

Название: *Сезон Охоты*

Автор: **zod16361345**

Система: *Dungeons & Dragons 5-я редакция*

Уровень персонажей: 4-6

(рекомендуется 4 игрока)

Длительность: 2–4 игровые сессии
(ваншот с возможным расширением)

Ключевые слова: «Тень», «Тайн»

Синописис:

Четверо наёмников получают задание от короля Дорсана расследовать жестокое убийство пастушки на границе с северными землями. За семь дней они должны выяснить, причастны ли к смерти женщины кланы оборотней, с которыми королевство уже десять лет соблюдает хрупкое перемирие. Однако расследование быстро заходит в тупик: улики противоречивы, местный священник Паль Лирас сеет сомнения и путает следы, а в городе происходит новое зверское убийство — прямо в трактире, где ночуют герои.

Разгневанный король даёт им всего пять дней, чтобы найти виновного.

В ходе расследования герои сталкиваются с оборотнем-подростком, убивают его в самообороне и получают доказательства, что мальчик был обращён насильно. Проникнув в лес, они узнают правду: убийства совершают вампиры, много лет манипулирующие королём через его советника Диапа и «святого отца» Паля. Теперь героям предстоит сделать выбор — убедить короля и карательный отряд в невиновности оборотней, сразиться с вампирами в открытом бою или встать на сторону лесного клана «Северный Клык» и попытаться остановить войну, в которой не будет победителей.

Пометки:

Шрифты:

Курсив - для чтения вслух

Обычный шрифт - заметки для мастера

Жирный шрифт - важные детали

Жирный курсив -

Предисловие/Послесловие

Введение

Послушайте. Прислушайтесь к тишине между словами в королевских указах. Всмотритесь в тень, что длиннее отбрасывающего ее человека. Мы начинаем повесть не о войне — войны приходят после. Мы начинаем повесть о лжи.

Лжи, которая старше королевств. Лжи, что уютно устроилась у трона, облачившись в бархат. Лжи, что шепталась на проповедях и кричала с газетных листков. Она говорила нам с детства: бойтесь волка.

Бойтесь его клыков, его ярости, его ненасытной глотки. Он пьёт кровь, говорят они. Он выедает сердца, пугают они. Он — чудовище из тьмы леса, жаждущее нашей гибели. И мы верили. Мы ковали серебряные клинки, мы строили высокие стены, мы молились, чтобы лес оставался там, на севере, а мы — тут, на юге. И мы почти забыли, каков на вкус страх перед темнотой в собственном подвале. Каков на вид бледный след на шее покойника. Мы списали всё на волков. Удобно, не правда ли?

АКТ ПЕРВЫЙ:

Сцена 1.

Королевство Дорсан. Город Десград. Утро. Солнце только коснулось шпилей столицы, когда четверых наёмников из разных концов земли вызвали во дворец.

Вы не знаете друг друга. Вас связывает лишь одно — каждый из вас имеет репутацию того, кто умеет находить то, что другие предпочитают не замечать. Кого-то наняли через гильдию, кому-то передали письмо с королевской печатью, кого-то просто попросили «оказать услугу» те, кому нельзя отказать. И вот вы стоите в высоком зале с витражами, где даже воздух кажется тяжёлым от вековых тайн.

Король Пьен Витт сидит на троне — молодой, но уже носящий тяжесть короны с усталой привычкой. Ему едва за тридцать, но у висков уже седина. Говорят о нём многое. Вы здесь не для того, чтобы собирать слухи.

Рядом с королём стоит его советник — Диан Аро. Высокий, гладко выбритый, с идеально уложенными седыми волосами и глазами, которые смотрят чуть дальше, чем нужно. Его голос мягок.

— Благодарю, что откликнулись. Вы можете не представляться, ваша репутация вас опережает, — начинает Диап, не дожидаясь, пока король откроет рот. — Задача простой не будет, но плата — достойная. Три дня назад на границе северных и южных земель нашли мёртвой пастушку. Зовут Ноэль. Была женой местного кожевника, жила тихо, не враждовала, не должна. Умерла страшно.

Король Пьен поднимает руку, останавливая советника.

— Дело не только в смерти женщины. Вы должны понять, — голос короля глубже, чем можно ожидать, в нём слышится усталость военного, а не кабинетного правителя. — Сейчас между северными землями и нами — хрупкое перемирие. Уже десять лет мы не воюем с кланами оборотней. Десять лет тишины, которая любого сводит с ума. Юг не доверяет Северу. Север не доверяет Югу. И достаточно одной искры, чтобы нарушить хрупкий мир.

Диап кивает, подхватывая мысль короля:

— Версии следующие. Первая — обычное нападение волков. Диких зверей. На севере их хватает, и следы могут быть спутаны. Вторая — это сделали идеалисты, чтобы спровоцировать войну.

Король смотрит на каждого из вас по очереди:

— Вы поедете на место. Выясните, что именно случилось. Найдёте виновных. Но главное — вы должны выяснить, причастны ли к этому оборотни. У вас семь дней. Семь. Потом мы будем действовать сами. Любое оружие, любая поддержка, любая информация — по первому вашему слову. Вопросы?

Если вопросов нет, Диап вручает каждому из вас свиток с королевской печатью — гарантию того, что местные власти будут обязаны вам помогать. А также небольшой кошель с золотом — половину обещанной платы.

— Ждём от вас новостей, — заключает аудиенцию король. — Не подведите.

Сцена 2.

Дорога на север занимает полдня. Место, где нашли Ноэль, — луг на границе леса и пастбищ, в двух милях от деревни Мортон. Воздух здесь свеж, но тяжёл — то ли от близости леса, то ли от того, что кто-то умер здесь.

Тела уже убрали. Но место преступления оцеплено местными стражниками во главе с десятником по имени Геннель — мужчиной лет пятидесяти, с лицом, изъеденным ветром и морщинами. Он кивает вам без особого энтузиазма:

— Наконец-то. Думал, вы никогда не приедете. Трупы скота там, за оврагом. Оставили, как велели. Тела пастушки тут нет — его увезли в церковь, муж забрал для отпевания.

Вы осматриваете поле.

Вы находите:

Крупный рогатый скот.

Туши разодраны. Мясо почти не тронут. Немного следов от зубов. В основном рваные раны — как будто кто-то безжалостно и бесцельно

полосовал тушу. Крови вокруг много, но она уже впиталась в землю, оставив тёмное липкое пятно.

Следы на земле.

Земля истоптана, но между коровьими следами есть и другие.

Местный егерь (сутулый мужик по имени Тиос, приставленный к стражникам) показывает на отпечатки:

— Волки. Обычные волки. Не оборотни, я таких следов навиделся за десять лет. Но, — он мнётся, — следов там мама не горюй. Будто целая стая топталась. Только кто видел, чтобы волки скотину рвали и не жрали?

Останки Ноэль (со слов стражника Геннеля).

— Её нашёл муж, Денсон. Шёл искать, когда не вернулась к вечеру. Нашёл... ну, сами понимаете. Крови у неё было мало. И сердца не было. Совсем. Будто вырвали. А плоть просто разодрана, кое-где до костей. Не похоже на зверя, который убил, чтобы наестся. Похоже на того, кто убивал, чтобы убить.

Сцена 3.

Деревня Мартад. Маленькая, серой архитектуры, прижавшаяся к подножию холма, на котором стоит церковь. Каменная, старая, с колокольней, на которой уже много лет нет колокола — сняли десятки лет назад, отлили на мечи.

Церковь.

Внутри полумрак, пахнет воском, ладаном и сыростью.

У алтаря, на деревянном помосте, стоит гроб. Рядом — мужчина лет тридцати, с красными глазами и дрожащими плечами. Денсон. Вдовец. Он не говорит ни слова, только сжимает побелевшими пальцами край гроба.

А у входа вас встречает Святой Отец Паль Лирас. У него в руке дневник.

Высокий, худой, с бледной кожей и глазами светло-серыми, почти белыми. На вид — лет пятьдесят, но стоит присмотреться — морщины такие, будто ему все семьдесят, но держится так, что можно дать и тридцать пять. Одет просто: чёрная ряса, деревянный крест на груди, пальцы длинные, унизанные простыми кольцами.

— Вы, наверное, те, кого прислал король, — голос у него тихий, чуть хриловатый, но приятный. — Я — отец Паль. Служу здесь уже... давно. Денсон попросил отпеть жену, и я, разумеется, не отказал. Бедный мальчик... Он вне себя от горя. Может, вы хотите поговорить с ним? Или со мной? Я ведь тоже нашёл в себе силы осмотреть...

К нему подходит монахиня и кланяется героям.

Отец Паль переводит на неё взгляд:

— Сестра Эпи.

Она наклонилась и что-то ему прошептала и, вновь поклонившись, ушла.

— Прошу простить, я уделю вам время позже. — Он кланяется, но в поклоне есть что-то механическое, будто он повторяет его тысячу раз — и давно перестал вкладывать в него душу.

Он идёт к двери, оставляя дневник на скамье, чтобы пожать руки и поприветствовать гостей, пришедших на церемонию. Молодая девушка стоит в углу комнаты и робко поглядывает на героев.

Диалог с Эпи

Эпи робка и стеснительна. Она постоянно перекладывает дневник из руки в руку и переминается с ноги на ногу. Она ничего не знает и не может предоставить информацию. Позже её подзывает другая монахиня, и она оставляет дневник на столе, прося героев передать его, когда Святой Отец вернётся.

Диалог с Денсоном

Денсон почти не говорит. Он только плачет и повторяет, что «это они, это они, твари из леса». Если игроки его торопят, он может взорваться:

— Вы что, не видите?! Её сердце вырвали! Вырвали! Какие звери вырывают сердце?! Это они, дьявольские отродья из леса! Я знал, знал, что они не успокоятся! Я пойду к королю, я потребую, чтобы он собрал отряд! Я сам пойду с ними! — он замолкает, закрывает лицо руками и утыкается в гроб.

Диалог с Палем Лирасом (при возвращении)

Если игроки задают прямые вопросы о смерти Ноэль, отец Паль отвечает охотно — слишком охотно. Он сыплет деталями, но каждая деталь запутывает.

Примеры его фраз:

Про раны:

— Вы знаете, у Ноэль не было сердца. Совсем. Я сам... осматривал. Но я подумал: может, волки его съели? Они, говорят, лакомятся внутренностями в первую очередь. Только вот... другие органы на месте. Странно, да?

Про следы:

— Егерь, кажется, нашёл волчьи следы. Говорит, самые обычные. Но разве голодный зверь не должен был закончить трапезу? Может, это был разумный зверь?

Про Денсона:

— Денсон... он был очень зол, когда нашёл тело. Очень зол. Кричал, что пойдёт в лес сам и перебьёт всех тварей. Я с трудом его успокоил. Он ведь мог пойти и наломать дров. А потом бы северяне подумали, что это мы на них напали... и война. Умный человек может использовать чужое горе, вы не находите? (Пауза.) Но, конечно, это не моё дело. А может, это нечто более простое, но не менее отвратительное — обычное убийство.

Каждый его ответ ведёт в сторону. Он не говорит «это сделали волки». Он не говорит «это сделали оборотни». Он говорит «а что если то, а что если это». Он сеет сомнения, множит версии и подбрасывает новые, всё более запутанные и нелепые.

Если игроки пытаются проверить его слова или задают уточняющие вопросы, он отвечает уклончиво, ссылаясь на забывчивость («Вы знаете, столько лет служу, всё путается») или на некомпетентность («Прошу простить, мои знания в этом вопросе ограничены»). Он искренне сожалеет о том, что не может дать больше полезной информации (делает вид) и просит игроков быть осторожнее. Он предлагает им заходить в церковь, если

понадобится помощь. Он вообще кажется очень заботливым. Это и должно насторожить.

Также игроки могут не отдавать дневник Палю. Но прочитать то, что внутри, они не могут, так как записи внутри на инфернальном. Герои в жизни не видели такого языка.

АКТ ВТОРОЙ:

Сцена 1.

После осмотра места убийства и разговора в церкви вы возвращаетесь в город. Уже вечер. Небо затянуто тучами, лишь звёзды и полная луна освещают землю. Ветер с севера приносит запах мокрой земли и прелой листвы.

Вам нужно где-то переночевать. Ближайшая гостиница — трактир «Спящий пёс» на южной окраине города, в двух кварталах от дворца. Трактир старый, с низкими потолками и прокуренными залами. Хозяин — Уиндел, грузный мужчина лет пятидесяти с густыми усами и вечно уставшими глазами.

— Свободные комнаты есть. Две. Постели свежие. Ужин — до полуночи. Завтрак — с рассвета. Советую не выходить после полуночи — последнее время по ночам шастает всякое.

Он даёт вам ключи и возвращается за стойку.

Ночь проходит тихо. Слишком тихо. Ни лая собак, ни крика сов, ни шагов на улице. Только ветер гудит в печной трубе.

Примерно в два часа ночи кто-то из вас (если кто-то стоит на страже, или тот, кто чутко спит) слышит скрип половиц в общем зале. А потом — тихий хлопок. Дверь. Кто-то вышел на улицу.

Если кто-то выходит проверить — зал пуст. Стойка пуста.

Трактирщик курит на улице.

Сцена 2.

Рассветом вас будят крики. Кто-то истошно орёт на улице. Вы выходите из комнат и видите переполох.

На заднем дворе трактира, у чёрного входа, собралась толпа. Городская стража пытается оцепить место, но любопытные лезут отовсюду. То, что осталось от Уиндела, размазано по каменной стене.

Его тело лежит на земле у стены. Головы нет. Сердца нет. Грудная клетка раскрыта, словно кто-то разломал рёбра в разные стороны. Внутри — пустота. Кровь залила стену, землю под ногами и даже нижние ветки дерева, растущего рядом. Самое жуткое — отпечаток. Будто тело с силой впечатали в камень. Позвоночник выгнут назад. Одна рука перекручена, вторая оторвана и лежит в трёх метрах в стороне.

Рядом — его шапка и курительная трубка.

Подошедший стражник сообщает вам:

— Уже второе странное убийство за несколько дней. Я думаю, всё очевидно: какая другая тварь может так впечатать человека в стену?

Городской голова (местный чиновник по имени Кьёл) подходит к вам, бледный и взволнованный:

— Это... это ужасно. Я такое видел только в военные времена. Вы... вы должны найти того, кто это сделал. Королю уже доложили. Его величество ждёт вас.

Сцена 3.

Вы возвращаетесь в тронный зал. Но теперь здесь нет торжественной тишины.

Пьен не сидит на троне. Он стоит у окна, повернувшись к вам спиной. В зале — полумрак, свечи почти догорели. Рядом, у стола с картами, стоит Диап. Его лицо спокойно, но в глазах — холод.

Король оборачивается.

— Вы... — голос его тих, но в нём слышится такая ярость, что вам становится не по себе. — Я приказал вам расследовать убийство пастушки, потому что вас называли лучшими. А что я слышу сейчас?

Он делает шаг вперёд.

— Прямо у вас под носом, в трактире, где вы спали, убивают человека. Вы знали Уиндела? Он служил этой стране двадцать пять лет. Двадцать пять лет он поил и кормил солдат, торговцев, всех, кто проходил через его трактир. А теперь... его голову не могут найти.

Король сжимает кулаки. Его голос становится громче:

— Вы спали! Спали, пока чудовище размазывало человека по стене в двадцати метрах от ваших комнат! Я приказал вам расследовать и защищать! Почему никто из вас не дежурил ночью?!

Диан мягко кладёт руку на плечо короля:

— Ваше величество. Дайте им сказать.

Король смотрит на Диана, потом на вас. Делает шаг назад и садится на трон.

— Говорите.

Если игроки пытаются оправдаться или описать свои действия, Диан слушает внимательно, иногда задаёт уточняющие вопросы, но в каждом вопросе сквозит скрытый укол.

Когда вы заканчиваете, король смотрит на вас сверху вниз.

— Слушайте меня. Я дал вам семь дней. Вы потратили два из них впустую. Теперь у вас осталось... — он переводит взгляд на Диана, тот что-то шепчет ему на ухо. — Пять дней. Пять дней, чтобы найти этого зверя, кем бы он ни был. Если через пять дней у меня не будет головы монстра — вы не получите ни гроша. Именем короны я разорву ваши контракты, как зверь, которого вы не можете поймать, разрывает моих людей! Вы уйдёте отсюда с пустыми карманами и испорченной репутацией! Ни один наниматель в Дорсане больше не возьмёт вас на работу!

Диан добавляет, делая шаг вперёд:

— Король милостив. Он мог бы уволить вас за халатность. В конце концов, вы были последними, кто видел Уиндела живым. И вы не предотвратили его смерть. Это... серьёзное упущение для людей, которым репутация позволяет не представляться. Но у нас нет времени на разбирательства. Мы даём вам шанс. Единственный. Не подведите. Снова.

Он смотрит на каждого из вас по очереди, и в его взгляде нет ни гнева, ни надежды — только холодная расчётливость.

Король поднимает руку:

— Свободны.

АКТ ТРЕТИЙ:

Сцена 1.

После разговора во дворце вы возвращаетесь в город. День уходит на то, чтобы переварить услышанное, собраться с мыслями и, возможно, найти хоть какую-то зацепку. Но улики по-прежнему противоречивы. Вы можете попытаться найти того, кто переведёт для вас дневник Паля. Оглядевшись, вы находите старую библиотеку и там встречаете старика по имени Андетт. Он говорит, что на перевод ему потребуется пара дней и 5 серебряных.

Вечером, когда солнце уже коснулось горизонта, к вам подходит начальник ночной стражи — мужчина по имени Лютгер, коренастый, с лицом, испещрённым шрамами. Он говорит без предисловий:

— Слышал, вы те самые, кого король нанял. — он смотрит на вас с усталым пониманием. — Сегодня у нас будет обход. Я бы не стал предлагать помощь наёмникам просто так, но у нас общая цель.

Если игроки соглашаются, Лютгер кивает:

— Выход в десять вечера. У восточных ворот. Не опаздывайте. И возьмите оружие. Серебряное, если есть.

Он уходит, не дожидаясь ответа.

Ветка 1.

(Если игроки приняли помощь Лютгера)

Сцена 2.

Ровно в десять вечера вы у восточных ворот. Небо чёрное — сегодня новолуние, и даже звёзды скрыты тучами. Ветер с севера приносит запах гари и сырой земли. Стража — шесть человек во главе с Лютгером — зажигает факелы.

Лютгер распределяет силы:

— Мы пройдем по восточной стене, потом спустимся к старому кладбищу, потом — к северным окраинам. Если что-то увидите — не бросайтесь в одиночку. Кричите. Мы будем рядом.

Обход начинается.

Первый час — тишина. Только шаги по мокрой брусчатке, скрип снаряжения и редкий лай собак где-то вдали.

Второй час — вы доходите до северных окраин. Здесь дома реже, а городская стена становится ниже — старый участок, который не ремонтировали со времён последней войны.

А потом вы слышите женский крик.

Он длится несколько секунд и обрывается. Тихо. Слишком тихо.

Лютгер поднимает руку:

— Там. У церкви.

Он смотрит на вас:

— Идём.

Он оставляет двоих стражников у входа в квартал, а с остальными идёт вперёд. Факелы тушатся — только несколько фонарей вдалеке.

Сцена 3.

Вы доходите до церкви.

Крик не повторяется.

Но теперь вы слышите другое — хруст. Хруст костей и чавканье. Кто-то ест.

Лютгер жестом показывает: «тихо».

Вы обходите церковь сбоку и видите.

У задней стены, на куче мусора и старой листвы, лежит тело. Это женщина в монашеском облачении. Её голова запрокинута, горло перегрызено. Грудная клетка вскрыта — рёбра разломаны в стороны.

Внутри — пустота.

Над телом склонилось существо.

Оно похоже на человека, но не человек. Высокое — под два метра. Тело покрыто короткой тёмной шерстью. Руки длинные, с мощными когтями. Голова волчья — вытянутая морда, горящие жёлтым глаза. Оно пожирает внутренности монахини, отрывая куски и проглатывая целиком.

Оборотень поднимает голову. Оборачивается. Его глаза находят вас. Он молод. Слишком молод для такой твари. В его жёлтых глазах — не злоба, а голод.

Лютгер сзади шепчет:

— Это же... Он же из церкви?

Если игроки присматриваются, они видят: оборванную рубашку, рваные штаны. И на шее — деревянный крест. Такой же, как у отца Паля.

Оборотень не двигается, смотрит, выжидает.

Лютгер поднимает меч:

— Мы должны... мы должны его остановить. Он убьёт ещё кого-то.

Сцена 4.

В ходе боя кто-то из стражи отрубает оборотню руку, и та падает на землю, не принимая человеческой формы.

Когда оборотень мёртв, его тело начинает меняться. Шерсть исчезает. Когти втягиваются. Морда сжимается.

Перед вами — мальчик лет пятнадцати. Худой, бледный, в лохмотьях. На шее — деревянный крест.

Лютгер смотрит на тела мальчика и монахини, в которой можно узнать сестру Эни. Молчит. Потом убирает меч.

Некоторые стражники начали креститься, кто-то отвернулся.

— Что же это... — пробормотал кто-то из отряда.

— Заберите тело и доложите его величеству королю, — хрипло выдавил Лютгер своим людям.

Ветка 2.

(Если игроки отказались от помощи Лютгера)

Сцена 2.

Вечером вы у восточных ворот. Небо чёрное — сегодня полнолуние, и даже звёзды скрыты тучами. Ветер с севера приносит запах гари и сырой земли.

Вы начинаете обход. Стражи не видно.

Первый час — тишина. Только шаги по мокрой брусчатке, скрип снаряжения и редкий лай собак где-то вдали.

Второй час — вы доходите до северных окраин. Здесь дома реже, а городская стена становится ниже — старый участок, который не ремонтировали со времён последней войны.

А потом вы слышите женский крик. Со стороны церкви.

Он длится несколько секунд и обрывается. Тихо. Слишком тихо.

Сцена 3.

Вы доходите до церкви.

Крик не повторяется.

Но теперь вы слышите другое — хруст. Хруст костей и чавканье. Кто-то ест.

Вы обходите церковь сбоку и видите.

У задней стены, на куче мусора и старой листвы, лежит тело. Это женщина в монашеском облачении. Её голова запрокинута, горло перегрызено. Грудная клетка вскрыта — так же, как у Андерса, — рёбра разломаны в стороны.

Внутри — пустота.

Над телом склонилось существо.

Оно похоже на человека, но не человек. Высокое — под два метра. Тело покрыто короткой тёмной шерстью. Руки длинные, с мощными когтями. Голова волчья — вытянутая морда, горящие жёлтым глаза. Оно пожирает внутренности монахини, отрывая куски и проглатывая целиком.

Оборотень поднимает голову. Оборачивается. Его глаза находят вас. Он молод. Слишком молод для такой твари. В его жёлтых глазах — не злоба, а голод.

Если игроки присматриваются, они видят: оборванную рубашку, рваные штаны. И на шее — деревянный крест. Такой же, как у отца Паля.

Оборотень не двигается, смотрит, выжидает.

Ветка 2.1.

(Если никто из игроков в течение боя не выкинул крит 20 при броске Атаки - им не удалось отрубить конечность и соответственно весь мальчик обратился обратно в человка)

Сцена 4.

Когда оборотень мёртв, его тело начинает меняться. Шерсть исчезает. Когти втягиваются. Морда сжимается.

Перед вами — мальчик лет пятнадцати. Худой, бледный, в лохмотьях. На шее — деревянный крест.

В этот момент подоспевает Лютгер со своим отрядом. Он смотрит на тела мальчика и монахини, в которой можно узнать сестру Эпи. Молчит. Потом направляет на вас сначала взгляд, потом меч. Стражники последовали его примеру.

— Черт... — пробормотал кто-то из отряда.

— Заберите тело и доложите его величеству королю, — хрипло выдавил Лютгер своим людям. — А этих... Задержать.

Ветка 2.2.

(Если кто-то игроков в течение боя выкинул крит 20 при броске Атаки - им удалось отрубить конечность и соответственно получить доказательство того что мальчик был оборотнем)

Сцена 4.

В ходе боя кто-то из игроков отрубает оборотню руку, и та падает на землю, не принимая человеческой формы.

Когда оборотень мёртв, его тело начинает меняться. Шерсть исчезает. Когти втягиваются. Морда сжимается.

Перед вами — мальчик лет пятнадцати. Худой, бледный, в лохмотьях. На шее — деревянный крест.

В этот момент подоспевает Лютгер со своим отрядом. Он смотрит на тела мальчика и монахини, в которой можно узнать сестру Эпи. Молчит. Потом убирает меч.

Некоторые стражники начали креститься, кто-то отвернулся.

— Что же это... — пробормотал кто-то из отряда.

— Заберите тело и доложите его величеству королю, — хрипло выдавил Лютгер своим людям.

АКТ ЧЕТВЁРТЫЙ

Сцена 1.

Утро после ночи в старой церкви выдаётся серым и промозглым. Небо затянуто тучами, ветер с севера приносит запах дыма. Близится зима, день становится короче, а ночи длиннее.

Вы идёте во дворец с отрядом. Лютгер и его люди уже доложили королю об убийстве. Теперь слово за вами.

ВЕТКА 1.

(Если игроки пришли с отрубленной рукой и стражей-свидетелями)

Сцена 2.

Тронный зал. Король Пьен сидит на троне, подперев щеку рукой. Диан стоит рядом, перебирая какие-то бумаги. В зале также присутствует командор карательного отряда «Святой Клинок» — мужчина по имени Маркел, в лёгких доспехах, с нашивкой в виде серебряного молота на плече.

Вы входите. Лютгер шагает вперёд и коротко докладывает:

— Ваше величество. Ночью при обходе северных кварталов мы обнаружили тело монахини... и оборотня, который пожирал его. Оборотень уничтожен. Вот доказательство.

Он кладёт на пол перед тронном отрубленную руку. Она всё ещё покрыта шерстью. Когти не втянулись. Пальцы скрючены.

Диан наклоняется, рассматривает руку, не прикасаясь. Потом выпрямляется и кивает королю:

— Оборотень. Без сомнения. Лютгер, вы опознали убитого?

— Так точно. Это был мальчик из церковного приюта. Монахиня — сестра Эпи, помощница отца Паля.

Король молчит. Его лицо каменеет. Потом он медленно встаёт с трона.

— Оборотни посмели обратить ребёнка из нашей церкви. Ребёнка. — его голос холоден. — Это нарушение мира. Это объявление войны. Диан.

Пьен переводит взгляд на Маркела:

— Командор. Мы ответим, — в голосе правителя слышится едва сдерживаемая ярость.

Король поворачивается к вам.

— Вы сделали то, за что я вас нанял. Доказательства есть. Зверь мёртв. — он машет рукой, и казначей отсчитывает вам 250 золотых — оставшуюся половину награды. — Но дело не закрыто. Этот мальчик был лишь орудием. Кто-то обратил его. Кто-то надоумил. И этот кто-то — в лесу.

Он вновь смотрит на командора:

— Сколько людей в отряде?

— Пятьдесят, ваша светлость. Рыцари, арбалетчики, пехота с серебряными наконечниками. Через три дня будем готовы выступить.

Король кивает и снова поворачивается к вам:

— Мне нужна карта леса. Где их логово, где тропы, где засады. Вы пойдёте на разведку. За это — ещё 500 золотых. И... — он кивает Диану. — Булава. Та самая.

Диан достаёт из резного ларца оружие. Булава из тёмной стали, с вкраплениями серебра. На навершии — чеканный волчий череп. Глаза черепа горят тусклым голубым светом.

— Булава Распада, — произносит Диан. — Выкована лучшим кузнецом Дорсана. Каждый удар этим магическим оружием по исчадию или нежити бьёт не только физически, но и особым силовым полем. Также, если тварь достаточно ранена и слаба, есть шанс уничтожить её одним ударом или как минимум напугать до смерти на пару секунд. Также оно излучает свет в небольшом радиусе, когда вы его держите, около 20 футов. Оружие, достойное воина, идущего на войну.

Король добавляет:

— Вы не одни пойдёте. Маркел даст вам двоих разведчиков. Они доведут до границы леса, а дальше — сами. Составите карту. Вернётесь. Присоединитесь к отряду в битве. Вопросы?

Если игроки соглашаются — переход к Сцене 4.

Если отказываются — король пожимает плечами:

— Жаль. Тогда ступайте. Но помните: если вы правы и в лесу действительно затаилась угроза, вы не сможете спать спокойно, зная, что могли её остановить, но не стали.

(Если отказываются — четвёртый акт заканчивается, но в пятом акте у них не будет карты и союзников среди оборотней.)

ВЕТКА 2.

(Если игроки пришли без руки и без свидетелей (или не смогли отрубить конечность))

Сцена 2.

Тронный зал. Вы входите. Король уже знает, что произошло, — Лютгер доложил ему ночью.

— Вы убили монахиню и ребёнка, — голос короля тих, но в нём звенит металл. — И при этом у вас нет никаких доказательств, что этот ребёнок был оборотнем. Только ваши слова. А слова... они ничего не стоят без доказательств.

Диан добавляет, перебирая бумаги:

— Тело мальчика осмотрели. На нём нет шерсти. Нет когтей. Нет... ничего, что указывало бы на оборотня. Только раны от вашего оружия. Вы убили невинного.

Если игроки пытаются возражать (рассказывают про трансформацию после смерти), Диан качает головой:

— Трансформация, о которой никто не свидетельствует, кроме вас? Простите, но это... неубедительно.

Король поднимает руку:

— Довольно. Вы арестованы до выяснения обстоятельств. Стража! Уведите их.

(При сопротивлении игроков к битве подключается карательный отряд, и игроков казнят.)

Сцена 3.

Вы в камере. Холодно. Сыро. За решёткой — коридор, в конце которого горит масляная лампа.

Проходит день.

На второй день вы слышите шаги. Лютгер. Он останавливается перед решёткой, смотрит на вас без выражения.

— Встать, — говорит он. — У меня для вас предложение.

Он не смотрит вам в глаза. Он вообще старается не смотреть в вашу сторону.

— Король не может доказать, что тот мальчик был оборотнем. Но и не может доказать обратное. Улики... противоречивы. А времени нет. Скоро посол с карательным отрядом для охраны направятся в лес для переговоров. И королю нужна разведка.

Лютгер замолкает. Потом выдыхает:

— Вы пойдёте в лес. Составите карту. Найдёте логово оборотней. Если сделаете это — вас оправдают. Вы получите награду и свободу. Если откажетесь... вы будете сидеть здесь, пока будут идти переговоры. Дьявольские ублюдки, конечно, скажут, что не при чём, ведь война никому не нужна, и вас казнят за убийство монахини и ребёнка.

Он смотрит на вас. В его глазах — презрение. Он не верит вам. Он считает, что вы виновны. Что вы убили невинных и теперь пытаетесь выкрутиться.

— Я пойду с вами, — добавляет он. — И двое моих людей. Не для помощи. Чтобы вы не сбежали. Мы будем смотреть. Если увидим, что вы врётё... я сам приведу приговор в исполнение.

Он отпирает решётку:

— Соглашайтесь. Или оставайтесь здесь и ждите виселицы.

Сцена 4.

(общая для обеих веток)

Независимо от того, как вы попали в лес — как наёмники на задании или как предатели на привязи, — путь один.

Лес встречает вас тишиной. Деревья здесь старые, с мощными корнями, которые выпирают из земли, как кости. Снег почти не тронут — только ваши следы и редкие звериные тропы.

В первой ветке вас сопровождают двое разведчиков Маркела. Во второй — Лютгер и двое стражников.

Вы идёте несколько часов. Лес становится всё гуще. Солнце почти не пробивается сквозь кроны.

А потом вы натываетесь на засаду.

Оборотни появляются внезапно — из-за деревьев. Их больше двух десятков(25).

(Они не убивают всех сразу, только Лютгера и его товарищей / членов карательного отряда. Оглушают, связывают, уносят в темноту).

Сцена 5.

Вы приходите в себя в лагере оборотней. Это небольшая поляна, окружённая валунами. В центре — костёр. Вокруг — шалаши из шкур и веток.

Оборотни здесь выглядят иначе, чем тот мальчик у церкви. Они старше. Спокойнее. У них есть порядок, есть речь, есть... жизнь.

Вас держат в яме, прикрытой сверху ветками.

Если вы пытаетесь сбежать или разговаривать — вас игнорируют или приказывают молчать.

Через несколько часов вы слышите голоса. Оборотни сидят у костра и обсуждают случившееся.

— Говорят, в городе убили мальчишку. Нашего.

— Значит, и правда там жил...

— Жаль. Он был просто ребёнком.

— Чёрт бы побрал этих хладнокровных ублюдков! Я уверен, это они его выкрали, чтобы сравнить нас с людьми. Вот он подрос и при первом обращении был убит...

— Верно! Этим крысам клыкастым только дай шанс нас подставить!

Они замолкают. Один из них (старейшина) подходит к яме и смотрит на вас сверху вниз:

— Эй, люди, вы разведчики? Люди хотят войны?

Сцена 6.

Если игроки не пытаются напасть, не оскорбляют оборотней и согласны выслушать — их выпускают из ямы.

Старейшина, которого зовут Ульфгар, говорит:

— Моё имя Ульфгар. Я старейшина клана «Северный Клык». Мы не враги вам. Мы хотим жить в своих лесах, растить детей, охотиться на дичь. Мы не убиваем людей без нужды. Это хладнокровные — те, кто живёт в тени, кто пьёт кровь и не стареет.

Если игроки спрашивают, кто такие хладнокровные, Ульфгар объясняет:

— Вампиры. Они пришли в Дорсан много лет назад. Живут среди людей. Пьют кровь. Манипулируют королями. Те убийства в городе — их рук дело. Они хотели, чтобы вы пришли в лес с мечами, чтобы мы перебили друг друга. Они украли нашего ребёнка и поселили его у вас. Он вырос и при первом обращении наверняка натворил что-то ужасное, но он не контролировал себя.

Он предлагает союз:

— Вы поможете нам остановить карательный отряд. Нельзя позволить им войти в лес. Если они войдут — это будет касаться не только нашего клана, но и многих других. И тогда начнётся война, в которой не будет победителей.

АКТ ПЯТЫЙ:

Этот акт начинается после того, как герои узнали правду о вампирах и заключили союз с Ульфгаром и кланом «Северный Клык».

ВЕТКА 1

(Игроки пришли с отрубленной рукой и стражей-свидетелями)

Перед героями встаёт выбор:

1.1 — Вернуться в город, чтобы попытаться убедить короля в невиновности оборотней (и забрать переведённый дневник у старика Андетта).

1.2 — Остаться с оборотнями и подготовиться к битве с карательным отрядом.

ВЕТКА 1.1

(Возвращение в город)

Герои отправляются в город. У них снова выбор:

1.1.1 — Сначала идти на аудиенцию к королю.

1.1.2 — Сначала забрать дневник у Андетта.

ВЕТКА 1.1.1

(Сначала аудиенция)

Вы приходите во дворец без переведённого дневника. Вы пытаетесь убедить короля, что оборотни невиновны, а настоящие убийцы — вампиры, скрывающиеся среди знати.

Результат: Король не верит. Диап ловко парирует все доводы, называя героев предателями, которых одурманили лесные твари. Король объявляет героев врагами короны.

Вы вынуждены бежать.

Варианта два:

Успешный побег — вам удалось скрыться от погони и добраться до лагеря Ульфгара. Вы сообщаете старейшине, что война неизбежна, и готовитесь к битве вместе с кланом.

Гибель — герои погибают при побеге. История заканчивается поражением. Оборотни, не предупреждённые о нападении, уничтожены карательным отрядом.

ВЕТКА 1.1.2

(Сначала дневник)

Герои забирают у Андетта переведённый дневник. В нём — неопровержимые доказательства того, что Паль Лирас и Диап — вампиры, а первое убийство в городе — дело рук Эпи - новообращенной вампирши, которой Паль(первородный вампир) приказал раздрать Ноэль и скот, чтобы подставить оборотней, ведь Ульфгар единственное что мешает вампирам поработить людей.

Уиндела же убил сам Паль, так как Уиндел давно пускал слухи о том что Паль странный и для вампира это был шанс удачно убрать давнего недруга, подставив оборотней.

Герои идут во дворец и предъявляют доказательства королю Пьену.

Результат: Король потрясён. Он поворачивается к Диапу, чтобы потребовать ответа — но не успевает произнести ни слова. Диап, понимая, что его маскировка раскрыта, мгновенно набрасывается на короля и одним ударом сносит ему голову.

— «Жаль. Ты был неплохой марионеткой», — бросает Диап, поворачиваясь к героям.

Начинается битва.

Противники: Диап (вампир, характеристики обычного вампира из D&D 5e).

Союзники: В зале больше никого нет — стража не успела войти, карательный отряд на сборах.

Условия победы: Герои должны убить Диапа и не дать ему сбежать

.

Возможные исходы:

Победа героев — Диап повержен. Герои переходят к Акту Шестому.

Гибель героев — Диап уничтожает всех. Сюжет заканчивается тем что вампиров не раскрывают, героев обвиняют в смерти короля, а карательный отряд начинает войну с оборотнями.

ВЕТКА 1.2

(Остаться с оборотнями)

Вы решаете не рисковать и не возвращаться в город. Вместе с Ульфгаром вы занимаетесь подготовкой к обороне лагеря.

Результат: Герои пропускают Пятый акт. Карательный отряд идёт в лес, и начинается битва, описанная в Акте Шестом.

ВЕТКА 2

(Игроки пришли без отрубленной руки и без свидетелей / прошли через тюрьму)

После освобождения из тюрьмы вы получаете свободу и отправляетесь на разведку. Вернувшись, вы сталкиваетесь с выбором.

2.1 — Вернуться в город и попытаться убедить короля в невиновности оборотней.

2.2 — Остаться с оборотнями и готовиться к битве (пропустить Пятый акт).

ВЕТКА 2.1

(Возвращение в город)

ВЕТКА 2.1.1

(Без дневника)

Вы возвращаетесь в город и пытаетесь убедить короля, что оборотни невиновны, но у вас нет доказательств — только слова.

Результат: Король уже знает от Диапа и Паля, что герои — предатели, которые убили монахиню и ребёнка. Карательный отряд встречает героев у ворот. Их казнят на месте.

ВЕТКА 2.1.2

(С дневником)

Герои забирают переведённый дневник у Андетта и идут с ним во дворец. Они предъявляют доказательства королю.

Результат: Как и в Ветке 1.1.2, Диап убивает короля. Но здесь ситуация хуже — рядом находится карательный отряд (48 человек + командор Маркел). Услышав шум, отряд врывается в тронный зал.

Начинается битва.

Противники: Диап (вампир)

Союзники: 48 солдат карательного отряда и командор Маркел.

Условия: Герои не имеют шансов проиграть в этом бою.

Результат: Герои убивают Диапа и дигаются к церкви за головой Паля.

ВЕТКА 2.2

(Не возвращаться в город)

Вы решаете остаться с оборотнями и готовиться к обороне.

Результат: Герои пропускают Пятый акт и переходят сразу к битве в Акте Шестом.

АКТ ШЕСТОЙ:

ВЕТКА 1

(Игроки с отрубленной рукой и свидетелями / после побега)

ВЕТКА 1.1.1.1

(Прямой бой)

Карательный отряд «Святой Клинок» выстраивается на опушке леса. Впереди — командор Маркел на коне, в сверкающих доспехах с серебряным молотом на плече. За ним — 50 солдат: [рыцари](#) с серебрянным оружием.

Маркел выезжает вперёд и произносит, обращаясь к героям и стоящим за их спинами оборотням:

— Взгляните! Не только звери, но и бесы, предавшие свой род! Король дал вам шанс искупить вину службой, а вы встали под знамена тварей! Ваши имена будут прокляты в каждой таверне, ваши семьи опозорены. Отойдите, и мы даруем вам лёгкую безболезненную смерть. Оставайтесь — и вас ждёт участь этих животных!

Результат: Герои не пытаются говорить. Они готовы к бою.
Начинается битва.

Силы сторон: 50 солдат + Маркел против героев + 25 оборотней + Ульфгар.

Условия победы: Убить Маркела и не дать уничтожить всех оборотней.

После боя: Если герои выживают — они переходят к финалу (Эпилог). Если нет — поражение.

ВЕТКА 1.1.1.2 или 1.1.2 (Обнаружение вампиров)

Карательный отряд выстраивается на опушке. Маркел произносит ту же речь. Но перед тем, как начать бой, герои замечают на холме, у старого дерева, две фигуры в тёмных плащах. Это Диап и Святой Отец Паль Лирас. Они пришли посмотреть на финал своей пьесы.

Как заметить вампиров:

Если в отряде есть паладин — он чувствует отвратительный запах нежити, исходящий от холма.

Всем остальным — проверка Восприятия (Сл 16) или пассивное Восприятие 16+.

Если герои замечают вампиров, они могут указать на них солдатам.

Результат дипломатии:

В рядах отряда возникает ропот. Солдаты переглядываются. Некоторые опускают оружие.

Маркел остаётся непоколебим. Он приказывает атаковать, но боевой дух отряда снижен (герои получают преимущество на первый раунд боя, некоторые солдаты могут отказываться выполнять приказы).

Битва:

Герои + 25 оборотней + Ульфгар против Маркела и его отряда (50 солдат, но с пониженным боевым духом).

Когда Маркел повержен, отряд отступает. Солдаты в панике бегут, увидев мёртвого командора и тени на холме.

После битвы:

Оборотни истощены. Многие ранены. Ульфгар смотрит на холм:

— Это ещё не конец. Те, кто всё это затеял, всё ещё там. Мы слишком устали, чтобы идти с вами. Мои люди отступают в лес. Но я пойду с вами.

Финальная битва с вампирами:

Противники: Диап + Паль Лирас (оба — вампиры со стандартными характеристиками из D&D 5e).

Союзники: Герои + Ульфгар (ослаблен после битвы, но всё ещё опасен).

Оборотни отступают в глубь леса — они не могут больше сражаться.

Если герои побеждают — они переходят к Эпилогу.

Если погибают — вампиры выживают, и ложь продолжается.

ВЕТКА 2

(Игроки без руки, без свидетелей / через тюрьму)

ВЕТКА 2.1.2

(Битва в церкви)

После того как Диап убил короля на глазах у карательного отряда, герои чудом выживают и скрываются. Но они знают: Паль Лирас — в церкви. И там — его логово.

Герои приходят в церковь. Внутри полумрак, пахнет ладаном и кровью.

Их встречает Святой Отец Паль Лирас. С ним — пять вампиров (его приближённые, такие же кровопийцы, скрывающиеся под масками монахов и монахинь).

Паль улыбается:

— Вы пришли умирать? Что ж, я не откажу вам в этом удовольствии.

Битва:

Противники: Паль Лирас (вампир) + 5 вампиров (слабые вампиры-слуги, можно использовать статьи вампирских отродья или ослабленных вампиров).

Союзники: Только герои. Никто не придёт на помощь.

Условия победы: Убить Паля Лираса и всех его слуг.

Если герои побеждают — церковь становится их временным убежищем. Они находят документы, доказывающие заговор вампиров, и переходят к Эпилогу (но без союзников-оборотней).

Если герои погибают — ложь побеждает. Вампиры продолжают править Дорсаном из тени.

ЭПИЛОГ:

Финал зависит от выбора и успеха героев.

1. Горькая победа (дипломатия провалилась, бой выигран):

Отряд «Святого Клинка» разбит, Маркел мертв. Но поле усеяно и человеческими, и оборотнями телами. Ульфгар смотрит на героев устало: «Вы принесли нам победу. Но какую цену? Их страх теперь станет ненавистью на века». Герои — герои для леса, но величайшие предатели для человечества. Начинается долгая, холодная война.

2. Хрупкий мир (вампиры разоблачены, бой остановлен):

С солдатами, узнавшими правду, можно договориться. Герои и оборотни. Они возвращаются в столицу с телами вампиров как доказательством. Их встречает король Пьер, потрясенный предательством самого доверенного советника. Начинается охота на вампиров в королевстве.

3. Триумф Теней (герои проиграли или вампиры сбежали):

Даже если битва выиграна, Диас и Паль Лирас исчезают в суматохе. Они возвращаются к королю и представляют все в ином свете: «Герои вступили в сговор с оборотнями, устроили засаду на наше войско и прибегли к черной магии, чтобы оклеветать нас!». Король, разгневанный и обманутый, объявляет тотальную войну. Выжившие оборотни и герои уходят в глухие чащи, становясь легендой и последней надеждой в грядущей долгой ночи.

Совет для Мастера: Какой бы путь ни выбрали игроки, в конце дай им увидеть последствия. Покажите горе солдата, оплакивающего брата. Покажите рану старого оборотня, который благодарно кивает.

Послесловие

И вот... тишина.

Не та, что была до — тревожная, полная ожидания удара из темноты. А иная. Пустая. Как поляна после битвы, когда крики смолкли, а дым ещё стелется по земле.

Королевство Дорсан дышит. Больно. С перебитыми рёбрами, но дышит. Спросите на улицах — что случилось? Вам скажут разное. Одни — что безумные герои поверили лесным тварям и пошли против короны. Другие — что открылся великий заговор, и король чудом уцелел. Третьи просто пожмут плечами и крепче зажмут ставни на ночь.

Правда... Правда теперь принадлежит вам. Она тяжела, как слиток свинца в рюкзаке. Это знание о том, что самые страшные чудовища не воют на луну. Они шепчут на ухо королям. Что самый прочный замок не защитит от того, кто уже внутри. И что иногда, чтобы спасти дом... приходится поджечь половину его чертогов.

Что же стало с вами, теми, кто увидел правду первыми?

Если вы остались героями... Ваши имена входят в летописи. Вы ходите по улицам, и за вашей спиной затихают разговоры. Вы спасли людей от невидимого рабства, но сделали их мир ненадёжным. Каждая тень теперь — повод для сомнения.

Если вы стали изгоями... То ваше царство теперь — холодные пещеры Севера и редкие костры в глуши, у которых шепчутся те, кто знает. Вы — легенда, которая ходит на двух ногах. Предостережение. Призрак, напоминающий сильным мира сего, что у каждой лжи есть свой срок годности.

Если вы нашли новый путь... Возможно, вы стоите сейчас на границе. Между лесом и полем. Человек в плаще что-то говорит волку в облике дровосека. Они кивают друг другу. И расходятся — не как враги. Как соседи, у которых общая, слишком свежая могила на обочине. Вы положили начало чему-то хрупкому. Новому договору. Написанному не на пергаменте чернилами, а на земле кровью.

Король Пьен смотрит теперь в окно не только на Север. Он смотрит и на свой двор. И, быть может, впервые за долгие годы он видит.

А в глубине леса Ульфгар слушает доклад. И в его желтых глазах — не злоба, а усталое понимание. Люди победили своих демонов. Но надолго ли?

Сезон охоты объявлен закрытым. Но охота — она никогда не кончается. Меняются лишь звери. Меняются лишь охотники.

Вы были и теми, и другими. И это — ваша история. Ваш рубец на истории Дорсана.