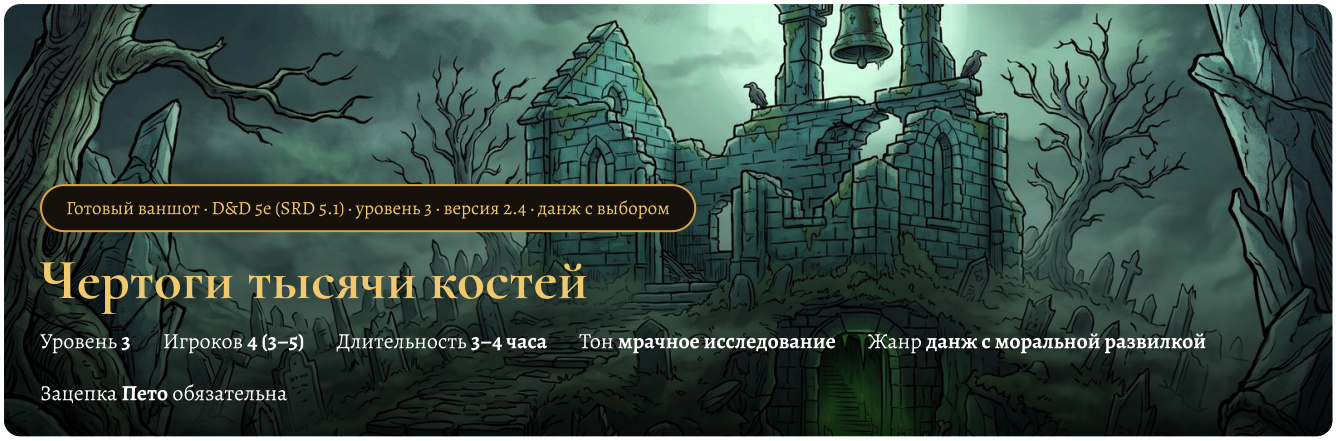


Готовый ваншот · D&D 5e (SRD 5.1) · уровень 3 · версия 2.4 · данж с выбором

Чертоги тысячи костей

Уровень **3** Игроков **4 (3–5)** Длительность **3–4 часа** Тон **мрачное исследование** Жанр **данж с моральной развилкой**

Зацепка **Пето** обязательна

Молодой послушник вскрыл чумной склеп, чтобы вернуть мёртвым имена, и поднял из костей собственного отца. Этой ночью он собирается разбудить всех, а староста, которая двадцать лет назад приказала замуровать живых, на рассвете обрушит вход. Ваншот-данж на вечер для D&D 5e (открытые правила SRD 5.1): у партии срок до рассвета и выбор, кого из двоих предать. Внутри шесть сцен разных типов, у каждой свой вызов, награда и цена провала. Есть босс с легендарными действиями и окном слабости, карта с ключом, тексты для чтения вслух и готовые проверки.

Темы и тон. Нежить и человеческие останки, смерть от чумы. Один из мёртвых говорит с партией. Среди замурованных было дитя: оно умерло от чумы, сцен насилия над ним нет. Приключение рассчитано на взрослых. Если за столом дети от двенадцати, сцену за решёткой оставьте, но уберите голод и крысу: мертвец просто просит упокоить его и называет присказку сразу, без уговоров.

Вводная для игроков

Раздайте игрокам до игры или прочитайте вслух перед первой сценой. Здесь нет секретов мастера.

Городок Серая Ива стоит под холмом, на котором лежит старое кладбище. Двадцать лет назад здесь была чума. Умерших хоронили в склепе под часовней, без имён, а потом часовню закрыли. С тех пор сюда едут паломники «к безымянным»: молятся на крыльце запертой часовни, свечи ставят у порога, ночуют и кормятся в городке, этим Серая Ива и живёт.

За неделю с холма пропали трое могильщиков. Двух старших могильщиков городок хватился не сразу: новый послушник сказал, что нанял их возить камень в соседнее село, и ему поверили, пока не ударил колокол. Третий, шестнадцатилетний Пето, пошёл вчера за двойную плату, когда первые двое «уехали за камнем», и не вернулся. Три ночи подряд из-под закрытой часовни бьёт колокол: три удара, тишина, снова три. Староста Ирма Гроб платит 100 золотых за то, чтобы «сходить и посмотреть, что звонит», и просит вернуться до рассвета: «После рассвета я решу по-своему». Что будет после рассвета, она говорит прямо: вход обрушат, и ждать она не станет.

Что вам известно. Часовня заперта, ключ у старосты. Зато вход в склеп открыт. Он в стене холма за часовней: плиту отвалили и прислонили рядом. Из городка это место не видно, и никто не знает, когда вход вскрыли. Звонить начали три ночи назад. Бабка Пето, Агна, живёт у площади, и её внук одному из вас не чужой: брат, друг детства или должник, решите до игры, кому именно. Послушник Ансель приехал месяц назад и, по его словам, ходит на холм молиться. Вас ждут нежить, тесный склеп и разговор, после которого придётся решать чужую судьбу. Ловушек, убивающих с одного броска, и загадок без подсказок здесь нет.

Коротко для мастера

> *Молодой послушник вскрыл замурованный чумной склеп, чтобы вернуть мёртвым имена, и поднял из костей собственного отца. Этой ночью он собирается разбудить всех. Староста двадцать лет назад замуровала живых, а на рассвете обрушит вход, за которым кто-то ещё дышит: не выйдете к свету, и для дознавателя старый склеп осел ещё раз.*

Что случилось

Склеп под часовней старый, а костнице в нём лет триста: кости укладывали в стены и колонны поколениями. Двадцать лет назад в чуму хоронили здесь без имён, чумных сбрасывали в дальние ямы, поверх тех, кто лежал там раньше, и в книгу успели внести последних четырнадцать. Когда копать могилы стало некому, староста Ирма приказала заложить дальний проход, тот, за которым ямы и лаз; наружный вход в стене холма просто закрыли плитой. Скажем прямо, зачем: за кладкой были заражённые, лекаря в городке не было, а хоронить стало некому, и Ирма выбрала городок. Это решение, а не жестокость. За свежей кладкой остались двое живых: могильщик Томас Ланн, который сам спустился ходить за больными, и каменщик Барт: он заболел первым и лежал внизу среди больных, потому стену и клал мельник. За кладкой Барт переболел и выжил, а умер от голода вместе с Томасом. Третьим там остался муж старосты, Тодд Гроб: он спустился с могильщиками, заболел и умер от чумы за неделю до кладки, а выносить его никто не пошёл. Сын Томаса Ансель, тогда трёхлетний, вырос в приюте епархии и месяц назад получил свой первый приход, Серую Иву. Приход он выпросил сам: в приюте знали, откуда его привезли трёхлетним, а ему нужно было отпеть отца на могиле. Что вместо могилы стена, он узнал уже здесь. В чумной книге, что лежит в ризнице, он нашёл запись «замуровано 14, из них живых 2», и в списке стояло имя отца. Кто отдал приказ, в книге не сказано: подписи нет. Он вскрыл кладку, чтобы отпеть и назвать каждого. Могильщикам он сказал одно: разобрать кладку, чтобы отпеть чумных, и заплатил вперёд. Про живых за стеной не сказал ни слова, и о мертвецах они не знали. Двое могильщиков, которых он взял разбирать стену, погибли под обвалом: обоим раздробило головы, и кость вышла наружу. В городке он сказал, что нанял их на неделю возить камень в соседнее село, и заплатил вперёд, поэтому их и не искали. Он побежал за людьми и остановился на полдороге: приведёт городок, и стену заложат снова. Он вернулся, четыре ночи копал завал один и вытащил обоих мёртвыми. Пето он позвал на следующий день, за двойную плату: двое «уехали за камнем», а стену надо было кому-то разбирать дальше. Это его первая ложь самому себе: он говорит «я не успел», хотя на самом деле сделал выбор. Колокол зазвонил три ночи назад, когда Ансель доделал к нему привод. Ритуал из требника, прочитанный наоборот, поднимает того, чьё имя написано мелом, если следом ударит колокол. Требник он прочёл наоборот нарочно: искал в обряде обратный ход и нашёл. В первый раз он и в колокол ударил сам, проверяя, дотянется ли верёвка от алтаря. Три удара, и отец сел. Сторожевую плиту у порога он положил уже потом, чтобы слышать, когда к нему идут. Следом, в ту же ночь, встал один из могильщиков, а второго Ансель поднял сегодня, в десятом часу.

Как устроен ритуал

Здесь обряд разобран целиком. В самих сценах остаётся только то, что понадобится за столом, со ссылкой на этот раздел. **Колокол.** Маленький погребальный колокол без языка висит в коридоре (комната 3) с чумных лет. Молот на оси, цепь и верёвку Ансель приладил за этот месяц. Ударить в колокол можно двумя способами. От алтаря в чертогах (комната 6) тянется верёвка, за неё Ансель дёргает сам. У входа в коридор лежит сторожевая плита: кто на неё наступит, тот и звонит. Плиту он положил для себя, чтобы знать, что к нему идут; теперь он переступает её по краю или заклинивает монетами. **Мел.** Сперва Ансель пишет имя по лобной кости, потом бьёт колокол. Место названо в требнике, и Ансель держится за это как за правило: «имя пишу по лобной кости, как в требнике, чтобы человек видел своё имя». Имя ждёт колокола сколько угодно, поэтому кости он подписывает заранее, по нескольку за ночь. Поднять можно только по имени, которое писавший знает; в склепе имена берут из чумной книги, оттого сотни костей из старых ям для Анселя пусты. Чья кость под мелом на деле, неважно: в общей яме они перемешаны, и Ансель об этом не догадывается. Поднятый отзывается на написанное имя и на прямой вопрос «ты кто» называет его же. **Счёт.** Три удара подряд поднимают одного, следующего по чумной книге, чья кость подписана. Обряд возвращает мёртвого таким, каким его застал мел. На ком осталась плоть, тот и встаёт с плотью: просто умер, значит, зомби; умер голодным, значит, гуль, и голод никуда не девается. От кого осталась одна кость, тот встаёт скелетом, сколько бы лет ни прошло. Плоть держится на тех, кто умер на днях: могильщики под обвалом, павший из партии. Держится и на тех, кто умер за кладкой, в закрытом углу, где тлеть нечему: могильщик Томас и каменщик Барт, оба от голода, оба гули. Чумных двадцать лет назад свалили в открытые ямы, и там давно одни голые кости, поэтому из ямы встают только скелеты. Тодд у стены тоже голая кость в кольчуге: он встанет скелетом. **Трое в нишах.** Они уже подняты и стоят под тканью неподвижно («те, кто ждёт», как зовёт их сам Ансель). Счёт по три их не поднимает: Ансель держит их про запас. Их будит одиночный удар: это у Анселя тревожный сигнал, и от него встают сразу все трое. Шум будит их только вплотную, из соседней комнаты; в самом зале 4 они не трогаются, пока с них не сорвали ткань. Большой звон идёт редкими ударами, но идёт по обряду, и тревогой резерв его не считает. **Власть.** Язык и память мел не держит: поднятый помнит своё имя и последнее, что видел, остальное идёт обрывками, могильщики повторяют «стена упала», скелеты из ямы говорят про жар и про яму. Отвечать на расспросы им нечем, а приказ они выполняют. Приказ у них с самого начала один: стоять у спуска и наверх никого не пускать, потому что Ансель хочет выйти к людям первым. Поэтому они и перекрыли лестницу, поэтому же схватили Пето. **Отец.** Первое имя Ансель вывел ему прямо по лбу, как сумел: плоть

на отце держалась. Отец поднялся, мел ушёл под кожу и рассыпался. Писать стало не по чему, и сын вывел «Томас Ланн» на прутьях решётки. Таких на весь склеп один. С могильщиками оказалось проще: обломок лобной кости у обоих торчит наружу. А до Тодда очередь ещё не дошла. Имена Ансель берёт из чумной книги по порядку, и на каждое уходит ночь: кости в ямах перемешаны, нужную он ищет наугад, а найдя, подписывает и оставляет до звона. Тодд в книге последний, и Ансель собирался написать его имя к рассвету, перед выходом наверх. **Остановить его можно тремя способами.** Первый: колокол. Снять, заклинить молот или обмотать тканью, и не сработает ни один привод, а подписанные кости, которые ещё не встали, так и останутся лежать. Второй: мел. Палочка у него одна, и без неё он не напишет стёртое имя заново и не поправит своих мертвецов. Отнять мел и уйти мало: подписанные кости встанут от первого же звона. Третий: стереть имя. Мел сходит рукавом, мокрой тряпкой, плевком; что из этого выйдет, смотрите в таблице. В бою на это уходит действие: рукопашная атака касанием против КД мертвеца (скелет 13, зомби 8).

Где написано имя	Стереть имя	Колокол молчит	Писавший мёртв	Приказ писавшего
На кости (чумные, могильщики)	складывается на месте	подписанный не встаёт	ложатся все	слушается
На железе (отец)	остаётся стоять, при своей воле	он уже встал, ему всё равно	остаётся стоять, при своей воле	слушается, пока сын рядом и говорит вслух
На живом (Пето)	сходит рукавом	ничего	ничего	не действует, это просто метка

Счёт имён

В чумной книге четырнадцать имён. Мелом написано тринадцать: одиннадцать человек из книги и двое могильщиков, погибших под обвалом неделю назад. Двенадцать имён написаны по лобной кости, тринадцатое, отцовское, по железу решётки. Четырнадцатая надпись, «Пето, могильщик», сделана на руке живого мальчишки и не работает. Трое из книги остались без мела. «Тодд, кольчужник»: он в книге последний, Ансель идёт по списку подряд и до него не дошёл, а собирался написать его имя к рассвету; подписать Тодда может партия. «Барт, каменщик»: он заболел первым, за кладкой переболел и умер от голода вместе с Томасом, а кость его теперь в боковом отнорке чумного лаза, под обвалом, куда Ансель не докопался. И ребёнок: в книге его строка без имени, одна чума и дата. Ансель дал ему свою фамилию, а потом посмотрел на деревянную лошадку рядом и стёр надпись рукавом. Поднять дитя значит разбудить его голодным и в темноте; «этому имя нужно наверху, а не здесь». За этих троих, кому имя этой ночью не написано, Ансель перевернул три монеты в коридоре. К десятому часу подняты десять: шестеро в первом зале (двое могильщиков и четверо из книги), трое в нишах зала с колоннами и отец в камере. Последние три кости подписаны, но лежат: их поднимает большой звон, по одной в четверть часа, и это все, кого партия встретит в финале. Если партия дошла до чертогов раньше, чем они встали, Ансель поднимает одну из них прямо в бою легендарным действием «Колокол». Больше поднимать некого.

Кто против кого

Ансель хочет поднять всех и вывести их в город. Ирме нужна тишина. Вход она обрушит на рассвете при любом раскладе, а чужих наняла затем, чтобы до рассвета узнать, жив ли послушник и что он вынес из-за разобранной кладки. Книга приказов у неё наверху, под печатью; открытая кладка не под печатью, оттого она и платит. Томас просит упокоить его, пока помнит своё имя. Пето рвётся наружу. Каждый действует сам по себе. Кто и как, смотрите в таблице ниже и в ночной хронологии.

Как идёт

Серая Ива вечером (разговор) → спуск и поднятые (бой) → колокол (загадка) → зал с колоннами и замурованная стена (исследование) → камера отца под большой звон (клиффхэнгер) → чертоги, Ансель и паства (финал). Шесть сцен по полчаса, финал длиннее.

Чего Ансель не знает. Что приказ отдала сама староста. Он спрашивал, и городок в один голос ответил, что распорядился чумной обоз епархии; слух пустила тогда сама Ирма. Имя «Ирма Гроб» стоит только в книге приказов, а ключ от ларца у неё на поясе. Тот же голос слышал через кладку Томас, и то же имя назовёт Ольв, если на него надавить. Доказательство того, что приказ отдала она, и открывает в финале окно слабости.

Чем кончается

Анселя можно сдать епархии, убить или отпустить, а можно дать ему уйти со своей паствой. А можно вынести Пето и уйти наверх раньше финала. Отца упокоят или оставят как есть. Правда об Ирме или всплывёт, или её купят. Все семь

концовок разобраны ниже, в том числе та, где партия не справилась.

Кто чего хочет

В последней колонке то, что каждый сделает сам, если партия не вмешается.

Сторона	Хочет	Сделает сама
Ансель Ланн, послушник	Вернуть имена всем безымянным в склепе. Злодеем себя не считает.	В полночь начнёт большой звон и будет дёргать верёвку, пока не встанут все тринадцать, чьи имена написаны мелом. На рассвете поведёт их в Серую Иву: «пойдём в город показать, что помним». Пока он жив, они идут за ним.
Ирма Гроб, староста	Пережить приезд дознавателя так, чтобы никто не открыл книгу приказов чумного года.	Через неделю приедет дознаватель епархии: письма Анселя туда уже ушли. Ирме нужна разведка: до рассвета узнать, внизу ли послушник, жив ли он и разобрал ли он ту кладку, а если разобрал, то что он там увидел и что вынес: кто стучал в кирпич изнутри, что нацарапано на кладке, чьи кости лежат у стены. Про книгу приказов она не просит: книга наверху, в ризнице, в её ларце под печатью, и за неё Ирма спокойна. За кладку не спокойна: на неё печати не положишь. Свои вниз не идут, мельник спускался и убежал, оттого она и берёт чужих. Отсюда заказ и срок. На рассвете Ольв с сыновьями обрушат вход в любом случае: выбьют балку старой кладки, и для дознавателя это старый склеп, который осел ещё раз. Партии она говорит это открыто: «Не вышли к свету, значит, там вам и лежать. Я не жду». 50 зм сверху идут за молчание о том, что партия видела внизу, то есть о том, кто отдал приказ. Вынесут это на люди, будет мстить.
Томас Ланн, отец Анселя	Упокоиться, пока помнит своё имя. Он гуль и знает это.	К первому часу ночи голод пересилит, и дальше он идёт так, как расписано в «Ночи по часам»: решётка, звон, чертоги. Его имя стоит на железе решётки, поэтому смерть сына его не упокоит (см. «Как устроен ритуал»).
Пето, могильщик	Наружу, к бабке, и никогда больше под землю.	Спустился вчера с Анселем и сутки сидит за саркофагом: между ним и лестницей стоят поднятые. В одиннадцатом часу попробует прошмыгнуть мимо них и попадётся: его уводят в нишу зала 4, а Ансель связывает его там до утра. Если партия спустилась позже, Пето уже в нише и сцена 2 идёт без него.
Серая Ива	Паломников и покоя.	Утром, что бы ни случилось, объявит, что «на холме был обвал». Стражи нет: мельник с тремя сыновьями да кузнец, и слушают они старосту. Ночью на холм не пойдёт никто: в первую ночь звона мужики дошли до часовни, послушали и повернули.

Ночь по часам

Что случится без героев. Партия может вмешаться на любом из этих шагов.

Закат

Ирма нанимает героев и ставит срок: до рассвета.

Десятый час

Первый звон, три удара: встаёт второй могильщик, и звон слышно с постоялого двора.

Одиннадцатый час

Поднятые ловят Пето у лестницы, Ансель вяжет его в нише зала 4 и возвращается к алтарю.

Полночь

Большой звон: удар каждые пять минут, каждый третий поднимает одного, то есть по одному в четверть часа.

Первый час

Томас ломает решётку и идёт на звон, в чертоги, к сыну: там он и заговорит.

Рассвет

Марек приходит за Агной с двумя соседями, а она не идёт: не вынесли Пето, и она стоит со свечой у самого входа, пока не выйдут. Мельник Ольв с сыновьями встаёт рядом: кувалда, клинья, балка старой кладки. При бабке он балку не бьёт и ждёт слова старосты, а Ирма при Агне отмашки не даёт: обрушить вход при бабке, которая кричит, что внук ещё внизу, это уже не «старый склеп осел ещё раз», а убийство при всём городке, а доверие городка ей дороже получаса. Сама Ирма к холму не поднимается: она ждёт на своём крыльце, а слово от неё бегом носит младший сын мельника, Гриц. Марек с соседями уводит Агну силой, и уходит на это около получаса после рассвета, и только тогда мельник бьёт. Эти полчаса идут партии в запас, а у обвала остаётся свидетель: Агна видела, кто

стоял у входа с кувалдой и чьего слова он ждал. Вынесли Пето, и Агна уходит с внуком, а вход обрушают, как написано.

Через неделю

Приезжает дознаватель епархии: письма из прихода шли странные, а теперь пропал и сам послушник. Задел на следующую игру.

Та же ночь по столбцам: кто где стоит в каждый час, если партия не вмешалась. Держите её открытой и вычёркивайте по ходу игры.

Час	Ансель	Томас	Пето	Поднятые: сколько и где	Резерв в нишах	Наверху
Закат	у алтаря, подписывает кости	за решёткой, ждёт крысу	сутки за саркофагом в зале 2	девять: пятеро в зале 1, трое в нишах, отец в камере	трое стоят под тканью	Ирма нанимает партию, Ольву приказ уже отдан; Агна со свечой у часовни
Десятый час	три удара от алтаря, до того отнёс отцу крысу	крысу съел, держится	считает шёпотом за саркофагом	десять: шестеро в зале 1, трое в нишах, отец	те же трое, неподвижно	Ирма дома, ждёт вестей; Ольв пьёт и не открывает; Агна стоит со свечой
Одиннадцатый час	выходит коридором, вяжет Пето в нише, возвращается	голод растёт	пойман у лестницы, связан в нише зала 4	те же десять; двое ведут Пето по краю плиты	стоят, ждут одиночного удара	без перемен
Полночь	большой звон, тянет верёвку	под звон бьётся о решётку	связан в нише, мычит через кляп	десять и по одному в четверть часа	стоят	Ирма не спит, ждёт, что скажут вернувшиеся; Агна у часовни
Первый час	у алтаря, доводит счёт до тринадцати	ломает решётку и идёт в чертоги	там, где его оставили	тринадцать, все в чертогах и на подходах	стоят, пока их не разбудил одиночный удар	Ольв запрягает телегу, кувалда и клинья в ней
Рассвет	ведёт паству наверх; упрётся в свежий обвал, уводит её чумным лазом	идёт последним, рядом с сыном	если Пето внизу: Ансель развязывает его и выпускает первым; если вынесли: он уже наверху, у Агны	тринадцать у выхода	Ансель будит их одним ударом и берёт с собой	если партия не вынесла Пето: Агна со свечой у самого входа и с Мареком не идёт; Ольв с сыновьями ждёт рядом: при бабке балку не бьёт, а Ирма при ней отмашки не даёт; Марек с двумя соседями уводит Агну силой примерно через полчаса после рассвета, и только тогда мельник бьёт; если Ирму обидели, Ольв приходит на час раньше, но при Агне всё равно ждёт. За эти полчаса паства и успевает выйти: при живом Пето и соседях с именами на лбу мельник опускает кувалду и посылает за старостой (см. исход «Партия ушла с Анселем»). Если вынесли: бабки у входа нет, балку выбивают сразу на рассвете, и паства упирается в обвал

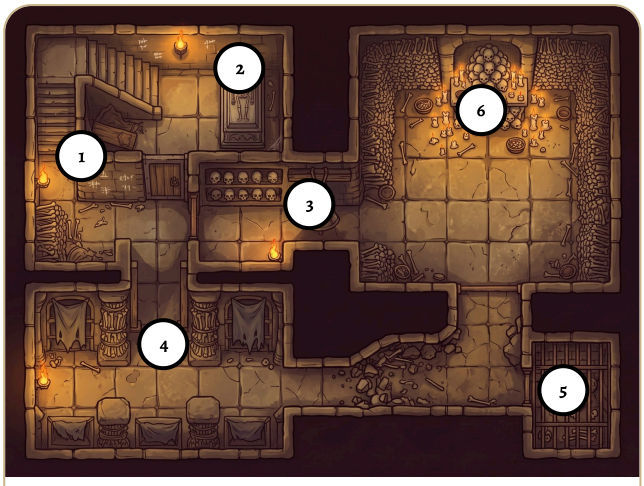
Зачем партии в это лезть

Зацепка с Пето обязательна: без неё партии незачем спускаться до срока. Контракт старосты и «свой приход» берут в

дополнение к ней. Партия лезет в это дело потому, что ей самой надо, а не потому, что так решил мастер.

- **Пето (обязательна).** Пето это брат, друг детства или должник одного из героев: спросите игрока, кем именно. Его бабка Агна находит партию сама, выкладывает на стол 12 зм, «всё, что есть», и свисток внука: «На свисток он всегда прибегал». Про колокол она знает от Марека: с каждой ночью звонят дольше. Выше часовни она не пойдёт: «Я старая. Я тут постою со свечой, пока не вернётесь». Вход за углом, и свисток оттуда она слышит. Простоит она всю ночь. На рассвете за ней придёт Марек с двумя соседями: «до света не вышли, ждать нечего», а она не пойдёт и встанет со свечой у самого входа. Не вынесли Пето, и она оттуда не отходит: при бабке Ольв балку не бьёт и ждёт слова старосты, а Ирма при Агне отмашки не даёт. Марек уводит Агну силой примерно через полчаса после рассвета, и только тогда мельник берётся за кувалду. Эти полчаса идут партии в запас, а у обвала остаётся свидетель: Агна видела, кто стоял у входа с кувалдой и чьего слова он ждал. Обиженная Ирма шлёт Ольва на час раньше, но при Агне он всё равно ждёт. Вышла с Пето, и свисток бабка услышит раньше, чем увидит внука, а потом уйдёт с ним домой, и вход обрушат, как написано. Откажут ей, и к утру она пойдёт по дворам просить мужиков, а мужики не пойдут. Тому, кто вернётся без внука, она не даст ничего: молча уйдёт.
- **Контракт старосты.** В дополнение к личной зацепке, не вместо неё: с одним контрактом партия сделает минимум и уйдёт с деньгами. Ирма нанимает партию на условиях из вводной: спуститься, посмотреть, кто звонит, и вернуться к ней с ответом. За молчание о том, что увидят внизу, она платит отдельно. Чужаков она берёт не от хорошей жизни: свои на холм ночью не идут, а мельник спускался и убежал. Срок до рассвета: «после рассвета я решу по-своему». Деньги лёгкие, но к рассвету надо вернуться.
- **Свой приход.** Если в партии жрец или паладин, епархия попросила его проверить по дороге нового послушника Анселя. Письма от него приходят странные: то просит ключ от запертой часовни, то масла из епархиальной лампады «на отпевание безымянных». Отвечать ему не стали ни разу. 25 зм на дорогу и право решать судьбу послушника именем епархии: тогда в финале решает сам герой, а не староста.

Карты локаций



Чертоги тысячи костей. Спуск, зал с саркофагом, коридор с колоколом, зал с колоннами и нишами под тканью, камера за решёткой и чертоги с алтарём. Состояние «Ритуал» включайте с полуночи.

1 Спуск и зал · **2** Саркофаг · **3** Колокол · **4** Зал с колоннами · **5** Камера отца · **6** Чертоги, алтарь

Состояния карты: Тишина и Ритуал. В архиве они лежат отдельными файлами, здесь напечатано первое.

Вид для игроков. Коридор с колоколом и черепами с монетами в зубах, сцена 3.

Завязка

Ночью с холма бьёт колокол, хотя часовню закрыли двадцать лет назад. Староста нанимает партию посмотреть, что звонит, и ставит срок: до рассвета.

> ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ
>
> *Кладбище на холме тонет в тумане, могильные камни торчат из тумана, как зубы. Часовня заперта. За ней, в стене холма, зияет вход в склеп: плиту отвалили и прислонили рядом. Из-под земли, глухо, будто через подушку, бьёт колокол: раз… два… три. Потом тишина. Потом снова.*

Ещё до старосты партию находит бабка Агна: внизу её внук Пето, шестнадцатилетний могильщик, и одному из героев он

брат, друг детства или должник, кто именно, решает игрок (см. «Зачем партии в это лезть»).

Без партии эта ночь всё равно пройдёт: послушник звонит, у старосты уже сговорён мельник, а мертвец за решёткой голодает. Чем раньше партия спустится, тем больше ей достанется времени и выбора.

Действующие лица

Карточка каждого персонажа устроена одинаково: кто он, как говорит, чего хочет, что скрывает, чем действует и что у него есть. Строка «Знает» делится на три части: что он скажет сразу, что из него придётся вытянуть проверкой или услугой, и чего не скажет никогда.

Ансель Ланн. Послушник, 23 года, худой, ряса в меловой пыли.
Голос: мягкий, извиняющийся. Псалмы цитирует не к месту. Голоса не повышает ни разу, даже в бою.
Хочет: поднять всех безымянных, «чтобы никто больше не был забыт», и вывести их наверх, к тем, кто их когда-то забыл. Он верит, что городок узнает своих по именам и попросит прощения; на этом и держится его спокойствие.
Скрывает: боится, что отец узнаёт не его, а требник с мелом: гуль тянется к книге, а на самого сына почти не смотрит. Признаться в этом он не может даже себе. Вторая тайна такая же: когда обвалилась старая кладка, он побежал за людьми и повернул с полдороги, потому что понял, что склеп заложат снова. Четыре ночи он копал завал один, а вслух говорит «я не успел».
Методы: заговаривает первым и говорит долго. Лечит своих мертвецов вместо того, чтобы бить живых. Отступает за алтарь. Называет имена, и названные слушаются. Денег не берёт: «имя не покупают». Выкуп за Пето только убеждает его, что мальчишку надо держать крепче.
Ресурсы: требник епархии с ритуалом, единственная палочка мела, 40 зм приходских денег и чумной лаз за алтарём, прокопанный к лесу насквозь. К полуночи у него тринадцать написанных имён, а за решёткой сидит отец, его самый сильный довод. Статблок фанатика культа с добавленными легендарными действиями.
Знает: Скажет сразу: «я возвращаю имена, могильщики здесь, все здесь». За разговор об отце: что первым поднял его и что «он опять забыл поесть». За вопрос о могильщиках: «стена упала», и замолчит. Про Пето: имя мальчишке он написал мелом на руке, «на будущее, когда-нибудь». Вчера, когда Пето увидел ниши под тканью и сбежал в темноту, Ансель его не искал: искать значило бросить имена. Что мальчишка прошёл мимо поднятых, он не верил, и всё-таки сказал себе, что Пето сидит наверху у бабки. Это его третья ложь самому себе. Что мальчишка внизу, узнал в одиннадцатом часу, когда поднятые его взяли: связал в нише до утра, отпустит на рассвете. Торопится потому, что на рассвете сам идёт к людям и хочет успеть поднять всех. Про старосту знает одно: она тут тридцать лет, а кладку, как ему сказали, велел заложить чумной обоз епархии. Никогда не признает, что запер отца из страха. Чего НЕ знает: что решала сама Ирма. Где он ночью: до полуночи у алтаря, выходит один раз, в одиннадцатом часу, к пойманному Пето.

Староста Ирма Гроб. Управляет Серой Ивой тридцать лет. Сухая, прямая. Ключ от ларца носит на поясе, связка от часовни и ризницы висит на гвозде у неё за спиной. Драться и сопротивляться заклинаниям ей нечем: статблок обычного человека, спасброски без бонусов.

Голос: короткий; вместо «спасибо» говорит «хорошо», вместо «нет» молчит.

Хочет: тишины на кладбище, паломников в городке и чтобы никто не открыл книгу приказов чумного года.

Скрывает: двадцать лет назад она приказала заложить проход, зная, что за ним двое живых. Третьим там остался её собственный муж, Тодд Гроб: он спустился с фамильным мечом помогать могильщикам, заболел и умер за неделю до кладки, а выносить его она никого не послала. Стену клал мельник Ольв, единственный свидетель, и с тех пор он ей должен. Запись делал покойный священник; он прочёл запись вслух при ней и при Ольве и сказал прямо: «покаешься, вымараю». Каяться она не пришла, а он через год умер, так и не отправив бумагу в епархию. Забрать книгу нельзя: ларец под епархиальной печатью и числится в описи, которую дознаватель сверяет при каждом объезде, а пропадёт ларец, и следствие приедет сразу. Что священник вывел «из них живых 2» ещё и в чумную книгу, она не знала: ту книгу она в руках не держала ни разу. Оттого и ключ от ризницы отдала послушнику спокойно.

Методы: платит, торгуется, ставит сроки. Прижмут, платит за молчание вдвое; разоблачат при людях, зовёт мельника. Приказ она отдала ему ещё на закате: на рассвете выбить балку и обрушить вход, вышли чужаки или нет. Ольв исполнит и без напоминаний. Одно исключение: пока у входа стоит бабка Агна, он ждёт слова старосты, а Ирма при Агне отмашки не даёт (см. «Ночь по часам»). Скажут ей ночью, что внизу живые, она отвечает коротко: «Выведите их и выходите сами. К рассвету». Приказа это не отменяет. Принесут запись из ларца наедине и потребуют отозвать мельника, она не торгуется и не грозит: говорит «хорошо» и не отзывает никого. Бумага без склепа это слово против слова; а пока вход открыт, туда спустится кто угодно и вынесет наверх то, чего она сама не видела двадцать лет. Скажите игрокам вслух: дознаватель приедет через неделю, и пропавший ларец будет первым, о чём он спросит. Убьют старосту или увезут силой, мельник всё равно придёт с кувалдой, до концовок «Ансель сдан» и «Правда об Ирме» партия уже не доберётся, а главными подозреваемыми станут сами герои.

Ресурсы: 300 зм дома, в кубышке под доской у печи; мельник Ольв с сыновьями и всем, что у них есть; связка ключей; доверие городка.

Знает: Скажет сразу: часовню закрыли после чумы, «там только мёртвые», про взрослых могильщиков «уехали за камнем, послушник их нанял», а после второго звона сама же от своих слов отказалась: «раз звонит, никуда они не уезжали, полезли, куда не звали». О Пето: «мальчишка найдётся». Про открытый вход знает со второй ночи: из городка его не видно, кладку разбирали по ночам, в первую ночь она сочла звон ветром, а на вторую подняла Ольва и послала вниз сама: «Ты клал, ты и посмотри». Вернулся он с двумя словами. Про Анселя скажет: тихий, чудной, просил ключ от ризницы, отпевает. Про свой срок: извещение о годовом объезде пришло на прошлой неделе, дознаватель сверяет опись и печати и будет здесь через семь дней. Бумага лежит у неё в ларце рядом с книгой приказов, и с того дня она не спит. Что послушник по фамилии Ланн сын того самого могильщика, поняла в первый же день и промолчала: отказать ему в ключе значило объяснять, почему нельзя. Со вторым звоном позвала его и сказала одно: «на кладбище не лазить, там чума». Он ответил псалмом, и с тех пор она боится его сильнее, чем мертвецов. Обвал у входа для неё дело простое: старый склеп осел ещё раз, а послушник числится ушедшим из прихода. На вопрос, что будет, если партия не вернётся, отвечает в глаза: «Не вышли к свету, значит, там вам и лежать. Я не жду». Дознавателю она скажет, что чужаки полезли в старый склеп сами. Про «решу по-своему»: «Кладбище закроем. Совсем», и взгляд на мельника у двери. За Убеждение или запись из архива: что замуровали «когда не осталось сил хоронить». Остальное она скажет при людях одним куском и без слёз, но только когда в руках у партии мастерок Ольва, меч мужа или запись из ларца: за кладкой были заражённые, лекаря не было, хоронить стало некому, и она выбрала городок. Без этих улик она при людях держится на одном: «замуровали мёртвых. Всех мёртвых».

Томас Ланн, отец. Могильщик, умер от голода в замурованном склепе. Сын поднял его первым. Теперь он гуль, помнит обрывками и заперт в камере 5.
Голос: хрипит, говорит короткими фразами, называет сына «сынок» и «мальчик», себя по имени, чтобы не забыть.
Хочет: упокоиться, пока помнит имя, и не дать сыну увидеть себя голодным.
Скрывает: уже съел крысу, которую принёс сын, и хочет ещё; к первому часу ночи он не удержится.
Методы: голод он держит словом и решёткой. Просит, а не требует. Из-за решётки не выйдет, пока сын просит его остаться; послушает и того, кто пообещал позаботиться о сыне. Его имя стоит на прутьях, а не на кости (см. «Как устроен ритуал»), поэтому ходит и говорит он по своей воле, а смерть сына его не упокоит. Руки на сына он не поднимет никогда: это его мальчик. Дойдёт до чертогов, встанет между сыном и партией и будет говорить, но драться не станет. Погиб Ансель у него на глазах, он садится рядом с телом и просит упокоить его самого прямо здесь; погиб, пока Томас ещё в камере, он воет так, что слышно наверху, и упокаивается сам.
Ресурсы: статблок гуля, паралич когтями; семейная присказка «Кто у нас за столом первый?», на которую Ансель отвечает с детства.
Знает: Скажет сразу: где сын, что колокол надо остановить, «мальчик поднимет весь холм». Всё это он знает от самого Анселя: сын приходит к нему каждую ночь с крысой и говорит без умолку. За обещание позаботиться о сыне: присказку, которая останавливает Анселя, и имя того, кто приказал замуровать; голос Ирмы он слышал через кладку сам. Сыну имени не назвал и не назовёт: боится, что мальчик от правды сломается и бросит всё, что начал, вместе с ним самим. Чужим он это имя назовёт. Если имя назовут при нём самому Анселю, он не станет мешать, но потребует второго обещания: «тогда идите с ним наверх и не отпускайте одного». Вместо платы он просит слово о сыне. Никогда не скажет, что съест первого, кто откроет решётку.

Могильщик Пето. 16 лет, единственный из троих, кто ещё жив; прячется за саркофагом в комнате 2.
Голос: шепчет, путает слова от страха, считает вслух, чтобы не бояться. Часто крестится.
Хочет: выбраться и никогда не спускаться под землю.
Скрывает: видел, как Ансель называл гуля отцом, и не знает, как об этом рассказать.
Методы: прячется, показывает дорогу, откликается на бабкин свисток. В бою не участвует.
Ресурсы: знает склеп до самой камеры за решёткой. Вчера он дошёл туда с Анселем, видел, как тот завешивал ниши серой тканью и как разговаривал с кем-то за прутьями; дальше, в чертоги, его не пустили. Ниши не заперты, там просто ткань. Сутки он просидел за саркофагом, под капелью со свода, и пил эту воду.
Знает: Скажет сразу: колокол, «добрый священник», что тот зовёт скелетов по именам и они идут за ним. Как только до него добрались, он без вопросов повторяет то, что слышал от Анселя: «на рассвете пойдём в город показать, что помним». Это и есть причина идти дальше, а не выносить мальчишку и расходиться. Про обвал Ансель говорил ему то же, что городку: уехали за камнем. Что их завалило и что они теперь стоят, Пето понял только вчера, внизу, когда прошёл через первый зал: одного он узнал в фартуке, с проломленной головой, а что второй тоже не уехал ни за каким камнем, понял тут же. Потому оттуда и не вышел. Про тех, кто под тканью, передаст словами Анселя: «сказал, эти ждут». На левой руке у него написано «Пето, могильщик», стереть надпись можно рукавом, только мальчишка боится и стереть её, и оставить. За то, что его отпустят наверх: про «отца» за решёткой. Никогда не врёт, просто боится. Денег не берёт: «выведите наверх, и всё». Один он пойдёт, только если ему отдали свисток бабки; связанный, он тоже слышит свисток: мычит через кляп и бьёт пятками в камень. Мальчишку можно вернуть Анселю, и тогда Пето замолкает до утра. Если Пето погиб или брошен внизу, Агна на рассвете стоит со свечой у самого входа и не отходит: при ней Ольв балку не бьёт и ждёт слова старосты, а Ирма при бабке отмашки не даёт, так что вход обрушают примерно через полчаса после рассвета, когда Марек уводит её силой. К полудню она идёт к старосте, а на третий день перестаёт выходить со двора.

Мельник Ольв. Крепкий старик. Двадцать лет назад он сам клал ту стену, и другого свидетеля нет. Появляется только на рассвете.

Голос: глухой, отвечает через паузу; «староста сказала» вместо «я решил».

Хочет: чтобы Ирма простила ему долг и чтобы дети не узнали, что он клал ту стену под крики.

Скрывает: его мастерок с клеймом мельницы остался у той самой стены в зале с колоннами: он выронил его, когда стук изнутри стал невыносим, и следующий ряд кирпича лёг сверху. Разбирать свою же свежую кладку при людях он не стал, а теперь Ансель разобрал кладку, и мастерок лежит на виду. Ольв это знает и боится, что мастерок найдут. На вторую ночь звона Ирма подняла его сама и послала: «Ты клал, ты и посмотри». Он полез вниз, но дошёл только до первого поворота: увидел в свете фонаря фигуру в рабочем фартуке и убежал. Старосте сказал в то же утро, как умеет: «там стоят». С тех пор его вниз не загонишь.

Методы: делает, что скажут; покажут мастерок и скажут, что были за стеной, он ломается и рассказывает всё при сыновьях. Долг у него не в деньгах: мельница стоит на общинной земле, и грамоту подписывает староста. Ночью его не поднять, он пьёт у себя и не открывает («староста сказала, до рассвета не тревожить»), а на слова про живых внизу отвечает через дверь: «старосте скажите». У входа он ждёт, пока Марек уведёт бабку Агну: при ней по клиньям он не бьёт и ждёт слова старосты, а Ирма при Агне отмашки не даёт. Обиженная Ирма шлёт его на час раньше, только при бабке это ничего не меняет: он всё равно ждёт, пока её не уведут. Связали мельника, увезли или убили, и к рассвету приходят сыновья. Без отца они по балке не бьют и стоят у входа, дожидаясь Ирму, и это единственная отсрочка, какую партия может себе выторговать сверх агниных получаса.

Ресурсы: трое сыновей, Микула, Ждан и младший Гриц, кувалда, клинья, лом и телега. Сыновья про кладку не знают и думают, что обрушают пустой склеп; скажите им, что внизу живые, и они не тронут балку, пока отец не скажет своё. Когда он признаётся при них, они молчат, кладут кувалду и уводят его домой; с этого дня они с ним не разговаривают.

Знает: скажет сразу: «староста велела»; за мастерок или Убеждение, СЛ 12: что слышал стук изнутри. Ломается он от слов «мы были за стеной, там на кирпиче отпечаток ладони», а мастерок нужен, чтобы он понял: врать бесполезно. Сам он об этом не заговорит никогда.

Сцена 1. Серая Ива вечером

Социальная сцена · 30 мин

Вызов. Взять работу на своих условиях и понять две вещи: староста говорит не всё, и внизу кто-то живой. **Награда.** Контракт со сроком до рассвета, свисток Пето, путь в архив и слух о том, что колокол с каждой ночью звонит дольше.

Дом старосты у площади, постоялый двор «Три свечи», часовня на холме (заперта). Закат.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Городок пахнет воском: у каждого крыльца горит свеча «от гостей с холма». Староста встречает вас стоя и не садится. На столе перед ней две стопки бумаг и кубышка. «Сходить и посмотреть, что звонит. Сто золотых. До рассвета. После рассвета я решу по-своему». И, не меняя голоса: «Вход на рассвете обрушат. Не вышли к свету, значит, там вам и лежать. Я не жду». За её спиной на гвозде связка ключей, и один из них новее других.

Весь разговор держится на трёх людях и на запертом архиве. С горожанами правило одно: что-то каждый расскажет сразу, а самое важное только под нажимом. И проследите, чтобы срок прозвучал вслух.

- **Ирма** платит 100 зм за то, чтобы спуститься, посмотреть, кто звонит, и вернуться к ней с ответом до рассвета. При Убеждении, СЛ 13, торгуется до 150. И добавляет 50 «за всё остальное, что увидите»: об этом молчать. Доплата за молчание раньше, чем есть о чём молчать, и это первая подсказка. Про рассвет она говорит открыто: вход обрушат в любом случае, «не вышли к свету, значит, там вам и лежать, я не жду». Зачем ей знать про склеп до рассвета, вслух не объясняет, а нужно ей одно: разобрал ли послушник дальнюю кладку и что он оттуда вынес. При слове «архив» смотрит на ключи.
- **Хозяин «Трёх свечей» Марек** считал удары: «Три, тишина, три. Позавчера до полуночи, вчера дольше, сегодня, думаю, до утра». Видел Пето с новым послушником на холме за день до пропажи. И добавит: «Старосте говорил. Она сказала: мальчишки сами уходят». На вопрос, почему никто не пошёл: «Ходили. В первую ночь. Дошли до часовни, вход-то за ней, из-за угла его не видно. Постояли, послушали, как гудит под ногами, и повернули. Староста сказала, что хватит». Сам Марек этой ночью запрёт двор: паломники через три дня должны доехать до его двора, а не повернуть с полдороги из-за слухов. Если партия к утру не вернётся, он пойдёт к старосте, а на рассвете дойдёт с двумя соседями до входа и уведёт оттуда бабку Агну.
- **Бабка Агна** (если начали не с неё, Агна сама найдёт партию у часовни, со свечой в руках) отдаёт свисток внука: «Он

темноты не боится, он тесноты боится». Пето откликнется на свисток из любого укрытия. Дальше часовни она не пойдёт, простоит там со свечой всю ночь, а на рассвете встанет со свечой у самого входа, и Марек уведёт её силой только через полчаса (см. «Ночь по часам»). К старосте ходила в первый же день и услышала то же, что Марек.

- **Архив часовни** в ризнице. Там две книги: чумная, с именами умерших, и книга приказов, куда записывали, что велено сделать с покойниками. Вторая лежит в ларце под отдельным замком и епархиальной печатью. **Дверь ризницы** своя, с торца часовни: из ризницы в саму часовню хода нет, а ключа от самой часовни Ансель так и не получил, оттого и просит его в письмах в епархию. Ключ от ризницы висит на гвозде за спиной Ирмы, тот самый, что новее прочих: свой она отдала Анселю. **Саму часовню** вскрыть тоже можно, замок простой: внутри голо и пыльно, скамьи сдвинуты к стене, лампада высохла досуха. Масла в городке сколько угодно, только мелу нужно освящённое, из лампады, а освятить новое некому: священник умер девятнадцать лет назад. Взломанная дверь станет ещё одним вопросом дознавателя. **Ларец**. Ключ Ирма носит на поясе и из рук не выпускает, поэтому послушник, читавший чумную книгу целый месяц, книгу приказов так и не увидел. Печать сломать можно, но ларец числится в описи епархии, и дознаватель спросит, кто её сломал; сама Ирма её не трогает по той же причине. Нужные проверки собраны в списке «Попасть в архив».

Наглые ходы. «Обнаружение мыслей» на Ирме показывает тревогу и четыре слова: ключ, ларец, печать, бумага. Именами она про себя не думает, за двадцать лет отучилась; если копнуть глубже, она бросает спасбросок Мудрости, и при провале всплывает одна картинка: свежая кладка и мельник у неё за спиной. Это та же наводка на Ольва, что и мастерок, но не признание при людях. Очарование делает её дружелюбной и не отменяет того, чего она не говорит никому. «Удержание личности» она проваливает почти наверняка: спасбросок Мудрости без бонуса. «Сон» действует на неё без спасброска, хитов у неё четыре, и обыскать её можно спокойно. Только просыпается она через минуту в разорённой комнате, а это то же, что попасться за руку: контракт разорван, мельник придёт к рассвету без разговоров, и староста при людях называет партию ворами. Кубышка на столе пустая, для виду. Собрать городок ночью с факелами не выйдет: стражи нет, мужики на холм не идут («там гости»), а Ирма решит, что партия нарушила уговор.

Почему нельзя просто уехать. Скажите это прямо, как только игроки начнут прикидывать, не сбежать ли. Взяли крючок с Пето: внизу живой мальчишка, за которого бабка отдала всё, что у неё было, и к рассвету вход обрушат вместе с ним. Взяли контракт: Ирма платит по возвращении, уехать ночью значит уехать без денег, а к утру на холме будет обвал, и любой в городке покажет на чужаков, ушедших в темноте. Играете обоими крючками, и держат оба.

Что могут сделать игроки

- **Взять контракт и торговаться.** Убеждение, СЛ 13: 150 зм вместо 100. Спросят, за что она платит вперёд, если молчать пока не о чем, и Ирма отвечает «за всё» и заканчивает разговор.
- **Пойти по людям.** Марек расскажет про звон, а Агна отдаст свисток, и проверок для этого не нужно. Спросят, кто такой Ансель, и любой покажет дом послушника. Дом пустой: на столе ступка с меловой пылью, порожняя склянка из-под лампадного масла и черновик письма в епархию: он просит ключ от часовни и масла из лампады «на отпевание безымянных». Книг нет: чумную он переписал и унёс копию вниз.
- **Попасть в архив.** Сначала ризница: ключ с гвоздя, Ловкость рук, СЛ 13; окно, Скрытность, СЛ 12 (провал: Марек видит и утром скажет старосте); или уговорить саму Ирму, Убеждение, СЛ 12. Потом ларец: Убеждение или Запугивание, СЛ 14, либо Ловкость рук, СЛ 13, с её пояса; попались за руку, и контракт падает до 50 зм, а про молчание речи больше нет. Найти страницу: Расследование, СЛ 12. В книге приказов чумного года запись рукой покойного священника: «Замуровано 14. Из них живых 2: Т. Ланн, могильщик; Барт, каменщик. Т. Гроб, кольчужник, помер за неделю до того и остался внутри. По слову И. Гроб. Кладку клал Р. Ольв, мельник».
- **Спуститься сразу.** Можно. Тогда про живых партия узнает не наверху, а внизу, и до самого финала ей будет нечем прижать старосту.

Проницательность, СЛ 12 (Ирма). Она боится не нежити, а бумаги: при слове «архив» смотрит на ключ и переставляет кубышку.

Провал: Ирма понимает, что её заподозрили. Печать она не тронет, как её ни пугай, а уходит в ризницу и садится у ларца до утра, со связкой ключей на коленях. Остаётся только окно ризницы, а в нём партия увидит саму старосту со свечой. Дорога на этом не кончается: через окно с ней можно говорить, торговаться и пугать, только тихо взять бумагу уже не выйдет, а правду партия добудет и внизу.

Расследование, СЛ 12 (архив). Партия находит запись о двух живых и о муже старосты, об Ольве и, главное, строчку «по слову И. Гроб». Ансель знает про живых, но уверен, что распорядилась епархия. Эта строчка открывает окно слабости в финале, ею же партия прижимает и старосту.

Провал: партия находит только чумную книгу. Имена в ней есть, а правды нет. Час ушёл, и первый звон уже прозвучал.

Убеждение, СЛ 14 (Ирма о «замуровали»). Признаёт: «замуровали, когда не осталось сил хоронить. Мёртвых. Всех мёртвых». Проницательность, СЛ 12, после этого: врёт про «всех».

Провал: контракт в силе, но «за молчание» Ирма больше не платит, а мельник получает новый срок: «ждать до света нечего». Ольв с сыновьями встанет у входа на час раньше, когда Марек за бабкой ещё не пришёл, только при Агне он всё равно ждёт, пока её не уведут. Агна увидит, кто стоял у входа с кувалдой и чьего слова он ждал, и через неделю расскажет это дознавателю. Вынесли Пето, и бабки у входа нет: вход обрушают на час раньше.

Дальше. Свисток Агны вытащит Пето в сцене 2, и драться за мальчишку не придётся. Запись из архива ведёт к концовке «Правда об Ирме». **Время в мире.** На дворе закат, девятый час. Первый звон прозвучит в десятом, и партия услышит его, где бы ни была.

Сцена 2. Спуск и поднятые

Бой · 30 мин

Вызов. Пробиться через первый зал и вытащить живого, не подняв шума на весь склеп. **Награда.** Пето остаётся жив и рассказывает про колокол, про «доброго священника» и про «отца». А по мелу на лбах партия впервые поймёт, кто такой Ансель.

Комнаты 1–2 на карте: спуск, зал с саркофагом. Десятый час.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Ступени уходят в темноту. Стены сложены из костей: берцовые, рёбра, черепа, и ни на одной ничего не написано. Только в нижнем ряду одно место пустует, расчищенное дочиста, а под ним на полу меловая крошка и отпечаток босой мальчишеской ноги. Следы уходят к саркофагу. Мел белеет и дальше, в глубине зала: на лбах у тех, кто там стоит. Впереди что-то шаркает, а из-за саркофага кто-то торопливо шепчет числа: «...восемь, девять, десять...».

В зале (комната 1) стоят шестеро поднятых: четыре скелета из чумной ямы, чьи имена есть в книге, и два зомби в рабочих фартуках, те самые могильщики, что погибли под обвалом неделю назад. Больше к этому часу никто не поднят, если не считать троих в нишах зала 4 и отца в камере. Пето сидит за саркофагом в комнате 2 и считает шёпотом, чтобы не закричать: между ним и лестницей стоят поднятые. Боя не миновать, но как он пойдёт, зависит от партии.

Если партия начнёт стирать мел. Так можно: стёртое имя действует здесь так же, как везде, а сам обряд разобран в «Как устроен ритуал». У зомби-могильщиков имя выведено по обломку лобной кости, который после обвала вышел наружу. Кости в стенах голые, а последние три подписанные кости лежат у алтаря, под рукой Анселя, так что без боя стирать тут нечего.

Шум. Если бой идёт четвёртый раунд или кто-то в партии кричал, Ансель это слышит. За верёвку он не берётся: до полуночи звон у него идёт по счёту, и лишний удар сбил бы весь порядок. Больше шум тут не будит никого: трое в нишах зала 4 стоят через две комнаты, и на таком расстоянии их поднимет только удар колокола. Сам Ансель не придёт, от имён он не отрывается: в бою здесь шестеро, сколько ни кричи.

Что могут сделать игроки

- **Удержать лестницу.** Проход со ступеней в зал узкий, в два человека. Не подсказывайте: пусть сообразят сами. Зомби идут в лоб, скелеты обходят через ниши комнаты 2, рядом с Пето.
- **Пройти тихо.** Скрытность группы против пассивной Внимательности скелетов (9): при успехе партия получает раунд внезапности, и его хватает, чтобы добежать до саркофага и увести Пето к лестнице. Провал: бой начинается, и первыми ходят поднятые.
- **Свисток Агны.** Пето выбегает из-за саркофага, и оба зомби разворачиваются к нему. Спасать мальчишку или держать строй, игроки решают сами. Без свистка он выйдет, когда бой кончится.
- **Изгнать нежить или плеснуть святой водой.** Изгнание берёт и скелетов, и зомби: они бегут и через минуту возвращаются. Скелеты уходят вперёд, к нишам зала 4. Плиту они обходят по краю, как их водил Ансель, так что лишнего удара не будет. Если партия за эту минуту успела уйти с Пето, поднятые догонят её только в финале, а лишних бойцов у Анселя будет столько, скольких изгнали и не добили. Зомби в фартуках ждут в первом зале, на обратном пути.

Внимательность, СЛ 13. Имена на лбах написаны одной рукой и идут подряд, а в стенах ни одной подписанной кости. Зато пустое место в нижнем ряду готовили заранее: кость вынута, крошка свежая, и держат его ещё для одного. Для кого, скажет сам Пето: у него на левой руке выведено «Пето, могильщик». Ансель написал это при нём и сказал: «на будущее, когда-нибудь».

Провал: партия не заметила пустого места и не знает, что имя Пето уже написано у него на руке, а сам он молчит. И осмотр стоил ей четверти часа: пятнадцать минут срезаны с запаса, и если в коридоре ударит колокол, полночь начнётся раньше на десять минут, как сказано в сцене 3.

Медицина или Религия, СЛ 12. Скелеты собраны не из одного человека: лишняя берцовая, череп подвязан бечёвкой, рёбра чужие. Их не поднимали, их складывали, и складывал тот, кто торопился.

Провал: партия решает, что внизу сидит опытный некромант. Пето это слышит, пугается и дальше идёт молча. Про плиту в коридоре он не предупредит.

Бой: Поднятые могильщики

Противник (SRD)	Шт.	ПО	Опыт	КД	Хиты
Скелет	4	1/4	50	13	13
Зомби	2	1/4	50	8	22

Опыт 300 · с учётом числа противников 600 · для четырёх персонажей 3-го уровня это **средний** бой (пороги Руководства мастера: лёгкий 300, средний 600, тяжёлый 900, смертельный 1600)

Тактика. Четыре скелета бьют с фланга из ниш, двое зомби прут в лоб и хватают первого попавшегося. Драка идёт в комнате 1, а проход с лестницы партия может перекрыть. Пето в бою не участвует.

Дальше. Пето доведёт партию до колокола (сцена 3); со свистком он уйдёт к бабке сам. Посылать его с поручением к мельнику или к старосте бесполезно, и скажите это игрокам прямо: слово о живых внизу принесёт наверх только сама партия, и решать по нему будут на рассвете. **Время в мире.** Десятый час. Первый звон уже был: оба могильщика стоят здесь, следующие кости Ансель подписывает сейчас в чертогах.

Сцена 3. Колокол

Загадка · 30 мин

Вызов. Пройти коридор с колоколом так, чтобы не разбудить скелетов в нишах и, если получится, отнять у Анселя половину ритуала. **Награда.** Колокол заглушён: в финале нет подкреплений. Черепа с монетами говорят, скольких здесь не отпели.

Комнаты 3–4: коридор с колоколом, за ним зал с колоннами. Одиннадцатый час.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Под низким сводом небольшой бронзовый колокол без языка, чёрный от времени. Рядом на оси висит молот, совсем новый. От молота к плите у порога тянется цепь, а в темноту, к чертогам, уходит верёвка. На стене три ряда черепов, и цепь проходит прямо сквозь них. У каждого черепа в зубах медная монета: у одних гербом вверх, у других числом. Тот, кто идёт первым, чувствует, как плита под ногой подаётся…

Если Пето предупредил про плиту (успех Медицины или Религии в сцене 2), текст для чтения вслух обрывайте на черепах с монетами: партия видит плиту заранее, Ловкость не нужна, а загадка остаётся та же.

Плита подалась, но удара ещё нет: у первого есть доля секунды. Ловкость, СЛ 13, замереть или отскочить; провал, и молот бьёт. Про колокол и оба его привода написано в «Как устроен ритуал», а здесь важно одно: одиночный удар поднимает всех троих в нишах зала 4 разом, а обрядовый счёт по три их не трогает. Удар слышит и Ансель: за каждый лишний он начнёт большой звон на десять минут раньше. Застрять тут не на чем: загадку можно решить, коридор обойти, колокол сломать, и за любой из путей партия чем-то платит.

Цепь можно перерубить, а колокол обмотать. Оба хода работают, и оба стоят шума. Цепь кованая и идёт сквозь черепа в стене: нужен топор, лом или сила двоих, и удары по металлу гудят на весь коридор. Перерубленная цепь запирает плиту насовсем, а верёвка Анселя работает по-прежнему. Обмотать колокол плащом или чем-нибудь плотным выходит дольше, зато тише, и глохнут оба привода: остаётся тупой стук, который никого не поднимает. Серую ткань из зала 4 не берите: в нишах под ней стоят те, кто ждёт удара, и сорвёте покрывало, получите бой прямо там. И в том, и в другом случае бросьте Скрытность, СЛ 13: работа идёт в соседней комнате, поэтому здесь провал его будит.

Верёвку можно перерубить прямо здесь. Она на виду, это действие без броска. Тогда от алтаря колокол не звонит и в финале у Анселя нет легендарного действия «Колокол», а плита у порога работает и резерв поднимает по-прежнему. Цена: в полночь Ансель дёргает обрывок, не понимает, что случилось, и

идёт коридором сам. Партия встретит его там, где её застанет полночь, и паствы при нём не будет. Разговор пойдёт как в финале, только боя может не быть вовсе.

Придёт ли Ансель проверять. Что бы партия ни сделала, с места он снимается только тогда, когда верёвка ослабла, то есть перерублена. На слух он не отличит ни заклиненный, ни обмотанный, ни снятый колокол от целого, но верёвка ходит в руке туго, как всегда, и он решает, что дело в молоте или в цепи. Бросить алтарь и сбить счёт из-за этого он не может.

«Тишина» на колокол. Внутри шара тишины колокол не звучит, и удар никого не поднимает: коридор партия пройдёт спокойно. Но «Тишина» стоит на месте и требует концентрации, так что до финала её не хватит. Чтобы убрать «Колокол» из финала насовсем, нужен клин, снятый колокол или перерубленная верёвка.

Процессия в одиннадцатом часу. Партия, которая прошла первый зал тихо и оставила Пето внизу, застаёт в коридоре вот что: двое поднятых ведут мальчишку в зал 4, держат за локти и ступают по краю плиты, им так велено, а следом идёт Ансель с поясом от рясы. Пропустить: Скрытность, СЛ 13, разминуться в темноте, и ночь идёт своим чередом. Отбить: бой с двумя скелетами, 100 опыта, с множителем 150, ниже лёгкого; Пето свободен, Ансель уходит к алтарю и встречает партию в финале готовым. Проследить: партия узнаёт нишу и выходит к ней в сцене 4 без проверки. Заметил Ансель, и разговор идёт здесь и сейчас, по правилам финала, только без паствы и без алтаря. Партия, перебившая первый зал, этой сцены не увидит: Пето вышел с ней или следом за боем.

Монеты. Черепа в коридоре чужие, чумные, из старых ям; кто это был, не знает никто. Почти во всех монеты лежат гербом вверх, и только в трёх числом: герб значит, что человека отпели, а число, что отпеть не успели. Эти три монеты перевернул сам Ансель, за тех троих, кому имя этой ночью не написано: кольчужник, до которого не дошла очередь, каменщик Барт, чья кость осталась в заваленном лазу, и дитя, что в книге стоит без имени. Отца он поднял, и монеты за него нет. Черепа он не выбирал, взял те три, сквозь которые идёт цепь. Устройство простое, и его видно: монета в зубах зажимает цепь. Перевернёшь все три, то есть «отпоёшь» их, и цепь провиснет, а плита бить перестанет. Так Ансель запирает её сам, когда несёт отцу крысу. Верёвки это не касается. Монету можно и просто вытащить: цепь провиснет так же, плита замолчит так же, череп остаётся цел. Плата другая: три медяка в кармане это уже мародёрство, и в финале Ансель, увидев их у партии («это те трое, за кого я не смог»), закрывается наглухо, и Убеждение до окна слабости идёт с помехой. Обобрать весь коридор смысла нет: остальные монеты лежат гербом вверх, они отпетые, и цепь через них не идёт. Кто разгадал монеты, тот узнал и другое: счёт ведёт живой человек, и трое у него лежат без имени. Те же трое стоят без пометки в его дневнике, в зале с колоннами.

Что могут сделать игроки

- **Обойти по карнизу.** Акробатика, СЛ 12, каждому; провалил хоть кто-то, и молот бьёт. Ловкой партии так быстрее всего, но верёвка Анселя остаётся целой.
- **Снять колокол.** Сила, СЛ 15: колокол падает и успевает ударить один раз, а этого хватает, чтобы в нишах поднялись все трое. Дальше колокол молчит, оба привода мертвы. Провал: колокол качнулся, ударил дважды и остался висеть.
- **Заклинить молот.** Ловкость рук, СЛ 14, загнать клин под ось молота: тихо, без удара, и оба привода мертвы. Провал: клин срывается, и молот бьёт.
- **Решить монеты.** Расследование, СЛ 13, чтобы понять устройство; Религия, СЛ 12, даёт подсказку: гербом вверх лежат отпетые. Переверни три монеты гербом вверх, и плита заперта без единого удара; вытащить их из зубов можно вместо этого, с той же ценой, что описана выше. Десять минут, и ещё десять за провал.
- **Сорвать ткань в зале 4 и ударить первыми.** Так тоже можно, но обойдётся дорого: это бой здесь и сейчас: скелеты уже на ногах, партия их видит, и внезапности нет ни у кого. Победит партия, и в финале Анселю некого будет поставить из ниш.

Аркана или Религия, СЛ 14. Ритуал держится на звуке: пока колокол молчит, Ансель не поднимет нового мертвеца в финале. Поняв это, игроки обычно сами начинают искать, чем колокол заглушить.

Провал: партия считает колокол просто сигналом. В финале Ансель звонит из-за алтаря и поднимает ещё одного мертвеца.

Внимательность, СЛ 15. В зале с колоннами (комната 4) за тканью в нишах угадываются человеческие фигуры. Это резерв Анселя: скелеты, которые ждут удара колокола.

Провал: партия не знает, что под тканью; если удар их уже разбудил, скелеты в сцене 4 бросятся из ниш и получат раунд внезапности.

Бой: Резерв (если колокол ударил)

Противник (SRD)	Шт.	ПО	Опыт	КД	Хиты
Скелет	3	1/4	50	13	13

Опыт 150 · с учётом числа противников 300 · для четырёх персонажей 3-го уровня это **лёгкий** бой (пороги Руководства мастера: лёгкий 300, средний 600, тяжёлый 900, смертельный 1600)

Тактика. Этого боя может и не быть: он случается, только если колокол успел ударить хоть раз. Тогда из ниш поднимаются все трое разом, за спиной у партии. Если игроки заранее разглядели, что за тканью, никакой внезапности скелеты не получают. Трое скелетов дают 150 опыта, с множителем 300: ровно лёгкий бой.

Дальше. Заглушённый колокол оставляет Анселя без легендарного действия «Колокол», и подписанные кости у алтаря так и останутся лежать. Разгаданные монеты запирают только плиту. Каждый лишний удар колокола приближает полночь. **Время в мире.** Одиннадцатый час, Ансель у алтаря. Если Пето не вытащили в сцене 2, его в этот час уводят в нишу зала 4 (см. таблицу часов). Наверх Пето уйдёт отсюда только со свистком бабки.

Сцена 4. Зал с колоннами

Исследование | 30 мин

Вызов. Прочитать зал: чем занимался Ансель, что он собирается сделать в полночь и что на самом деле случилось здесь двадцать лет назад. **Награда.** Дневник со сроком и всеми именами. Мастерок и меч «Ива», которыми можно прижать Ирму. Приходская казна. И главное: безымянного Ансель поднять не может.

Комната 4: зал с колоннами из костей, ниши под тканью, у дальней стены кладка двадцатилетней давности. Про пятую нишу в читке два абзаца: вслух идёт только тот, что подходит, поймали Пето в одиннадцатом часу или нет.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Колонны сложены из костей так плотно, что издали кажутся тёсаными брёвнами. В стенах пять ниш: три закрыты серой тканью, в четвёртой лежат мешок и книга. Дальняя стена заложена кирпичом, и он заметно светлее старой кладки вокруг. В этой кладке свежий пролом в человеческий рост, вынутые кирпичи сложены рядом стопкой, а на одном из уцелевших застыл в извести отпечаток ладони. На полу под ним аккуратная меловая надпись: «Здесь стучали. Никто не открыл».

Если Пето поймали. *Пятая ниша тоже завешена, и ткань на ней шевелится. Из-под неё идёт мычание и стук пяток в камень.*

Если нет. *Пятая ниша пуста, и на её краю висит обрывок той же серой ткани.*

Тихая сцена перед полуночью. Боя не будет, если резерв в нишах не разбудил одиночный удар, зато здесь найдутся ответы на всё, о чём спрашивали наверху. Что осматривать, пусть выбирают сами: всё лежит на виду, а проверки нужны только для того, чтобы понять, что всё это значит.

- **Дневник Анселя** в открытой нише, рядом с мешком. В нём выписаны четырнадцать имён из чумной книги. Против одиннадцати пометка «подписано», против восьми из них вторая, «встал». Ниже отдельной строкой двое могильщиков: оба подписаны, оба стоят. Последней идёт строка «Пето, могильщик», без пометок. Итого тринадцать подписанных, и партия пересчитает их сама. Последняя запись: «Отец узнал меня. Нет. Он узнал мел. В полночь позвоню за всех, и мы поднимемся в город показать, что помним». Дневник даёт и срок, и весь счёт, и прочитать его игрокам можно вслух.
- **Замурованная стена**. Складывали её, когда за ней ещё были живые. Изнутри кирпичи исцарапаны, а у основания, в кирпичной крошке, лежит мастерок с клеймом мельницы: Ольв выронил его под стену, когда «стук стал невыносим», и следующий ряд кирпича лёг сверху. Освободил мастерок пролом, который пробил Ансель. За проломом, у самой стены, лежит скелет в целой кольчуге, лицом вниз, и под ним короткий меч. На нижней стороне пяты выбито «Ива», и увидит это только тот, кто перевернёт тело. В чумной книге он записан как «Тодд, кольчужник» и стоит в ней последним. Ансель идёт по книге подряд, до последнего имени не дошёл и собирался написать его к рассвету, поэтому Тодд и лежит без мела. Подписать его может партия, и встанет он скелетом: плоти на нём давно нет.
- **Ниши под тканью**: трое скелетов из резерва Анселя. Трогать ткань опасно. Если Пето уже поймали, он сидит в пятой нише живой, связанный поясом от рясы, с кляпом из той же ткани, и поднятые его не трогают. На бабкин свисток он мычит через кляп и колотит пятками в камень, и партия выходит к нужной нише без проверки. Вынули из ниши, и первое, что он говорит, ещё не отдышавшись: «на рассвете пойдём в город показать, что помним», так ему сказал Ансель.
- **Мешок Анселя** в открытой нише: 40 зм приходской казны, счёт из лавки за одну палочку мела и свиток «Защиты от зла и добра», вложенный в требник. Расследование, СЛ 12, и станет понятно, чем ценна бумажка: счёт выписан на приход в первую же неделю Анселя, а рядом расписка за лампадное масло «на отпевание безымянных». Значит, обряд он готовил с первого дня, и дознавателю епархии этого хватит. Тут же пустая склянка с бумажкой «лампадное, из часовни»: масла хватило ровно на одну палочку мела, и ушло оно всё.
- **Детский скелет с деревянной лошадкой** у стены. На лобной кости надпись «Дитя Ланн», стёртая рукавом: Ансель дал безымянному ребёнку свою фамилию, а потом посмотрел на лошадку и стёр. Поднять дитя значит разбудить его голодным и в темноте. Ансель так и записал: «этому имя нужно наверху, а не здесь». Кости уложены и лежат отдельно от ям, а в чумной книге эта строка идёт без

имени, одна чума и дата за неделю до кладки. Партия с мелом может подписать дитя сама, и вот что тогда: оно встаёт скелетом (плоти нет, значит, нет и голода), слушается писавшего и повторяет одно слово, своё имя. Наверх его вывести можно, только детский скелет с фамилией на лбу это готовый крестный ход из одного участника, и дознаватель разбирает уже партию. Ансель, увидев это, теряет самообладание: спасбросок Мудрости, СЛ 13, иначе он ошеломлён на раунд, и окно слабости открыто.

Ломать тут тоже можно. Обрушить колонну или заложить нишу кирпичами со стопки: тех, кто под тканью, это не убьёт: они выберутся за раунд и придут в финал на раунд позже. Заложить пролом обратно бесполезно: за алтарём у Анселя есть чумной лаз. Сам лаз к лесу чист, а вот боковой отнорок, в который пробился второй из замурованных живыми, каменщик Барт, забит обвалом с обеих сторон: там сотня пудов старой земли, и с какой стороны ни копай, за ночь её не взять. Оттого в дневнике и стоит «кость Барта я ещё не нашёл».

Короткий отдых. Час у партии есть, и платит она за него ровно часом: время уходит на следующую строку в таблице часов. После отдыха она войдёт в сцену 5 под полный большой звон, застанет отца на решётке, а двое из последних троих к тому часу встанут. После сцены 5 отдыха не будет вовсе.

Что могут сделать игроки

- **Прочитать дневник.** Без проверки, пять минут: срок, план и то, как Ансель оправдывает себя отцом.
- **Разобрать стену.** Расследование, СЛ 13: на внутренней стороне кирпичей царапины ногтями, а у основания мастерок с клеймом мельницы Ольва. Мельника потом ломает одна фраза: «мы были за стеной, там на кирпиче отпечаток ладони».
- **Разобрать мешок.** Расследование, СЛ 12, по счёту из лавки: палочка мела одна и куплена на приходские деньги. Тут же свиток «Защиты от зла и добра»: он пригодится в следующей комнате. Провал: партия думает, что мела у Анселя запас, и отнять у него мел в финале никто не догадается.
- **Понять ритуал.** История или Религия, СЛ 12: обряду нужно имя по лобной кости и удар колокола следом, а безымянного Ансель поднять не может. Всё остальное про обряд и три способа его остановить есть в «Как устроен ритуал».

Расследование, СЛ 13. Стену клали, когда за ней ещё были живые, и мастерок с клеймом Ольва показывает, чьими руками её клали. Мельника этим ломают на рассвете, при сыновьях и при старосте. Окно слабости в финале это не открывает: для него нужна запись из книги приказов или слова Томаса про голос через кладку.

Провал: партия видит только ладонь в извести; кто сложил стену, неизвестно, и окно слабости придётся открывать присказкой отца или записью из архива.

История или Религия, СЛ 12. Мел у Анселя один, на поясе, а требник на алтаре в чертогах. Тех, кто уже подписан, отнятый мел не уложит, зато лечить своих и возвращать стёртые имена Анселю станет нечем.

Провал: партия не понимает, при чём тут мел, и в финале целится в один колокол, который, может быть, уже заглушён.

Медицина, СЛ 12. Кость, которой двадцать лет, о причине смерти молчит, зато говорит место. Кирпич изнутри исцарапан, ногти сбиты, утварь разбросана, крысиные кости вскрыты, у сырого угла натоптано: эти двое жили за стеной ещё несколько дней и умерли от голода. Человек в кольчуге лёг раньше и не двигался, а по чумной книге он и дитя умерли от чумы до кладки. Кого мел застанет с плотью, тот и встанет с плотью (см. «Как устроен ритуал»): эти двое голодные, значит, гули, а кольчужник давно голая кость, значит, скелет.

Провал: партия решает, что за стеной умерли от чумы, и на вопрос «почему он гуль» ответа не получит, пока об этом не скажет он сам.

Дальше. Мастерок и меч «Ива» выводят на исход «Правда об Ирме», и ими же на рассвете ломают мельника. Соберётся партия наверх с уликами до полуночи, скажите прямо: Ирма вниз не пойдёт и к холму не поднимется, а свести её с Анселем можно только на рассвете, когда он сам выведет паству к её крыльцу. Если игроки поняли, что мел у Анселя один, в финале у них появится третий путь.

Время в мире. Без четверти полночь. Если партия задержалась, большой звон начнётся прямо здесь, и в сцену 5 она войдёт под удары.

Сцена 5. Камера отца

Клиффхэнгер · 30 мин

Вызов. Понять, чего просит гуль, и решить его судьбу раньше, чем за вас это сделает его голод. А колокол за спиной всё бьёт. **Награда.** Слово, от которого Ансель остановится. Выбор, кто пойдёт в чертоги рядом с партией. И правда: сын запер отца из страха, а лекарства не ищет.

Комната 5: камера в тупике коридора, за решёткой, запертой снаружи на щеколду. Полночь.

> ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ
>
> *За решёткой в темноте сидит, обхватив колени, кто-то в истлевшем фартуке могильщика. Он поднимает голову: глаза белые, губы синие, но лицо почти живое. Хрипит: «Ансель? Сынок, ты… опять забыл поесть». И тут за вашей спиной бьёт колокол: раз, два, три, и не замолкает. Полночь. Значит, он уже начал.*

Первым Ансель поднял собственного отца, Томаса. Тот помнит своё имя, помнит сына и понимает, что стал гулем. Сын запер его «пока не найдётся лекарство», носит ему крыс и каждую ночь говорит без умолку, оттого Томас и знает всё про колокол и про утро. Имя его стоит на прутьях, а не на кости (см. «Как устроен ритуал»), отсюда и решётка, и щеколда, и крыса на ночь. С партией он говорит свободно и скажет то, чего сыну не скажет. Сцена идёт под большой звон: каждые три удара в чертогах поднимается ещё один мертвец, и Томас торопит партию. Времени в обрез: к концу сцены партия должна решить, что делать с отцом, иначе через час решать будет уже не она.

Счёт. Колокол бьёт каждые пять минут игрового времени, поэтому считайте реплики, а не раунды: три реплики или одна проверка это один удар. Три удара, и в чертогах поднялся ещё один мертвец, то есть по одному в четверть часа, а на всех троих у него уйдут три четверти часа. Эти трое и встретят партию в финале. Кто не успел встать здесь, того Ансель поднимет в бою, если колокол цел. Заглушите колокол, и счёт остановится: те трое так и лежат, вычеркните их из таблицы боя. Счёт один на всех, даже если игроки разделились. Тот, кто ушёл наверх с Пето, вернётся через час, то есть через двенадцать ударов, а тот, кто остался в коридоре, встретит поднявшихся в нишах в одиночку.

Имя на прутьях. Надпись «Томас Ланн» на железе видна сразу, и стереть её можно действием, без броска. Никого это не кладёт: Томас остаётся на ногах, тот же гуль со своим голодом и своей волей, только теперь свободный от сына. И приказ «Отец, стой» в финале уже не сработает. Дальше он делает то, о чём партия с ним договорилась: идёт с ней, даёт упокоить себя сталью или обрядом, остаётся ждать у решётки. Если договориться не успели, голод решает за него.

Наверх он не пойдёт. Партия захочет вывести говорящего свидетеля к людям на рассвете. Томас отказывается сам: «Я не дойду до утра. А на свету я никого не узнаю». Вытащат силой, и до рассвета он не дотянет: первым он бросится на кого-то из тех, кто его вёл. Имя Ирмы он и так назовёт вслух, этого хватает.

Голод. В конце сцены Томас говорит: «Уйди. Я не удержусь». Если партия тянет, он бросается на решётку, и щеколда выдержит один раунд: дальше либо драка здесь, либо уход в чертоги. Сухой паёк он возьмёт и отложит, как откладывал крысу. Лишний час ему даёт только живая плоть или свежее тело: туша с поверхности, битая дичь. Поднятая мертвечина не еда: «оно как я», говорит он, так что убитый в первом зале зомби ему бесполезен. Своя кровь и пойманная крыса работают, только часа они не дают: несколько минут, 1к4 урона тому, кто кормит, и спасбросок Телосложения, СЛ 10, от когтей, потому что Томас не удерживается. Хуже другое: накормленный, он больше не просит упокоить его, он просит ещё, и Убеждение на «сделайте это быстро» с этой минуты идёт с помехой. Пето к решётке не подпускать; подвели мальчишку сами, и Томас берёт его, а это досрочный исход «Партия не справилась».

Если партия решит стрелять через решётку. Томас не мечется под стрелами: он отходит в тёмный угол, где его не достать, и говорит оттуда, так что стрелять придётся в того, кто отвечает. После первого попадания Убеждение идёт с помехой. Убьют молча, и присказка с именем Ирмы уйдут вместе с ним. Щеколда тут не защита: решётка старая, в первом часу гуль ломает её сам.

Конец сцены. Как только партия примет решение, из чертогов слышен голос Анселя: «Отец? Ты с кем говоришь?» И колокол бьёт снова. Сцена 6 начинается сразу. Позовут его к себе, он не придёт: «Идите сюда, я не могу оставить алтарь». Останется партия у камеры, и к концу часа он придёт сам, но с паствой, и финал играется в коридоре у решётки по тем же правилам, что и в чертогах.

Что могут сделать игроки

- **Говорить.** Убеждение, СЛ 14. Томас рассказывает, чем всё кончится, и просит: «Сделайте это быстро, пока я помню своё имя». Он вспоминает семейную присказку «Кто у нас за столом первый?»: на неё Ансель с трёх лет отвечает «Отец», а сейчас промолчит. Ещё он пересказывает то, что слышал через кладку: «Гроб. Ирма Гроб. Она сказала: утром выйдут».
- **Упокоить за решёткой.** Религия, СЛ 13, или сталь: он не сопротивляется, если партия пообещала позаботиться о сыне. Ансель почувствует смерть отца, в финале будет в ярости и получит два легендарных действия в первом раунде, а услышав правду, сломается.
- **Открыть и взять с собой.** Убеждение, СЛ 16, а если партия пообещала позаботиться о сыне, то СЛ 12: он идёт с партией, а в финале встаёт между ней и Анселем и заговаривает с сыном. Драться он не будет ни за кого. Провал: голод берёт своё, и в тесной камере начинается бой.

- **Стереть имя с прутьев.** Действие, без броска, дальше всё как в «Имени на прутьях»: приказ «Отец, стой» в финале больше не работает, а что Томас сделает, зависит от того, о чём с ним успели договориться. Договорённости нет, и через минуту голод погонит его к живым.
- **Оставить и идти.** В первом часу голод сломает решётку, Томас пойдёт на звон и появится в чертогах на третьем раунде боя. Встанет между партией и сыном и заговорит: окно слабости откроется само. В бою он не участвует. Наверх, к живым, он повернёт только в одном случае: если Анселя уже нет, а партия ушла из склепа.

Убеждение, СЛ 14. Он рассказывает всё и вспоминает присказку: с ней Убеждение в финале идёт с преимуществом, а Ансель на раунд остаётся без легендарных действий.

Провал: он замолкает и только просит: «Уйди». Присказки партия не услышит, и окно слабости придётся открывать иначе (см. босса).

Религия, СЛ 13. Томас упокаивается сам, если ему пообещали, что сын будет в безопасности, и обещание придётся выполнить. Убьют Анселя, и одному из персонажей приснится Томас в том же истлевшем фартуке: он молча ждёт, что ему скажут про сына.

Провал: обряд не действует, и гуль просит: «Тогда сталью». Убить того, кто сам просит смерти, за столом тяжелее, чем упокоить обрядом, и Ансель эту смерть почувствует.

Проницательность, СЛ 12. Он голоднее, чем говорит: решать надо до конца сцены.

Провал: партия решит, что время ещё есть, и он бросится на решётку ровно в ту минуту, когда игроки соберутся уходить.

Бой: Отец (если решётку открыли без слова)

Противник (SRD)	Шт.	ПО	Опыт	КД	Хиты
Гуль	1	1	200	12	22

Опыт 200 · с учётом числа противников 200 · для четырёх персонажей 3-го уровня это **ниже лёгкого** бой (пороги Руководства мастера: лёгкий 300, средний 600, тяжёлый 900, смертельный 1600)

Тактика. Томас в камере один, помощи ему ждать неоткуда. Гуль бьёт когтями первого, кто вошёл: на провале спасброска Телосложения, СЛ 10, персонаж парализован, и хуже паралича с партией здесь ничего случиться не может. Камера тесная, драться в ней могут двое, остальные стоят в коридоре. Предупредите игроков заранее, репликой отца: «Не подходи, я не удержусь». Если Томас упал до 5 хитов, он отступает в угол и просит его добить.

Дальше. Всё, что партия здесь узнает, открывает окно слабости финала (см. босса). Если отца убили без разговора, Ансель приходит в ярость. Если его оставили в камере, он сам является в чертоги на третьем раунде и там говорит, а не дерётся. **Время в мире.** Полночь. Идёт большой звон, а счёт мертвецов и правило реплик расписаны в «Счёте». Если колокол заглушили раньше, те трое так и лежат, и в финале Анселю останутся только те, кого партия обошла стороной.

Сцена 6. Чертоги

Бой, финал · 40 мин

Вызов. Остановить обряд словом, сталью или отнятым мелом, пока паства не разрослась, и решить, что делать с тем, кто её поднял. **Награда.** Судьба Анселя и его отца, мел имён, требник и правда, которую можно предъявить наверху.

Комната 6: главный зал с тысячей костей, алтарь из черепов, колокол слышен через две комнаты. Первый час ночи.

> ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ
>
> *Зал уходит во тьму, и тьма эта сплошь из костей: стены, колонны, потолок. У алтаря из черепов худой юноша в рясе водит мелом по лобной кости, поправляя написанное. Вокруг него в проходах стоят те, кого он успел позвать, и у каждого на лбу свежее имя. Остальные кости в стенах голые, мел только на тех, кого он назвал. Он оборачивается без испуга. «Вы пришли за могильщиками? Они здесь. Все здесь. Я никого не оставлю без имени».*

Финал. Ансель предлагает партии «помочь» ему: не хватает всего одного удара колокола. Дальше всё зависит от сцен 3–5: заглушён ли колокол, знает ли партия про мел, что стало с отцом и есть ли слово, которым его остановить. Ансель не воин: он лечит своих, держит противника заклинанием и говорит. Убить его нетрудно, труднее остановить обряд.

Три пути. Слово: Убеждение, СЛ 16, а после того как откроется окно слабости (см. босса), СЛ 12. Мел: снять с пояса Ловкостью рук, СЛ 14, или взять Анселя в захват (см. «Отнять мел»). Сталь: бой по таблице, а если колокол цел, к Анселю подойдёт подкрепление. Любому из трёх помогает, если партия успела стереть имена.

Кто в финале. В таблице трое: последние подписанные кости, все скелеты. Под большой звон в сцене 5 обычно встают один или двое, на каждого уходит четверть часа. Кто не встал, лежит у алтаря, и Ансель поднимет его прямо в бою легендарным действием «Колокол». Работает оно один раз за бой и

поднимает одного. Остальных вычеркните из таблицы. Кроме них в зал приходят все, кого партия обошла стороной. Трое из ниш приходят на втором раунде, если их разбудил одиночный удар, а партия прошла мимо, не добив. Не было ни одного удара, и они так и стоят под тканью: в финале их нет, и разбудить их оттуда уже нечем, обрядовый счёт по три их не трогает. Приходят и изгнанные скелеты из сцены 2, если успели вернуться. Больше взять неоткуда: написаны тринадцать имён, и счёт закрыт.

Что кладёт паству. Правило целиком разобрано в «Как устроен ритуал», здесь только то, что нужно за столом. Погиб Ансель, легли все, чьё имя на кости. На отца это не действует: если он был в зале, он садится у тела сына и просит закончить с ним. Если он ещё в камере, воет так, что слышно в городке, и упокаивается сам. Наверх он повернёт, только когда партия уйдёт из склепа. Если Ансель сдался или сам отозвал мертвецов, они ложатся по его слову. Если он жив, но без сознания (спит, парализован, оглушён), паства стоит там, где стояла, никого не преследует и заслоняет его тело. Последний приказ она выполняет до конца, а нового не будет, и легендарные действия у Анселя не работают.

Если партия отступает, а Ансель жив и в сознании. Из зала паства за ней не идёт: Ансель не отпускает её от алтаря, ему нужен звон. Зато держится старый приказ, и у спуска партию встречают все, кого она обошла стороной, от изгнанных скелетов до тех, кто стоял в первом зале. Выбралась живой, и Ирма получает свой ответ и платит по контракту, а вход обрушают на рассвете. Вынесла партия Пето, ведите исход «Пето дома, склеп обрушен»: бабки у входа нет, и балку выбивают сразу. Ушла без него, и это «Партия не справилась», только с деньгами: у входа стоит Агна, и обвал сдвигается на полчаса.

«Сон» и «Удержание личности» на Анселе. «Удержание личности» заканчивает бой в первом же раунде. «Сон» тоже, если хватит хитов: их у Анселя тридцать три, и скелеты рядом заберут кубики на себя. Ход законный, но у него своя цена: у спящего не выпросишь слова, паству он не отзовёт, и партия остаётся в зале со всеми, кто ещё стоит. Разбудить его и договариваться придётся всё равно.

«Очарование личности» на Анселе. Ложится: он в бою и его атакуют, поэтому спасбросок Мудрости он бросает с преимуществом. Пока держится, обряд стоит: очарованный опускает мел и разговаривает, паству от алтаря не гонит и в колокол не звонит. Убеждение при этом идёт с преимуществом, ровно как за присказку отца, но кончится оно вместе с заклинанием: спало, и Ансель враждебен и звонит в первый же свой ход. Окна слабости очарование не заменяет, СЛ остаётся 16, пока партии нечего ему предъявить: «ты мне друг» не отвечает на «а кто тогда велел заложить стену». «Дружба с животными» здесь пустая трата слота: скелеты и зомби не звери.

Где Пето. Если его вывели из ниши, он держится за спинами партии у входа в зал и в бой не лезет. Если не вывели, так и лежит связанный в нише зала 4. Если отпустили со свистком, он уже наверху, у Агны. Паства его не трогает: велено держать до утра, а не убивать.

Если Анселя связали и понесли наверх. Так тоже можно. Паства за ним не идёт, а внизу остаются стоять все, кого не уложили по дороге, до тринадцати. Наутро с ними разбираются староста и дознаватель. Это исход «Ансель сдан старосте». Кому нужен пустой склеп, тому придётся привести Анселя в чувство и добиться слова, стирать имена по одному или убить.

Бюджет. Считайте по одной из двух. Тихая партия (большой звон шёл по счёту, лишних ударов не было, резерв никто не будил): Ансель и три последних скелета, 600 базового опыта, четверо существ дают множитель два, итого 1200 при тяжёлом пороге 900 и смертельном 1600. Тяжёлый бой, и это норма финала. Заглушила партия колокол в сцене 3, и эти трое так и лежат: остаётся один Ансель и те, кого партия обошла стороной, 450 базового опыта: по порогам лёгкий бой, но легендарные действия и окно слабости никуда не деваются. Шумная партия (резерв разбужен и не добит): те же плюс трое из ниш, 750 базового опыта, семеро существ дают множитель два с половиной, итого 1875, а это уже за смертельным порогом. В этом случае убирайте из таблицы столько же противников или разводите приход по раундам. Отец, если пришёл, не дерётся ни за кого. Он встаёт между сыном и партией и говорит: это часть окна слабости, и пока идёт разговор, голод его не берёт. Если ему что-то обещали, он заступается за партию перед сыном. Когда разговор кончится и останется одна сталь, Томас уйдёт ждать к своей решётке.

Чумной лаз. За алтарём узкий ход к лесу, шагов пятьдесят, идти по одному. На карте его нет. Про лаз Ансель вычитал в чумной книге и прошёл его насквозь ещё в первую неделю: к лесу ход чист, завален только боковой отнорок, в котором лежит кость каменщика Барта. Этим ходом он уведёт паству, если дело обернётся плохо, и потому мельник у входа его не остановит. Найти лаз партия может только здесь: Внимательность, СЛ 14, по сквозняку. Гнаться за ним ничто не мешает: паству он пускает первой, а сам идёт последним, и драка выходит один на один, без алтаря и без легендарных действий.

Что могут сделать игроки

- **Заговорить об отце или назвать имя.** Присказка «Кто у нас за столом первый?», вошедший в зал отец или доказательство про Ирму открывают окно слабости (см. босса), после чего Убеждение, СЛ 12. Согласиться с Анселем и предложить ему союз тоже можно: это исход «Партия ушла с Анселем».

- **Отнять мел.** Мел на поясе Анселя: Ловкость рук, СЛ 14, вплотную, или захват (Атлетика против его Атлетики или Акробатики, выбирает он), после которого мел снимают на следующем ходу без броска. Пока он не заговорил, проверка идёт с преимуществом: он занят именами и стоит спиной. Провал стоит дорого: он оборачивается, и финал начинается без окна слабости. Без мела у него пропадает легендарное действие «Мел», и он просит: «Отдайте. Пожалуйста. Там ещё трое лежат без имени».
- **Держать алтарь.** Алтарь даёт укрытие на три четверти. Кто идёт за мелом, а кто держит проход, партия решает сама.
- **Заглушить колокол сейчас.** Если этого не сделали в сцене 3, верёвка лежит у алтаря: перерубить её стоит действия, и Ансель больше не позвонит, хотя плита у порога всё равно даст удары. Сам колокол через две комнаты: два раунда бегом с Рывком, а чтобы снять его, нужна Сила, СЛ 15. Пока кто-то бежит, партия дерётся втроём.

Убеждение, СЛ 16 (СЛ 12 после окна слабости). Ансель падает на колени и велит своим лечь: финал без боя.

Провал: он отвечает псалмом и называет имя, и в этот раунд «Названное имя» не стоит ему легендарного действия.

Спасбросок Мудрости, СЛ 11. Так партия сопротивляется «Удержанию личности»: этим заклинанием Ансель пользуется в полную силу и выбирает целью самого опасного бойца.

Провал: боец удержан до конца следующего хода Анселя. Удержанных Ансель не добивает, а подписывает: проводит мелом по лбу. На живом это просто метка.

Бой: Ансель и его паства

Противник (SRD)	Шт.	ПО	Опыт	КД	Хиты
Фанатик культа	1	2	450	13	33
Скелет	3	1/4	50	13	13

Опыт 600 · с учётом числа противников 1200 · для четырёх персонажей 3-го уровня это **тяжёлый** бой (пороги Руководства мастера: лёгкий 300, средний 600, тяжёлый 900, смертельный 1600)

Тактика. Ансель держится за алтарём (укрытие на три четверти), в первый раунд накладывает «Удержание личности» на самого опасного бойца, дальше называет имена и «лечит» своих мелом (обычным лечением нежить не лечится). Двое скелетов стреляют из-за колонн, третий прикрывает его. Партии мало пережить бой, ей надо остановить обряд.

Босс: Ансель Ланн, послушник с мелом

Берём статблок фанатика культа и меняем: 33 хита, КД 13, заклинания жреца 4-го уровня, СЛ заклинаний 11. Оружия у него нет: он не бьёт сам, он называет имена. В бою всё за него делают чужие руки, и это надо показать с первого раунда.

Легендарные действия (одно в раунд, в конце хода любого персонажа, и не два одинаковых подряд. Если отца убили до финала, в первом раунде у Анселя два легендарных действия. Если отец погиб в бою, два действия у него в следующем раунде. Дальше снова одно.)

- **Названное имя.** Ансель произносит имя: один скелет в 30 футах от него совершает одну атаку оружием.
- **Мел.** Ансель касается мелом ближайшего мертвеца: тот восстанавливает 5 хитов; если хитов у него не было, встаёт с 5 хитами (не чаще одного раза за бой на одного мертвеца).
- **Колокол.** Ансель дёргает верёвку от алтаря: колокол бьёт трижды через две комнаты, и поднимается ещё один мертвец, чью кость большой звон поднять не успел. Такие кости лежат у алтаря, их бывает до трёх. Использовать это можно один раз за бой, и в тот же раунд другого легендарного действия у Анселя нет. Не работает, если колокол снят, заклинен, обмотан тканью или верёвка перерублена. Не работает и тогда, когда все тринадцать уже стоят.
- **Псалом.** Ансель отходит на 10 футов за колонну или за алтарь, не провоцируя атак.

Действия локации (инициатива 20, проигрывает ничьи)

- **Кости оседают.** На 20-й инициативе стена костей осыпается там, где идёт бой: выберите участок 10 на 10 футов рядом с одним из персонажей. До конца следующего раунда это труднопроходимая местность, и тот, кто начинает там ход, проходит спасбросок Ловкости, СЛ 12, иначе падает ничком. Осыпается само подземелье, поэтому это действие работает и при заглушённом колоколе, и после смерти Анселя, до конца боя.

Когда босса можно пронять. Пронять его могут присказка отца, сам отец, вошедший в зал, или доказательство, что замуровать велела староста: запись

«по слову И. Гроб» и слова Томаса про голос через кладку. Мельника в финале не будет: он признаётся только на рассвете. Ансель уверен, что распорядилась епархия, и правда его оглушает: он её не ждал. Мстить он не пойдёт ни в этот час, ни потом. Он теряет легендарные действия до конца следующего раунда и проходит спасбросок Мудрости, СЛ 13 (эта СЛ не от заклинания, его оглушает само услышанное), иначе он ошеломлён на раунд: стоит и говорит. После этого Убеждение против него идёт с преимуществом, СЛ 12.

Когда выходит из боя. На 10 хитах и меньше Ансель бросает мел и сдаётся: «Только не трогайте отца». Паства замирает на месте. Лечь она может, только если Ансель погиб или сам велел. Если Ансель знает, что отец мёртв, или узнал, кто отдал приказ, он не сдаётся: садится на пол и просит закончить.

Дальше. Наверху партию встречают рассвет, мельник с кувалдой у входа и Агна со свечой рядом, если внук ещё внизу: с мастерком или записью партия ломает Ольва при сыновьях, без них Ирма платит и требует молчания. **Время в мире.** Первый час ночи. До рассвета четыре часа, а если Ирма обижена, три. За них можно вынести раненых, похоронить поднятых, сходить за людьми, заложить камеру или уйти совсем. До финала звать некого, ночью на холм не пойдёт никто. После финала пойдёт кузнец Бажен вниз, если показать ему живого Пето или если Ольв признался при людях, и приведёт двоих соседей с топорами.

Исходы финала

Ансель сдан старосте. Ирма платит 100 зм и требует молчания: суда не будет, «мальчика отправят в монастырь у моря». Проницательность, СЛ 13: до моря он не доедет, держать его будут в погребе до приезда дознавателя. С мастерком или записью из архива она платит вдвое от договорённого (не больше 300, это всё, что у неё есть) и с этой минуты боится партии больше, чем нежити. Этим страхом можно пользоваться хоть всю кампанию. Тот же исход, если наверх вынесли связанного и спящего послушника: внизу остаются стоять все, кого не уложили по дороге, до тринадцати. Вход на рассвете обрушат, как и было велено: ответ она получила. Спорить с ней партия может только одним: внизу остался живой послушник, и держит его сама Ирма, в погребе. Отец, если его не упокоили, остаётся на ногах: имя у него на железе, и то, что сына увели наверх, его не кладёт. Он ждёт у своей решётки, а к рассвету голод выводит его к лестнице, прямо на мельника с сыновьями. Пето. Если его вывели наверх, Ирма в ту же ночь отдаёт мальчика бабке и велит молчать. Если его забыли в нише, развязывать его уже некому: Агна с рассвета стоит у входа, и вход обрушают вместе с ним через полчаса, когда Марек с соседями уведёт её силой. За эти полчаса за мальчишкой ещё можно спуститься. Отбивать ли Анселя из погреба, партия решает сама, и это уже другая игра.

Ансель мёртв. Отца смерть сына не кладёт: имя у него на железе, а дальше он ведёт себя так, как расписано в финале. Партия, которая уйдёт, не закончив с ним, оставляет наверху голодного гуля, и через день в городке пропадёт человек. Пето выходит наверх с партией и потом неделю не может уснуть за закрытой дверью. Забытый в нише не выходит вовсе: за ним есть те же полчаса, пока Марек не увёл Агну от входа, и это всё. Староста платит, но кладбище с этой ночи «дурное»: паломники перестают ездить, Серая Ива беднеет за год. Если наверх принесли правду о стене, городок остаётся бедным, но Ирму снимают, и дознаватель через неделю приезжает уже к новому старосте. С Ольвом дальше всё идёт как в «Правде об Ирме». Если не выносили, Ирма прощает мельнику долг, и он оказывается обязан ей ещё больше.

Ансель отпущен. Он уходит чумным лазом с требником и без мела, дав слово «больше не поднимать». Что делать с паствой, решает он сам, и партия видит эту минуту своими глазами: отзовёт их словом, и все, чьё имя на кости, складываются грудами там, где стояли, склеп пустеет. Отца это не касается: если его не упокоили, он остаётся у своей решётки и ждёт, и с ним партии придётся закончить самой, и это ровно то, чего партия добивалась. Откажется отзывать, и уводит их лазом за собой, один за другим, а торг начинается заново. Отняли мел и ушли, слова с него не взяв, и это уже другой исход: наверх Ансель поднимается сам, только писать ему нечем. Мел остаётся у партии, и это первое, о чём её спросят наверху. Имя Ирмы он уносит с собой: мстить не пойдёт, но дознавателю назовёт её сам. Если отца упокоили, то сделали это при нём, и камеру он потом заложит сам. Пето он отпускает первым, ещё до рассвета, и сам развязывает его, если тот пролежал ночь в нише. Через полгода партия слышит о деревне на севере, где мёртвых хоронят с именами и без страха, и о священнике, который «слишком добр». Оба слуха правдивы.

Правда об Ирме. На рассвете партия при мельнике и его сыновьях предъявляет мастерок с клеймом и запись из архива, а потом говорит, что была за стеной и видела ладонь в извести. Ольв не выдерживает и рассказывает про стук, а сыновья молча кладут кувалду и уводят его домой. Вторым говорит Пето: при всех повторяет, как священник водил мертвецов по именам, и бабка тут же забирает его домой. Остался мальчишка в нише, и за ним партия спускается сама, а кузнец Бажен с соседями идёт следом: после признания Ольва при людях уговаривать его не нужно. К полудню Пето наверху и говорит. Сама Ирма при людях не отпирается и говорит остальное: за кладкой были

заражённые, лекаря не было, хоронить стало некому, и она выбрала городок. Сход снимает её в тот же день, а через неделю дознаватель увозит её к сеньору под суд: над клириком у него власть есть, над старостой нет, потому правду и надо предъявлять при людях. Ольву сеньор оставляет мельницу за показания, но сыновья с этого дня с ним не говорят. Паломничество кончается, и Серая Ива год живёт бедно и честно. Партии никто не платит 100 зм: ей достаются 40 зм приходской казны и добрая слава в городке. Дознаватель через неделю ищет её, чтобы поблагодарить, и заодно забирает всё церковное: мел, требник и обе книги. Если партия подписала Тодда сама, на рассвете Ирма встречает мужа: сход после этого уже не нужен, она садится на крыльце и говорит всё при людях.

Партия ушла с Анселем. Партия соглашается с ним и ведёт паству к городку на рассвете. Мельник с сыновьями не станет ломать вход при живых чужаках и бить соседей с именами на лбу: сыновья опускают кувалду и зовут отца. Пето Ансель развязывает сам и выпускает первым, и свисток слышно раньше, чем видно процессию. Агна ещё со свечой у самого входа, Марек только пришёл за ней. Ансель идёт впереди с пустыми руками: оружия он не берёт и не бьёт никого. Короткий меч «Ива» несёт партия или Пето, у кого он оказался за ночь. Ирма выходит на крыльцо и видит процессию с именами на лбах, а следом свой клинок в чужих руках. Меч она узнаёт молча, а говорит от другого: через минуту заговорят они сами. «Скажу раньше, чем скажут мёртвые», и дальше она рассказывает всё при людях. Меча у партии может и не быть: тела никто не переворачивал. Тогда её ломает сама процессия, и говорит она на минуту позже. Тодд не встаёт: его кость так и не подписана. Подписала его партия сама, и он идёт в процессии скелетом в кольчуге: тогда Ирма встречает мужа раньше, чем услышит хоть слово. Мертвецы ложатся тогда, когда Ансель добивается своего и отпускает их словом. Паломничество кончается в тот же час, городок беднеет, а дознаватель через неделю приезжает уже за партией.

Пето дома, склеп обрушен. Партия вынесла Пето и ушла наверх до финала: в любой час ночи, хоть из первого зала со свистком, хоть отступив из чертогов. Для зацепки «Пето» это победа с ценой: мальчишка дома, а склеп закрывают вместе со всем, что в нём осталось. Ирма получает живых людей, которые были внизу и могут рассказать, что там было. Агна уходит от входа с внуком, и ждать мельнику больше нечего: на рассвете Ольв с сыновьями выбивает балку, свод у входа оседает, и дознаватель через неделю видит осевший склеп. Ансель в этот самый час, как и собирался, ведёт паству наверх, только агниных получаса у него теперь нет: кувалда бьёт раньше, чем процессия дойдёт до спуска, и у выхода её встречает свежий обвал. Вот тут дело для него и оборачивается плохо: он уводит паству чумным лазом, отец идёт последним, рядом с сыном, и через месяц по округе ползёт слух о ночном крестном ходе костяных. Награда по зацепке «Пето» выплачена: 12 зм Агны, «всё, что есть». Контракт Ирмы закрыт по тому, что партия принесла. Полные 100 зм (150 при удачном торге) идут за ответ, ради которого она платила: кто звонит, жив ли послушник и разобрана ли дальняя кладка. Живой Пето половину ответа даёт сам: «там только мёртвые» больше не работает. Ушли раньше зала с колоннами, и про кладку сказать нечего: Ирма платит половину, а 50 сверху за молчание не платит вовсе, потому что партия не видела ни кладки, ни того, кто отдал приказ, и молчать ей не о чем. Тодд так и остаётся у стены без мела, и про мужа Ирма не узнаёт ничего; остался меч «Ива» у партии, и добавьте сюда сцену возврата из описания предмета.

Партия не справилась. Её перебили, или она ушла из склепа без Пето. Вышла живой и вернулась к Ирме, значит, деньги по контракту свои получила, только мальчишка остался внизу. Упавших Ансель не добивает: «У вас уже есть имена», говорит он и подписывает их мелом, чтобы их «не забыли». Кто выжил, выносит остальных наверх к рассвету, а мельник видит на лестнице скелет с именем и берётся за клинья. Бьёт он не сразу: у самого входа стоит Агна, внук её внизу, и Ольв ждёт, пока Марек с двумя соседями не уведёт её силой, а уходит на это примерно полчаса после рассвета. Тогда балка и выходит, а свод у входа оседает. Спорить Марек не стал: Ольв сказал «староста велела», а паломники едут через три дня, и грохот за спиной Марек слышит уже с дороги. Но через неделю дознавателю расскажут оба: Агна, что простояла со свечой всю ночь, никто не вышел, а мельник с кувалдой ждал у входа слова старосты, Марек, что мельник стоял там с рассвета и обрушил вход, едва увели бабку. Ансель уводит паству чумным лазом к лесу, и мел уходит с ним. Пето он забирает живым, с меловой надписью на руке, где бы тот ни был к утру. Отец идёт последним, рядом с сыном. Через месяц по дорогам ходит слух о крестном ходе из мертвецов с именами на лбу. Следующая игра начинается с этого слуха, и у одного из персонажей на лбу до сих пор не стирается мел.

Добыча

- **Алтарь из черепов (комната 6).** В глазницах верхнего черепа два стеклянных глаза от старого реликвария (5 зм за пару): Ансель принёс их из ризницы, чтобы череп «смотрел». Требник и переписанная чумная книга (см. предметы). Требник без мела просто книга, а вместе с мелом это рабочий инструмент, и за ним дознаватель приедет лично.
- **Саркофаг в комнате 2.** Погребальный набор чумных лет: серебряный кадильник (40 зм), 30 серебряных монет старой чеканки (60 зм у коллекционера). Крышку залили свинцом ещё в чумной год: на то, чтобы вскрыть её ломом, уйдёт полчаса.

- **Замурованная стена и открытая ниша (комната 4).** У самой стены, за проломом, лежит лицом вниз скелет в целой кольчуге (новая стоит 75 зм), под ним короткий меч с гравировкой «Ива» (см. предметы). Это Тодд Гроб, муж старосты. В чумной книге он последний, Ансель до него не дошёл и мела на нём нет, поэтому сам он не встанет; партия с мелом и разобранным обрядом подписать его может. В открытой нише мешок Анселя: 40 зм приходской казны, лавочный счёт за палочку мела с распиской за лампадное масло, пустая склянка и свиток «Защиты от зла и добра».
- **Награда старосты.** 100 зм по договору, 150 при удачном торге. Ещё 50 зм за молчание о том, что видели внизу: о том, кто отдал приказ заложить проход. Про двойную плату за мастерок или запись смотрите в исходах.

Предметы и эффекты

Все предметы описаны одинаково: тип, редкость, нужна ли настройка и что даст распознавание. «Распознать: нет» значит, что вещь видна как есть и проверка не нужна.

Мел имён чудесный предмет, необычный, настройки не требует; палочка одна, после этой ночи её хватит ещё на пять имён

Кусок серого мела, тёплый на ощупь. Как он действует, разобрано в «Как устроен ритуал». Здесь только то, что нужно партии за столом. Безымянного поднять нельзя: писавший должен знать, как звали покойного, а здесь имена берут из чумной книги, оттого сотни костей из старых ям и пусты. Чья кость под мелом на деле, неважно (см. «Как устроен ритуал»). На живом мел только метка. В руках партии мел работает так же, но с двумя условиями: писать должен тот, кто прочёл обряд из требника (Религия, СЛ 15, один раз), и после имени должен ударить колокол. Если колокол снят, заклинен или обмотан, звон возвращают за минуту вдвоём: выбить клин, содрать ткань, поднять упавший колокол на ремнях и ударить по нему тем же молотом. Перерубленную верёвку не срастить, но плита у порога цела, и три шага по ней дают те же три удара. Перерублена и цепь, значит, плиту уже не вернуть, зато по самому колоколу можно бить тем же молотом с руки. Цена у этого своя: звон поднимет и всех, кто ещё лежит подписанным у алтаря, так что при живом Анселе партия звонит подкрепление ему. Ближайшая неподписанная кость лежит у замурованной стены. Переверните Тодда, выведите имя по лобной кости, и он встанет скелетом и будет слушаться писавшего, а на рассвете Ирма встретит на крыльце собственного мужа. Павший из партии поднимется так же, зомби, и тоже будет слушаться писавшего. Воскрешения это не заменяет: своей воли, речи и класса у него нет, играть за него нельзя. А мертвец в строю у партии это тот же крестный ход, что у Анселя, и городок ответит на него так же. Дознаватель сообразит, что наверх вынесли рабочий инструмент, и попросит отдать и мел, и поднятого.

Распознать: «Обнаружение магии» показывает некромантию; Аркана, СЛ 14, при осмотре: предмет не проклят, это инструмент, и работает он у любого, кто разобрал обряд по требнику (Религия, СЛ 15).

Откуда здесь: рецепт есть в требнике епархии как средство «для отпевания безымянных»: имя, написанное таким мелом, «остаётся с душой». Ансель прочитал обряд наоборот. Палочка куплена в лавке и стоит гроши, силу ей даёт обряд: мел вымачивают в масле из лампады освящённой часовни, лавочное не годится. Часовню с лампадой Ирма отперла ему один раз, в первую неделю: «пусть отпоёт», и масла хватило ровно на палочку. Часовня заперта, ключ у старосты, и до утра второй палочки не будет ни у кого.

Требник Анселя с чумной книгой книга, обычный

предмет, ценность 25 зм у алхимика или 100 зм у епархии

Требник заложен на обряде отпевания, внутрь вложена переписанная чумная книга. В ней 14 имён, все без фамилий, одни ремёсла: в чумной год писали наспех, потому Ансель и не узнал в «Тодде, кольчужнике» мужа старосты. Против одиннадцати пометка «подписано», внизу его рукой приписаны двое могильщиков этой недели, тоже с пометкой: всего тринадцать. Копий две: этот список и оригинал в архиве ризницы. Кто держит книгу, тот знает, кого Ансель поднял и кто ещё лежит без имени. Дознаватель заплатит за неё и спросит, где послушник.

Распознать: нет

Откуда здесь: взято Анселем из архива часовни; чумная книга переписана его рукой.

Короткий меч «Ива» оружие, короткий меч, обычный, фамильный

Клинок с гравировкой «Ива» на пяте, хорошей работы, без магии. Фамильный меч рода Гроб. В чумной год муж Ирмы, Тодд, спустился с ним помогать могильщикам, заболел и умер там за неделю до кладки. Выносить его Ирма никого не послала и велела закладывать стену. За возврат меча она платит не торгуясь и остаётся должна услугу. По этой плате игроки и поймут, что держат в руках не простой клинок. Предъявите его при людях вместе с мастерком, и это вторая половина исхода «Правда об Ирме».

Распознать: нет

Откуда здесь: лежит у замурованной стены в зале с колоннами, под скелетом в кольчуге, который упал лицом вниз: гравировку увидит только тот, кто перевернёт тело. Это и есть муж старосты. Ансель его не подписал: он идёт по чумной книге подряд, а Тодд в ней последний.

Свиток «Защиты от зла и добра» свиток заклинания 1-го уровня, обычный

По правилам SRD. Полезен против гуля в камере 5: нежить атакует защищённого с помехой, то есть кидает два кубика и берёт худший, поэтому и спасбросков от паралича будет меньше.

Распознать: Аркана, СЛ 10, или чтение по общим правилам определения свитков.

Откуда здесь: лежал в требнике епархии как закладка. Ансель свитком не пользовался и оставил его в мешке в зале с колоннами, так что партия найдёт свиток ещё до камеры отца.

Музыка и звук

Три слоя: место (длинный луп на всю сцену), настроение (поверх), событие (короткое). Треки Tabletop Audio бесплатны на tabletopaudio.com.

- **Место.** Склеп: капель, далёкий гул, кости под ногами. Трек «Necropolis» на Tabletop Audio, на всю ночь под землёй.: tabletopaudio.com/
- **Настроение.** Разговор с отцом и финал: тихий хор или один голос без слов; на Tabletop Audio подойдёт «Drowned Sailors» (нежить, которая помнит), только поставьте его тише основного слоя.: tabletopaudio.com/
- **Событие.** Удар колокола: любая запись церковного колокола, три удара, включайте вручную, когда партия наступит на плиту и когда пробьёт полночь. После полуночи повторяйте его каждые пять минут игрового времени, то есть на каждые три реплики или проверку, пока колокол не заглушат.

Подстройка под партию

Три игрока: по скелету меньше в сценах 2 и 6, гуль отступает в угол уже на 10 хитах, легендарное действие у Анселя одно в раунд, без исключений. **Пять игроков**: новых костей не добавляйте, счёт закрыт. В финале последние трое встают разом от первого же «Колокола», а легендарных действий у Анселя два в раунд. Считайте: 600 базового опыта, четверо существ дают множитель два, итого 1200. Для пятерых порог тяжёлого боя 1125, смертельного 2000. В сцене 2 в зале те же шестеро, добавить некого, и бой выйдет чуть легче среднего. **Уровень 2**: пороги для четверых второго уровня ниже, лёгкий 200, средний 400, тяжёлый 600, смертельный 800, поэтому режьте оба боя. В сцене 2 уберите двух скелетов: останется 200 базового опыта, с множителем 400, средний бой. Ведите его у лестницы. В финале оставьте при Анселе одного скелета из троих: 500 базового опыта, с множителем 750, ниже смертельного порога. Дайте Анселю 20 хитов вместо 33 и уберите легендарное действие «Мел». **Уровень 4**: Ансель разобрал и боковой отнорок чумного лаза и нашёл там кость Барта, второго из замурованных живыми. Тот переболел за кладкой, а умер от голода так же, как Томас, и встал гулем. В камере 5 их двое, и второй помнит меньше, чем Томас. Кости у него тоже под плотью, поэтому имя Барта Ансель вывел на второй створке решётки. Стирается оно так же. Правило железа тут то же, что у Томаса: смерть Анселя Барта не кладёт, и таких в склепе теперь двое. Он помнит меньше Томаса и просит о том же, сталью или обрядом. «Колоколом» Ансель при этом пользуется дважды за бой. **Два с половиной часа**: уберите сцену 4, а дневник и мастерок положите в камеру отца. Зал партия проходит насквозь: покажите одной строкой скелет в кольчуге с мечом «Ива» под ним, мешок Анселя со свитком «Защиты от зла и добра» и завешенную нишу, из которой идёт мычание, если Пето уже поймали. Что не подобрали на ходу, положите в добычу финала.

«Чертоги тысячи костей» — готовый ваншот Драконариума, drakonarium.ru/vanshoty/chertogi-tysyachi-kostej/ · Бесплатно для игры за столом. Монстры и правила — SRD 5.1 (CC-BY 4.0, Wizards of the Coast). Карты и иллюстрации — Драконариум. Провели — расскажите: t.me/drakonarium

Прегены: четверо героев 3-го уровня

Воин, плут, жрец и волшебник: стандартный набор характеристик, умения и слоты по SRD 5.1. Раздайте листы игрокам.

Гарвин Остроклин

человек · воин 3-го уровня · мужчина · предыстория: солдат

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16	**14**	**15**	**9**	**13**	**11**
+3	+2	+2	-1	+1	+0

Хиты 28 · **КД** 19 (кольчуга и щит) · **скорость** 30 фт · **мастерство** +2 · **инициатива** +2

Спасброски: СИЛ, ТЕЛ · **Навыки:** Атлетика, Восприятие, Выживание, Запугивание

Атаки: Длинный меч +5 к попаданию, 1к8+3 рубящего (1к10 двумя руками); лёгкий арбалет +4, 1к8+2

УМЕНИЯ

- Боевой стиль: Оборона (+1 к КД в доспехе)
- Второе дыхание (1к10 + уровень хитов, бонусным действием, раз до отдыха)
- Всплеск действий (доп. действие, раз до короткого отдыха)
- Архетип Чемпион: улучшенный критический удар (крит на 19–20)
- дополнительный язык на выбор

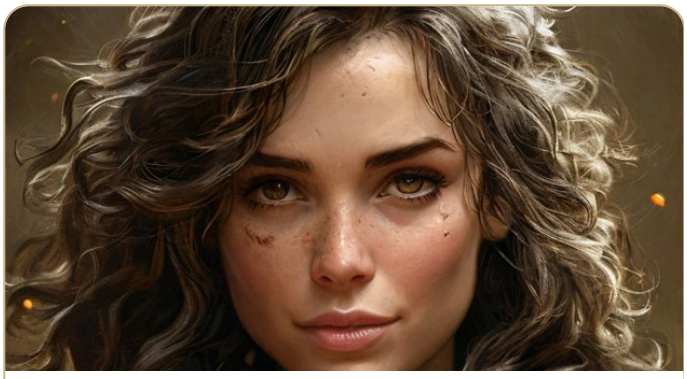
СНАРЯЖЕНИЕ

Кольчуга, длинный меч, щит, лёгкий арбалет. Звание и старые сослуживцы, ветераны узнают своих.

ЛИЧНОСТЬ

Черта: заводит разговор с любым встречным животным.
Идеал: Справедливость: сильный обязан заступаться за слабого.
Привязанность: ищет того, кто сжёг родной дом.
Слабость: не умеет проходить мимо азартной игры.
Зацепка для мастера: хранит вещь, за которой охотятся, не зная её цены.

Проще всех: бей, держи удар, говори прямо.



Бельбелла Пуховинс

полурослик · плут 3-го уровня · женщина · предыстория: народный герой

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8	**17**	**13**	**14**	**10**	**13**
-1	+3	+1	+2	+0	+1

Хиты 21 · **КД** 14 (кожаный доспех) · **скорость** 25 фт · **мастерство** +2 · **инициатива** +3

Спасброски: ЛОВ, ИНТ · **Навыки:** Выживание, Ловкость рук, Проницательность, Уход за животными

Атаки: Рапира +5 к попаданию, 1к8+3 колющего; короткий лук +5, 1к6+3; скрытая атака +2к6

УМЕНИЯ

- Компетентность: Скрытность и Ловкость рук (удвоенный бонус)
- Скрытая атака 1к6 (преимущество или союзник рядом с целью)
- Воровской жаргон
- Хитрое действие (Рывок, Отход, Засада — бонусным действием)
- Архетип Вор: Быстрые руки, Работа на втором этаже
- Скрытая атака 2к6
- везучий: переброс «1» на к20; храбрость против испуга

СНАРЯЖЕНИЕ

Рапира, короткий лук, воровские инструменты, кожаный доспех. Простой люд узнаёт её и готов прятать от беды.

ЛИЧНОСТЬ

Черта: говорит тихо, но так, что все прислушиваются.
Идеал: Выживание: сначала дожить до рассвета, философия потом.
Привязанность: ищет брата, пропавшего на войне, по обрывкам слухов.
Слабость: копит всё «на чёрный день», включая хлам.
Зацепка для мастера: во сне повторяется одна и та же дверь — и однажды она встретится наяву.

Скрытность, ловушки, разговоры; в бою — удар из тени и отход.

Килба Огнебор

дварф · жрец 3-го уровня · мужчина · предыстория: служитель храма

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13	8	16	10	16	12
+1	-1	+3	+0	+3	+1

Хиты 30 · **КД** 15 (чешуйчатый доспех и щит) · **скорость** 25 фт · **мастерство** +2 · **инициатива** -1

Спасброски: МДР, ХАР · **Навыки:** История, Проницательность, Религия, Убеждение

Атаки: Булава +3 к попаданию, 1к6+1; Священное пламя — спасбросок ЛОВ, СЛ 13, 1к8 излучением. СЛ заклинаний 13, атака заклинанием +5

УМЕНИЯ

- Домен Жизни: Ученик жизни (лечение +2 + уровень заклинания), тяжёлые доспехи
- Заклинания: 3 заговора, слоты 1-го круга ×2
- Божественный канал (1/отдых): Изгнание нежити, Сохранение жизни (5×уровень хитов на выбор)
- Слоты: 1-го ×4, 2-го ×2
- тёмное зрение 60 фт; устойчивость к яду; +1 ХП за уровень (дварфийская стойкость)

ЗАКЛИНАНИЯ

Заговоры: Священное пламя, Наставление, Свет
Известные/подготовленные: Лечение ран, Благословение, Направленный снаряд, Щит веры · 2-й круг: Духовное оружие, Малое восстановление, Удержание личности

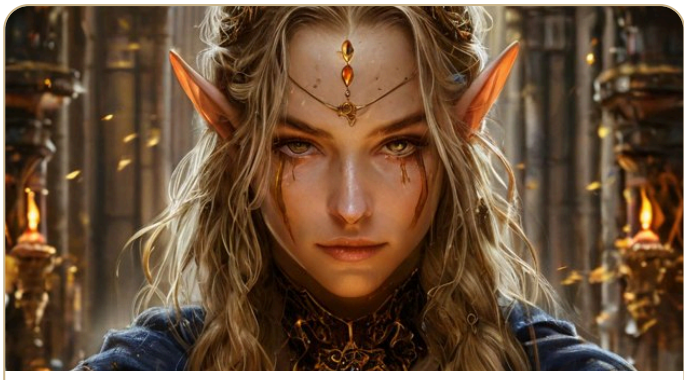
СНАРЯЖЕНИЕ

Булава, чешуйчатый доспех, щит, священный символ. Знает обряды двух вер, приют в любом храме своего бога.

ЛИЧНОСТЬ

Черта: цитирует бабушкины поговорки к месту и не очень.
Идеал: Справедливость: сильный обязан заступаться за слабого.
Привязанность: долг жизни перед человеком, имени которого не знает.
Слабость: не переносит, когда командуют — даже по делу.
Зацепка для мастера: хранит вещь, за которой охотятся, не зная её цены.

Держит партию живой; булава для ближнего боя, Священное пламя — для дальнего.



Метиадриэль Мунвиспер

эльф · волшебник 3-го уровня · женщина · предыстория: артист

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8	15	14	16	12	10
-1	+2	+2	+3	+1	+0

Хиты 20 · **КД** 12 (без доспеха; 13 + ЛОВ под Доспехами мага) · **скорость** 30 фт · **мастерство** +2 · **инициатива** +2

Спасброски: ИНТ, МДР · **Навыки:** Акробатика, Выступление, Проницательность, Религия

Атаки: Огненный снаряд +5 к попаданию, 1к10 огнём (дистанция 120 фт); посох 1к6. СЛ заклинаний 13, атака заклинанием +5

УМЕНИЯ

- Магическое восстановление (после короткого отдыха вернуть слоты на половину уровня)
- Книга заклинаний: 6 заклинаний 1-го круга, 3 заговора, слоты ×2
- Школа Воплощения: Мастер воплощения, Скульптор заклинаний (союзники в области автоматически спасаются)
- Слоты: 1-го ×4, 2-го ×2
- тёмное зрение 60 фт; преимущество на спасброски от очарования; транс вместо сна

ЗАКЛИНАНИЯ

Заговоры: Огненный снаряд, Волшебная рука, Малая иллюзия
Известные/подготовленные: Волшебная стрела, Щит, Усыпление, Обнаружение магии, Доспехи мага, Огненные ладони · 2-й: Туманный шаг, Палящий луч, Паутина

СНАРЯЖЕНИЕ

Посох, книга заклинаний, мешочек с компонентами. Всегда найдёт сцену, кров и восторженную публику.

ЛИЧНОСТЬ

Черта: коллекционирует истории о своих провалах и охотно их рассказывает.
Идеал: Свобода: никто не наденет на меня ошейник — и на других при мне тоже.
Привязанность: выкупает из неволи всех, кого встречает, до последней монеты.
Слабость: не переносит, когда командуют — даже по делу.
Зацепка для мастера: в последнем городе остался человек, который считает её погибшим.

Хрупкий, но решает бой одним заклинанием; держится позади.