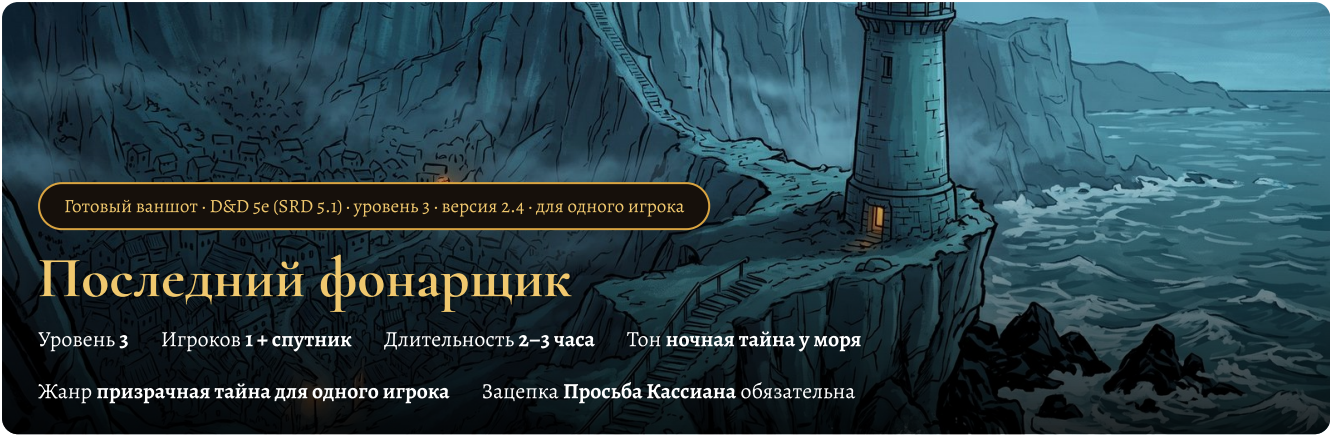




Готовый ваншот · D&D 5e (SRD 5.1) · уровень 3 · версия 2.4 · для одного игрока

Последний фонарщик

Уровень 3 Игроков 1 + спутник Длительность 2–3 часа Тон **ночная тайна у моря**

Жанр **призрачная тайна для одного игрока** Зацепка **Просьба Кассиана** обязательна

В приморском городке фонари гаснут один за другим, фонарщик пропал, а по ночам в окнах видят человека в плаще с шестом, который «снимает» огни. Ваншот для мастера и одного игрока. Рядом с героем идёт спутник-послушник, чтобы игрок не остался один на один с ночью, но решает всё равно он. Внутри две карты, которые переключаются между «горит» и «погасло», картинка для

показа игроку и пять сцен, где за провал платят. Прилив идёт как часы, а финал можно выиграть одним словом.

Темы и тон. Смерть по чужой небрежности двадцать лет назад, призрак, темнота, пленник в опасности. Крови и жестокости на сцене нет, так что стол от двенадцати лет потянет.

Вводная для игроков

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

В Соляном Мысе сотня домов на холме над бухтой, часовня, площадь с шестью фонарями и старый маяк на утёсе. Маяк закрыли двадцать лет назад, когда торговый путь ушёл южнее. Вместо маяка зажгли шесть фонарей на площади, «чтобы рыбакам было куда идти», хотя с воды их не видно, и в бухту с тех пор входят только по светлону.

Пять ночей назад фонари начали гаснуть, по одному за ночь. Три ночи назад пропал фонарщик Йона, парень девятнадцати лет. Сегодня горит последний фонарь, у дома с зелёными ставнями, и в его круге сидит послушник, обхватив столб руками.

Что вам известно. Староста Одиль Марр платит 50 золотых за фонарщика, и обязательно живого. Бабка Йоны, Тильда, живёт на улице Бондарей. А по ночам в окнах видели человека в плаще с шестом, который «снимает огни». Городок заперся: все сидят по домам, ставни закрыты. Староста объявила награду и велела не звать беду. И ещё одно её решение: на рассвете каменоломщики заложат порох под лестницу и под дверь башни, «раз там нечисть». Масла ночью в городке не взяли: лавка заперта, а по домам не откроют, и в последнем фонаре масла осталось на час. Рыбацкая артель в море и вернётся с уловом только на рассвете: ночью рыбаков не поднимать. Тильда ждёт внука уже четвёртое утро. Разбираться со всем этим придётся вам, и успеть надо до рассвета. Всё, что водится тут в темноте, боится света, и защита у вас одна: свет. Остальное вам объяснят на месте.

Коротко для мастера

В приморском городке гаснут фонари. Мёртвый смотритель собирает свет, чтобы зажечь маяк: двадцать лет назад маяк закрыли, а смотрителя заперли внутри. Фонарщик сидит в клетке под башней, вода в цистерне поднимается с приливом, а на рассвете люди старосты заложат порох и завалят вход в башню, чтобы никто не спросил, кто запер дверь.

Что случилось

Двадцать лет назад торговый путь ушёл южнее, и городок решил закрыть маяк. Смотритель Мартин Гло был южанин и за сорок лет службы так и остался здесь чужим. Уходить он отказался и просидел у погасшего фонаря всю ночь. Староста

Одиль велела запереть дверь снаружи: «утром выйдет». Приказ она отдала на словах тринадцатилетнему послушнику Кассиану. Ночью она поднялась к маяку одна, проверить дверь. Говорить через дверь не стала: заговори с ним, и он закричит, а крик услышат в городке. Вместо этого сунула под дверь записку: «Гло. Дверь заперта до утра, утром

отопрут». Утром дверь никто не отпер, и вышло так из-за двоих. Одиль к башне не пошла: за ночь она решила, что чем дольше он там просидит, тем вернее уедет, а к полудню уже говорила себе, что он ушёл сам. Кассиан ждал у часовни, что за ключом придут, и спросить не посмел. А Мартин сидеть в темноте не собирался: раз дверь заперли снаружи, значит смена его не кончена. Уйти он мог: пролом в стене цистерны был и тогда, и лодка стояла на галерее. Со смены через пролом не уходят. Он спустился в цистерну за запасным маслом, чтобы зажечь маяк ещё на одну ночь, последнюю. Стену цистерны со стороны моря выбило штормом ещё той осенью. Фонарь у него погас от брызг, и в темноте, при большой воде, он оступился на галерее, упал в воду и утонул под собственной башней. Одиль велела не искать: Гло не здешний, и в городке решили, что он ушёл с последним караваном на юг. Через месяц Кассиан отпер дверь тем же ключом, что висел в часовне; внутрь заглянули и никого не нашли, а в воду никто не заглянул. Фонарь с линзой сняли с площадки башни и опустили по шахте лебёдкой маяка; за этим спускался вниз всё тот же Кассиан, посадил фонарь в гнездо на уступе и в чёрную воду под ногами не посмотрел ни разу. Это вторая вещь, которой он себе не простил. Дверь заперли снова, и двадцать лет туда никто не заходил. Этой весной каменоломщики Одиль пришли смотреть, годится ли башня под каменоломню, и сбили замок; вниз они не полезли, лестница уходила в воду. Ключа у Кассиана никто не спросил, и с тех пор дверь открыта. В этом году городок проголосовал за снос маяка, и Мартин поднялся из воды спектром: он «собирает свет» с площади, гасит фонари и относит их в цистерну, чтобы снова зажечь маяк, но огонь в его руках не держится. Фонарщик Йона выследил его и узнал по портрету в прихожей ратуши, куда ходил за жалованьем: тот же плащ, тот же шест с крюком, а под рамой подпись с именем; у фигуры на площади лица нет вовсе. Йона предложил помочь и три ночи ночевал на уступе у лебёдки: туда большая вода не доходит. Днём он отсиживался наверху, а ночью три ночи подряд нёс огонь к фитилю, и каждый раз Мартин гасил его, сам того не понимая. Сегодня в полночь Йона сказал, что сходит за людьми и маслом, и Мартин «убрал» его в клетку до утра. Так что прилив в клетке для мальчишки первый.

Как устроен маяк

Колонна посреди цистерны и есть нижняя часть шахты маяка. Вокруг вода и каменная галерея в две ступени вдоль стены; у подножия колонны площадка, к ней ведёт

железный мостик. На восемь футов выше площадки вырублен уступ: там лебёдка, там же в каменном гнезде сидит фонарь маяка. Там и сухо: большая вода до уступа не доходит, останавливается на фут ниже, и три ночи на нём ночевал Йона. Вал у лебёдки один, а барабана два: на большом ходит цепь фонаря, на малом цепь клетки, и один ворот крутит оба сразу. Клетка тут и есть противовес: её грузили камнем, и тяжёлый фонарь шёл на площадку башни в одни руки. Три оборота, и фонарь уходит по шахте наверх, а клетка опускается на четыре фута, на площадку. Отпустите ворот, и всё пойдёт обратно. Стену цистерны со стороны моря выбило штормом ещё до закрытия маяка: пролом в человека ростом снаружи и есть грот под утёсом, другого хода к морю нет. Порог пролома, площадка у колонны и верхняя ступень галереи лежат на одном уровне: это море в третьем часу ночи. Пока море ниже порога, пролом сух, и вода сочится внутрь сквозь трещины, наполняя яму под площадкой; сама площадка суха. В третьем часу море подходит к порогу, вода встаёт вровень с площадкой и мочит подошвы, а дальше льёт напором: фут в десять минут. Час за часом смотрите таблицу в «Ночи по часам». Прилива Мартин не замечает. Сорок лет службы у моря он знал его лучше всех в городке, и знание никуда не делось; делась забота. Вода для него теперь не помеха, он в ней живёт, и беды для живого в ней не видит.

Кто против кого

Мартину нужно, чтобы маяк горел. Одиль нужно снести маяк и замять старую историю с запертой дверью. Кассиан хочет искупить вину и при этом боится. Йона рвётся домой. Тильда ждёт внука и с рассветом поднимет рыбаков. У башни её рыбаки столкнутся с каменоломщиками. Каждый действует сам, даже если герой не вмешается.

Как идёт

Площадь, последний фонарь (исследование) → тень из погасших огней (бой) → дом с зелёными ставнями, часовня, улица Бондарей (разговор) → лестница на утёс и цистерна с приливом (загадка) → Мартин у фонаря маяка (финал). Всего пять сцен, финал занимает больше времени, чем остальные.

Чем кончается

Исходов пять. Маяк зажжён, и Мартин ушёл. Мартина уничтожили, и фонарь погас вместе с ним. Герой ушёл, ничего не решив. Герой вынес правду об Одиль на люди. Герой не справился.

Кто чего хочет

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

Сторона	Хочет	Сделает сама
Мартин Гло, зритель (спектр)	Зажечь маяк. Он не понимает ни того, что мёртв, ни того, что та ночь кончилась. Зажечь сам не может: мёртвая рука только гасит.	Этой ночью поднялся на площадь за шестым фонарём, но тот погас сам, и он вернулся к колонне ни с чем. Снимать в городке больше нечего, ставни закрыты по приказу старосты; остаётся лампада часовни, и за ней он придёт под утро. Йону он убрал в клетку сегодня в полночь и «бережёт до рассвета». Прилива он не замечает: он в этой воде живёт и беды для живого в ней не видит.
Одиль Марр, староста	Снести маяк под каменоломню до зимы так, чтобы никто не узнал, кто велел запереть дверь. Пропажа Йоны заставила городок заговорить о маяке, и тянуть она больше не может.	На рассвете её каменоломщики заложат порох под лестницу и под дверь башни, «раз там нечисть». Рушить башню не станут: завалят вход с лестницы, чтобы вниз больше никто не спустился. Про пролом в стене цистерны она не знает, а Мартину двери и не нужны. За молчание заплатит 50 зм. Если герой расскажет правду, она выживет его из городка чужими руками: скажет рыбакам, что чужак торговался с нечистью за мальчишку. Если рыбаки Тильды придут раньше, встанет между ними и порохом и скажет, что заряды для нечисти: слушать её будут ровно до той минуты, пока не увидят луч.
Брат Кассиан, послушник	Искупить вину: он тринадцатилетним запер дверь по приказу старосты. И перестать наконец бояться темноты.	Три ночи назад он сказал старосте, что видел, как Йона ушёл к лестнице следом за человеком с шестом; Одиль велела не искать и не болтать. Сидит у фонаря четвёртую ночь. Если герой не возьмёт его с собой, в третьем часу он пойдёт к маяку один с лампадой и обратно уже не выйдет: Мартин снимет с лампы огонь и не отпустит его до рассвета, но бить не станет. К маяку он пойдёт в любом случае; от вопроса про ключ зависит только одно: скажет ли он правду в финале.
Йона, фонащик	Домой, к бабке. И зажечь маяк «по-настоящему»: он предложил спектру помочь, три ночи ночевал на уступе у лебёдки, а сегодня в полночь сказал, что сходит за людьми и маслом, и Мартин убрал его в клетку.	В клетке он с этой полуночи, и прилив в ней для него первый. Вода дойдёт до дна клетки в три сорока, а к четырём десяти поднимется ему до рта: клетка низкая, в ней только сидят. Если её не опустят и не откроют, Йона захлебнётся.
Тильда, бабушка Йоны	Внука. Живого.	Рыбаки вернутся только на рассвете, и тогда она поведёт их с факелами к маяку. Если внука вынесут мёртвым, рыбаки унесут тело в город и к башне больше не вернутся, а вход после них заложат каменоломщики.
Каменоломщики Одиль, трое	Работу на каменоломне на пять лет вперёд и десятку на брата за эту ночь. Про «нечисть» им сказала староста, и проверять они не нанимались.	Живут при каменоломне за городом, час ходу; там же порох. Двоих Одиль вызвала с вечера, и с полуночи они спят у неё в прихожей. Порох при каменоломне под замком, ключ у бригадира, а бригадир с вечера не пошёл: сказал, что заряды под жильё не носит и придёт сам. Спорить при рабочих Одиль не стала и во втором часу послала за ним человека. К рассвету закладывают заряды и ждут отмашки. Бригадир знает, что грот выходит внутрь башни: смолodu он возил этим ходом масло к маяку мимо приказчика. На рассвете он скажет это вслух ровно один раз: «Заваливай не заваливай, а с воды туда всё равно войдут». После этих слов Одиль теряет половину артели, а герой получает свидетеля, если сумеет к бригадиру подойти. Ворота на лестнице ставили они сами, и второй ключ у бригадира на поясе: если герой заперёт ворота за собой, это задержит их на полчаса. В дверях башни они встают только на рассвете, раньше их тут нет. Героя с Йонкой на руках пропустят: «выносите, только быстро». Без Йоны внутрь не дают: «велено заваливать». Статблoкa у них нет и драться они не станут, но втроем встанут в дверях; полезет герой силой, считайте их простолюдинами. С десятью рыбаками спорить не будут: отойдут и станут ждать слова Одиль. Если маяк горит, отмашки не будет, и порох унесут обратно.

Сторона	Хочет	Сделает сама
Рыбаки Тильды, десять	Вынести Йону живым.	Приходят на рассвете, прямо с лодок, с факелами; замок на воротах сбивают ломом за минуту. Живого Йону уносят в город и башню трогать не дают никому. Без Йоны лезут вниз сами и жгут всё, что горит; слов чужака не слышат, им нужен парень. Мартин на десять факелов не бросается, он снимает огонь один за другим и людей не трогает, а рыбаки в темноте по пояс в воде долго не выдержат. Йону они найдут и вынесут, но после такой ночи под утёс их больше не заманишь. Если Йона мёртв, вниз спустятся всё равно, и слово старосты их не остановит. Горящий маяк останавливает не их, а старосту: при рыбаках Одиль не решится дать отмашку на порох.

Ночь по часам

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

Полночь

Последний фонарь горит. Герой на площади, Кассиан обхватил фонарный столб. В цистерне начинается прилив, и в эту же минуту Мартин убирает Йону в клетку: до сих пор мальчишка ночевал на уступе, и большая вода в клетке будет для него первой.

Первый час

Мартин поднимается на площадь за последним фонарём. Если герой ещё здесь, сначала выходит тень из погасших огней.

Второй час

Вода заливает нижнюю ступень галереи, а площадка у колонны ещё суха. Одиль будит работника и шлёт его на каменоломню за бригадиром и порохом. Заходил к ней герой или нет, ничего не меняет.

Третий час

Кассиан, если его не взяли с собой, идёт к маяку один с лампадой. Море переваливает порог пролома: до сих пор вода сочилась сквозь трещины в яму под площадкой, а теперь прибывает на фут за десять минут. До дна клетки четыре фута,

вода вровень с площадкой и мочит подошвы. С этой минуты лодка входит в пролом по течению, а выгрести наружу уже нельзя.

Третий час, сорок минут

Вода у дна клетки, на площадке у колонны её четыре фута, герою по грудь. Галерея считается труднопроходимой местностью, мостик скрыт под водой. На уступе сухо, но скобы мокрые.

Четыре десять

Вышая вода: на площадке семь футов, у сидящего Йоны вода у рта. К пяти начинается отлив, к рассвету вода снова у нижней ступени, и тогда же через пролом можно выйти в море.

Рассвет

Каменоломщики с порохом у башни, рыбаки с факелами на лестнице. Если маяк горит, Одиль при рыбаках отмашки не даст. Если не горит, решает тот, кто первым дойдёт до двери.

Вода по часам: что залито и чем ещё можно пользоваться. Держите таблицу открытой, называйте уровень вслух и считайте от него. Арифметика одна на всю ночь. Площадка у колонны вровень с верхней ступенью галереи и с порогом пролома: это уровень моря в третьем часу. Дно клетки на четыре фута выше площадки, уступ с лебёдкой на восемь футов выше неё.

Час	Вода на площадке	Мостик	Клетка	Лодка и пролом
Полночь	площадка суха, вода внизу цистерны	сухой	до дна клетки четыре фута	порог сух, с моря внутрь не войти; лодка лежит на галерее
До третьего часа	сочится сквозь трещины в яму под площадкой, площадка суха	идут посуху	до дна клетки четыре фута	порог ещё сух, лодку через него не перетащить
Третий час	море у порога: вода вровень с площадкой, мочит подошвы, дальше фут в десять минут	идут посуху, пока вода не дошла	четыре фута и убывают на фут в десять минут	лодка входит по течению, обратно не выгрести
Три сорок	четыре фута, герою по грудь	под водой, идут на ощупь	вода у дна клетки	лодкой подходят к площадке
Четыре десять	семь футов, высшая вода; уступ на восьми футах сух, запас в фут	непроходим, течением сбивает с ног	вода у рта сидящего Йоны	только лодка; выхода в море нет

Час	Вода на площадке	Мостик	Клетка	Лодка и пролом
Отлив, к пяти	вода уходит, к рассвету снова у нижней ступени	открывается снова	клетка опять над водой	обратный ход через пролом открыт

В бою и в работе у фонаря шкала та же, только сжатая: считайте фут за два раунда от уровня, который назван по часам. Если бой затянулся дольше восьми раундов от трёх сорока, вода доходит до уступа: это условность боя, по часам до отлива она туда не поднимется.

Зачем партии в это лезть

Личная зацепка обязательна: просьба Кассиана или, если герой идёт без спутника, бабка Йоны. Плату старосты берут в дополнение к ней. Герой лезет в это дело потому, что ему самому надо, а не потому, что так решил мастер.

- **Просьба Кассиана (обязательна).** Герой приезжает в Соляной Мыс на ночь, и послушник у последнего фонаря просит его найти Йону: «Вы приезжий? Тогда вы и нужны: тебя оно не знает. Найдите Йону». Он сразу объясняет два правила этой ночи: свет защищает, а человек с шестом света не боится. Награда: 50 зм от старосты и ночлег в часовне. Срок: «до рассвета, потом придут с порохом».
- **Плата старосты.** В дополнение к личной зацепке, не вместо неё: с одной платой герой сделает минимум и уйдёт с деньгами. Одиль платит 50 зм за фонащика, живого. Ещё 50 «за молчание» предложит, только когда герой назовёт при ней имя Гло. Срок называет сама: «к рассвету, потом башни не будет».
- **Бабка Йоны.** В дополнение к просьбе Кассиана или вместо неё, если героя ведёте без спутника. Герой снял комнату на улице Бондарей у старухи, чей внук не вернулся три ночи назад. Она не просит: ставит ужин и говорит, что Йона и раньше уходил на ночь «к своим огням», но на три ночи никогда. Награда: шарф (см. предметы) и место за столом. Срок: на рассвете она поднимет рыбаков с факелами.

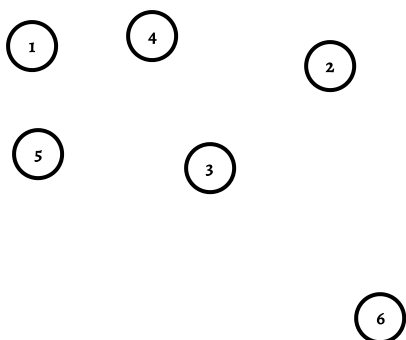
Карты локаций



Площадь у часовни. Ночной Соляной Мыс: фонтан, часовня с колоколом, спуск к пирсу и лестница на утёс. Горит один фонарь из шести. Второй вариант карты понадобится, когда погаснет и этот фонарь.

1 Последний фонарь · 2 Часовня, брат Кассиан · 3 Фонтан · 4 Бочка и лестница Йоны · 5 Спуск к пирсу · 6 Лестница на утёс

Состояния карты: Один фонарь горит и Все погасли. В архиве они лежат отдельными файлами, здесь напечатано первое.



Цистерна под маяком. Круглая яма с каменной галереей в две ступени вдоль стены и чёрной водой внизу. Посреди воды колонна маяка: у её подножия площадка вровень с верхней ступенью, к площадке ведёт железный мостик, а на восемь футов выше площадки вырублен уступ с лебёдкой и фонарём. Клетка на цепи висит у самой колонны. Спал Йона наверху, на уступе, налегке, а одеяло, мешок и лампу держал внизу, на галерее, метка 2: там сухо до третьего часа, там они и остались. На галерее ещё бочки с маслом и лодка. У метки 6 лодочная площадка, туда же выходит пролом: снаружи это грот под утёсом, единственный ход к морю.

1 Вход с лестницы · 2 Вещи Йоны: лампа с маслом · 3 Клетка на цепи · 4 Уступ: фонарь, лебёдка, ночёвка Йоны · 5 Бочки с маслом · 6 Лодка

Вид для игроков. Показать игроку: маяк на утёсе с пирса, в дверях горит свет, сцена 4.

Завязка

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Площадь встречает вас тишиной, какой в приморских городках не бывает: ни собак, ни пьяных, ни чаек. Пять столбов стоят пустые: крюки голые, фонарей нет. Шестой, у дома с зелёными ставнями, горит, и в его круге сидит человек в рясе, обхватив фонарный столб обеими руками. «Не гасни, — шепчет он. — Только не гасни».

Как вести на одного игрока. Всё держится на герое: и проверки, и решения только его. Брат Кассиан лечит, держит свет и задаёт вопросы, на которые игроку хочется ответить; сам он ничего не решает. В бою Кассианом может играть сам игрок, так проще, или мастер, так страшнее. Если герой падает, Кассиан отпаивает его склянкой «Лечения ран»: упасть здесь не смертельно, но склянок всего две. И держите в голове главное: бой с Мартином здесь наказание за череду ошибок, а разговор и зажжённый фонарь награда. Игроку, который весь вечер ждёт драки с призраком, скажите это уже в первой сцене, голосом Кассиана.

Часы. Время отсчитывают последний фонарь на площади и прилив в цистерне, и то и другое у игрока на глазах. Называйте время вслух в конце каждой сцены.

Темнота. Правило «свет это броня» работает в обе стороны: в темноте герой без тёмного зрения не видит цели и атакует с помехой, а тень и спектр видят его. Много в бою зависит от того, где стоит лампада.

Что изменено в статблоках. Кассиан взят как послушник, но без заклинаний: лампада, 9 хитов и две склянки «Лечения ран» (2к4+2, действием). Заговоров «Свет» и «Священное пламя» мы ему не дали, с ними правило света не работало бы. Тень и рой крыс сопротивляются обычному оружию; для воина без магии тень это бой средней тяжести. У спектра сопротивление огню и одно добавленное легендарное действие. Есть и ещё одно изменение: **уход в воду**. По правилам бесплотность не отменяет спровоцированную атаку, а здесь отменяет: Мартин бьёт из воды и сразу уходит обратно. Сделано это нарочно: достать Мартина можно только светом.

Волшебник на выбор. В листе Тармирия 1-й круг: «Волшебная стрела», «Щит», «Усыпление», «Обнаружение магии», «Доспехи мага», «Огненные ладони». 2-й круг: «Туманный шаг», «Палящий луч», «Паутина». Заговоры: «Огненный снаряд», «Волшебная рука», «Малая иллюзия». «Туманный шаг» переносит героя и через ворота, и через затопленный мостик, и с шестого раунда финала это лучшее, что у него есть. В листе есть и тёмное зрение эльфа на 60 футов. «Усыпление» уложит старосту или каменоломщиков, но пороха это не отменяет. «Света» в листе нет, и это не ошибка: правило держится на том, что свет надо добыть, донести и сберечь. С чужим листом, где «Свет» есть, помните: магический свет Мартин гасит легендарным действием, сбросок Мудрости, СЛ 12. «Обнаружения мыслей» тоже нет; с чужим листом игрок сразу прочтёт у Кассиана мысль о ключе и о приказе старосты, а у Одиль страх самой башни, но не имя Гло. Признаться Мартину вслух Кассиан всё равно должен сам.

«Волшебная рука» у фитиля. Это и есть вторая пара рук, и не запрещайте её: рука держится минуту, ровно столько, сколько нужно сырому фитилю, и дотягивается на тридцать футов. Фонарь по шахте рукой не поднять: она несёт всего десять фунтов. Одной заботы она с героя не снимает: Мартина всё

равно надо чем-то увести от колонны, иначе он подходит и гасит огонь прямо у чаши. «Малая иллюзия» против него срабатывает один раз: Мартин видит огонь, проводит сквозь него шестом, огонь не гаснет, и он целый раунд стоит и смотрит. Фальшивым лучом его не обмануть: луч он ждёт над бухтой, а иллюзия держится в тридцати футах.

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.

Брат Кассиан. Спутник героя, послушник часовни: 33 года, седой раньше времени, руки в ожогах от лампадного масла. Статблок послушника, изменён: без заклинаний, см. вводную.

Голос: говорит тихо и быстро, как человек, который боится темноты и стыдится этого; шутит невпопад, чтобы не молчать.

Хочет: чтобы фонари горели. Двадцать лет он зажигает лампы в часовне и уверен, что только свет и держит темноту за краем города.

Скрывает: в ту ночь дверь башни снаружи запер он сам, тринадцатилетним, по приказу старосты, а Мартин был внутри. Приказ Одиль отдала на словах; ключ висел в часовне, потому что масло для маяка возили через часовню и запирали башню в непогоду посылали послушника. Ту ночь он помнит: он пошёл за старостой следом, не решаясь окликнуть, и стоял на последнем повороте лестницы, в трёх шагах ниже площадки у двери, когда она нагнулась и просунула что-то в щель. Белый угол бумаги он разглядел ясно, а что на ней написано, не знает и сейчас. Утром за ключом не прислали. Он убедил себя, что смотритель ушёл ещё ночью, и через месяц сам отпирал эту дверь, когда с башни снимали фонарь, и никого не нашёл. Этой весной каменоломщики сбили с башни замок, и Кассиан понял: дверь, которую он запер, снова открыта. В июне он дошёл до неё с лампадой и повернул от порога. Разговоры про человека в плаще пошли позже, пять ночей назад. Три ночи назад он видел, как Йона ушёл к лестнице за фигурой с шестом, и в ту же ночь сказал старосте; Одиль велела молчать, и он опять послушался.

Методы: держит лампаду, лечит и расспрашивает. Не дерётся, если можно не драться. Про ключ на шее отговаривается: «старый, от часовни, ношу и ношу». Признание вытягивают уликой (царапины на столбах, портрет Гло в ратуше или слова Тильды о том, что он всё видел и промолчал) или Проницательностью, СЛ 13, после жеста с ключом. Если ключ у него срезают, он не сопротивляется и не признаётся: замолкает до цистерны, и там из него достают признание тем же способом. Где именно он признаётся, неважно; важно, чтобы это случилось до финала. Вслух перед людьми он это скажет один раз за ночь, и когда, решает герой: Мартину в цистерне или на рассвете при рыбаках, против Одиль. Причина не в правиле, а в нём самом: сказанное выходит из него целиком, и сразу после этого он уходит в себя и до рассвета не говорит вообще. Ни второй раз, ни о другом. Если герой пересказывает всё Одиль, Кассиан уходит в часовню и к маяку не идёт (ведите «Без спутника»); так же ведите, если он погиб. Если послать его по городу одного, он вернётся через

двадцать минут: в первом часу Мартин снимет шестом его лампаду, самого послушника не тронет, а после этого он от героя ни на шаг. Если послать его к маяку одного, он выйдет на полчаса раньше и окажется внизу первым: за это Мартин и снимает с него огонь, принимая послушника за зрителя, который пришёл на место. Зрителю уходить до рассвета нельзя, так что герой найдёт послушника на галерее, живого и почти немом от страха. В финале он будет вторыми руками.

Ресурсы: лампада (яркий свет 5 футов), две склянки «Лечения ран» (2к4+2, действием), последняя бутылка лампадного масла и огниво из часовни (берёт их в сцене 3), ключ от двери маяка: замок с неё сбили весной, ключ ни к чему, и он носит его как вину.

Знает: просьбу выкладывает первым же словом, приезжому: «Вы приезжий? Тогда вы и нужны: тебя оно не знает. Найдите Йону». Скажет сразу и оба правила этой ночи, см. сцену 1: знает он их с прошлой ночи, когда у пятого столба видел и темноту, и человека с шестом. Скажет и про Йону: сам видел, как фонарщик бросил работу на полуслове и пошёл к лестнице следом за фигурой. Приезжому он говорит то, о чём три ночи молчал перед своими: слово старосты держит того, кто здесь живёт, а чужак завтра уедет. Имени зрителя он не назовёт: двадцать лет он говорит «зритель» и вслух это имя не произносил ни разу. Имя героя ждёт в двух местах: под портретом в прихожей ратуши и у Тильды, которая помнит его без всякой бумаги. Дальше начинается то, что Кассиан обходит стороной: ключ, приказ старосты и та ночь двадцать лет назад.

Йона Крамп. Фонарщик, 19 лет, пропал три ночи назад; в клетке на цепи сидит с сегодняшней полуночи, а до того ночевал на уступе у лебёдки.

Голос: хриплый шёпот: голос он сорвал в первый час в клетке, пока не понял, что дальше двери башни его крик не идёт. Считает вслух: секунды, ступени, фонари, футы до воды.

Хочет: домой, к бабке, и чтобы маяк зажгли «по-настоящему».

Скрывает: узнал спектра по портрету в прихожей ратуши, куда ходил за жалованьем, и предложил ему помочь. Три ночи ночевал на уступе у лебёдки: там сухо, большая вода туда не доходит. Днём отсыпался и прятался наверху, а ночью работал: отчистил и промаслил блок, лебёдка теперь ходит. Три ночи подряд нёс к колонне горящую лампу, и каждый раз Мартин «помогал» и гасил её прикосновением. Домой за людьми он в те три ночи не собирался: боялся, что стоит уйти, и Мартин отправится за новым огнём. Сегодня в полночь он всё же сказал, что сходит за людьми и маслом, и после этих слов оказался в клетке. Ночь в ней у него первая, и вода в ней тоже будет первая.

Методы: говорит с Мартином, тянет время, считает воду; сам из клетки не выберется. Путь кованы часто, ладонь между ними не проходит, а щеколда снаружи, со стороны стены. Подтянуться на верхних прутьях и повиснуть он может, это лишний фут и лишние десять минут, но четвёртые сутки на камне и на хлебе, и руки держат недолго. О деньгах не вспомнит: он тонет.

Ресурсы: под рукой ничего: шест и лестница остались у бочки на площади, огниво в мешке у метки 2. Уводя Йону в клетку в полночь, Мартин собрал его шапку и башмак и расставил их по ступеням лестницы, как на полке. Мешок и одеяло остались на галерее у метки 2: там Йона их и держал, там сухо до третьего часа. Огня в них Мартин не увидел. Три дня ел бабкин хлеб и пил воду, что капала со свода.

Знает: черта простая: сам он говорит две короткие фразы, а на прямой вопрос отвечает без уловок и ничего не предлагает. За одну проверку Скрытности герой получит от него ровно две: «он гасит всё, к чему прикоснётся» и «я тут был один». Больше разом не вытянуть: четвёртые сутки в цистерне, а последние часы в клетке, и спрашивать должен игрок. Две вещи про лебёдку и фитиль он выкладывает сам, без вопроса и без всякой проверки, как только герой до него добрался или вынул его из клетки: «вал один, барабана два: фонарь вверх — клетка вниз» и «фитиль сырой, огонь у него держат около минуты» (мастеру: в бою это один раунд). Минуту он знает не с чужих слов: считал вслух каждый раз, и каждый раз Мартин гасил на седьмом-восьмом десятке. В счёт его двух фраз это не идёт: три ночи он

бился об это один и молчать не станет. Остальное герой добывает сам, и хватает одной проверки.

Расследование, СЛ 12, при осмотре лебёдки покажет вал с двумя барабанами, ход клетки в четыре фута, сырой фитиль в чаше и бочки с маслом; кто уже говорил с Йонкой, того к этой проверке не гоните: вал и фитиль он уже знает, а бочки и ход клетки в четыре фута просто назовите вслух. Про фитиль: менять бесполезно, он ставил прясть из своей верёвки, и она вспыхнула и погасла в чаше. Почему не зажёт сам: одной парой рук огонь у фитиля минуту не удержишь, а ворот привязать нечем. Верёвку он пробовал первым делом: под весом фонаря она ползёт по гладкому валу и сходит виток за витком, держит только клин или древко, вбитое между спицами. Про Мартина: «он не злой», «зажги, и он уйдёт», «он уходит в воду, когда решит, что до утра никто не придёт, и не слышит, пока не звякнет железо». Кто запер дверь двадцать лет назад, он не знает.

Староста Одиль Марр. Держит городок сорок лет, живёт в доме с зелёными ставнями у последнего фонаря.

Голос: ровный и низкий; вопросы задаёт так, будто обвиняет.

Хочет: снести маяк до зимы: каменоломня даст городку денег на пять лет. И чтобы никто не узнал, кто велел запереть дверь. Насчёт записки, писанной её рукой, она себя уговорила: думает, что бумага за двадцать лет истлела. Боится она самой башни: пока туда можно войти, рано или поздно там что-нибудь найдут.

Скрывает: это она двадцать лет назад приказала запереть башню, зная, что Мартин внутри: «утром выйдет, куда денется». Кассиану приказала на словах, у часовни. Ночью поднялась к башне одна и сунула под дверь записку «до утра», чтобы сидел тихо. Утром Мартин не вышел, и она велела не искать; через месяц башню отперли, никого не нашли, и она решила, что он ушёл морем ещё в ту ночь. Это она повторяет себе двадцать лет, но так ни разу и не поверила настолько, чтобы войти в башню. Что под башней яма с водой, ей сказали каменоломщики весной, и с той минуты она и торопится. Про грот под утёсом в городке знают все, и она тоже; а вот что грот выходит внутрь башни, ей неизвестно. Бригадир её артели знает и это, но помалкивает. Костей на дне давно не нашарить, их за двадцать лет занесло песком. Она об этом не знает и боится их двадцать лет.

Методы: молчит, пока при ней не назовут имя, а тогда платит за молчание. Ключ от ворот отдаст, если припереть её к стене. На рассвете шлёт каменоломщиков с порохом. Чужак ей и нужен: парня надо вынуть до того, как на рассвете завалят вход, а своих под утёс она не пошлёт, потому что свои потом разболтают на площади, чужак же уедет. Вынуть надо непременно: пока Йона не найден, отмашки на порох ей никто не даст. Завалить вход, когда весь городок говорит, что мальчишка внизу, значит похоронить его при свидетелях. Мёртвого до рассвета никто не обещает, а живой закрывает вопрос к рассвету. Отсюда и 50 зм за живого Йону, и порох в тот же рассвет. Награду за фонащика объявила публично, потому что пришлось: городок и так заговорил о маяке. Тогда же велела не звать беду: ставни закрыть, ночью не выходить. Деньгами её не взять, и любое предложение она поймёт как торг о молчании. Проймёт её только та самая записка. Дома бумага она не держит: обыск принесёт одни деньги. Если герой поднимает на неё руку, она не дерётся и не зовёт на помощь: говорит «значит, вы за ним пришли», и отдаёт ключ. Свести её вниз силой не выйдет: с полуночи в прихожей спят двое каменоломщиков, и на шум они встают между ней и героем; драться они не станут, но и старосту из дома не

выпустят. Уговорить её спуститься тоже не выйдет, и причина у неё одна: «Двадцать лет не ходила и не пойду. Принесите мне ключ обратно и скажите, что там пусто». Двадцать лет она боялась, что в башне что-нибудь найдут, и своими глазами смотреть на это не станет ни за какие обещания. Если герой её ударил или связал, на рассвете она покажет рыбакам запястья и скажет, что этот человек выбивал из неё ключ:

Убеждение против рыбаков идёт с помехой, а Запугивание не работает вовсе. Пороха это не отменяет: за порохом она послала во втором часу. Если её убили или связали, у башни её не будет: вход никто не завалит, но и правды о старосте городок не услышит. Если герой взял 50 зм за молчание и всё равно заговорил, она скажет рыбакам, что чужак торговался с ней за мальчишку, и покажет пустую шкатулку: рыбаки слушать не станут, Убеждение и здесь с помехой.

Ресурсы: 130 зм: 50 на награду за Йону, 50 в шкатулке, 30 отсчитаны каменоломщикам и с вечера ждут в прихожей. Ключ от решётчатых ворот на лестнице (в обход только по воде, лодкой с пирса, см. сцену 4). Трое каменоломщиков и бочонок пороха: двое спят у неё в прихожей с полуночи, бригадир и порох при каменоломне за городом, час ходу. Доверие городка.

Знает: скажет сразу, что последний смотритель «умер где-то на юге, говорят»: он и был южанин. Имени не называет, двадцать лет не называла. Портрет Гло висит в прихожей ратуши на своём месте, и это её же выбор: убрать его из ряда значило бы объяснять, почему именно этот. Скажет, что ворота на лестницу поставили неделю назад, сразу после голосования: Йона через них перелезал. Тропа от часовни в обход не годится, она кончается на кладбище над обрывом. Она подтвердит имя, отдаст ключ и скажет «завалите его там», если герой пройдёт Убеждение или Запугивание, СЛ 13, предъявит царапины на столбах или назовёт имя Гло сам. А в том, что знала о запертом в башне человеке, не признается никогда, пока ей не покажут записку.

Тильда Крамп. Бабка Йоны, 70 лет, улица Бондарей; вяжет и ждёт.

Голос: не просит, утверждает: «Фонарики возвращались до полуночи. Всегда».

Хочет: внука живым.

Скрывает: ничего: она одна в городке говорит всё и сразу. Первое утро она ждала, Йона и раньше уходил на ночь к «своим огням». На второе пошла к старосте, и Одиль обещала послать людей засветло, а не послала. На третье пошла снова, и Одиль сказала, что объявила пятьдесят золотых за живого: пусть теперь ищут охотники, а своих людей она под утёс не пошлёт. Сегодня она ждать не станет. Куда ушёл внук, она знает и без Кассиана: наутро после первой ночи сама нашла на площади его бочку и шест. Кассиана она спросила в первую же ночь, и он ответил, что ничего не видел. Если герой скажет ей, что послушник всё видел и промолчал по слову старосты, Тильда пойдёт в часовню посреди ночи, и после этого разговора Кассиан признаётся герою уже без вопросов.

Методы: кормит, даёт шарф, на рассвете поднимает рыбаков. Ночью их не поднять никакими словами, и скажите это игроку прямо: артель вышла с вечера и до света не вернётся, а входить в бухту вслепую нельзя, маяка нет двадцать лет. Рассвета она и ждёт: это будет четвёртое утро без внука. Рыбаки идут выносить Йону; жечь в башне всё подряд начнут, только если живым его не найдут. Денег от героя не возьмёт.

Ресурсы: рыбацкая артель, десять простолюдинов с факелами: её покойный муж был у них старшиной, и слушают они её, а не старосту. Шарф (см. предметы), ужин.

Знает: скажет сразу, куда ушёл Йона и зачем, и что он с детства «видел свет на маяке, которого нет». Имя последнего смотрителя назовёт без всякой проверки: «Мартин Гло. Сорок лет тут прожил, а хоронить его никто не хоронил». Утаивать не станет ничего.

Мартин Гло. Последний смотритель маяка, теперь спектр. Тот же плащ, тот же шест с крюком, а лица нет, только свет там, где были глаза.

Голос: говорит как человек, который очень устал: «Ты новый смотритель? Зажги. У меня руки не держат».

Хочет: чтобы маяк зажгли, а сам не может: от мёртвой руки огонь только гаснет. Гаснет всё, чего он коснётся сам или крюком шеста, и фитиль в его пальцах не занимается, хотя вещи он двигает свободно. От прикосновения пламя гаснет сразу, а фонарь, снятый крюком за дужку, умирает на ходу, за два-три шага, и этого он не видит. Почему так, он не понимает: «руки не держат». Он не мстит и не знает, что мёртв.

Скрывает: уйти он мог и тогда: пролом в стене был, лодка стояла на галерее, море под боком. Спросите почему не ушёл, и он скажет ровно это: «Дверь заперли снаружи, значит, я на смене. Со смены через пролом не уходят». Он помнит, как щёлкнул замок, и мальчишеский голос за дверью. Имен он не помнит, только слова. Голос тринадцатилетнего в седом мужчине он не узнает, а слова узнает: пусть Кассиан повторит своё «до утра, дядя Мартин, утром отопрут», и Мартин замрёт. Этих слов он и ждал двадцать лет. Читать он разучился ещё на море: судовые бумаги ему читал вслух помощник с корабля, а сам он с молодости различал на бумаге только свет и тьму. Фитиль и фонарь руки помнили без глаз, за то его сорок лет и держали. Записку из-под двери он подобрал и сунул в жестяной пенал для судовых бумаг, как привык поступать со всякой бумагой, и с тех пор носит пенал в кармане плаща. Что в ней написано и чья она, он так и не узнал.

Методы: снимает горящий фонарь с крюка и несёт к колонне, а огонь гаснет у него в руках по дороге: пустой столб ему ни к чему. Погасший фонарь он вешает на крюк у стены цистерны и ждёт до утра, что маяк загорится от него сам. Не загорелся, значит надо идти за новым огнём. Ночей он не считает: каждая для него та же самая. Спросите, какое сегодня число, и он ответит про завтрашнюю смену. В круг света он входит: Мартину свет и нужен. «Убирает» он того, кто похож на смотрителя и собрался уйти с башни до рассвета: смотритель до рассвета не уходит, а всё ценное на ночь убирают под замок; так в эту полночь в клетке оказался Йона, три ночи проработавший рядом с ним. Пока чужой человек работает у фонаря, он для Мартина смотритель на своём месте. Кто отлучился, а кто бросил работу, он различает по одному признаку: тот, кто вышел наверх и молчит, вернётся, а тот, кто сказал, что маяка не будет, не вернётся никогда. Выпустить Йону не согласится ни за что: «до утра». А лебёдку крутить возьмётся охотно. Первым не нападает. Деньги для него ничего не значат. Дальше городка не уходит, в жилые

дома не входит, а сегодня ставни закрыты, и снимать в городке нечего, кроме лампы часовни. Если герой в сцене 2 заново зажжёт фонарь площади, Мартин придёт за ним под утро, но к тому часу герой уже внизу. Тень площади ходит за ним, как собака за хозяином, и он о ней не знает.

Ресурсы: статблок спектра (изменён: одно легендарное действие). Четыре погасших фонаря площади висят на крюках цистерны, пятый остался на тридцатой ступени лестницы с прошлой ночи. Ещё у него цистерна и прилив, которого он не замечает.

Знает: скажет сразу одно: «зажги». Про фитиль скажет сам, не понимая, что говорит: «Этот я вязал в тот вечер. Другой не возьмётся». Увидит луч над бухтой и уйдёт; фонарь, просто зажжённый внизу, его только удержит на месте. На правду Кассиана ответит: «зажги на прощание». А того, что прошло двадцать лет, он не поймёт, пока не увидит луч. И никогда не узнает, что гасит огонь сам.

Сцена 1. Последний фонарь

Исследование

30 мин

Вызов. Осмотреть площадь, не выходя надолго из света, и понять, куда ушёл Йона, пока горит последний фонарь.

Награда. След к маяку, догадка, что огни «снимают» шестом, правило «свет это броня» и первая оговорка Кассиана: он хватается за ключ на шее.

Площадь (карта 1), состояние «Один фонарь горит». Полночь.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Кассиан отпускает столб и встаёт, отряхивая рясу. «Вы приезжий? Тогда вы и нужны: тебя оно не знает. Найдите Йону. Только держитесь света». Он показывает на площадь: там, где фонари погасли, темнота гуще, чем должна быть. Она лежит на брусчатке, как вода, и лунный свет в неё не проникает. У фонтана в этой воде что-то шевельнулось. Фонарь над вами трещит: масла в нём на час.

С этой просьбы всё и начинается: причину лезть в дело герой получает здесь, из рук Кассиана. Если герой пришёл со второй зацепкой и Йону ищет сам, послушник начинает иначе: «Вы за Йонкой? Хорошо. Хорошо. Только держитесь света».

Здесь игрок узнаёт два правила этой ночи. Первое: **свет это броня**, и то, что живёт в темноте, в круг света не заходит вовсе. Второе Кассиан говорит сразу же, иначе игрок понадеется на первое зря: **тот, с шестом, придёт за самим светом**, и в круг он войдёт спокойно. Прошлой ночью у пятого столба послушник видел и то и другое. Темнота встала на границе света и не вошла, а человек в плаще смотрителя вошёл спокойно, снял с

крюка горящий фонарь и понёс его к лестнице. Огонь умер у него в руках на третьем шаге. «И вот что, — добавляет Кассиан, глядя в брусчатку. — Он ведь никого не тронул. Ни меня, ни Йону при мне. Взял огонь и ушёл. С таким, наверное, и не дерутся». Улики лежат в темноте, и за каждый выход из круга тень может напасть, а у героя всего час масла в фонаре да лампада Кассиана на пять футов.

- **Бочка и лестница** (метка 4): бочка с маслом опрокинута, рядом лестница фонарщика и его шест с крюком. Йона бросил работу на середине и ушёл без шеста: пошёл за кем-то, кого нельзя было упустить.
- **Следы** от фонтана к спуску (метка 5): цепочка мокрых следов, будто кто-то шёл из моря, и вторая рядом, поменьше: это Йона.
- **Пустые столбы**: пяти фонарей нет, крюки голые, а на высоте шеста свежие царапины. Фонари не задули, их сняли шестом, похожим на Йонин, и унесли вместе с огнём.
- **Часовня** (метка 2): с колокольни виден утёс, и в дверях маяка горит тёплый свет. Кто-то ждёт.
- **Колокол**: звонить можно, но из ста домов не откроется ни один, ставни закрыты по слову старосты. Выйдет одна Одиль, и получится разговор из сцены 3 на два часа раньше, только без царапин на столбах и без имени Гло.

Масло и часы. Заправленного с вечера фонаря хватает на ночь; в этом, последнем, масла на час: Кассиан в полночь долил в него последние остатки. В часовне осталась одна бутылка, та самая, которую он возьмёт к маяку. Взять масла ночью негде: лавка заперта, а по домам не откроют. В бочке Йоны осталось на час света, на полную заправку не хватит. Вылить эту заправку в горящий фонарь можно прямо сейчас, и почти всякий игрок до этого додумается. Час света герой получит, но потратит единственную заправку ночи, и гнать тень в сцене 2 будет нечем; тень к тому же идёт на огонь, так что считайте, что она поднимается сама, как только герой второй раз выйдет из круга. Снять шестой фонарь со столба тоже можно, но назовите вслух обе цены. Понесёте его зажжённым, и к цистерне придёте с пустым стеклом. Понесёте пустым, а масло в бутылки, и на площади нечем будет прогнать тень. Третья цена: фонарь большой, с дужкой, и нести его надо двумя руками, а значит, вниз герой не понесёт ни шеста, ни лампы.

Свет в чужих руках. Ночью дверь откроют только в двух домах, и оба уже на пути героя: у Тильды и в часовне. Тильда даст свечу и старую лампу без масла, а лампаду от алтаря Кассиан не отдаст никому. Свеча гаснет от ветра с моря на второй минуте подъёма, а за маслом стучаться некуда: лавка заперта, и по домам ночью не откроют.

Цена ожидания. Скажите её игроку вслух, прямо здесь. К рассвету Йона захлебнётся в цистерне. Кассиан уйдёт к маяку один и до рассвета останется там, с погасшей лампадой.

Каменоломщики засыпят вход, и с лестницы в башню больше не войти: останется вода под утёсом, а туда после этой ночи охотников не найдётся. А староста платит только за живого фонарщика.

Что могут сделать игроки

- **Осмотреть из круга.** Внимательность, СЛ 12, с края света: видно царапины на ближних столбах и бочку. Безопасно, но медленно: каждый осмотр стоит десяти минут игрового времени.
- **Выйти в темноту.** Быстро, но за каждый выход тень может напасть, и сцена 2 начинается раньше. Лампада Кассиана даёт пять футов света, если он идёт рядом.
- **Подняться на колокольню.** Три минуты и никакой проверки: с колокольни виден утёс и свет в дверях маяка. Куда идти, станет ясно сразу, а платит герой только временем.
- **Расспросить Кассиана.** Он рассказывает про маяк, про Йону и про «человека с шестом», а на слове «башня» трогает ключ на шее. Имени зрителя не назовёт, говорит «зритель», и это само по себе странно: имя лежит под портретом в ратуше и есть у Тильды. Внимательность, СЛ 14, чтобы заметить жест, и Проницательность, СЛ 13 следом.
- **Забрать шест Йоны.** Разумно: другого шеста в эту ночь взять негде, а им снимают фонари со стен цистерны и достают с мостика до щеколды клетки. Плата одна: руки заняты, и с шестом на плече герой уже не понесёт ни лампаду, ни фонарь с площади.

Внимательность, СЛ 12. Царапины оставил крюк на длинном шесте. Шест Йоны лежит у бочки, значит, у человека в плаще шест свой. Огни здесь не гаснут, их уносят вместе с фонарями.

Провал: герой решает, что фонари сняли на починку, и до цистерны не связывает их с маяком.

Выживание или Расследование, СЛ 13. Мокрые следы ведут не к морю, а от него: вверх по лестнице на утёс.

Провал: герой идёт на пирс, теряет полчаса, масло выгорает, и сцена 2 начинается в темноте, без круга света.

Внимательность, СЛ 14 (Кассиан). На слове «башня» послушник трогает ключ на шее. Проницательность, СЛ 13, показывает: за жестом вина, а не страх, и тогда он признаётся, что дверь запер он. Без этой проверки на прямой вопрос он отговаривается: ключ старый, от часовни.

Провал: Кассиан молчит до цистерны, и там его дожимает улика: царапины на столбах, портрет Гло или слова Тильды.

Дальше. Кто разобрал следы, тот уходит на утёс; кто не разобрал, идёт на пирс, в темноту; за каждые десять минут в темноте прибавляйте единицу к СЛ проверок этой сцены. **Время в мире.** Полночь. Масла в последнем фонаре на час. В цистерне начался прилив.

Сцена 2. Тень площади

Бой

20 мин

Вызов. Пережить минуту, когда гаснет последний фонарь, и понять, что свет здесь оружие. **Награда.** Герой своими глазами видит, чего стоит круг света, а Кассиан говорит первое честное слово.

Площадь (карта 1), состояние «Все погасли». Первый час ночи.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Фонарь над вами трещит, вспыхивает последним маслом и гаснет. Кассиан вскрикивает и зажигает лампаду: круг в пять футов, и всё. За кругом, у фонтана, темнота встаёт на ноги. Она не человек и не зверь: это то, что осталось от пяти унесённых огней, и ей нужен шестой.

Последний фонарь гаснет через час, когда выгорает масло, или раньше, если герой пробудет в темноте больше десяти минут или сам полезет драться. Тогда тень и поднимается. Четыре ночи ей не из чего было собраться: унесённых огней не хватало. Сложилась она прошлой ночью, на пятом огне, тогда Кассиан её и увидел. Сегодня она пришла за шестым, просто с голоду. Плана у неё нет. В темноте у неё преимущество на первую атаку.

Свет. Лампада даёт круг в пять футов яркого света. В круг тень не заходит. Она кружит по границе света и достаёт того, кто стоит с краю, но такой удар идёт с помехой. Кто стоит вплотную к лампаде, того она не достанет, но и сам он до неё не дотянется, пока не шагнёт на границу. Шестой фонарь висит на своём столбе пустой, а у метки 4 стоит бочка Йоны. Герой может заправить фонарь (действие) и высечь огонь (Ловкость, СЛ 12): круг света снова станет двадцать футов, и тень уйдёт в брусчатку. Если заправку уже вылили в горящий фонарь в сцене 1, бочка пуста: остаются лампада, часовня и бегство, а тень

поднялась на раунд раньше. Разлитое масло можно и поджечь: 3к6 огнём всем в десяти футах, тень уходит сразу, пятно горит минут десять. Цену назовите вслух: бочка пуста, фонарь площади этой ночью больше не зажечь, и до рассвета тут будет темно.

Что могут сделать игроки

- **Держать круг.** Стоять в круге лампы: граница света работает в обе стороны, и на границе тень бьёт в ответ, хоть и с помехой. Кассиан лечит, если удар прошёл.
- **Зажечь фонарь заново.** Взять масло из бочки Йоны (действие), залить в шестой фонарь и высечь огонь (Ловкость, СЛ 12). Бросок нужен потому, что огниво осталось в часовне, лампаду Кассиан из рук не выпускает, а фитиль приходится поджигать на весу, под ветром. Круг снова двадцать футов, тень уходит в брусчатку. Если Кассиан всё же отдаст лампаду, бросок не нужен, но пока герой возится, весь свет на площади это пять футов вокруг него.
- **Бежать в часовню.** До двери тридцать футов темноты, и тень успевает ударить один раз. Внутри она не идёт.
- **Отдать ей шестой фонарь.** Ход честный, и кончается он хорошо: тень забирает шестой огонь и гаснет вместе с ним. Площадь после этого тёмная до рассвета, масло потрачено, и вниз герой идёт без круга света.
- **Бить в темноте.** Тень высасывает Силу, а герой один и без света. Это самый дорогой путь.

Аркана или Религия, СЛ 12. Тень не призрак. Свет её ранит, а там, куда унесли остальные огни, героя ждёт кто-то посильнее.

Провал: герой примет тень за самого призрака и в цистерне удивится, что Мартин говорит. На это уйдёт первый раунд финала.

Ловкость, СЛ 12 (высечь огонь). Фонарь загорается, круг света снова двадцать футов, и тень уходит.

Провал: искры не берут фитиль. Ещё раунд в темноте, и тень бьёт с преимуществом.

Бой: Тень площади

Противник (SRD)	Шт.	ПО	Опыт	КД	Хиты
Тень	1	1/2	100	12	16

Опыт 100 · с учётом числа противников 150 · для одного персонажа 3-го уровня это **средний** бой (пороги Руководства мастера: лёгкий 75, средний 150, тяжёлый 225, смертельный 400)

Тактика. Тень нападает из темноты на того, кто дальше от лампы, и старается выманить героя из света. В круг она не входит и бьёт через границу с помехой, а герой в темноте бьёт с помехой сам. У тени сопротивление обычному оружию: её 16 хитов приходится снимать вдвое дольше. Удар высасывает Силу. Предупредите игрока об этом заранее, голосом Кассиана. В брусчатку она уходит в двух случаях: если её прогнали зажжённым фонарём и если у неё осталось 6 хитов или меньше. Бой можно закончить, никого не убивая. Если герой упал, Кассиан лечит и держит лампаду над ним. Самого Кассиана тень не убивает, её тянет к огню в его руке. Сбитый с ног, Кассиан роняет лампаду, огонь гаснет, но через раунд он зажигает её снова (действие). Если спутника у героя не осталось, смотрите «Подстройку».

Дальше. Убитая тень и тень, ушедшая в брусчатку, для этой ночи одно и то же: площадь чиста до рассвета. Если герой убежал от неё в часовню или ушёл с площади к утёсу, она стекает вниз в цистерну и в финале поднимается из воды на стороне Мартина; зажжённый фонарь маяка её рассеивает. Если герой ищет на площади «человека с шестом», он видит фигуру у столба: Мартин снимает крюком погасший фонарь, убеждается, что огня нет, ставит его обратно и идёт к лестнице. Говорить он будет только у фонаря маяка. Ударить его можно и здесь. Удар проходит вполсилы, Мартин не отвечает, а после второго уходит за круг света и всё равно идёт к лестнице. Погоня за ним выводит к воротам, и дальше начинается сцена 4. В финале Убеждение против него идёт с помехой. После боя Кассиан говорит: «Я должен вам кое-что сказать. Не здесь». **Время в мире.** Первый час ночи. Мартин поднимался за последним фонарём, но тот погас сам, а погасший огонь ему не нужен: он вернулся в цистерну ни с чем и ждёт.

Сцена 3. Дом с зелёными ставнями

Социальная сцена 40 мин

Вызов. Вытянуть историю маяка из трёх человек, каждый из которых молчит по своей причине, и взять у них то, без чего в цистерне не справиться. **Награда.** Имя Гло, ключ от ворот к башне, масло и огниво Кассиана, правда о двери и точный срок: на рассвете придут с порохом.

Площадь (карта 1): дом старосты, часовня (метка 2), улица Бондарей. Первый-второй час ночи.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Староста открывает не сразу и в дом не зовёт: говорит в дверях, накинув плащ поверх ночной рубахи. В прихожей за её спиной три свечи на столе и мешочек с монетами, отсчитанными заранее: это каменоломщикам, к рассвету. На лавках у стены спят двое каменоломщиков, вызванных с вечера. «Йона дурак, лазил через ворота, вот и долазился. Найдётся. А вам-то что за дело?» Про маяк она отвечает ровно, явно не в первый раз: башню закрыли двадцать лет назад, последний смотритель уехал на юг, откуда сам был родом, и там, говорят, умер. Имени она не называет.

Правду о том, кто ходит по площади, герой узнаёт только здесь. Три человека, у каждого свой кусок истории: маяк закрыли, смотрителя заперли, двадцать лет об этом молчали, а теперь башню хотят снести. Спектр никому не мстит, он хочет зажечь маяк, потому что для него та ночь всё ещё не кончилась.

Что даёт каждое место.

- Дом с зелёными ставнями.** Одиль отрицает всё, пока герой не покажет царапины на столбах или не назовёт имя Гло. Тогда она подтверждает имя, отдаёт ключ от решётчатых ворот и говорит вслед: «Завалите его там. На рассвете придут с порохом». Тут же становится ясно, зачем ей чужак: парня надо вынуть до того, как завалят вход, а своих она под утёс не пошлёт, потому что свои потом разболтают на площади. И вынуть надо живым: пока мальчишку не нашли, отмашки на порох ей никто не даст, а заваливать вход при всём городке значит хоронить его при свидетелях. Оттого и 50 зм за живого Йону, и порох в тот же рассвет. Свои 50 зм «за молчание» достаёт из шкатулки, только когда герой сам назовёт имя. Мешочек со стола, 30 зм каменоломщикам, можно украсть (Ловкость рук, СЛ 14, а при спящих в двух шагах СЛ 16): пропажу она заметит к рассвету и заплатит из своих. Дальше обыскивать дом незачем: бумаг Одиль здесь не держит.
- Часовня.** Кассиан берёт последнюю бутылку масла и огниво и отдаёт огниво герою. Здесь же герой вытягивает из него признание, что дверь двадцать лет назад запер он, но только уликой или Проницательностью, СЛ 13 (см. «Что могут сделать игроки»). Признавшийся идёт к маяку должником, и в финале ему будет что сказать.
- Улица Бондарей.** Тильда говорит, что внук с детства «видел свет на маяке, которого нет», а три ночи назад ушёл прямо с работы «зажигать по-настоящему», бросив на площади бочку и шест. Имя последнего смотрителя она называет без всякой проверки: Мартин Гло. Шарф внука она отдаёт сама. Рыбаков ночью не поднять, и Тильда говорит это первой: артель вышла с вечера, а входить в бухту вслепую нельзя, маяка нет двадцать лет.

- **Ратуша.** На ночь её не запирают: запирают в Соляном Мысе нечего и не от кого. Заперт только шкаф с ключами в подвале. В прихожей ряд портретов, и последний подписан «Мартин Гло»: здесь Йона его и увидел. Снять портрет можно (Ловкость рук, СЛ 13, или Одиль потом отдаст сама), но уликой портрет не станет: он подтверждает только то, кого видели на площади.

Ответы на заявки. Ни на одну не отвечайте голым «нельзя»: у каждой свой ответ и своя цена.

- **Поднять городок ночью, ударить в колокол, собрать сход.** Правды на руках ещё нет, слово чужака против сорока лет старосты не стоит ничего, а стражи в Соляном Мысе нет вовсе. Сход стоит часа и приближает порох на час: в цистерну герой войдёт после четырёх, когда вода у Йоны под подбородком.
- **Позвать артель огнём или лодкой.** Ответ тут «поздно»: мыс в двух часах хода от бухты, и войдут они всё равно по серому небу, потому маяк тут когда-то и поставили. Столько же выйдет и у героя, если он сам возьмёт лодку. Быстрее лодки только свет, и он у героя под ногами: луч с мыса видно сразу.
- **Перекупить каменоломщиков.** Платить придётся вдвое: боятся они не пороха, а старосты. Столько у героя этой ночью не наберётся, а после цистерны порох уже ничего не решает.
- **Перехватить работника Одиль.** Ход честный, и час герой этим выигрывает: Одиль хватится его к рассвету и пошлёт за порохом одного из тех двоих, что спят у неё в прихожей. Купить работника нельзя, он у Одиль в долгу за дом.
- **Запереть за собой ворота.** Задержит это их на полчаса, не больше: ворота ставили каменоломщики, и второй ключ у бригадира.
- **Нанять вторые руки.** Не пойдёт никто. Каменоломщики: «нам велено заваливать, а не лазить». Тильде такой спуск уже не по годам. Соседи не откроют дверь. Помощник в городке этой ночью один, и он уже идёт рядом с героем, в рясе.

Что могут сделать игроки

- **Прижать старосту.** Убеждение или Запугивание, СЛ 13; если герой предъявит царапины на столбах или сам назовёт имя Гло, бросок не нужен. Успех: Одиль подтверждает имя, отдаёт ключ и говорит вслед «завалите его там». Провал: ключ придётся искать в ратуше, перелезть через ворота, ломать их или идти лодкой в обход.

- **Спросить Кассиана про ключ.** На прямой вопрос он начинает говорить про Йону. Признётся он, если предъявить улику (царапины на столбах, портрет Гло, слова Тильды) или заметить жест с ключом и пройти Проницательность, СЛ 13. Признавшийся скажет это вслух ещё один раз за ночь, и где, решит герой: Мартину в цистерне или при рыбаках на рассвете.
- **Взять деньги за молчание.** 50 зм сейчас. Никто не мешает взять их и всё равно не смолчать. Но на рассвете Одиль первой скажет рыбакам, что чужак торговался с ней за мальчишку, и покажет пустую шкатулку. Убеждение против рыбаков после этого идёт с помехой.
- **Пойти к Тильде.** Она даст шарф, накормит и расскажет, что Йона ушёл зажигать маяк по своей воле. В цистерне герой уже не станет «спасать» его силой.
- **Перелезть через ворота.** Атлетика, СЛ 12, и десять минут: так лазил Йона. По времени это дешевле всего, а цена одна, зато настоящая: лестница фонарщика между прутьями не проходит и остаётся внизу. Шест проходит, если игрок сообразит сказать это вслух, и лампаду Кассиан подаёт сквозь решётку, огонь цел. Только сам Кассиан остаётся за воротами, пока не перелезет тем же броском, а это ещё десять минут. С огнём в руке через ворота не лезут, так что цена не меняется: пока спутник по ту сторону, герой на лестнице один. Провал: 1к6 и разорванная одежда. Ключ Одиль тем и хорош, что через ворота проходит всё, что герой несёт.

Убеждение или Запугивание, СЛ 13 (Одиль). Одиль называет имя, отдаёт ключ и говорит срок: на рассвете. Монеты со стола она не отдаст: они отсчитаны каменоломщикам.

Провал: ключ остаётся в ратуше. Шкаф с ключами в подвале ищут Расследованием, СЛ 12, а вскрывают Ловкостью рук или Силой, СЛ 12. Ворота можно перелезть (Атлетика, СЛ 12) или сломать (Сила, СЛ 15, но шум слышно, и Мартин будет знать, что к нему идут). Можно обойти по воде, лодкой с пирса: полчаса и Выживание, СЛ 12.

История или Религия, СЛ 12. Спектр держится в мире незаконченным делом: сделайте то, чего он ждёт, и он уйдёт сам. Так герой и понимает, что до драки можно не доводить.

Провал: герой считает, что спектра надо уничтожить, и в цистерне будет его бить, пока Йона не крикнет «зажи!». Один раунд потерян.

Проницательность, СЛ 11 (Одиль). Боится она не спектра и не убытка, а того, что в башне что-нибудь найдут и город узнает, кто запер дверь. Ей можно пообещать молчание.

Провал: герой думает, что Одиль боится призрака, и принимает её «завалите его там» за добрый совет.

Бой: Подвал ратуши (если ищут ключ ночью)

Противник (SRD)	Шт.	ПО	Опыт	КД	Хиты
Рой крыс	1	1/4	50	10	24

Опыт 50 · с учётом числа противников 75 · для одного персонажа 3-го уровня это **лёгкий** бой (пороги Руководства мастера: лёгкий 75, средний 150, тяжёлый 225, смертельный 400)

Тактика. Этого боя может и не быть. В подвале ратуши, где хранят ключи, живёт рой крыс, и шум в темноте его будит. Без света рой нападает первым: по таблице бой лёгкий, но у роя сопротивление обычному оружию, и одинокому герою он выйдет ближе к среднему. С огнём в руках герой проходит без боя.

Дальше. Признание Кассиана открывает мирный выход в финале, а ключ от ворот экономит полчаса на утёсе. Обиженная Одиль кладёт порох под дверь на час раньше. Шарф Тильды даёт преимущество на первый за ночь спасбросок против «Вытягивания жизни» или страха.

Время в мире. Второй час ночи. Вода залила нижнюю ступень галереи и пока только сочится сквозь трещины, площадка у колонны суха. До клетки ей час сорок.

Сцена 4. Лестница и цистерна

Загадка

30 мин

Вызов. Спуститься к Йоне, понять, как устроены блок, клетка и фонарь, и приготовить всё, чтобы маяк можно было зажечь, пока вода поднимается, а Мартин спит. **Награда.** Заправленный фонарь маяка, клетка на расстоянии руки, догадка, что спектр держится за фонарь, и слова Йоны о том, чего Мартин ждёт.

Пирс и лестница на утёс (вид для игрока), затем цистерна (карта 2). Третий час ночи.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

С пирса башня видна целиком: слепая, чёрная, с сорванной крышей фонарной площадки. А в дверях, у самого подножия, горит тёплый свет. Вблизи понятно, откуда он: снизу, из-под винтовой лестницы. Так светится чёрная вода в цистерне, когда над ней стоит Мартин. Ступени вырублены в скале и мокрые от брызг. На пятой лежит шапка, на пятнадцатой башмак, на тридцатой стоит погасший фонарь с площади, поставленный аккуратно, как на полку. Из-под башни, из-под самой скалы, доносится звук: капает вода, и кто-то считает капли вслух.

Подъём простой, но дайте игроку его почувствовать: вещи, оставленные на ступенях, скажут больше любых слов. Дверь башни не заперта, замок с неё сбили этой весной каменоломщики. Внутри винтовая лестница вниз, в цистерну.

Цистерна. Круглая яма с каменной галереей в две ступени вдоль стены и чёрной водой внизу. Нижняя ступень затоплена, на верхней вода вровень с камнем и мочит подошвы. Посреди воды стоит колонна, у её подножия площадка вровень с верхней ступенью, и к этой площадке ведёт железный мостик. На восемь футов выше площадки уступ, и к нему в камень вбиты железные скобы: там лебёдка, там же в каменном гнезде сидит фонарь маяка, и там сухо всю ночь: высшая вода останавливается на фут ниже уступа. Три ночи Йона на нём и ночевал. Двоим у ворота тесно, а третьему места нет: вынутаго Йону отправляют по скобам вниз или вверх по шахте. Подъём по скобам это перемещение, без броска, но после трёх сорока скобы мокрые, и подъём стоит Атлетики, СЛ 10; на провале герой срывается на площадку, теряет ход и роняет то, что нёс в руке. Фонарь опустили сюда по шахте двадцать лет назад, лебёдка стояла здесь всегда. Клетка Йоны висит на цепи рядом с колонной. Это кованая клеть, в которой снизу поднимали бочонки: четыре фута, в ней только сидят, замка нет, дверца сверху, щеколда снаружи, со стороны стены, чтобы не откинуло на ходу. Изнутри Йона до неё не дотянется. Она же и противовес фонаря: ею уравнивали тяжёлую латунь, когда поднимали её на башню. Мартин нашёл клетки другое применение, и сидит в ней Йона всего с полуночи: до того он ночевал наверху, на уступе. Блок не заедает: Йона за три ночи отчистил его и промаслил. Костей смотрителя на дне не нашарить, за двадцать лет их занесло песком, и тот, кто полезет искать, потеряет десять минут. На галерее лежит лодка: она понадобится, когда мостик уйдёт под воду. Там же, у метки 2, вещи Йоны: одеяло, мешок, лампа. Держал он их тут, на галерее: до третьего часа здесь сухо, а спал наверху, на уступе, налегке. Лампу Мартин снял с крюка и погасил тогда же, когда убрал мальчишку в клетку. Так она и стоит холодная, хотя масла в ней на всю ночь. На крюках вдоль стен четыре погасших фонаря с площади, пятый остался на лестнице.

Прилив в этой сцене. Море перевалило порог, и вода идёт на фут в десять минут (см. таблицу часов). Отмеряйте её вслух по герою: в начале сцены она мочит подошвы, через двадцать минут выше колена, к концу по грудь. До дна клетки четыре фута, значит, у героя сорок минут, и это всё время сцены. Йона ведёт счёт сам. Заткнуть пролом нельзя, и скажите это сразу, как только игрок туда посмотрит: бочку выбьет обратно волной, лодку сломает о камень, а держать напор руками нечем, ход там в человека ростом и за ним всё море. Времени этим не купить.

Обход лодкой. Если ворота заперты, а лезть герой не хочет, к цистерне идут водой: пешком мимо ворот не пройти, утёс отвесный, а часовенная тропа кончается на кладбище над обрывом. Лодки у пирса не заперты, ходу полчаса. Работает этот обход только с третьего часа: раньше порог сух, лодку через него не перетащить, и в грот входят разве что посмотреть. С третьего часа лодку вносит в пролом напором. Грести не надо, надо не разбиться о края: одна проверка Выживания, СЛ 12. Грот выводит прямо к метке 6. Обратном тем же ходом не выгрести, до самого отлива. Цена: находок на лестнице герой не увидит, а без шеста Йоны снимать фонари со стен нечем. И скажите вслух цену по времени: полчаса съедают почти весь срок, герой входит, когда воды по пояс, и у него остаётся десять минут на что-то одно: либо заправить фонарь, либо поговорить с Йонкой. Провал Выживания отнимет ещё десять минут и намочит огниво: финал начинается прямо на входе, с пустым фонарём.

Загадка. Раскрутите лебёдку, и клетка сядет на площадку у колонны: щеколда оказывается под рукой, и мальчишку вынимают прямо оттуда. Фонарь в это же время идёт по шахте вверх, на площадку башни, и оттуда луч видно над всей бухтой. Заправить фонарь (масло Кассиана, действие) и высечь огонь (огниво Кассиана без броска или Ловкость, СЛ 12) можно заранее, пока Мартин спит в воде. Будит его железо: лебёдка, цепь, лязг крюка. Ударить спящего нельзя, и скажите это до броска: он не лежит на дне, он и есть чёрная вода, клинок проходит насквозь, а лязг его поднимает. Про звук правило одно: внутри цистерны слышно всё, и капель, и голос Йоны, и на лестнице у двери башни тоже слышно, а вот на утёс и на площадь снизу не доходит ничего. Кричать отсюда некому.

Клетка: что ещё придёт игроку в голову. Ответы говорите вслух, до бросков. Щеколду можно откинуть прямо с мостика, шестом или клинком: Ловкость, СЛ 13. Дальше Йона выбирается сам (Атлетика за Йону, СЛ 10). Тихо это не выйдет: щеколда железная, и Мартин просыпается на её лязге так же, как на лебёдке. Под клетку можно подвести лодку, и сорвавшийся Йона упадёт в неё: стоит это одного действия, и лодки у метки 6 больше не будет. Прутья: Сила, СЛ 20 и три раунда лязга, Мартин просыпается на первом. Цепь корабельная, и рубить её бессмысленно и опасно: перерубленная, она уронит клетку с Йонкой под воду. Верёвка

из мешка: клетку подтягивают к галерее (Атлетика, СЛ 13), привязанная клетка держится над водой лишние десять минут, но Йона в ней всё равно заперт. Фонарь маяка руками вверх не унести: он сидит в гнезде на уступе и цепью связан с клеткой. Уйти с Йонкой водой этой ночью нельзя: море перевалило порог, и против напора через пролом не выгрести. Ход откроется только с отливом, к пяти, а к тому часу всё уже решено.

В чём загвоздка. Мартин умеет только гасить. А фитиль старого фонаря маяка сырой и занимается не сразу: огонь надо держать у него около минуты. Поменять фитиль не выйдет, и скажите это сразу, как только игрок потянется за тряпкой. Этот фитиль Мартин сплёл сам, в свою последнюю смену, и чужой на его месте не горит: сухая тряпка вспыхивает и гаснет, едва её опустят в горелку. Значит, герою нужно одно: продержать огонь у фитиля целую минуту так, чтобы Мартин не дотянулся. Пока он спит в воде, эта минута есть просто так. Проснётся, и её придётся добывать.

Как добывают минуту. Способов три, и игрок волен придумать четвёртый. Правило общее: огонь, который стоит на месте, Мартина от колонны не уводит: такой он снимает шестом, не двигаясь, и тратит на это легендарное действие. Уводит его только живой огонь, который несут в руке. Огонь, который взять не за что, вроде горящего масла на воде, не считается вовсе: Мартин его не гасит, но и не отвлекается на него. Правило запоминается с одного раза: огонь, у которого есть ручка, Мартину помеха, а огонь без ручки просто свет. Первый: Кассиан выходит с лампадой на другую сторону галереи и всё время движется, Мартин тянется следом, и пока он снимает лампаду, у героя есть та самая минута. Второй: поднять фонарь пустым и зажечь его наверху, куда Мартин не идёт: он ждёт света внизу, у колонны. Ворот всё это время держит Кассиан. Цена: три раунда вверх и обратно, и всё это время Кассиан и Йона внизу одни. Годится этот путь только до трёх сорока или когда Йону уже вынули: клетка, опущенная позже, встанет уже на залитую водой площадку. Третий: чужой огонь по кругу. Снимите фонари со стен, заправьте из бочек и зажгите: Мартин гасит их по одному, тратя на каждый легендарное действие, и на огонь у фитиля этого действия ему уже не хватит. Любой из трёх требует двух пар рук, и в этом всё дело: у Йоны напарника не было. Лампаду-приманку несут в свободной руке, а вторая занята огнём у фитиля. Ворот без стопора кто-то должен придерживать. И третий способ требует двоих по той же арифметике: одно легендарное действие в раунд Мартин тратит на один огонь, а одиночка, зажигающий по фонарю в ход, идёт с ним ноздря в ноздю. Перевес даёт только второй человек, зажигающий второй фонарь в тот же раунд.

Что могут сделать игроки

- **Зажечь лампу Йоны.** Одно действие и никакого шума. Лампа холодная, но масла в ней на всю ночь: яркий свет на 15 футов, руки у героя свободны, а Кассиана с лампадой можно отправить в другую сторону галереи приманкой. Сама по себе лампа Мартина от колонны не уводит. Держат её в руке или вешают на крюк: на полу её через двадцать минут зальёт. Мешок и одеяло у метки 2 забирают сейчас: позже они окажутся под водой.
- **Пробраться к Йоне.** Скрытность, СЛ 12, по галерее. Сразу он скажет два коротких: «он гасит всё, к чему прикоснётся» и «я тут был один». И тут же, без вопроса и без проверки, выкладывает две вещи про лебёдку и фитиль: «вал один, барабана два: фонарь вверх — клетка вниз» и «фитиль сырой, огонь у него держат около минуты» (мастеру: в бою это один раунд). Спросят, откуда он взял минуту, — считал вслух каждый раз, и каждый раз Мартин гасил на седьмом-восьмом десятке. Остальное вытягивают прямыми вопросами, а устройство лебёдки герой видит и сам (Расследование, СЛ 12, и после разговора с Йоной оно уже не нужно). Про клетку Йона скажет одно: проще и вернее опустить её лебёдкой.
- **Заправить фонарь заранее.** Масло Кассиана заливают одним действием, тихо. Масло из бочек тоже годится, но оно густое: минута у фитиля растягивается в две, и в бою так же: где хватало раунда, уйдёт два. Высечь искру можно прямо сейчас, пока Мартин спит, и для героя это лучший вариант: финал начнётся с горящим фонарём, который держит Мартина у колонны и отнимает у него легендарное действие. Луча над бухтой такой огонь не даёт, зато урон излучением пойдёт с первого раунда боя.
- **Раскрутить ворот.** Сила, СЛ 13, три оборота, по броску на каждый. Провал: оборот сорвался, десять минут потеряны, вода поднялась на фут. Шум будит Мартина на первом обороте: финал начинается с клеткой на полпути.

- **Снять фонари со стен.** Шестом Йоны, другого внизу нет. Каждый снятый фонарь заправляют маслом из бочек (метка 5) и зажигают. На чужой огонь Мартин поднимается так же, как на фонарь маяка, поэтому фонари снимают заранее, а зажигают уже в финале. Пока горят хотя бы три фонаря по кругу, Мартин не может уйти под воду после атаки. Три бочки в бою можно и поджечь: зкб огнём всем в 10 футах, спектру половина, Йону не заденет, а дым тянет вверх по шахте, как в трубу. Легендарного действия горящее масло у Мартина не отнимает, и скажите почему сразу, как только игрок потянется к бочкам: он снимает огни, а не тушит пожары, и крюк шеста берёт фонарь за дужку, а разлитое по воде пламя брать не за что. Пользы от пожара ровно две: зкб в первом раунде и свет, при котором меч берёт его вполсилы. Цена пожара: масла в бочках не остаётся, и фонарь маяка придётся заправлять бутылкой Кассиана. До боя жечь бочки незачем: Мартин под водой, огонь его не достаёт, а разбудить разбудит.

Атлетика, СЛ 12 (лестница). Герой поднимается наверх и по дороге подбирает шапку, башмак и фонарь с площади.

Провал: герой поскальзывается, теряет 1кб хитов и роняет вниз то, что нёс. Если это был шест Йоны, его уносит в море.

Расследование, СЛ 12 (лебёдка). Вал один, а барабана два: большой для фонаря, малый для клетки, и клетка тут за противовес, ею и поднимали тяжёлый фонарь на башню. Раскрутив ворот, герой поднимает фонарь по шахте и тем же ходом опускает клетку на её четыре фута, на площадку. Заодно он видит сырой фитиль в чаше и бочки с маслом. Если герой уже говорил с Йоной, к этой проверке его не гоните: вал и фитиль он уже знает, а бочки и ход клетки в четыре фута просто назовите вслух.

Провал: герой не догадывается, что клетка и фонарь на одном валу, и десять минут возится с клеткой отдельно. Вода поднялась на фут.

Аркана или Религия, СЛ 14. Спектр привязан к фонарю маяка, а не к башне. Пока фонарь тёмный, оружие берёт Мартина вполсилы. Стоит фонарю загореться, и сопротивления у него нет, нырнуть от удара он не может, а каждый его ход начинается с 5 урона излучением.

Провал: герой поймёт это в бою, когда первый удар пройдёт вполсилы. Подсказку Йона крикнет на втором раунде.

Скрытность, СЛ 12 (галерея). Мартин спит в воде, и у героя есть время заправить фонарь и поговорить с Йоной.

Провал: с плаща героя срывается капля, и Мартин поднимается. Финал начинается сейчас, с незаправленным фонарём.

Дальше. С заправленным фонарём финал сводится к одному броску. Проснувшийся Мартин второй раз не уснёт: он стоит у колонны и ждёт зрителя, а под воду уходит только в бою. Переждать на лестнице не выйдет. Каждые десять минут прибавляйте фут (см. таблицу часов): сначала под воду уходит мостик и по нему идут на ощупь, потом вода доходит до клетки, а после четырёх часов на галерее уже плывут (Атлетика, СЛ 10, за каждый ход) или идут лодкой. Сухими остаются уступ и лестница. **Время в мире.** Третий час ночи, море у порога. Когда герой входит, до дна клетки четыре фута, а вода вровень с площадкой и мочит подошвы. Финал начинается, как только Мартин поднимется: по часам это три сорок, но герой, который всё сделал вовремя, встретит его раньше и посуху.

Сцена 5. Мартин у фонаря

Финал

40 мин

Вызов. Дать зрителю то, чего он ждал двадцать лет, или отнять у него это навсегда, пока вода не дошла до клетки.

Награда. Живой Йона, зажжённый к утру маяк и правда, которую в городке узнают на рассвете.

Цистерна (карта 2): галерея, мостик, площадка и уступ колонны с фонарём, клетка над водой. По часам это три сорок: вода у дна клетки, на площадке четыре фута и герою по грудь, мостик под водой, а на уступе сухо. Мартин может подняться и раньше, если герой разбудил его ещё в сцене 4: тогда посмотрите по таблице часов, сколько воды на ту минуту, и считайте от неё.

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ

Вода вздрагивает, и из неё поднимается человек в плаще зрителя, с шестом на плече. Лица у него нет, а там, где были глаза, горят два тусклых огня. Вас он не видит: смотрит на фонарь маяка. «Ты новый зритель?» — говорит он, и голос у него как у очень уставшего человека. — Зажги. У меня руки не держат». В клетке за его спиной сидит Йона, подобрал под себя ноги, и вода уже плещет прямо под ним. «Он не злой. Зажги. Пожалуйста, зажги».

Финал. Мартин не нападает первым: он спрашивает. Дальше решает игрок, и за любой ответ придётся платить. Вода прибывает, и Йона в клетке вслух отмеряет, много ли воде осталось до его лица. Считает он впервые: три прошлые ночи он пересидел большую воду наверху, на уступе, а в клетке сидит с полуночи.

Правило, на котором держится сцена. Мартин умеет только гасить: обычное пламя умирает от его ладони и от крюка шеста,

а фитиль в его пальцах не занимается. Фитиль фонаря маяка сырой, огонь надо держать у него около минуты, в бою это один раунд, и всю эту минуту Мартин не должен дотянуться до фитиля. Минуту эту выигрывают второй парой рук: спутник с лампадой-приманкой, фонарь, поднятый пустым, чтобы огонь высекал уже наверху, или чужие огни по кругу, на каждый из которых Мартин тратит легендарное действие. У Йоны напарника не было. Различайте две вещи. Свет фонаря это огонь, зажжённый внизу, у колонны: он снимает у Мартина сопротивление обычному оружию, не пускает его под воду и жжёт его каждый ход, но уйти не заставляет. Луч маяка это тот же фонарь, поднятый по шахте на площадку башни: увидев луч над бухтой, Мартин уходит с миром. Зажжённый фонарь маяка он погасить уже не может, огонь в нём жжёт его самого.

Где кто стоит. Работают у фонаря на уступе колонны, в восьми футах над площадкой: там лебёдка, туда же несут масло и огниво. С галереи к площадке ведёт мостик, а с площадки на уступ ведут железные скобы: подъём по ним занимает перемещение, но после трёх сорока скобы мокрые, и это Атлетика, СЛ 10. Значит, по грудь в воде герой только идёт, а стоит и крутит уже посуху. Восемь раундов уступ держит: в три сорок на площадке четыре фута, до уступа ещё четыре, а вода в бою идёт по футу за два раунда от уровня, названного по часам. На девятом раунде она и на уступе, по щиколотку, на двенадцатом по пояс; работать ещё можно, но каждый оборот ворота и каждый подъём по скобам стоят Атлетики, СЛ 10. Это условность затянувшегося боя: по часам до отлива вода на уступ не поднимается. Мартин внизу, у колонны, бьёт снизу вверх, а опущенная клетка садится на ту же площадку.

Если Кассиан ушёл к маяку один. Он вышел на полчаса раньше и оказался внизу первым. Мартин снял с него огонь шестом и уйти до рассвета не дал, но бить не стал. Герой найдёт его у стены, с погасшей лампадой. Дальше ведите сцену как со спутником: руки у Кассиана целы, и признание при нём.

- **Зажечь маяк.** Порядок такой: сначала огонь, потом ворот. Заправить фонарь и высечь огонь по действию, и обычно это сделано ещё в сцене 4 (огниво Кассиана без броска, иначе Ловкость, СЛ 12). Дальше раунд огня у фитиля на уступе, фонарь при этом стоит в гнезде. Потом три оборота ворота (Сила, СЛ 13, по обороту в раунд): фонарь уходит по шахте, а клетка садится на площадку. Если площадка уже залита, севшая клетка уходит под воду целиком: с этой минуты Йоне считают дыхание (см. Атлетику, СЛ 12), поэтому клетку сажают последним оборотом и вынимают сразу. И ещё два раунда на клетку: спуститься по скобам и вынуть Йону. Итого шесть раундов, а если фонарь зажгли ещё в сцене 4, пять: раунд у фитиля уже отдан. Экономика последнего: щеколда свободное действие, вытаскивание действие, а если площадка уже под водой, это Атлетика, СЛ 12. Вынимать может и Кассиан, у него модификатор +0. Обратный порядок, поднять фонарь пустым и высечь огонь

наверху, годится только до трёх сорока или когда Йона уже вынут: он стоит трёх лишних раундов, а клетка за это время садится на залитую площадку. Раундов Мартин не считает: пока герой у фонаря, он видит зрителя за делом и на провал не сердится, только роняет «ты не умеешь». А вот брошенную работу, затянутый разговор и ложь он замечает сразу. Зато время считает вода: шесть раундов от трёх сорока это ещё три фута. Герой и Кассиан всё это время на уступе. В тот раунд, когда Кассиан уводит Мартина лампадой, он стоит на галерее по грудь в воде, и большего это ему не стоит. Луч появится, только когда фонарь поднимут на площадку башни; как только он ляжет на бухту, Мартин уходит сам. Бой не нужен.

- **Сказать правду.** Признание Кассиана тратится один раз за ночь, и игрок решает где: здесь, Мартину, или на рассвете при рыбаках, против Одиля. Дело не в правиле, а в самом послушнике: сказав это вслух, он уходит в себя и до рассвета не говорит вообще. Сам Кассиан молчит, пока герой не велит ему говорить. Сказанные им слова «До утра, дядя Мартин. Утром отопрут» Мартин узнаёт не по голосу, голос за двадцать лет стал чужим, а по самим словам, и замирает. Если имя Гло найдено, бросок не нужен; если нет, это Убеждение, СЛ 13. Правду может сказать и герой, если знает её по уликам: тогда Мартин не замирает, потому что ждёт этих слов от того, кто их когда-то сказал, но разговор идёт дальше и мирный выход остаётся, тем же Убеждением, СЛ 13. Пересказ той ночи ничего не добавляет: имя Одиля ему ничего не говорит, он слышит «бумага» и лезет в карман, как на просьбу отдать её. А спросят его, почему он не ушёл водой, и он ответит одно, спокойно и без обиды: «Дверь заперли снаружи, значит, я на смене. Со смены через пролом не уходят». Дайте игроку услышать это целиком: вот за что судят старосту.
- **Унести Йону и уйти.** Того, кого он принял за зрителя, Мартин пропускает: крутить лебёдку у него на глазах можно, он ещё и поможет. Спросит он один раз, «ты зажжёшь?», и молчания ему хватит: зритель до рассвета не уходит, значит вернётся. Герой откидывает щеколду, вытаскивает мальчишку (если площадка под водой, Атлетика, СЛ 12) и уходит. Спектр не преследует: он ждёт следующего.
- **Бой.** Начинается, если герой ударил первым, соврал так, что Мартин не поверил, или бросил работу и Мартин понял: маяк не зажгут никогда. «Ты умер двадцать лет назад» он пропускает мимо, таких слов для него нет, он отвечает про завтрашнюю смену; а «маяка не будет» и «я не стану зажигать» понимает с первого раза, и это для него и значит, что маяк не зажгут никогда. А удачная ложь «я зритель» (Обман, СЛ 16) поворачивает всё наоборот: Мартин садится к вороту и крутит вместе с героем, без проверок Силы.

- **Ударить, пока он замер от слов Кассиана.** Замерший Мартин слушает и не защищается: атака идёт с преимуществом. Но слова после удара уже не работают. Он отвечает «значит, вы за ним пришли», теми же словами, что Одиля, и мирного выхода в эту ночь больше нет, остаются фонарь и бой. Скажите это игроку до броска: он меняет один удар на весь разговор.

Освобождённый Йона. Из клетки он выходит на своих ногах, и игрок тут же захочет дать ему работу. Дайте, но по правде: ворот он почти не держит, каждый раунд бросайте за него Телосложение, СЛ 12, и дольше двух раундов он не выдержит. Зато подержать огонь у фитиля или пронести лампаду ему по силам. Есть и обратная сторона: Мартин снова его видит, мальчишка опять на ногах и опять собрался домой, и Мартин тянется убрать его обратно, тратя на это легендарное действие вместо того, чтобы гасить огонь. Один раунд герой на этом выигрывает, а дальше Йону надо держать за спиной: на уступе троим не встать. Если отправить его наверх одного, он дойдёт, но внизу останутся двое, и вытаскивать из воды будет некому.

Что могут сделать игроки

- **Зажечь.** Работы на шесть раундов: раунд огня у фитиля, три оборота ворота и два раунда на клетку, спуститься и вынуть Йону. Залить масло и высечь огонь по действию. Если фонарь зажжён ещё в сцене 4, раунд у фитиля уже отдан и остаётся пять. Пока герой занят делом, Мартин ждёт, а Йона из клетки уговаривает Мартина потерпеть.
- **Попросить его крутить.** Без всякой лжи: «крути ворот, я подержу огонь». Он крутит охотно и три оборота делает за два раунда. Но пока ворот у него, он в двух шагах от фитиля: каждый раунд, пока герой держит огонь, бросайте Ловкость, СЛ 12; на провале Мартин лезет «помогать» и гасит фитиль. Сначала отвлеките его, а ворот крутите сами.
- **Правда Кассиана.** Он не заговорит, пока герой не велит: слово у него одно на ночь, и потратить его можно здесь или на рассвете, при рыбаках. Сказав, он замолкает вовсе и до рассвета не отвечает даже на прямой вопрос. Если имя Гло найдено, бросок не нужен; если нет, Убеждение, СЛ 13. Мартин: «Зажги на прощание».
- **Вынести Йону молча.** Раскрутить ворот при Мартине можно: он спрашивает «ты зажжёшь?» и молчание принимает за «да», а пока лебёдка идёт, смотрит только вверх, на шахту. Пустую клетку он найдёт потом и решит, что мальчишка поднялся наверх, к свету.

- **Попросить его выпустить Йону.** Он мотает головой: «До утра. Утром отопрут». Это его собственные слова из-под запертой двери, только он этого не знает: дайте игроку их услышать. Дверцу он не тронет ни за что, а ворот крутит охотно, и клетка идёт вниз его руками.
- **Отпустить ворот нарочно.** Заявка эта работает, только если фонарь уже пошёл по шахте. Тогда он идёт обратно вниз и садится в гнездо с грохотом на весь утёс: латунь мнётся, лопается линза, и маяк в эту ночь уже не зажечь. Клетка на малом барабане поднимается на четыре фута, воде до Йоны не достать, зато достать его теперь можно только той же лебёдкой. Цену назовите заранее, это честный выбор: Йона вместо маяка. Для Мартина разбитый фонарь и значит, что маяк не зажгут никогда: он нападает в ту же секунду, а выиграть бой светом уже нечем.
- **Драться.** Идти придётся по грудь в воде и в темноте, а драка пойдёт уже на уступе, куда Мартин бьёт снизу; поднимаются туда по мокрым скобам, Атлетика, СЛ 10. Выигрывает тут только огонь у колонны (см. «Тактику»). До шестого раунда к площадке ведёт мостик под водой, дальше остаётся лодка с метки 6. Нужны масло, огонь и раунд у сырого фитиля; с огнём Кассиана хватит действия и того же раунда. Пока темно, мечом Мартина почти не взять.

Убеждение, СЛ 13 (только если имя Гло не найдено).

Мартин просит «зажечь на прощание» и уходит с первым лучом.

Провал: он повторяет «зажги» и гасит шестом лампаду Кассиана; до боя ещё не дошло, но света уже нет, и следующая ложь или удар начнут бой.

Обман, СЛ 16 («я смотритель»). Мартин садится к вороту и крутит вместе с героем: три оборота проходят за один раунд, и бросать Силу не нужно.

Провал: «Ты не смотритель. Смотритель зажжёт бы». Начинается бой, и первым бьёт Мартин.

Атлетика, СЛ 12 (клетка в воде). Герой подтягивает цепь с мостика, а с шестого раунда из лодки, и держит клетку выше воды раунд, чтобы Йона отдышался.

Провал: вода у Йоны выше рта. Дыхания ему хватает на две минуты, а в панике и того меньше: через три раунда он теряет сознание. Вытаскивать его из клетки придётся отдельным действием.

Бой: Мартин Гло, смотритель

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

Опыт 200 · с учётом числа противников 300 · для одного персонажа 3-го уровня это **тяжёлый** бой (пороги Руководства мастера: лёгкий 75, средний 150, тяжёлый 225, смертельный 400)

Тактика. Бой для одного героя тяжёлый, и так задумано: до него доводит только череда плохих решений. Спектр проходит сквозь колонну, бьёт из воды и сразу уходит обратно, и спровоцированной атаки по нему не будет. От колонны Мартин не отходит и на уступ не поднимается: он ждёт, что смотритель зажжёт сам, а огонь снимает шестом с места, тратя легендарное действие. Достать его в свой ход герой сможет только в свете зажжённого фонаря маяка или пока по кругу горят хотя бы три фонаря со стен. Его «Вытягивание жизни» срезает максимум хитов, так что Кассиану лучше стоять в стороне с лечением. По Кассиану Мартин не бьёт: его занимает огонь в руке послушника, и на лампаду он тратит легендарное действие. Выиграть можно одним способом: добраться до колонны и зажечь фонарь маяка посреди боя, а раунд у фитиля вытянуть чужим огнём. Лампада уводит Мартина с места, потому что движется; фонари со стен неподвижны, и он снимает их не сходя с колонны, зато каждый стоит ему легендарного действия. Про уступ считайте так: восемь раундов от трёх сорока он держит, с девятого вода и на нём (по щиколотку, к двенадцатому по пояс), и каждый оборот ворота и подъём по скобам стоят Атлетики, СЛ 10; это условность затянувшегося боя, по часам до отлива вода туда не поднимется. Когда Мартин остановится сам, дайте игроку последнее слово. Если тень площади жива, пересчитайте бой: 200 и 100 опыта, множитель ×2, итого 600, смертельный бой для героя 3-го уровня; тогда дайте Йоне крикнуть подсказку про фонари на крюках и разрешите Кассиану отгонять тень лампадой.

Босс: Мартин Гло, спектр смотрителя

Берём статблок спектра и добавляем ему одно легендарное действие. Итого: 22 хита, КД 12, сопротивление обычному оружию и огню, «Вытягивание жизни». Всё, что он умеет сверх книжного спектра, связано с огнём.

Легендарные действия (одно в раунд, в конце хода героя; только пока фонарь маяка тёмный)

- **Снять огонь.** Мартин скользит по воде к источнику света в 30 футах и касается его шестом (перемещение входит в само действие). Обычный огонь (лампада, факел, фонарь площади) гаснет сразу. Магический свет от заговора или заклинания 1-го уровня («Свет», «Танцующие огоньки») гаснет, если тот, кто его зажжёт, провалит спасбросок Мудрости, СЛ 12. Зажжённый фонарь маяка снять нельзя.

Действия локации (инициатива 20, проигрывает ничьи)

- **Прилив.** Каждый второй раунд вода поднимается на фут. В бою считайте только раундами: фут за два раунда от того уровня, который назван по часам. Уровень на первом раунде возьмите по таблице часов, дальше считайте раундами. Когда вода поднимется на три фута выше дна клетки, она у сидящего Йоны выше рта: от трёх сорока это шестой раунд, а если бой начался раньше, то позже. Это про висющую клетку: опущенную на залитую площадку вода накрывает целиком в тот же раунд. С шестого раунда течение через пролом валит с мостика всякого, кто на него ступит, и к площадке добираются только лодкой с метки 6. Уступ держит восемь раундов от трёх сорока: с девятого вода и на нём, по щиколотку, к двенадцатому по пояс, и работа там идёт через Атлетику, СЛ 10. Это условность затянувшегося боя: по часам до отлива вода на уступ не поднимается. Мартин прилива не замечает.
- **Погасшие огни.** Пока фонарь маяка тёмный, в начале третьего раунда из воды поднимается тень площади и встаёт на сторону Мартина. Это случится, только если герой убежал от неё в сцене 2 или ушёл с площади к утёсу. С тенью бой становится смертельным, 600 опыта. Зажжённый фонарь маяка её рассеивает в ту же минуту.

Когда босса можно пронять. Зажжённый фонарь маяка. Мартин теряет сопротивление обычному оружию и легендарное действие, атакует с помехой, не уходит под воду после удара и с первого раунда боя получает 5 урона излучением в начале каждого своего хода. Вторая слабость это слова Кассиана «до утра, дядя Мартин, утром отопрут»: Мартин замирает на раунд и слушает, а дальше герой убеждает его с преимуществом или вовсе без броска, если имя Гло найдено. Ударить замершего можно, и атака идёт с преимуществом, только после удара мирного выхода уже нет.

Когда выходит из боя. При 12 хитах и меньше Мартин останавливается сам: «Хватит. Зажги. Пожалуйста».

Если фонарь зажгут прямо сейчас, Мартин уходит; если нет, он ждёт ещё раунд и бьёт снова.

Дальше. На рассвете у башни соберутся каменоломщики с порохом и рыбаки с факелами, и всё решит луч над бухтой. Бригадир скажет там своё «с воды туда всё равно войдут», и это звучит как оправдание старосте: был ход, значит смотритель ушёл сам. Ответ у героя один, и он в записке: она обещала отпереть утром, а кто собрался уходить водой, чужую бумагу в пенал не прячет. Горит маяк, и Одиль при рыбаках отмашки не даст. Не горит, и рыбаки спускаются за Йоной сами: вынесут живого, никому не дадут завалить вход; вынесут мёртвого, к башне больше не вернутся. **Время в мире.** По часам три сорок, если герой прошёл сцену 4 до конца. Дальше счёт один и для боя, и для работы: фут за два раунда, а с шестого раунда мостик непроходим (см. действие локации «Прилив»).

Исходы финала

Маяк зажжён, Мартин ушёл. Фонарь поднимается по шахте на площадку башни, и луч бьёт над бухтой первый раз за двадцать лет. В цистерне сами загораются все пять снятых фонарей, и к утру Йона вернёт их на площадь; тень площади рассеивается тогда же. Плащ смотрителя опадает в воду пустым, и из кармана вылавливают жестяной пенал со сложенным вчетверо клочком бумаги. Одиль при рыбаках отмашки не даёт: луч видели все, и сносить маяк теперь значит объяснять городу зачем. Утром она объявляет, что каменоломни не будет: «маяк это память». На что маяк будет жить, станет ясно к весне: свет над бухтой видно с моря за десять миль, в бухту снова заходят на ночь чужие лодки, и платят они за стоянку маслом. Кассиан просит героя остаться на ночь, просто чтобы кто-то видел, как он не боится темноты. Йона становится смотрителем.

Мартин уничтожен в бою. Добить его удастся только в свете зажжённого фонаря: в темноте он уходит под воду после каждого удара. Он рассыпается, и фонарь гаснет вместе с ним. На воде остаётся плавать мокрый плащ, а в кармане жестяной пенал с запиской. Луча к рассвету нет, и каменоломщики приходят с порохом. Если Йона жив и уже на руках у рыбаков, завалить вход они не дают никому. Если вынуть его не успели, рыбаки спустятся сами, вынесут тело и уйдут молча, и тогда вход всё-таки заложат. Башня стоит пустая, каменоломни не будет, и эту ночь Одиль проиграла, хотя вслух этого никто не сказал. Фонари, что горели этой ночью, догорают до утра и гаснут навсегда: вместе с Мартином уходит и огонь, который в них держался, и площадь освещает теперь только окно старосты. Через месяц герой получит письмо от Кассиана: он ушёл из часовни «зажигать в другом месте».

Герой ушёл с Йоной, ничего не решив. Клетку опустили лебёдкой, откинули щеколду и молча вынесли Йону, пока Мартин ждал: он принял чужака за нового смотрителя, раз

тот повозился у фонаря. Спектр не преследует, а под утро уходит за лампадой часовни, единственным огнём, который в городке остался. Записка в жестяном пенале так и лежит в кармане его плаща. Кассиан на пирсе расскажет, что в ту ночь видел, как староста просунула что-то под дверь, но показать теперь нечего. Йона дома, каждую ночь смотрит на утёс, а через неделю уходит туда с маслом и огнивом. Башню не взорвали: рыбаки Тильды не пустили каменоломщиков.

Правда об Одиль. С бумагой и лучом. Маяк горит, и на рассвете, при рыбаках с факелами и каменоломщиках с порохом, Кассиан говорит вслух, кто велел запереть дверь, а герой показывает записку из кармана плаща: она написана самому Гло. Слово у Кассиана одно на ночь: если герой попросил его сказать правду Мартину в цистерне, здесь послушник молчит, потому что после тех слов он до рассвета не говорит вообще, и обвинять придётся одной бумагой. Всем становится ясно, что староста писала человеку, который был внутри. На площади это скажут одной фразой, и в ней ни слова про убийство: заперла дверь, человек остался на смене и утонул под собственной башней. Довод «был ход к морю, значит ушёл сам» бьётся той же бумагой: записка обещала отпереть утром, и Мартин ждал обещанного, а кто собрался уходить водой, чужую записку в пенал не прячет. Слова бригадира «с воды туда всё равно войдут» после этого работают против Одиль: ход знали все, а за двадцать лет туда никого не послали. Судить её некому: ни стражи, ни суда в Соляном Мысе нет. Но артель Тильды в то же утро отказывается возить её камень и брать её деньги, а без рыбаков в этом городке не живут. К вечеру Одиль уезжает к дочери на юг, голосование пересчитывают на первом же сходе. Каменоломни не будет, маяк горит, смотрителем остаётся Йона, а Кассиан больше не носит ключ. Обещанных 50 зм герой не получает; вместо них ему дают вечный стол у Тильды. Слово Кассиана без бумаги. Даже при горящем маяке этого мало: Одиль скажет, что послушник путает детскую память с чужими рассказами, и половина собравшихся у башни ей поверит. Йону вынесут, каменоломни не будет, но кто виноват, городок так и не узнает. Бумага без луча. Маяк тёмный, Йона не спасён, и рыбаки не пойдут за героем, пока не увидят внука. Одиль откупится или выставит героя из городка, а порох заложат в срок. Выходит тот же исход «Герой не справился», только злее.

Герой не справился. Он падает без сознания в цистерне. Сюда же относите и уход своими ногами без Йоны, и отъезд из городка ещё до цистерны. Кассиан стабилизирует его и дотаскивает до пирса; Йона остаётся в клетке, и Мартин «бережёт» его до рассвета, не замечая, что вода прибывает. Рыбаки сбивают ломом замок на воротах и приходят к башне сами; слушать Одиль они не станут. Они спускаются с факелами, находят Йону в клетке и выносят тело. Мартин

людей не трогает, он гасит их огонь один за другим, и наверх артель выбирается в темноте, молча; больше под утёс их не заманишь. Только после этого каменоломщики рвут порохом лестницу и заваливают вход: внутрь больше не попасть, фонарь маяка остаётся под завалом. Самому Мартину двери не нужны, он уходит водой через пролом; первой он забирает лампаду часовни, а дальше бродит по Соляному Мысу и гасит огни в окнах. Следующая игра начинается с городка, который живёт без света, и с героя, которому Тильда не откроет дверь.

Добыча

- **Вещи Йоны (метка 2).** Мешок фонарика: 12 зм, огниво, моток верёвки 50 футов, «Зелье лечения» из аптеки старосты. Рядом одеяло и лампа: лампа погасла, но масла в ней хватит на всю ночь. Забирать сейчас: с третьего часа метку 2 заливает, к трём сорока она под водой.
- **Фонарь и лебёдка маяка (метка 4).** Латунная линза старого фонаря (см. предметы).
- **Бочки с маслом (метка 5).** Три бочки лампадного масла двадцатилетней выдержки, по 15 зм. Стоят в нише, прихвачены к стене железным обручем, иначе их давно бы разбило приливом о камень. К тому же обручу привязан бочонок поменьше: тайник Мартина, внутри 40 зм. Деньги с масла: его возили в цистерну гротом, мимо приказчика, который считал бочки наверху и заглядывал в комнату смотрителя. Долю смотрителя Мартин и складывал в этот бочонок, в тот последний год, когда в городке уже говорили о закрытии маяка. Найти: Расследование, СЛ 12, десять минут игрового времени.
- **Плащ смотрителя.** Записка старосты «до утра» лежит в жестяном пенале и достаётся герою, только когда Мартин уйдёт или будет уничтожен (см. предметы).
- **Награда.** Староста платит 50 зм за Йону и ещё 50 сверху, если герой пообещал молчать о ключе. Баба Йоны даёт шарф (см. предметы).

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.

Огниво «святого огня» обычное огниво; Кассиан считает его святым

Обычное огниво из часовни. Свойство у него одно: если фонарь маяка зажигают им, огонь занимается без проверки Ловкости. Игроку до самого конца лучше не говорить, что огниво обычное: Кассиан в него верит, и этого хватает.

Распознать: «Обнаружение магии» ничего не показывает.

Откуда здесь: Кассиан берёт его в часовне в сцене 3 и отдаёт герою «на всякий случай».

Лампадное масло часовни бутыл, обычный предмет, одно применение

Действие: заправить фонарь маяка или один фонарь площади. С полной заправки и тот и другой горят до утра, яркий свет на 20 футов у фонаря площади. Того, что осталось в бочке Йоны, на полную заправку не хватит: это час света и последнее масло на площади. Для фонарей со стен есть три бочки на галерее; из них можно заправить и сам фонарь маяка, но масло там густое и старое, и фитиль занимается вдвое дольше: две минуты вместо одной, в бою два раунда вместо одного.

Распознать: нет

Откуда здесь: с полки за алтарём. Это последняя бутыл: остальные за три ночи ушли на фонарь площади. Кассиан несёт её сам.

Зажжённый фонарь маяка эффект локации (не предмет)

Латунный корпус, толстое стекло, линза. У фонарной площадки сорвало крышу, но сам фонарь цел и наверху горит спокойно, хоть на ветру, хоть под брызгами. Фитиль сырой: чтобы он занялся, огонь надо держать у него около минуты (в бою один раунд), и другой фитиль в эту чашу не поставишь. Дальше фонарь даёт яркий свет на 60 футов и тусклый ещё на 120. Внизу, у колонны, это круг света: спектр в нём получает 5 урона излучением в начале каждого своего хода, атакует с помехой, теряет сопротивление обычному оружию и не может пользоваться «Снять огонь», но с места не уходит. Тот же фонарь даёт луч над бухтой, но только когда его поднимут на площадку башни. Тень площади зажённый фонарь рассеивает. Погасить фонарь может лишь тот, кто его зажжёт; сам он гаснет на рассвете. Снять его шестом нельзя: он сидит в каменном гнезде на уступе, в восьми футах над площадкой. Исключений два. Уронят фонарь по шахте, лопнет линза, и маяк в эту ночь уже не зажечь. Уничтожат Мартина, и фонарь погаснет вместе с ним: фитиль был его собственный. Разбить фонарь можно, но для Мартина это и значит, что маяк не зажгут никогда, и он нападает: бой начинается в ту же секунду, мирного выхода больше нет, а выиграть бой светом уже нечем.

Распознать: Аркана, СЛ 14, при осмотре лебёдки: спектр держится за фонарь, а башня тут ни при чём.

Откуда здесь: снят с площадки башни через месяц после закрытия и поставлен внизу, в гнездо на каменном уступе колонны, выше большой воды, чтобы не унесли.

Латунная линза старого фонаря сокровище, 150 зм у ювелира или мастера оптики

Забрать её значит оставить маяк слепым навсегда: скажите это игроку прямо, когда он к ней потянется. Без линзы фонарь горит, но луча над бухтой не даёт: Мартин видит огонь, остаётся у колонны и говорит «ещё не то». Мирного выхода в эту ночь уже не будет, остаются бой и уход с Йоной, а каменоломщики без луча придут с порохом.

Распознать: нет

Откуда здесь: часть фонаря маяка. За двадцать лет никто за ней так и не пришёл.

Записка «до утра» документ, доказательство

Клочок бумаги, писанный рукой Одиль: «Гло. Дверь заперта до утра, утром отопрут». Подписи нет, и она не нужна: руку Одиль в Соляном Мысе знают все, сорок лет объявления на дверях ратуши пишет она. Записка адресована самому Мартину, и в этом вся её сила: староста писала человеку, которого считала запертым внутри, и отговорка «я думала, он ушёл» после неё не работает. Лежит записка в кармане плаща зрителя, в жестяном пенале для судовых бумаг, потому и цела. Ни обыском, ни броском её не добыть; она попадёт герою в руки в ту минуту, когда Мартин уйдёт с лучом или рассыплется в бою. Попросить бумагу у самого Мартина нельзя: он лезет в карман, ничего там не находит и говорит «потом, зажги». От поджога бочек записка не пострадает. Если герой её так и не получил, о ней можно узнать от Кассиана. Покажите её при рыбаках, и дело пойдёт по исходу «Правда об Одиль».

Распознать: нет

Откуда здесь: Одиль поднялась к башне ночью одна и сунула бумагу под дверь, самому Мартину: говорить через дверь она не стала, чтобы он не начал кричать. Кассиану она приказала на словах у часовни.

Шарф Тильды дар, домашнее правило, не магический предмет

Вязаный шарф. Пока он на герое, первый за всю ночь сбросок против «Вытягивания жизни» или страха герой делает с преимуществом. Никакой магии тут нет, просто дома его ждёт бабка.

Распознать: нет

Откуда здесь: Тильда вязала его внуку, а отдаёт герою со словами «верните вместе с ним».

Музыка и звук

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

- **Место.** Площадь ночью: прибой, ветер в снастях, редкая чайка; любая запись ночного побережья на всю площадь. В цистерне: капель и гул воды, на Tabletop Audio «Storm at Sea» тише фона.: tabletopaudio.com/
- **Настроение.** Мартин: тихий одинокий голос или стеклянная гармоника; на Tabletop Audio подойдёт «Drowned Sailors», включать с момента, когда он поднимается из воды.: tabletopaudio.com/
- **Событие.** Погасший фонарь: резко выключить всю музыку на три секунды, это лучше любого трека. Зажжённый маяк: одна долгая нота или колокол часовни, и вернуть фон.

Подстройка под партию

Два игрока: Кассиан остаётся мастерским персонажем, лампада, масло, огниво и признание по-прежнему за ним, но в драку он не лезет. Второму игроку отдайте второй лист персонажа; бой со спектром из тяжёлого становится средним, так и надо. **Уровень 1:** тень в сцене 2 замените роем крыс, а в финале оставьте спектра с 12 хитами, «Вытягивание жизни» 1к6 вместо 3к6, останавливается он при 5 хитах. Разговор трогать нельзя: он и есть финал, и драки на первом уровне здесь не предусмотрено: выход только один, словами. **Уровень 5:** Мартин и тень площади вместе, 600 опыта, средний бой. Второго спектра, прежнего зрителя, добавить можно, но посчитайте честно: трёх противников для партии меньше трёх считают с множителем $\times 2,5$: 500 опыта дают 1250, а смертельный порог на 5-м уровне 1100. Такой бой смертельный, и сказать это игроку надо до броска инициативы. Хотите тяжёлый, замените тень вторым спектром: 400 опыта с множителем $\times 2$ дают 800. Решите заодно, привязан ли второй спектр к фонарю: если да, зажжённый маяк уводит обоих сразу; если нет, мирного выхода из финала уже не будет. **Без спутника:** это режим по ходу игры, если Кассиан ушёл или погиб. Если ведёте без него с самого начала, обязательной зацепкой берите бабку Йоны, а два правила ночи вкладывайте в слова Тильды. В часовне дайте герою «Зелье лечения» и лампаду, масло с огнём он возьмёт там же сам, а признание Кассиана замените письменной исповедью на алтаре, которую герой прочитает Мартину вслух. Минуту у сырого фитиля одной парой рук не выиграть, поэтому пусть герой заклинит ворот чем придётся: древком копья, посохом, шестом Йоны. Верёвка тут не годится, она ползёт по гладкому валу. Сила, СЛ 13; на провале древко ломается, фонарь ухаёт вниз по шахте, и на новую попытку уходит ещё раунд. Дальше фонарь поднимают пустым и высекают огонь наверху. Если заклинить нечем вовсе, остаётся бой. **Волшебник без спутника.** «Волшебная рука» и есть вторая пара рук: она держит огонь у фитиля (см. вводную), и заклинивать ворот волшебнику не нужно. Цена своя: увести Мартина от колонны герой может только собой, лампаду он несёт сам и сам от него уходит по галерее, а в те раунды, когда он бежит, ворот не крутится. Считайте так: рука покупает минуту у фитиля, а три оборота идут после, под взглядом Мартина, и уходит на них вдвое больше времени. **Заклинённый ворот при живом спутнике.** Даром это не даётся: ворот держит фонарь, но не крутит его, три оборота всё равно делает рука героя, а древко на третьем ломается, так что Силу, СЛ 13, бросайте на каждый оборот. И Кассиан с лампадой уводит Мартина, только пока идёт: вернувшись, он или держит ворот, или несёт огонь. **Полтора часа:** уберите сцену 3, ключ выдайте сразу, а признание Кассиана перенесите на лестницу.

«Последний фонарщик» — готовый ваншот Драконариума,
drakonarium.ru/vanshoty/poslednij-fonarshchik/ · 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: два героя на выбор, 3-й уровень

Воин или волшебник: игрок берёт один лист, второй остаётся запасным: стандартный набор характеристик, умения и слоты по SRD 5.1.

Раздайте листы игрокам.



Агсандра Черноброд

человек · воин 3-го уровня · женщина · предыстория: народный герой

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: Акробатика, Выживание, Запугивание, Уход за животными

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. Простой люд узнаёт её и готов прятать от беды.

ЛИЧНОСТЬ

Черта: коллекционирует истории о своих провалах и охотно их рассказывает.

Идеал: Верность: мой отряд — моя семья, остальное вторично.

Привязанность: слово, данное умирающему наставнику: закончить его дело.

Слабость: засыпает на постах — «глаза сами закрылись».

Зацепка для мастера: хранит вещь, за которой охотятся, не зная её цены.

Проще всех: бей, держи удар, говори прямо.



Тармириль Найтбриз

эльф · волшебник 3-го уровня · мужчина · предыстория: солдат

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: Атлетика, Запугивание, История, Расследование

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. Звание и старые сослуживцы, ветераны узнают своих.

ЛИЧНОСТЬ

Черта: перед боем всегда что-то шепчет — и не признаётся, что именно.

Идеал: Дом: всё это — ради тех, кто ждёт меня у очага.

Привязанность: бережёт карту с крестиком, не зная, что под ним.

Слабость: копит всё «на чёрный день», включая хлам.

Зацепка для мастера: обет, срок которого истекает в ближайшее полнолуние.

Хрупкий, но решает бой одним заклинанием; держится позади.