не готов) плейлист для сражений.

Каждый из них содержит 30-60 минут музыки, что вполне достаточно для ваншота.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Ознакомьтесь со всем документом полностью, потому что приключение очень комплексное и сложное.

Перед созданием персонажей игроков отправьте им приложение «Стартовые условия». В нём расписаны необходимые условия для старта. Если у вас условия другие или есть какая-то дополнительная информация, то добавьте/измените стартовые условия.

Возможность видеть на эфирный план (истинное зрение) очень сильно упростит сюжетную игру. Поэтому если хотите усложнить опыт игрокам, то проконтролируйте отсутствие подобного.

ИНФОРМАЦИИ ОТ РАССЛЕДОВАНИЯ

По приложению «Стартовые условия» персонаж игрока совершает бросок навыка в рамках расследования. Разделите результат на 5 и округлите в меньшую сторону. Бросьте столько раз к20 (или на ваш выбор) и выдайте факты под этими номерами соответствующему персонажу.

ФАКТЫ РАССЛЕДОВАНИЯ

1. Брат Валента был во многом затворником, но часто появлялся в местах с множеством книг и задавал необычные вопросы о людях из древности.
2. Бертран Присваль — старый командир, который построил военную карьеру практически с самых низов. Для него честь и достоинство выше всего.
3. Семью Присваль незадолго до катастрофы навещил какой-то высокопоставленный чиновник, но являлся инкогнито.
4. Эмилия, дочь Валента, успела дать несколько концертов для публики. Она прекрасно играет для своего возраста и у неё невероятные амбиции, которые необходимо возвращать.
5. Валент Присваль являлся феноменально успешным управляющим. Его назначили после совершеннолетия и в течении семи лет он совершал успех за успехом в развитии выданных земель, но ценой больших затрат времени.
6. Всего умерло десять человек. Среди них пять слуг семьи и пятеро членов семьи. Один труп даже лежит среди завалов в задней части дома.
7. Присваль всё время носил с собой дневник, куда записывал свои мысли и планы. Возможно, именно в нём раскрыты детали события.
8. Призрачная часть особняка странно взаимодействует с магией. Для чего-то оно материально, а для чего-то аморфно.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

АННОТАЦИЯ

В глухих землях стоит призрачный особняк — «Семейный обет». Загробные мелодии, ощущение вгляда, руины и тайны. Его построили около пяти лет назад. Владелец — некто Валент Присваль. Почти сразу же после окончания его строительства здание было разрушено загадочной катастрофой. Необходимо понять, что именно из прошлого прокляло этот дом.

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

Система: Подземелья и Драконы 5 (2024)

Уровень: 5

Стартовое снаряжение:

- Стартовое снаряжение от класса и предыстории;
- Два необычных магических предмета;

Если для магического предмета нужно другое снаряжение, то оно должно быть получено отдельно (покупка или из стандартного закупа). Например, секира +1 требует [оружие +1](#) и [секиру](#).

- Два необычных расходников (зелья, свитки и т.д.), каждый из которых можно заменить на два обычных расходников.

ЦЕЛЬ ПЕРСОНАЖА

Определитесь с целью персонажа. Вы можете выбрать одну из примеров или придумать свою. Опишите её мастеру и дайте развёрнутый ответ (2-4 предложения) на следующие три вопроса.

Первый вопрос — «почему вы этим занимаетесь?». У вашей цели есть причины: деньги, слава, справедливость и прочее-прочее.

Второй вопрос — «как вы этим планируете заниматься?». Далеко не все персонажи планируют прийти туда и просто начать что-то делать. Кто-то пожелает крушить всё подряд, кому-то важно исследовать каждый уголок и, конечно, другие возможные варианты.

Третий вопрос — «у вас есть подобный опыт?». Персонажи пятого уровня, поэтому за их плечами есть обширный опыт. Возможно, они как-то уже разбирались с подобными местами: сражались с каргой, побеждали некрומанта, зачищали пещеру гоблинов и так далее.

ПРИМЕРЫ ЦЕЛЕЙ

Охотник на монстров. В доме скорее всего обитают призраки (возможно, ещё кто-то). Возможно, вы хотите изучить их лучше, сражаетесь с ними из-за азарта или просто собираете трофеи.

Проклятье наследия. Проклятье рода Присваль коснулось и вас. Кошмары не дают покоя вам или вашим близким, поэтому стоит направиться к мертвецам и решить эту проблему.

Наёмник. Для вас это просто очередное задание. За него вы получите деньги и/или репутации. В этом случае высок соблазн решить всё быстро и без сантиментов.

Расхититель могил. Особняк прячет в себе богатства, знания и сокровища, которые могут обеспечить хорошую жизнь. Хотя и сам процесс мрачных приключений вполне привлекает многих.

Культист. Подобные проклятые места для вас это возможность как-то проявить себя в иерархии культа, найти дополнительные источники силы или прославить своих идолов (богов).

Праведник. Проклятый дом — это оскорбление веры. Вы пришли сюда не ради славы и не ради добычи, а чтобы даровать покой мёртвым и остановить зло.

ПРЕДПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Опиши в общем чате группы немного о своём персонаже, чтобы другие лучше понимали с кем играют.

- Внешность персонажа и его портрет, если имеется.
- Известные факты о его биографии и характере. Кем работает? Какие интересы? Как себя ведёт?
- Механическая информация, если вы не планируете её скрывать: класс, расу, предыстория, планируемая роль и особые умения.

ВНЕШНОСТЬ

Для начала игры заготовьте ещё один текст описания вашего персонажа. Заранее подумайте о том, как вы опишите внешность персонажа в начале игры. Пара предложений, чтобы ваши товарищи в моменте лучше представили образ. Учтите не только изображения персонажа, но и другие детали: походка, поведение, запах, голос и так далее.

ЗНАКОМСТВО

Обсудите с другими игроками знакомы ли ваши персонажи друг с другом. Задайте к каждому персонажу вопрос «как мы познакомились и почему?». Кратко ответьте на него. Так у вас получится небольшая

РАССЛЕДОВАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Перед тем, как добраться до самого особняка, ваш персонаж наверняка наводил справки. Хотя бы просто слышал слухи. Опишите в 2-4 предложения Мастеру, как ваш персонаж вёл предварительное расследование так, чтобы обосновать его под один из ваших навыков.

После совершите бросок этого навыка и результаты броска сообщите Мастеру. Затем он напишет вам дополнительную стартовую информацию, которую узнал ваш персонаж.

КРАТКИЕ ПРИМЕРЫ

Убеждение: ваш персонаж опрашивал жителей в округе и обещал справиться с этой проблемой.

Проницательность: персонаж собирал слухи в таверне и пытался распознать среди них правду.

Атлетика: персонаж отправился на тренировочную площадку солдат и там во время спаррингов услышал всякое.

ДЕТАЛИ СЮЖЕТА

ПРЕДЫСТОРИЯ

Зажиточный, но молодой род Присваль получил для себя возможности для возвышения. Среди них множество одарённых талантом, трудолюбием и успехом, так как их предок это могущественный вампир Виктор фон Вердамм.

Валент Присваль это человек, который благодаря связям отца, смог получить высокую должность управляющего и земли в распоряжение. Он производил впечатление трудолюбивого и осведомленного на ум человека.

Сложения множества обстоятельств и судеб среди его близких людей привели Валента к конкретной мечте — строительство семейного особняка. В этом месте могли исполниться желания многих из рода Присваль. Для кого-то это оказалось удобным семейным гнездом, для кого-то возможностью обучаться, а кто-то считает завершение этой цели достойным поступком.

Поэтому Валент приложил все свои силы, чтобы финансировать такое начинание. Строительство и контроль процесса наложило ещё больше обязательств. Его подпитывали ожидания от воплощения мечты. Благополучие семьи и будущее спокойствие придавали ему решимости для дальнейшего труда.

И у него это получилось! Конечно, особняк выдался не особо огромный, без королевской роскоши и с множеством допущений, но этого было достаточно. Теперь всё должно было успокоиться и Валент мог бы жить свою спокойную жизнь в успехе, но практически сразу после заселения их навесил Виктор фон Вердамм, разрушил плод трудов и убил всю семью.

Виктора пригласил Эввар Присваль, брат Валента. Вампир посчитал своих предков недостойными своего признания, но они при этом слишком много знали. Природа успешности Присваль позволило Эввар очень многое узнать о своём предке.

Итого ожидания не реализовались, но сильная воля семьи Присваль и сильное желание Валента воплотились в посмертии. Здание вернулось в призрачной форме, а незаконченные обещания ещё имеют возможность воплотиться.

Духи

Сюжет строится на ожиданиях и общениях, которые владелец особняка (Валент) не смог получить при жизни. Поэтому его воля создала призрачное воплощение ожиданий. Четверо персонажей имели важную роль в его жизни и техническое завершение ожиданий от всех является окончательным упокоением.

Все желали этот особняк и ждали от него разрешения своих жизненных ситуаций. Возможно, им стоило жить сегодняшним днём и не откладывать проблемы на потом, но история не любит сослагательных наклонений.

Все обещания выполняются в перед финальным сражением, где и должен был произойти итоговый ужин в кругу семьи после долгих лет труда. Задача персонажей разгадать от кого, кто и что ожидали, а затем исполнить ожидания за абстрактным ужином. В противном случае, их ждёт сложная битва. См. раздел «Финальное сражение».

Каждый дух находится в определённой области. Когда персонаж заходит в комнату с духом, то персонажи ощущают его эмоцию, каждая из которых визуализирована в разделе конкретного духа. Это именно ощущения, которые не влияют на поведения персонажа, но понимать их стоит так, как они чувствуются.

Словами говорить и повторять на игре сложно. Это замедляет динамику и сложно воспринимается. Поэтому картинка - отличный компромиссный вариант. Вы вольны говорить эмоцию напрямую, если не хотите усложнять.

ОБЩЕНИЕ

Все духи желают пообщаться с персонажами, но по своему. Общение с духами это сложный процесс, потому что у них нет возможности говорить прямо, но каждый из духов может слабо взаимодействовать с предметами в комнате: ронять их, двигать, шатать и так далее. Такие манипуляции это желание духов намекнуть на что-то. Примеры:

- Бильярдный шар катится неуверенно, так как ответ на вопрос скорее отрицательный;
- Рояль играет краткую игривую мелодию, потому что дух настроен весело;
- С полки падает книга «Искусство высших дискуссий», потому что призрак желает обсудить проблему.

Игроки могут додуматься до других вариантов общения. Например, закатить шар в левую лузу — «да», в правую — «нет». Смелкалка в данном случае может очень хорошо помочь. Поэтому нахождение или создание [доски духов](#) сильно упростит взаимодействие с духами. В таком случае персонажи могут получать конкретные ответы на вопросы, но каждый дух общается по-своему.

По приключению она находится в комнате слуг (09) и её обнаружение требует прямой заявки на обыск комнаты. Но вы вольны расположить её в любую комнату этого особняка, если желаете сделать приключение легче. Рекомендуем дать её персонажам, если игроки испытывают сложности в общении с духами.

В винотеке (06) есть проклятый магический предмет [Шёпот духов](#), который позволяет накладывать почти бесконечно заклинание [Разговор с мёртвыми](#). Это позволяет получать информацию, как будто разговор с духами, но всё-таки ограничение по количеству вопросов не даёт возможности узнать всё.

Самый-самый простой способ общения это разговор с ними через Эфирный план. Все духи находятся по умолчанию на нём. Персонажи пятого уровня почти не имеют возможностей видеть Эфирный план или перемещаться на него. Только через заклинания [Видение невидимого](#) и [Мерцание](#). В случае первого заклинания учитывайте, что звуки между Материальным и Эфирным планом не передаются.

К сожалению, особняк не позволяет общаться с духами слишком долго. Поэтому либо после долгого диалога (примерно 10 ответов) или после рассказа про ожидание начните событие из раздела «Сцены гнева особняка» на ваш выбор или определите броском кости.

После этого события ощущение эмоции духа пропадает и дух, очевидно, перестаёт отвечать. Но он перемещается в спальную комнату, где ещё ни разу не вёлся разговор с духами. На ваше усмотрение вы можете отправлять духов в другие доступные комнаты. Например, в подвале.

Сюжет очень легко может скатиться в постоянное задавание вопросов. Суть хороших сюжетов в том, чтобы чередовать скорость процессов и их динамику. Поэтому медленные сцены задавания вопросов призраков должны сменяться динамичными сценами сражения с особняком.

ВАЛЕНТ ПРИСВАЛЬ

Валент ожидал от этого здания счастья для себя и своей семьи, но безумные чувство злости из-за нарушенных ожиданий привели к созданию призрачного дома. Среди предков Валента есть могущественный вампир, что и позволило ему быть более успешным, чем другим. И именно сочетание сильных эмоций с необычным происхождением позволяет поддерживать призрачный особняк.

Также такое наследие превратило его дух во что-то зловещее. Он в том числе желает мести своему убийце. Если он убьёт персонажей, то сможет воскреснуть, как некое чудовище. Но желание упокоиться и освободить семью так же сильно, поэтому Валент не ведёт себя максимально смертельно для группы.

Локация духа: О15. Столовая

Расположение тела: О15. Столовая

Эмоция: нетерпение

Общение. Он почти не ведёт разговоры с персонажами. Лишь иногда намекает, что скоро пора.

Как умер? Вампир напал на него одним из первых и убил достаточно быстро мощными ударами.

Валент нападает на персонажей, используя статблок осколок зла. В его разуме борется два противоположных желаний: убить персонажей для получения их жизненных сил и позволить персонажам исполнить ожидания.

Во время сражений с ним ведите от его лица разговор с группой. Помните, что раунд всего лишь 6 секунд, поэтому диалоги получатся достаточно короткие. Вот несколько пример фраз, которые он может проговоривать во время атаки:

«Наша семья не ваше дело!»

«Вы не помешаете нашему ужину!»

«Ваша смерть будет ради моей мести!»

ЗАВЕРШЕНИЕ ОЖИДАНИЙ?



Эврар Присваль, брат

В их семье есть тайна, которая дала силы и оказалась виной бед. Среди предков Присваль каким-то образом втесалось чудовище — могущественный вампир Виктор фон Вердамм. От чего Эврар, брат Валента, получил способности к магии, но их происхождение казалось постыдным. Поэтому данный факт скрывался, но желание поделиться с близкими всё таки оказалось высоко. Этот разговор отложился до окончания воплощения мечты — постройки особняка. Все вокруг чувствовали желание что-то скрыть, но точно также закрывали глаза и откладывали расспросы.

Воплощение ожидания. О тайне Эрвар можно узнать от его духа в гостинной. Он открыто расскажет персонажам о том, что должен был сделать, но саму тайну раскроет только если будет уверен в мотивах персонажей. Передача тайны Валенту в финальном сражении закрывает это ожидание.

Предмет ожидания. На кухне (O16) рядом с дверью в столовую (O15) спрятаны документы, которые подтверждают природу текущей публичной личности Виктора фон Вердомма и его причастность к роду Присваль.

Локация духа: O12. Гостинная

Расположение тела: O11. Гардероб

Эмоция: стыд

Общение. В гостинной находится бильярдный стол и дух Эрвар порой катает шары на нём от скуки. При прямом разговора он будто бы недоговаривает.

Как умер? Вампир убил его последним и долго пытал про его расследования и доказательства, но вскоре просто убил, так как не смог узнать точное расположение документов.



Бертран Присваль, отец

Каждый мужчина должен в своей жизни построить дом, чтобы удостоиться чести признания, как считает Бертран, отец Валента. Жест признания — передача наследства, что не успело произойти после постройки особняка и до его разрушения. Бертран был строгим отцом из-за привычек после своей военной карьеры.

Воплощение ожидания. Бертран с прикрытым стеснением проговаривает, что гордиться своим сыном. Сообщение Валенту об этой гордости в финальном сражении закрывает это ожидание.

Предмет ожидания. В спальне отца (O21) спрятано завещание, которое персонажи могут найти сами. Либо дух сам может рассказать о нём персонажам, которые хотят упокоить духов особняка.

Локация духа: O13. Библиотека

Расположение тела: O13. Библиотека

Эмоция: давление

Описательный текст эмоции:

На плечи будто кладут невидимую тяжесть. Спина сама собой выпрямляется, а подбородок хочется держать выше, чем удобно. Каждое движение кажется недостаточно правильным и точным.

Общение. При прямом разговоре Бертран сух, требователен и немногословен. Он скидывает книги с полок в библиотеке, концентрируя внимания на названиях. Содержания он обычно игнорирует.

Как умер? Попытался дать бой вампиру, но из-за возраста многого не добился. В какой-то момент потерял физическую возможность сражаться, но до смерти успел немного поговорить с Виктором.



Эмилия Присваль, ребёнок

Отсутствие внимания для ребёнка в семье это большая печаль для родителей. Опять же... всё решит особенняк. Там будет возможность совмещать работу, заботу о ребёнке, воспитание и обучение. Только какое теперь взросление у призрака? В праздничном зале Эмилия играет на рояле и даже не особо подозревает о том, что от неё ожидают. Поэтому другие духи могут поведать об этом персонажам.

Воплощение ожидания. Родители Эмилии желали участвовать в её жизни и воспитании, поэтому им было важно её развитие и обучение. Девочка перед смертью смогла выучить мелодию на рояле и очень сильно хотела рассказать об этом родителям, но не успела. Донесение этого «подвига» Валенту в финальном сражении закрывает это ожидание.

Предмет ожидания. В спальне ребёнка (O22) находится нотная тетрадь Эмилии, куда она записывала мелодии, которые изучала. В том числе там есть несколько «произведений», которые девочка придумала.

Локация духа: O14. Праздничный зал

Расположение тела: O14. Праздничный зал

Эмоция: печаль

Общение. Эмилия играет на рояле и поэтому его клавиши для неё это способ показать своё настроение. При прямом общении она слишком увлечена своими мыслями и обычно просто задаёт какие-то свои вопросы вместо ответов. В общем, говорит только то, что ей интересно, а так как она маленькая девочка пяти лет, то...

Как умерла? Она пряталась в зале во время сражения с Вампиром, но оказалась под завалами из-за финального разрушительного заклинания Виктора.



Ренье Оберон, жена

В семье копятся проблемы, а решать их нет времени. Терпение кончается, возникают ссоры и чувства прекращаются. Увы, но молодому и амбициозному Валенту казалось, что можно успеть наладить отношения с возлюбленной женой после окончания марафона работы.

Воплощение ожидания. В хозяйской спальне дух Ренье очень агрессивен ко всем и разговор с ней получится очень тяжёлый. Попытка помириться от лица Ренье с Валентом в финальном сражении закрывает это ожидание.

Предмет ожидания. Живой цветок? Но где?

Локация духа: O19. Хозяйская спальня

Расположение тела: O20. Хозяйская уборная

Эмоция: обида

Общение. В хозяйской спальне дух Ренье обидчиво агрессивен ко всем и разговор с ней тяжёло печальный. Из лучших возможностей в комнате это стол с косметикой, но личные вещи точно так же могут послужить взаимодействием. При прямом разговоре холодная, но вежливая. И уже не надеется на то, что получится что-то исправить.

Как умерла? Она получила смертельное ранение при первой агрессии вампира, но была ещё жива на момент смерти дочери. Поэтому стремилась добраться в спальню за [свитком заклинания Низшее воскрешение](#), но в конце осознала, что уже поздно. Во время этого осознания кровоточащая рана и завершила её жизнь.



СЦЕНЫ ЗЛА ОСОБНЯКА

Следующие события происходят, когда группа слишком долго разговаривает с духами. Выберите событие самостоятельно или определите случайным образом. Вы также можете запускать эти сцены, когда нужно разбавить медленную динамику чем-то напряжённым.

Дух Валента (осколок зла) может сопровождать эти сцены и сражаться с группой. Он не заботится о смерти в рамках статблока, поэтому каждый раз это новое существо.

БЛУЖДАЮЩИЕ СЛУГИ

Пять слуг дома появляются из Эфирного плана и атакуют персонажей. Партия игроков застигнута врасплох (совершает бросок инициативы с помехой), если не видит слуг на эфирном плане. В этом же случае дух с самой высокой инициативой ходит в первом раунде первым.

Духи в начале боя на эфирном плане и выход с эфирного плана как бы триггерит сражение, но если никто из духов ещё не переместился, а персонаж ходит, то как началось сражение? Никак. Поэтому нужен первый дух-выходец.

Слуги используют статблок **ТЕНЬ**, но при этом их атаки не снижают показатель Силы. В рамках усложнения игры вы можете всё-таки снижать, но не рекомендую 1к4 за удар. По одной силе за удар вполне является

Снижение Силы для персонажей может, во-первых, оказаться смертельным за два удара. Во-вторых, слишком жестком ослабить их для будущих сцен.

В рамках усложнения игры вы можете всё-таки снижать, но не рекомендую 1к4 за удар. По единице Силе за удар достаточно для последствий после такого сражения.

ОДЕРЖИМЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Пять предметов становятся одержимыми слугами этого особняка и нападают на персонажей. Для сражения вы можете взять такие статблоки: **ОЖИВЛЁННЫЙ ДОСПЕХ**, **ОЖИВЛЁННАЯ МЕТЛА**, **ОЖИВЛЁННЫЙ КОВЁР** и **ОЖИВЛЁННЫЙ МЕЧ**. Оптимальный вариант для боя: 1 ковёр, 1-2 доспеха и 2-3 меча. Измените внешний вид статблоков в соответствии с ожившими предметами. Например:

- Меч с дробящим уроном, как гардина;
- Большой доспех, как шкаф или стол;
- Ковёр, как покрывало или простыня;

ОБРУШЕНИЕ ПОТОЛКА

Тьма вокруг гущается. С потолка срываются полупрозрачные обломки. Падают без пыли и удара — лишь потусторонний треск и грохот, будто где-то далеко.

Призрачные обломки падают на персонажей, поэтому каждый из них должен совершить спасбросок Ловкости со Сл. 15 и при провале они будто бы проходят через призрачную часть стены (см. «Призрачные части особняка»).

То есть при провале спасброска Ловкости они совершают спасбросок Телосложения со Сл. 15 и получают и получают 4к6 некротического урона и 4к6 урона холодом, а при успехе половину этого урона.

Да, нужно совершить два спасброска. Это снижает количество получаемого урона примерно в два раза, но всё ещё оставляет его сильным.

СЛИЗЬ КАК ЖИДКАЯ ТЬМА ОЛОЛО СЛУГИ



ОБЛАСТИ ОСОБНЯКА

ОСОБЕННОСТИ

Освещение. В подвале тьма, то есть персонажам необходим источник света или тёмное зрение. В доме на всех этажах, кроме подвала, тусклый свет (призрачный), то есть видно всё, но проверки Внимательности совершаются с помехой, если отсутствует источник яркого света.

Музыка. Во всём особняке и около него играет грустная и печальная мелодия рояля. Она слышна отовсюду сразу.

Картины. Во многих комнатах этого особняка ещё остались картины на стенах. Изображения картин см. в приложении «Картины», а расположение каждой картины указано в описании конкретной комнаты в этом разделе далее.

Двери. Все двери в особняке не заперты и спокойно открываются. Призрачные двери можно открыть магией (например, разговором [Волшебная рука](#)).

ПРИЗРАЧНЫЕ ЧАСТИ ОСОБНЯКА

Часть особняка — это старые руины, а другая его часть — призрачная сущность. Эти области отмечены на карте бирюзовым цветом. Она лишь совсем немного прозрачная, что позволяет видеть очертания. Слепое и истинное зрение позволяют видеть через призрачную часть.

Простая попытка касания призрачной части не наносит урон, как при прохождении через него. В случае лёгкого прикосновения персонаж получает 1к4 некротического урона и 1к4 урона холодом. При получении этого урона зачитайте:

Кожу обжигает сухой холод и на ней появляются тонкие тёмные прожилки. Платье немеет и всё тело окутывает лёгкая слабость.

Сквозь призрачную часть можно пройти. В этом случае существо совершает спасбросок Телосложения со Сл. 14 и при провале получает 4к6 некротического урона и 4к6 урона холодом, а при успехе половину этого урона. Этот урон можно получить только один раз в раунд. При получении этого урона зачитайте:

Ледяные иглы взгрызаются под кожу. Зубы сводят, будто их стягивают проволокой. Мышцы слабеют, в суставах появляется ватная тяжесть и сердце сбивается с ритма.

Примечания дизайна игры.

Данные призрачные стены созданы, как опция для альтернативных проходов через особняк, но персонажи таким образом могут пропустить сцены, поэтому за такой вариант необходимо заплатить цену — получить урон. Количество урона посчитано так, чтобы составляло в среднем половина хитов персонажа. Так что множество раз проходить через призрачные части особняка получится только у удачливых или со множеством отдыхов.

Если персонаж получает полный урон, то он оказывается на один раунд на карте финального сражения, где видит осколок зла и даже может успеть задать ему вопрос. Осколок зла это часть души Валента, поэтому ответит достаточно честно, но с лёгкой иронией.

Если персонаж в сумме три раза совершает спасбросок от сопротивления с призрачной частью особняка, то он получает истинное зрение до окончания продолжительного отдыха. То есть начинает видеть души жителей, которые обитают в этом месте (см. раздел «Духи»).

ОГРАНИЧЕНИЯ

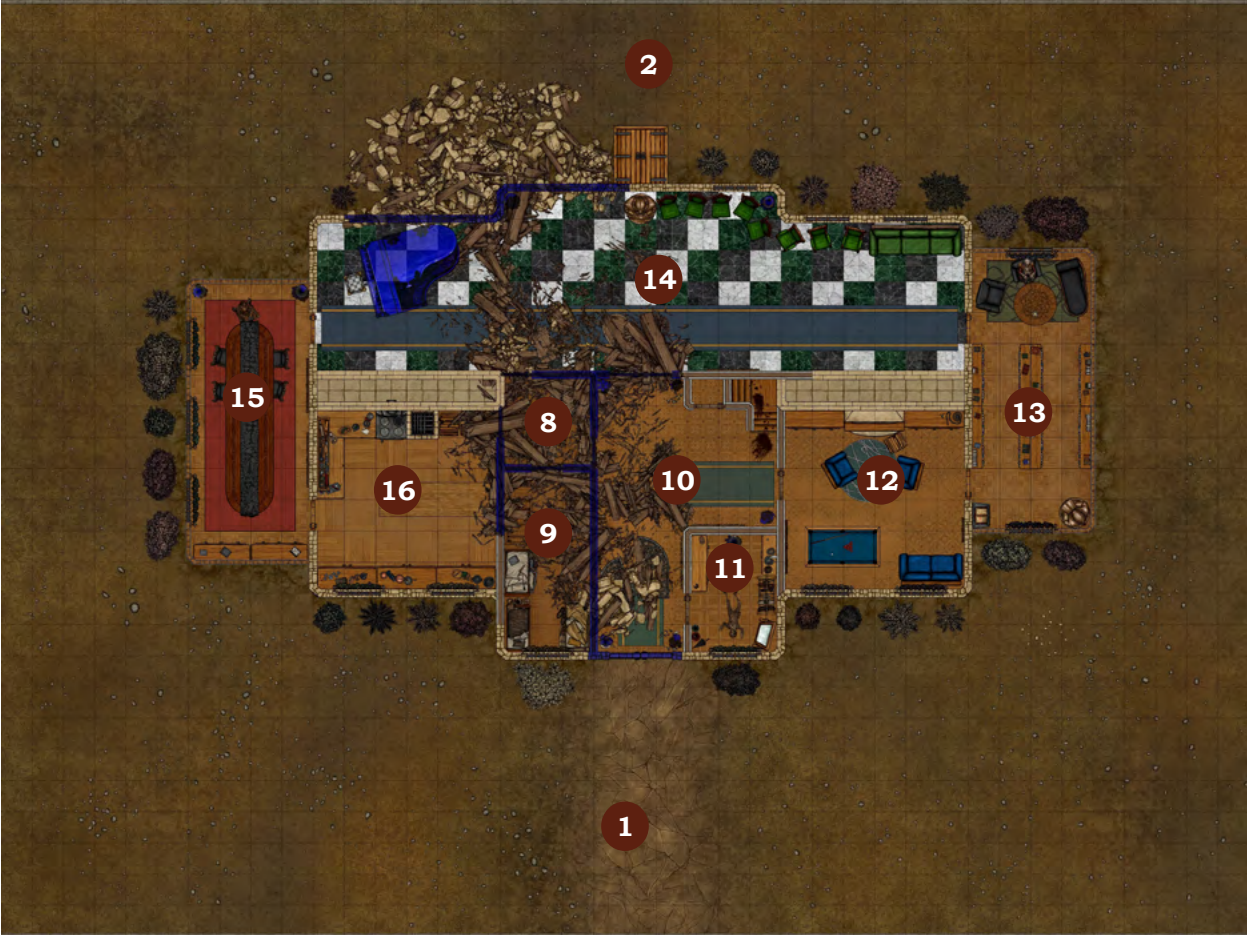
Особняк не отпускает тех, кто в него зашёл. Двери после вхола в определённые области закрываются за персонажами и при разрушении становятся призрачными. Для взаимодействия с магией эти призрачные двери считаются запертыми, поэтому открыть просто так их нельзя. Выйти можно, но только пройдя сквозь стены с получением урона или если открыть двери особым способом (например, заклинание [Стук](#)). Порядок закрывания примерно такой (вы вольны менять его):

- Наружные двери в подвал закрываются после сражения с кровопийцами в винотеке (O6) или после того, как вся партия зайдёт в вестибюль (O10);
- Парадный вход в вестибюле (O10) запирается, когда партия полным составом в первый раз покидает вестибюль.
- Двери в библиотеку (O13) закрываются, когда персонажи первый раз попадают в столовую (O15).

Это необходимо, чтобы помешать персонажам вернуться и бродить по особняку слишком вольно. Поэтому двери не заперты, когда персонажи заходят с обратной стороны. Запирайте остальные двери по такой логике, чтобы двигать персонажей к финалу.

Способное бродение убивает динамику игры. Игроки перестают ощущать опасность от особняка, начинают делать вопиющие самые безумные планы и совсем не стремятся идти к финалу. Поэтому такое надо пресекать.







ВНЕ ДОМА

01. ПЕРЕД ДОМОМ

Особняк страдает посреди вымершего поля. Его рана в центре зияет холодным призрачным светом, через который проступают лишь намёки внутренней обстановки.

Герб

02. ЗА ДОМОМ

С задней части здания находится вход в подвал — в коридор (03) Эти двери расположены почти горизонтально на земле.

В крайнем западном углу обломков находится один из трупов слуг. Его можно обнаружить только при активном поиске или с ПВ 16+. Для подробностей взаимодействия с трупами см. раздел «Слуги».

Под грудой обломков лежит иссохшее тело в простом льняном платье цвета пыли. Кожа стянута, как пергамент. В коже видны серые личиночные коконы, но уже давно пустые.

ПОДВАЛ

03. КОРИДОР

ПУСТАЯ КОМНАТА

04. КЛАДОВАЯ

В кладовой множество разнообразных ящиков, которые пострадали от времени. При лёгком осмотре становится понятно, что эти вещи были совершенно новыми и практически не использовались. Далее описано содержимое ящиков. Передайте эту информацию персонажам, если они подробно осматривают содержимое. Если они осматривают поверхностно, то опишите им названия на ящиках. На каждом ящике изображён герб семьи Присваль.

Детская. Шторы, коврик, игрушки.

Хозяйская спальня. Постельное бельё, покрывало, пара подсвечников, гардины, декоративный текстиль.

Для сада. Перчатки, садовые ножницы, бечёвка, маленькие таблички, горшки, семена и луковицы.

Кабинет. Бумага, пустые папки, чернильница, сургуч, писчие перья, шнуры и ленты для перевязки документов.

Библиотека. Книги (после осмотра библиотеки становится ясно, что это всё дубликаты), каталожные карточки, закладки.

Отцовская. Одеяло, дорожный плед, два кинжала в ножнах, щётки для одежды и обуви, свечи.

Гостинная. Ставка трёх драконов, шары для бильярда, колода карт, салфетки, декоративные мелочи для полок, бокалы.

Гость Эврар. Постельное бельё, чистые полотенца, простой умывальный набор, свечи, канцелярские принадлежности, пустая шкатулка.

Инструмент. Гвозди, дверные петли, запасные ручки, крючки, молоток, лом, моток проволоки.

Музыка. Пюпитр, запас нотной бумаги (часть из них изрисована детскими рисунками), папки для нот, метроном.

Данный список просто рассказывает о комнатах в особняке и их примерном назначении.

05. ХРАНИЛИЩЕ ЕДЫ

В углах — лопнувшие мешки: серо-зелёная крупа с нитями плесени, вокруг россыпь шелухи и чёрных крупинок помёта. На полках — головки сыра в трещинах и банки солений: стекло в пыли, внутри густая тьма.

Еда находилась тут без ухода и без внимания пять лет, поэтому почти всё либо иссохло и потрескалось, либо покрылось плесенью и было съедено грызунами.

Труп. Также за стеллажами два трупа слуг (см. раздел «Слуги»). В руках одного из трупа находится магический предмет — шёпот мёртвых. Слуга крепко сжал его, когда на него напал вампир.

Одежда прилипла к мякоти тел, ткань расплзлась в грязные бинты. Там, где должны быть щёки и губы, — рваные края, обнажённые зубы и блестящие кости; на кистях и ступнях плоть изъедена до сухожилий.

06. ВИНОТЕКА

У входа на ближайшей бочке присутствует небольшая книжка. Это перечисление и описание сортов вина, которые находятся в этом месте. Также среди страниц присутствует отдельный лист бумаги, на котором описаны инструкции для нового слуги. См. приложения «Записка слуги».

07. МАСТЕРСКАЯ

Дверь в это помещение является призрачной (см. раздел «Двери»). Но сюда можно попасть через потолок, который является призрачной частью пола в вестибюле (O11).

Добрый дух Валента.

Тут практически ничего не успел сделать

Призрачные игрушки

Пока что хз, что сюда добавить. Просто не пускаю игроков в эту комнату.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

08. ПРОХОДНАЯ

Пустая комнатка.

09. СПАЛЬНИ СЛУГ

Дверь в это помещение является заваленной (см. раздел «Двери»). Эта комната почти полностью разрушена, но назначение этой комнаты очевидно.

Если персонажи заявляют подробный обыск, то они находят [доску духов](#) среди обломков шкафа. Через неё духи могут общаться с персонажами.

Труп. Среди обломков находится один из трупов слуг. Его можно обнаружить только при активном поиске или с ПВ 16+. Для подробностей взаимодействия с трупами см. раздел «Слуги».

Под грудой шербатого камня и сгнивших досок лежит иссохшее тело в простом льняном платье тускло-бурого цвета, будто ткань годами пила пыль и копоть. Кожа стянута плотно, как старая высохшая глина, растрескавшаяся на солнце. Глазницы провалены в густую тень.

010. ВЕСТИБЮЛЬ

Вестибюль особняка застыл в запустении. Картины в тяжёлых рамах покосились, краски на них выцвели и расплылись. Внутри потрескавшихся глиняных горшков — прах цветов: ломкие стебли и серые лепестки. И над этим пеплом цветут призрачные бутоны — бледные, как утонувший лунный свет, будто не растёт, а упрямо вспоминает жизнь.

Когда персонажи подходят к двери в гостинную (O13), то слышат за дверью звук резкого удара. Это удар бильярдного шара о шар. Дух Эввар катает шары от скуки.

011. ГАРДЕРОБ

На перекладинах висят изъеденная и выцветшая одежда, а на полу россыпь пуговиц. На полу тёмноволосый и молодой мужчина в истлевшем дворянском наряде.

Труп. Здесь находится труп Эввар Присваль.

012. ГОСТИННАЯ

Дух. В этой комнате находится дух Эввар Присваль. Он размеренно и медленно играет в бильярд от «скуки». Для подробностей взаимодействия с ней см. раздел «Общение с духами». Обязательно передайте ощущение эмоции, если дух ещё находится тут.

013. БИБЛИОТЕКА

Пыль лежит серым снегом на полках. Пахнет плесенью, сухими чернилами и мышинным гнездом.

Дух. В этой комнате находится дух Бертрана Присваль. Для подробностей взаимодействия с ней см. раздел «Общение с духами». Обязательно передайте ощущение эмоции, если дух ещё находится тут.

Для общения в этой комнате Бертран использует книги. Он вытаскивает их с полки, пытаясь передать информацию на основе их заголовков. См. приложение «Книги», которые примерно отвечают на частые вопросы персонажей.

Альтернативно вы можете сами придумать книгу,

которая ответит на вопрос игроков или донесёт до них что-то. Сформулируйте ответ в 2-5 слов и к каждому слову найдите синоним. Например, дух хочет сказать фразу «Нужно передать завещание», поэтому мы меняем её на «Необходимость вручения завета».

Персонажи наверняка попробуют обратиться к содержанию книги, но не делайте на этом какой-то акцент. Основная часть книг тут это художественная литература, учебники и справочники. Поэтому в случае книги под названием «Необходимость вручения завета» сообщите персонажам о краткой сути книги:

«Необходимость вручения завета» — это мрачноватая приключенческая история о писце и дорожном посланнике, которому поручают доставить древний завет умирающего мага его законному наследнику.

Труп. В одной из кушеток для чтения находится труп Бертрана Присваль.

На высохшем теле старика до сих пор безупречно сидит парадный мундир высокого чина.

014. ПРАЗДНИЧНЫЙ ЗАЛ

Руины зала сейчас это выцветшее воспоминание о давно ушедшем торжестве.

Со второго этажа находится балкон (O17), через которую можно наблюдать за этой комнатой.

Дух. В левой части комнаты находится дух Эмилии Присваль. Для подробностей взаимодействия с ней см. раздел «Общение с духами». Обязательно передайте ощущение эмоции, если дух ещё находится тут.

Источник музыки в доме является рояль в этой комнате. Дух Эмили играет на призрачном рояле, транслируя таким образом свои эмоции.

Труп. Среди обломков персонаж с ПВ 17+ может обнаружить кисть ребёнка. Это труп Эмилии Присваль.

015. СТОЛОВАЯ

За главным стулом осел труп аристократа. Истлевшая кожа прилипла к черепу, зубы темнеют в сухом оскале. Выцветший бархат источает тлен.

Сервировка. На столе сервировка для пяти персон. Блюда для каждой персоны практически не отличаются. Если персонаж пытается понять логику сервировки, то должен совершить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл. 15. При успехе он понимает суть разложенных блюд, но предназначение стоит им понять самостоятельно. Слева-направо и сверху вниз по карте:

1. **Валент.** Главное место обычное и ничем не примечательно.
2. **Эмилия.** Детская версия взрослой сервировки: меньшая тарелка, стакан и десертная ложка.
3. **Ранье.** Самое изящное место: аккуратный бокал, лёгкое блюдо и мягко уложенная салфетка.
4. **Бертран.** Самая строгая подача: ровная салфетка и чёткий порядок приборов.
5. **Эввар.** Сдержанная, чуть незавершённая сервировка: всё для быстрого ужина и без лишнего уюта.

Труп. За столом находится труп Валента Присваль.

Дух. В этой комнате находится злой дух Валента Присваль. Для подробностей взаимодействия с ним см. раздел «Общение с духами». В первое посещение передайте ощущение эмоции злости духа. Во второе посещение добавьте к злости ещё эмоцию ожидания.

Исполнение ожиданий. Когда персонажи после первого посещения теряют дверь в столовую из виду, то она закрывается. Если персонажи открывают её ещё раз, то им через неё видна финальную арену (O25). Подробности смотрите в разделе «Финальное сражение».

Вы вольны показать финальную арену после третьего, четвёртого и какого угодно посещения столовой, если это необходимо для динамики вашей игры.

016. КУХНЯ

У двери в столовую (015) спрятан предмет ожидания Эврар — документы, которые собрал Эврар. Персонажи могут их найти, если обыскивают комнату и преуспевают в проверке Мудрость (Внимательность) со Сл. 18. Альтернативно, Эврар может рассказать, где находятся документы. В таком случае проверка не нужна.

ВТОРОЙ ЭТАЖ

017. БАЛКОН

Из этой комнаты можно наблюдать праздничный зал (014), который находится на первом этаже.

018. КАБИНЕТ

Кабинет застыл, как утонувшее воспоминание. Среди этой блеклой призрачности особенно выделяется дневник — более плотный, более тёмный, почти осязаемый, но всё ещё не часть мира живых.

Дневник можно прочитать, но это сложная задача. Вся комната призрачная, поэтому нужна либо возможность летать, либо возможность видеть издалека.

Эта книга также подчиняется правилам из раздела «Призрачные части особняка». Почти весь дневник нечитаемый и только в пяти разворотах можно различить информацию.

Когда персонажи читают разворот, то покажите им информацию из приложения «Дневник».

019. СПАЛЬНЯ ХОЗЯЕВ

Спальня это застывшая декорация богатой жизни под слоем пыли.

Дух. В этой комнате находится дух Ренье Оберон. Для подробностей взаимодействия с ней см. раздел такой-то. Она метает два предмета в персонажей, который войдёт в комнату неподобающе.

020. ХОЗЯЙСКАЯ УБОРНАЯ

Труп. За ширмой находится труп Ранье Оберон.

За ширмой покоится тело молодой аристократки, отданное тишине и сырости. Плоть усохла, потемнела и натянулась кости, словно старая и пересохшая яблочная кожура. В провалах глазниц чернеет пыль. Остатки когда-то шелкового и светлого платья липнут к костям грязными, истлевшими лентами.

021. СПАЛЬНЯ ОТЦА

Покрывало натянуто так ровно, будто его вымеряли линейкой. На стене в строгом порядке развешаны медали, знаки отличия и выцветшие ленты, а над ними меч — холодная стальная черта.

В столе находится предмет ожидания Бертрана — письмо, которое запечатано сургучом с гербом семьи Присваль. Оно положено так, чтобы его нельзя было найти поверхностным осмотром, но при подробном осмотре стола легко находится. Оно адресовано Валенту Присваль. Внутри находится завещание, заверенное нотариусом. В нём перечисление не особо дорогого имущества и престижных титулов, которые завещаются Валенту Присваль. Среди имущества особняк «Семейный обет» отсутствует, потому что не является имуществом Бертрана.

Дух. Если дух Бертрана покидает библиотеку (013), то он оказывается в этой комнате. Для подробностей взаимодействия с ним см. раздел «Общение с духами». Обязательно передайте ощущение эмоции, если дух находится тут.

022. СПАЛЬНЯ РЕБЁНКА

Дух. Если дух Эмилии покидает праздничный зал (014), то она оказывается в этой комнате. Для подробностей взаимодействия с ней см. раздел «Общение с духами». Обязательно передайте ощущение эмоции, если дух находится тут.

На кровати находится предмет ожидания Эмилии — нотная тетрадь девочки, в которой записаны придуманные ею мелодии для семьи.

023. СПАЛЬНЯ БРАТА

Дух. Если дух Эврар покидает гостинную (), то он оказывается в этой комнате. Для подробностей взаимодействия с ним см. раздел «Общение с духами». Обязательно передайте ощущение эмоции, если дух находится тут.

ПУСТАЯ КОМНАТА

Почти полностью призрачная комната.

024. ОБЩАЯ УБОРНАЯ

ПУСТАЯ КОМНАТА

Полностью призрачный.



ФИНАЛЬНОЕ СРАЖЕНИЕ

Когда персонажи входят в столовую, которая уже является абстрактной версией столовой, то их там ожидает озлобленный дух Валента (дух зла). Он выглядит, как сгусток тьмы. За столом на месте блюд. Валент просит их присесть, ведёт с ними разговор и это отличная возможность завершить ожидания. Если персонажи исполняют волю духов без предмета ожиданий, то должны совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл. 12, чтобы получилось. Следующие попытки должны быть переформулированы и сложность увеличивается на 3 за каждую попытку. При наличии предмета ожидания - проверка автоматически успешна.

По истечении 10 минут реального времени или после завершения всех ожиданий, начинается сражение. Из каждого трупа появляется спектр. Если какое-то ожидание было завершено, то соответствующий спектр атакует с помехой и имеет 1 хит.

СТАТЬБЛОКИ

Гиговурдалак мб не такой уж гиго
Финальный босс-призрак
Проходные призраки
Ожившие предметы?
Рояль?

Осколок духа зла

Маленькая или средняя нежить, нейтральная злая

КД 14 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 30 фт., летая 10 фт. (**парит**)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	1	-5	-5	Лов	18	+4	+4	Тел	16	+3	+3
Инт	14	+2	+2	Мдр	12	+1	+4	Хар	16	+3	+3

Навыки Внимательность +4, Скрытность +7, Запугивание +6

Иммунитет некротический, холодный; **очарованный**, **истощённый**, **испуганный**

Чувства **тёмное зрение** 60 фт., **ПВ** 14

Языки общий и 1 другой язык

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Лидер нежити. Нежить на выбор отголоска с преимуществом совершает спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Бестелесное перемещение. Отголосок может перемещаться сквозь существ и объекты, как если бы они были **труднопроходимой местностью**. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри объекта.

Смертельный страх. Существа, которые **испуганы** от отголоска, получают в начале каждого своего хода 5 (1к10) психического урона.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Осколок совершает 2 атаки *Когтями*.

Когти. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 5 (1к10) урона холодом + 5 (1к10) некротического урона.

Присутствие зла (перезагрядка 6). *Спасбросок Харизмы:* Сл. 14, все существа в пределах 60 футов. *Провал:* цель испугана на 1 минуту и повторяет сапбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. *Провал или успех:* 5 (1к10) психического урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ловкость в тени. В тусклом свете или тьме осколок выполняет действие отход или **засада**.

Дух зла

Большая нежить, нейтральная злая

КД 15 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 123 (13к10 + 52)

Скорость 30 фт., летая 10 фт. (**парит**)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	1	-5	-5	Лов	20	+5	+5	Тел	18	+4	+4
Инт	14	+2	+2	Мдр	12	+1	+4	Хар	18	+4	+4

Навыки Внимательность +4, Скрытность +8, Запугивание +7

Иммунитет некротический, холодный; **очарованный**, **истощённый**, **испуганный**

Чувства **тёмное зрение** 60 фт., **ПВ** 14

Языки общий и 1 другой язык

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Упорный (2/день). Дух может перебросить проваленный спасбросок.

Лидер нежити. Нежить на выбор духа с преимуществом совершает спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Бестелесное перемещение. Дух может перемещаться сквозь существ и объекты, как если бы они были **труднопроходимой местностью**. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри объекта.

Смертельный страх. Существа, которые **испуганы** от отголоска, получают в начале каждого своего хода 9 (2к8) психического урона.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дух совершает 2 атаки *Когтями*.

Когти. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 7 (2к6) урона холодом + 7 (2к6) некротического урона.

Присутствие зла (перезагрядка 5-6). *Спасбросок Харизмы:* Сл. 15, все существа в пределах 90 футов. *Провал:* цель испугана на 1 минуту и повторяет сапбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. *Провал или успех:* 9 (2к8) психического урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ловкость в тени. В тусклом свете или тьме дух выполняет действие отход или **засада**.

РЕАКЦИИ

Ненависть к излучению. *Триггер:* дух в пределах 30 футов видит, как существо наносит урон излучением. *Ответ:* цель подвергается следующему эффекту: *Спасбросок Мудрости:* Сл. 15. *Провал:* цель испугана до конца своего следующего хода.

ШЁПОТ МЁРТВЫХ

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот амулет, вы можете накладывать заклинание Разговор с мёртвыми. Во время эффекта этого заклинания вы должны касаться мертвеца и проговариваете его ответы самостоятельно. За каждое наложение заклинания таким образом вы теряете 2к4 максимальных хитов.

Когда вы касаетесь этого предмета, то у вас появляется возможность мгновенно настроиться на него. Если вы настроились на него любым образом, то вы прокляты. Если вы пытаетесь снять этот амулет, будучи проклятым им, то теряете 2к10 максимальных хитов. Пока вы прокляты, то после завершения продолжительного отдыха вы также теряете 2к4 максимальных хитов.

Потерянные максимальные хиты из-за этого магического предмета восстанавливаются только заклинанием [Снятие проклятья](#) или подобным образом.



Приложение: Дневник

Разворот 1. О замысле дома.

Я всё чаще думаю о доме. Месте, где каждый наконец получит своё: покой, уважение, занятие, будущее.

Слишком многое в семье держится не на любви, а на терпении. Мы живём правильно, достойно, полезно — и всё же будто врозь. Я хочу, чтобы новый дом это исправил.

Отец, конечно, смотрит на это иначе. Для него дом — это доказательство. Герб. Он не сказал этого прямо, но я знаю: пока я не завершу строительство, в его глазах я всё ещё не довёл свою жизнь до конца.

Эмилия бегала между рулонами ткани и что-то по детски угукала, но так невероятно радостно. Как бы мне хотелось, чтобы дома было только такое приятное ощущение.

Разворот 2. О цене труда.

Я почти перестал замечать дни. Утро начинается со смет, заканчивается расчётами, а между ними тянутся просьбы, споры, перевозки, люди, люди, люди. С каждым успехом на меня будто кладут ещё один камень.

Все говорят, что я феноменально справляюсь. Смешное слово. Разве в моих действиях есть что-то невероятное? Я же просто делаю.

За ужином я опять поссорился с Раньше. Последнее время это стало слишком частым. Мы не договорились о графиках. Она хотела, чтобы мы навестили её семью в следующем месяце. Её уже надоело слушать, что “после завершения строительства всё изменится”. Я повторяю это уже так давно, что сам перестал различать обещание и отговорку.

Если эта стройка не принесёт нам тишины и близости, значит, я оказался невероятным идотом.

Разворот 3. О мелочах.

Сегодня впервые за долгое время я позволил себе думать о доме не как о стройке, а как о месте для жизни. Не о сметах, сроках, поставках и людях, а о том, где кто будет сидеть, что увидит утром и чем наполнится обычный день.

Ренье особенно занималась садом. Я не сразу понял, насколько это для неё важно. Это редкий случай, когда она приняла прямое участие.

Даже отец, осмотрев комнаты, не высказал обычного недовольства. Только кротко заметил, что дом должен послужить не одному поколению. Из его уст это почти похвала.

Эмилия уже уверенно играет на рояле. Когда у меня получается её послать, то на её лице видно невероятное счастье и при этом она стесняется. Как жаль, что получается посидеть с ней не так часто. Отговорки про дом проникли уже сюда.

Разворот 4. О скрытом и несказанном.

Сегодня Эввар будто хотел мне в чём-то признаться. Я не понял этого сразу, поэтому просто отмахнулся на потом. Нужно не забыть поговорить с ним об этом. Отец, конечно, замечает это тоже, но по-своему. Его молчание умеет давить сильнее упрёков.

Эввар всё чаще ищет убежища среди книг, имён давно умерших людей и забытых родословных. Не читает — роется. Не изучает — будто сверяет. Словно надеется отыскать в прошлом не знание, а приговор, который уже давно вынес себе сам.

Странно осознавать, что все мы чего-то ждём от этого дома. Я — покоя. Отец — завершённого доказательства. Ренье — мира в семье. Эмилия — простого внимания. И Эввар...

Разворот 5. Что произойдёт за ужином?

Почти всё готово. Стены стоят. Комнаты обретают смысл. Впервые за долгое время я позволил себе не считать расходы, а просто пройтись по дому и представить нас здесь живыми, спокойными, обычными.

Отец сегодня сказал, что после праздничного ужина “всё будет как должно”. Я слишком хорошо знаю его, чтобы не услышать за этим нечто большее. Он явно приготовил какой-то жест признания, который считает важнее объятий и добрых слов. Это в его духе.

Эввар попросил, чтобы вечером вся семья была в сборе. Он сказал дословно: “Я больше не могу носить это один”. Никогда не слышал в его голосе столько усталости и стыда сразу. Я ответил, что за столом все наконец смогут говорить без недомолвок. Пусть так и будет.

Эмилия сияла. Она шепнула мне, что приготовила сюрприз и что я обязан слушать внимательно. На её пальцах были чернильные пятна. Полагаю, речь о музыке. Я пообещал, что на этот раз не отвлекусь ни на бумаги, ни на гостей, ни на дела.

К ужину ожидается ещё один гость от Эввар — человек высокого положения, пожелавший сохранить имя в тайне до прибытия. Это не тревожит меня само по себе, но настораживает. Мне передали лишь, что он придёт без свиты и без лишнего шума. Странная манера для человека такого положения, но, быть может, так даже лучше.

Приложение: Записка

Не позорь меня перед хозяевами, Питер, поэтому учитывай мои советы.

Бертран любит порядок. Бокал без пятен и разводов. Небрежность он замечает сразу. Он предпочитает сухое красное (Краснокровное резервное, например) или после тяжёлого дня горькую настойку или бренди, но без излишества.

Не верь господину, что ему нравится что угодно. Он предпочитает выдержанное красное, но не слишком резкое. Полный бокал сразу не наливай. Иногда после трудного дня (считай всегда) он просит немного тёмного бренди. Он не хочет много пить, а просто таким образом уходит в тишину и отдыхает.

Ренье подавай лёгкое белое, охлаждённое. Она добра к слугам, говорит мягко и ценит спокойную, опрятную подачу без лишней суеты. Но рядом с господином Валентом на неё находит плохое настроение, заметное по голосу. В такие вечера не предлагай ничего нового: подавай привычное и приятное.

Эввар редко выбирает тяжёлое красное, если сам того не пожелает. Обычно ему подходят мягкие напитки или разбавленное белое. Если он не за книгой, то скорее всего ему захочется чего-то необычного.

Не забывай про любимую госпожу — ставь обязательно ей отдельный бокал с морсом или чем-то подобным. Но важнее напитка она любит внимание: когда замечают её, слушают, отвечают, не забывают посмотреть в её сторону. Если она сидит за столом или играет поблизости, то напомни о ней другим. Она от этого оживает и хорошеет. Это тоже часть службы.