

# *Лунатик из Сен-Дамье*

*Приключение для 2-4 персонажей второго уровня  
По третьей редакции D&D*

Авторы: Марина Черняк и Иван Шагин (aka exelenz)  
*mailto: [seascape@list.ru](mailto:seascape@list.ru), [me@exelenz.ru](mailto:me@exelenz.ru)*  
*<http://www.exelenz.ru/rpg/>*

<b>ПРОЛОГ – О МИРЕ, ГОРОДЕ И ЛЮДЯХ .....</b>	<b>3</b>
<b>ГЛАВА ПЕРВАЯ – ЗАВЯЗКА .....</b>	<b>8</b>
Утренняя прогулка .....	8
Неожиданная встреча.....	9
Чудесное исцеление.....	12
Мэтр Жофруа Мабон .....	13
<b>ГЛАВА ВТОРАЯ – ГОРОДСКИЕ БУДНИ .....</b>	<b>16</b>
Городская стража и её капитан.....	16
В поисках бандитов.....	18
Несвязанные события.....	18
В завершение дня .....	20
<b>ГЛАВА ТРЕТЬЯ – УБИЙСТВО ЖАНЕТЫ ДЕ ЛА ТАРМ.....</b>	<b>21</b>
Что случилось этой ночью .....	21
Начало расследования .....	21
Новости из мертвецкой.....	24
Свидетельство очевидца .....	24
Месть Мари Жифард .....	26
В завершение дня .....	27
<b>ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ – РАССЛЕДОВАНИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ .....</b>	<b>28</b>
Малолетний вандал .....	28
Следы и улики.....	28
В завершение дня .....	29
<b>ГЛАВА ПЯТАЯ – УБИЙСТВО ПОПЕЧИТЕЛЯ ПРИЮТОВ .....</b>	<b>30</b>
Необходимое отступление – гильдия Сен-Дамье .....	30
<i>Краткая история Гильдии .....</i>	<i>30</i>
<i>Глава Гильдии и его окружение .....</i>	<i>31</i>
<i>Сошки рангом пониже .....</i>	<i>33</i>
<i>Гильдия и Жофруа Мабон.....</i>	<i>35</i>
Что случилось этой ночью .....	36
Дальнейшее развитие событий.....	36
В завершение дня .....	37
<b>ГЛАВА ШЕСТАЯ – НАПАДЕНИЕ НА ЖОФРУА МАБОНА.....</b>	<b>38</b>
Что случилось этой ночью .....	38
Особенно неприятное пробуждение.....	38
Визит на ферму к Мари Жифард .....	39
Разоблачение .....	39
В бегах (или охотники за головами) .....	40
<b>ГЛАВА ПОСЛЕДНЯЯ – В ПОИСКАХ СПРАВЕДЛИВОСТИ.....</b>	<b>42</b>
В Вермильон!.....	42
Брат Доменик .....	44
Возвращение в Сен-Дамье.....	45
Исход.....	47
<b>ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОБЫТИЙ .....</b>	<b>48</b>

## Пролог – о мире, городе и людях

Сен-Дамье – торговый город на юге Королевства Аргоат. Основан примерно пятьсот лет назад, так что у него было время обзавестись своей историей, традициями и легендами. На гербе города изображена шахматная доска, которую с двух сторон поддерживают геральдического вида лев и грифон (что это значит, никто уже толком не помнит). Сен-Дамье имеет статус вольного города, он относительно независим от власти короля (которого, кстати, зовут Ожье ле Дануа), чему также способствует его удаленность от центра и столицы. В городе, разумеется, присутствует королевский наместник и разные чиновники из столицы, но они скорее фигуры номинальные.

Центр города красив и ухожен – двух- и трехэтажные особняки из красного кирпича или желтоватого камня, мощеные разноцветным булыжником площади, к которым сходится по нескольку улиц, круглые башенки, каменные галереи, горбатые мостики, обилие церквей и церквушек... Центральную часть города окружают остатки стен, обозначающие границы старинной крепости. За этими стенами – городская ратуша, казна и монетный двор, два главных городских храма – Девы и Создателя, дома самых богатых и уважаемых горожан.

Второй пояс стен – значительно шире первого – охватывает весь город, однако, за последние десятилетия город значительно разросся, и вышел за его пределы. Тем не менее, стены стоят, по ним расхаживает стража, городские ворота отпираются на рассвете и закрываются после захода солнца (впрочем, для знающего человека не составит труда попасть в город – или покинуть его – и после закрытия ворот). Ближе к окраинам город уже не кажется идиллической картинкой. Улицы становятся узкими, темными и грязными, дома – обшарпанными, мостовые (там, где есть) – уже не каменными, а деревянными.

С юга к городу подступают поля и виноградники. К западу от города находится обширный пустырь (когда-то это был луг, но теперь всё выгоптали), два раза в год, весной и осенью, там проходит традиционная ярмарка, куда съезжается народ со всей округи, а еще там случаются гуляния, а время от времени – публичные казни. Последние, впрочем, реже. На севере начинаются густые леса, по преимуществу – сосновые и дубовые, глухие и весьма богатые дичью (иногда, в особенно холодные зимы, из лесов выходят голодные волки, едят скот и пугают горожан). Еще в лесах обитают злые эльфы – по крайней мере, так принято считать, хотя эльфов в этих краях не видали уже лет сто.

Коротенькая историческая справка. Люди пришли в эту местность с запада, лет восемьсот назад, и постепенно вытеснили эльфов, исконных обитателей. После нескольких сотен лет продолжительных войн, перемирий, восстаний, попыток более или менее приемлемого сосуществования эльфы молчаливо признали свое поражение в борьбе за место под солнцем, и в один прекрасный день все, как один ушли в лес, и с тех пор от них не было ни слуху, ни духу. Земли достались людям. Правда, осталось множество полукровок, народившихся от эльфов и людей за время перемирий. Эльфы их с собой не взяли, люди тоже признавать отказывались, так что полуэльфы, воспользовавшись правом на самоопределение, образовали новый народ – вечных скитальцев и кочевников. До сих пор племена

полуэльфов бродят по Королевству, иногда воруют и разбойничают, иногда нанимаются на какую-нибудь случайную работу, но нигде не задерживаются надолго. Люди их не любят, время от времени порываются истреблять или объявлять вне закона, но, как правило, неохотно мирятся с их присутствием.

Большинство жителей Сен-Дамье – люди. Есть небольшая община халфлингов – их число не превышает сотни. Имеется также исчезающее малое количество полуэльфов – преимущественно, маргиналов, к ним относятся крайне подозрительно и они, как правило, предпочитают скрывать свою расовую принадлежность.

Сен-Дамье – город ремесленников и торговцев. Большая часть жителей либо производят разнообразные товары, либо их продает. Основные промыслы – ткачество (добротное шерстяное сукно с клетчатым рисунком), столярное ремесло (самые разнообразные поделки из дерева, от мебели до башмаков и посуды), а также вино с местных виноградников – не самое лучшее, но вполне приличное. Ремесленники и купцы – уважаемые люди в городе. Ценится даже не столько богатство, сколько приверженность к своему делу и своему цеху, соблюдение семейной традиции, трудолюбие, умеренность, репутация, и прочее в том же духе. Дворян в городе мало и положение большинства из них не блестяще, поскольку дело дворян – воевать, а настоящей войны в этих краях не было уж лет триста. Благородные господа либо живут за счет доходов с принадлежащих им окрестных деревень, либо женятся на дочерях и сестрах самых богатых купцов, либо (но это редко) сами пытаются заняться каким-нибудь делом, приносящим доход, но, как правило – без особого успеха. В городе сохранился известный пиетет к дворянскому званию, титулу и гербу, хотя практически никакой реальной пользы от них нет.

Городом правит Совет, в который входят главы крупных цехов и другие почтенные люди, всего двадцать четыре человека. Советники выбирают бургомистра – это тоже почтенный, известный и всеми уважаемый человек. Правит он пожизненно (или пока не впадет в маразм). Текущего бургомистра зовут Мишель Нуаре, человек весьма толковый и положительный. Еще в городе имеется королевский наместник, мессир Шиар де Болион, который осуществляет судебную власть и следит, чтобы налоги платились исправно, но, в общем, предпочитает ни во что особенно не вмешиваться и с Советом не ссориться. Совет выбирает и назначает людей на разные должности, среди которых попадаются достаточно выгодные и хлебные, и за такие среди почтенных горожан ведется жесткая конкуренция.

Город Сен-Дамье считается великолепным местом для отдыха и, хотя он и лежит на отшибе, летом в него съезжаются толпы народу. Кого-то привлекает местный воздух, якобы очень целебный, благодаря смолистому сосновому духу и аромату цветущих виноградников. Других привлекает обилие знаменитых храмов и прочих святынь, к которым принято совершать паломничества.

В Сен-Дамье, как и во всем Королевстве Аргоат, более или менее мирно сосуществуют две равноправные государственные религии. Первая из них - культ

Девы. Это достаточно древнее, языческое по сути верование. Вообще-то у Девы есть и имя, но *так исторически сложилось*, что его не упоминают - сначала, наверное, это было что-то вроде табу, а теперь это имя и вовсе знают только посвященные. Все остальные зовут её просто Дева, или же адресуются к ней, используя разнообразные пышные эпитеты вроде: Пресветлая, Владычица, Подательница жизни, Мать Света, Хранительница, Всеблагая... Богиню изображают в виде молодой и прекрасной женщины, иногда с младенцем на руках, а иногда – и с мечом. Древнейшее изображение Девы с Сен-Дамье – деревянная статуя, которая находится в главном храме города; статуе по меньшей мере триста лет, но она отлично сохранилась, считается, что она не создана человеком, а была «явлена» верующим; статуя изображает девушку в длинных одеждах и с застывшей улыбкой, протянувшую руки ладонями вперед, благословляющим или охраняющим жестом.

Дева – покровительница дома, домашнего очага и семьи, и ей угодны любовь, верность и почтение к старшим, она исцеляет болезни, помогает при трудных родах у женщин. Одновременно с этим Дева считается покровительницей и защитницей всего города, по преданию, она не раз спасала его от врагов, наводнений, эпидемий и прочих стихийных бедствий. Кроме этого, Пресветлая является покровительницей ремесел и искусств. (Короче говоря, представьте себе гибрид Афины и Весты – не ошибетесь). По alignment'у Дева NG. Деве угодны крепкие семьи, любовь и согласие, доброта и милосердие к ближним, соблюдение обычаев и традиций и так далее. Те, кто поклоняются Деве, верят, что если будут хорошо себя вести, то после смерти попадут в дивный край, который очень похож на наш мир, но только там нет горя, болезней и смерти.

Традиционно клириками Девы являются женщины, но, в принципе, это не обязательное условие, и, при желании, мужчины тоже могут стать ее служителями, правда такое случается не очень часто. Служительницы Девы – весьма уважаемые в городе особы, к их мнению прислушивается даже Городской совет. В принципе, Дева не запрещает Святым Сестрам (как их называют) любовь, замужество и прочие земные радости, но принято думать, что служение Богине и людям несовместимо с заботой и собственной семье и детей, а внебрачные связи как-то не к лицу пристессам, которые должны быть примером для всех прочих женщин. Да, кстати, о женщинах: в Сен-Дамье они имеют равные с мужчинами права во всем, кроме одного: они не могут входить в Совет и занимать любые должности. А вот работать, торговать и заключать сделки – это пожалуйста.

В городе имеется больше сотни храмов Девы. Как правило, они невелики, в плане имеют форму равноконечного креста, увенчиваются небольшим круглым куполом (который изнутри расписывается звездами), а сбоку к нему пристраивается небольшая звонница. Снаружи храмы выглядят очень просто – белые приземистые строения с маленькими окнами вверху стен, зато изнутри они богато украшены. Богослужения в этих храмах всегда очень пышны и красивы, а по праздникам там разыгрываются настоящие мистерии, повествующие о чудесах, совершенных Владычицей.

Второй культ, принятый в Сен-Дамье – культ Создателя. Это верование возникло гораздо позже, и оно более рассудочно. В основе его лежит противопоставление духа и материи. Впервые это учение было изложено около шестисот лет назад в трактате «О жизни Духа» гениальным и безумным человеком по имени Иоахим де Ладеор, которого теперь его почитают как святого и пророка. Основные положения сводятся к следующему. Этот мир был создан неким божественным существом (его имя тоже не произносится, его именуют Создателем, Творцом, Демиургом и т. д.), некоей духовной сущностью. Мир был создан из хаоса божественной волей Творца, и, соответственно, мир – это порядок и гармония, мир – это мертвая и бессмысленная материя, подчиненная и облагороженная божественным Духом. Человек, обладающий душой и сознанием, – венец творения, отдаленное подобие Творца. Человек – искра божественного духа, запертая в косной и низменной плоти. Соответственно, призвание человека и смысл его жизни в этом мире – как можно более близко уподобиться своему божественному Создателю, для чего необходимо отречься от всех (желательно) плотских желаний и устремлений, и жить (по возможности) исключительно жизнью духа. Для достижения этого состояния необходима жесткая дисциплина тела и разума, всяческое воздержание, отказ от всех помыслов, которые диктует плоть, укрощение низменных страстей, таких как вождление, гнев, гордыня; полное смирение... На более высоких ступенях служения Творцу применяются медитации и разные другие духовные практики. Впрочем, это – удел немногих избранных. Каждому человеку при рождении как бы дается шанс. Если он достигнет требуемых высот духа, то после смерти его душа вернется к Творцу, и пребудет с ним вечно. Если же человек жил лишь для того, чтобы тешить свою плоть, после смерти от него не останется ничего, кроме праха, и душа его умрет ☹ (Alignment Создателя - LN).

Среди священников Творца нет полного единогласия, они часто расходятся во мнениях по различным вопросам и постоянно ведут диспуты на богословские и иные темы. Однако почти все они почитают одной из главных человеческих добродетелей стремление к знанию и изучению этого мира, т. е., к постижению божественного плана, по которому он был создан. Поэтому среди клириков очень много ученых, занимающихся всеми отраслями науки. Священники также стараются всячески способствовать распространению просвещения, открывают школы и университеты, пишут книги и ведут летописи. Благодаря им не так давно было введено новое общепринятое летоисчисление – от дня сотворения мира (до этого годы считали по времени правления королей). Каким-то образом они рассчитали, когда именно был создан мир (с точностью до дня). Сейчас идет 6423-й год.

В Сен-Дамье довольно много храмов Творца. Внешне они совсем не похожи на храмы Девы: как правило, это вытянутые каменные здания с обилием украшений – башенок, колонн, каменной резьбы. Изнутри храмы выглядят бедновато – полупустые просторные помещения. Обычно храмы строят так, что лучи света падают через верхние окна точно на деревянный или каменный алтарь. Картины, статуи и прочие произведения искусства в храмах Создателя запрещены.

Обе религии официально приняты в королевстве Аргоат. Каждый человек может выбрать, какой храм ему посещать, и никто не вправе упрекнуть его за его выбор. В последние годы культ Создателя постепенно приобретает всё большую популярность. Служительницы Девы, как правило, относятся к священникам Творца дружелюбно или безразлично. Среди священников Творца единогласия нет: одни считают поклонение Деве ересью и хотят запретить его, другие, напротив, пытаются увязать эти два верования и определить, кем же Дева приходится Создателю ☺

Кроме двух официальных религий в Сен-Дамье почитают множество святых. Святые – это не боги, но люди, прославившиеся своей добродетельной жизнью, угодные богам, и совершавшие чудеса еще при жизни или после смерти. Как правило, святой является покровителем какого-то определенного ремесла или занятия, и помогает своим почитателям. Святым молятся в небольших часовенках, которых в Сен-Дамье едва ли не больше, чем храмов.

**NB!** С магией клириков в этом мире всё обстоит совсем не так просто, как это обычно бывает в D&D. Настоящие чудеса совершаются редко, и творят их только самые продвинутые священники, и только после долгих и сосредоточенных молитв. Рядовые же священники – за редчайшими исключениями – на такое не способны. Игрок может выйти священником, но в этом случае его сила будет не в волшебстве, а во влиянии на людей. Впрочем, если долго и прилежно молиться, то чудо может и случиться.

Священники обеих конфессий по всему королевству весьма недружелюбно относятся к магам и колдунам. Занятия магией считаются делом грешным и нехорошим, магов и колдунов упоминают в проповедях, преследуют, иногда даже судят. Уличенного в магии и колдовстве могут изгнать из города, а могут и казнить, в зависимости от того, что он успел еще натворить. Поэтому: магов и колдунов по всему королевству не очень много и они старательно скрывают свое знакомство с магией. Волшебные предметы, даже самые простые, являются редкостью и стоят несообразно дорого. И, кстати, о деньгах. Деньги называются «ливры», ливр – это золотая монетка весом в 4,5 г, то есть, в ½ gr. В ливре – двадцать су, в су – двадцать денье. Да, и еще, об этом стоило упомянуть раньше: пороха в этом мире пока не изобрели, книгопечатание придумали совсем недавно, и оно еще не получило широкого распространения; стекло делать уже умеют, но плохо; одежды носят более или менее средневековые.

Несколько слов о составе партии. Сюжет центрирован на одном персонаже – лейтенанте городской стражи городе Сен-Дамье (под командованием лейтенанта взвод городской стражи – 30 человек, всего стража Сен-Дамье насчитывает три таких взвода – 90 человек). Остальная партия – его друзья, и, возможно, его подчиненные, из разряда наиболее доверенных и мозговитых. Роль лейтенанта рекомендую выдать наиболее опытному и адекватному игроку, так как ему придется много действовать под мастерским контролем, и не каждый способен перенести такое насилие над личностью ☺ В качестве вознаграждения ему представится широкий простор для деятельности. Всё остальное, за исключением самого факта, что его персонаж – лейтенант, остается на волю игрока.

## Глава первая

*(где наши герои встречаются с непредвиденной опасностью и преодолевают её не без риска для собственного здоровья, а в результате вынуждены прибегнуть к помощи незнакомого лекаря)*

Раннее утро, проселочная дорога в получасе ходьбы к северу от Сен-Дамье. На дороге пусто и спокойно, только слегка шумят деревья да лениво поют ещё толком не проснувшиеся птицы. Солнце только вышло из-за леса – небо чистое, ни единого облачка – но уже ощутимо греет, утренняя роса просохла и в прогретом воздухе разлит запах сосновой смолы. День обещает быть жарким. Тем временем спокойствие летнего утра нарушает стук копыт и размеренный скрип колес. Спустя минуту, из-за поворота появляется повозка, запряженная большой, неуклюжей лошадей. Повозка пуста, если, конечно, не считать возницы – тщедушного (но с животиком) мужчины сильно за пятьдесят. Квадратная шапочка из белого войлока сползла ему на лоб и закрыла правый глаз, трубка бессильно болтается в уголке рта – похоже, что он дремлет, доверившись своей лошади. В это мгновение издали доносится колокольный звон, возница неторопливо открывает левый глаз, поправляет шапочку и прислушивается, считая удары. Ударов насчитывается шесть, удивленный возница нахлестывает лошадь – *«Вот те на, э, как я выдал! Надо поторопиться, ворота-то в Сен-Дамье уже открыли!»*, и телега, торопливо гремящая колесами, устремляется в сторону города.

### Утренняя прогулка

На 26 июня лейтенант городской стражи Сен-Дамье, человек уважаемый, можно даже сказать значительный (не говоря уже о том, что это главный герой нашего приключения), выбил себе выходной. Событие в своем роде выдающееся, ведь капитан Робер д'Эстурвиль – командир в высшей степени строгий, а работы у городской стражи, как всегда, непочатый край. Как бы там ни было, но сегодня лейтенант выходной, что его очень радует, и он твердо намерен провести день как можно приятнее, причем «как можно приятнее» на этот раз четко определено – отправиться вместе со своими лучшими друзьями в гости к госпоже Этель де Монтень. Госпожа Этель де Монтень – хорошая знакомая лейтенанта, она мучительно скучает в своем загородном доме, и будет очень рада гостям. Впрочем, придется признать, что вовсе не желание доставить удовольствие старой знакомой движет нашим героем, и даже не оправданное предвкушение роскошного обеда, нет, всё дело в трех молодых и очень красивых девушках, воспитанницах госпожи Этель.

Примерно так может начинаться это приключение. Мастер может придумать что-то своё, более подходящее конкретным персонажам, важно лишь то, чтобы этим утром партия в полном составе отправилась за город.

Контроль над своими персонажами игроки получают утром 26 июля. Они стоят перед северными воротами Сен-Дамье, только что пробило шесть, и заспанные стражники как раз заканчивают открывать створки ворот. За воротами начинается дорога, метрах в пятистах от города она скрывается в лесу, а за лесом



ждет цель путешествия. Похоже, что в своем нетерпении обрести то приятное общество, которое, предположительно, ждет их за лесом, наши герои оказались первыми, кто выходит из города и не видно никого, кто был бы готов за ними последовать. Путь пойдет по хорошо знакомым местам, никакой опасности не ожидается, так что и экипировка соответствует. Лейтенанту стражи служебным распорядком предписано не расставаться с мечом, но про доспех предписания молчат, а по своей воле такую тяжесть таскать никто в здравом уме не будет. Итак, впереди дорога, и она ждет. Приключение начинается...

### **Неожиданная встреча**

Десять минут бодрого марша и вот вы уже в лесу: листья, солнце, поют птицы и всё прекрасно. За ту неделю, что вы не виделись, накопилось много тем, требующих обсуждения, их хватит на всю дорогу, скучно не будет. За обсуждением животрепещущих тем (пиво в любимой таверне последнее время что-то совсем испортилось; капитан Робер зверствует – это не новость, но благодарная тема для обсуждений; недавняя инспекция городского сиротского приюта, организованная по требованию Святых сестер, ничего не дала, и так далее), вы углубляетесь в лес, почти не обращая внимания на то, что происходит вокруг.

Когда партия углубляется в лес метров на четыреста, спереди, судя по всему, с дороги где-то за следующим поворотом, доносится крик. Крик тихий, расстояние большое, внимание сконцентрировано на беседе, так что расслышать его непросто (Listen, DC 15). Крик, похоже, мужской. Кому-то нужна помощь? Долг есть долг, так что у лейтенанта стражи не остается выбора, кроме как броситься на помощь этому, пока что невидимому, страждущему.

Примерно через сто метров дорога поворачивает, дальше она идет прямо, и ещё метрах в ста от поворота партия видит стоящую на обочине повозку. Один человек в черной маске держит под уздцы впряженную в повозку лошадь, второй роется внутри неё, а третий прижимает к земле небольшого мужичка в белой шапочке, заломив ему руки за спину. Совершенно очевидно, что совершается вопиющее противоправное действие – грабёж на большой дороге! В нескольких метрах от повозки крутится большая черная собака. Интересно, это нерадивый охранник жертвы или помощник бандитов?

За дорогой смотрит тот бандит, который держит лошадь, именно он замечает партию и поднимает тревогу – *«эй, глядите, идет кто-то!»*. Бандиты бросают свои дела, а тот, что рылся в телеге (заметно, что он похлипче остальных), встает во весь рост и орет – *«а ну валите отселе, вам здесь делать нечего!»*. Тщательно прислушавшись (Listen DC 18), можно понять, что голос женский, хоть по природе и грубый, и сейчас нарочито басовитый, чтобы не разобрали.

В это время, воспользовавшись тем, что отвлекшийся на партию бандит ослабил хватку, лежащий на земле мужичок приподнимается и кричит – *«спасите, грабят, убива...»*, фраза обрывается, когда несчастного впечатывают в землю. Вместе с тем этого хватает, чтобы его узнать (Listen DC 18 или Spot DC 15), это же Люк Маршан, торговец с улицы Сен-Оноре! Все вы его знаете, и, очень может быть, что кто-то из

партии с ним дружен. Нет, бросить беднягу в беде никак нельзя, это же мало того, что совесть потом заест, так и отступить перед какими-то жалкими бандитами – позорище, приличным людям в глаза смотреть будет стыдно! Партия второго уровня, это по местным меркам уже очень серьезные люди, и они, без всякого сомнения, весьма в себе уверены. Бандиты? Ха, да таких надо десятков на любого из нас!

Тощий бандит в повозке продолжает грозить страшными последствиями, можно думать, что именно он – главарь банды. Как только партия приближается на расстояние арбалетного выстрела (двойной range increment, 180 футов), он кричит – *«всё, придурки, я больше предупреждать не буду!»*, в его голосе отчетливо слышен испуг, достает со дна повозки арбалет и стреляет. Стреляет в (скорее всего бегущего первым) горячо нами любимого лейтенанта городской стражи. Если партия стреляет в ответ, то два бандита прячутся за повозкой, а третий прикрывается торговцем – партия явно в проигрышной позиции. Как только лейтенант ранен, главный бандит кричит – *«валим, ребята! а вы еще пожалеете, вы нас еще попомните!»*, и вся троица дружно мчится в лес. Если лейтенант всё еще не ранен, а дело идет к рукопашной, то оставшиеся два бандита метают в лейтенанта ножи, после чего бегут. В погоню?! Нет, не так всё просто. Чёрная собака бросается на наших героев, прикрывая бегство бандитов. Собака ведет себя странно, она не рычит, и бросается исключительно на лейтенанта, хотя никто не говорил ей *«фас»*. Она не отступает и категорически не желает умирать, пока, наконец, не затихает в луже крови, почти разрубленная пополам.

**Ален Шартъе**, male human Rogue 1; AL NE; CR ½; Medium humanoid; HD 1d6+2; hp 8; Init +3; Spd 30ft.; AC 15 (кожаная куртка), touch 13, flat footed 12; Atk +3 ranged (1d4/19-20x2, метательный кинжал); Atk +0 melee (1d6/19-20x2, дубинка); SV Fort +2, Ref +5, Will +1; Str 10, Dex 16, Con 14, Int 9, Wis 12, Cha 9; SA Sneak Attack +1d6. Skills: Hide +7, Listen +5, Spot +5, Move Silently +7, Climb +4, Open Lock +7, Search +3, Pick Pocket +7; Feats: Combat Reflexes, Dodge.

Ален (тот бандит, который держит лошадь) – тощий высокий парень лет двадцати пяти, длинные светлые волосы собраны в хвост, лицо узкое, нос большой и с горбинкой. Впрочем, всего этого сейчас не видно – он в маске. В Сен-Дамье этот человек появился около месяца назад, по всем признакам он бежал от неприятностей с законом, что само по себе послужило лучшей рекомендацией в определенных кругах. Это ограбление – его первое «дело» в Сен-Дамье. Им движут только соображения личной выгоды и инстинкт самосохранения, если дела пойдут плохо он всё бросит и бежит куда подальше. На данный момент он снимает чердачную комнатку в трактире «Три Орла».

**Ги Табари**, male human Fighter 1; AL CN; CR ½; Medium humanoid; HD 1d10+2; hp 15; Init +1; Spd 30ft.; AC 14 (клепаная кожаная куртка), touch 11, flat footed 13; Atk +2 ranged (1d4+1/19-20x2, метательный кинжал); Atk +3 melee (1d6+1/19-20x2, дубинка); SV Fort +4, Ref +1, Will +0; Str 13, Dex 13, Con 14, Int 8, Wis 10, Cha 11. Skills: Listen +2, Spot +2, Climb +5, Jump +5, Swim +4; Feats: Toughness, Power Attack, Weapon Focus (дубинка).

Ги (парень, который держит торговца) – крепкий парень лет восемнадцати, круглое, не отягощенное признаками интеллекта лицо, рыжие волосы стрижены «под горшок». Тоже в маске. Он живет у отца, кожевника, и в свободное от разбоя время перенимает секреты профессии. Он не такой плохой парень, но ему хочется развлекаться, а для этого нужны деньги, зарабатывать которые честной работой долго и скучно.

**Мари Жифард**, female human Rogue 4; AL NE; CR 2; Medium humanoid; HD 4d6+4; hp 23; Init +7; Spd 30ft.; AC 15 (кожаная куртка), touch 13, flat footed 15; Atk +6 ranged (1d8/19-20x2, арбалет); Atk +4 melee (1d6/19-20x2, качественный короткий меч); SV Fort +2, Ref +5, Will +1; Str 10, Dex 16, Con 13, Int 13, Wis 14, Cha 6; SA Sneak Attack +2d6; SD Evasion, Uncanny Dodge. Skills: Hide +9, Listen +6, Spot +7, Move Silently +9, Climb +5, Open Lock +8, Search +5, Pick Pocket +6, Bluff +7, Intimidate +7; Feats: Improved Initiative, Dodge, Expertise. Inv: Potion of Healing.

Мари (а это она роется в повозке) – женщина лет тридцати, невысокая, крепкая, без намека на талию или грудь, её грубое лицо окончательно портит врожденное уродство – безобразное красное пятно, захватывающее всю правую щеку и часть лба. Именно она задумала сегодняшнее мероприятие, узнав, что Люк Маршан будет возвращаться в город с большими деньгами. Ален и Ги используются как грубая сила, каждому из них обещано по пятьдесят су за работу. Мари не настроена на что-либо большее, чем простой грабёж, она не планировала никого убивать, и вмешательство партии её неприятно удивляет. Конечно, можно было бы разобраться с этими наглецами, но убийство – это всегда большие проблемы, а убийство лейтенанта охраны – это совсем плохо. Остается только сдерживать их как можно дольше, чтобы успеть найти деньги торговца, а потом сбежать, оставив пса прикрывать отход. У Мари ферма неподалеку от города, где она (о чем знают очень немногие) разводит специально дрессированных боевых собак. Как она это делает – загадка, но то, что после такой дрессировки из собак получаются страшные монстры – это факт.

**Чёрный пес**; Medium-Size Animal; CR 2; HD 3d8+6; hp 24; Init +2; Spd 50 ft.; AC 16; Atk +4 melee (1d4, bite); SV Fort +5, Ref +5, Will +3; SA: Trip; SQ: Scent; Str 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Wis 12, Cha 6; Skills: Hide +5, Listen +7, Move Silently +6, Spot +6, Wilderness Lore +3. Feat: Weapon Focus (bite).

В результате потасовки лейтенант должен быть ранен и хотя бы раз укушен собакой. Бандиты, скорее всего, скроются. Мари Жифард должна спастись.

Торговец с опаской поднимается и осматривается по сторонам – *«Они... они ушли, да? Спасибо, спасли вы меня! Ох уж эти бандиты, не люди, никакой совести не осталось! И откуда только узнали, что с деньгами буду! Ведь не говорил считай никому... Ой, да ты ж весь в крови! Раненый! К лекарю надо, к лекарю!»*. Тут торговец наконец узнает своих спасителей и рассыпается уже в персональных благодарностях.

Если кто-то из партии расслышал крик о помощи, и они сразу же бегом бросились на помощь, то бандиты не успели найти деньги, если же партия не расслышала или не торопилась, то деньги украдены. Сумма большая, почти пятьдесят ливров,

Люк Маршан возил на продажу груз гвоздей и строительных скоб в строящийся неподалеку загородный особняк. Если деньги спасены, то благодарный торговец просит героев принять в знак благодарности пять ливров, если же нет, то он плачет и причитает, что разорен подчистую – какие уж тут подарки.

Отметим, что особняк принадлежит Лоису Релофу, богатому законнику из Сен-Дамье (подробнее о нем в разделе о Гильдии). Работами руководит его приказчик, сам Релоф на стройке не появляется. Информация утекла именно через приказчика, о чем знает лишь он сам и Мари Жифард.

Но, действительно, долой меркантильные соображения! Ведь наш героический лейтенант ранен, и ранен тяжело! Ему срочно нужна медицинская помощь. Если вдруг игрок выступит в том ключе, что, мол, у него только половина хитов списана, так что он отправляется на праздник, то игроку следует дать по шее, после чего доходчиво объяснить, что он себя чувствует очень паршиво, и что сквозная дырка в боку и полукилограммовый кусок мяса, вырванный из живота – это не мелочи. Да и вообще, он, как человек к таким событиям непривычный, в глубине души уверен, что умирает.

Люк предлагает погрузить раненого на телегу и отвезти в город к лекарю. Он даже настаивает, всё же именно из-за него все эти неприятности, и если его спаситель умрет, то он, Люк, себе этого не простит. Можно отправиться в казармы, там есть штатный лекарь, но это далеко, на южной оконечности города, а Люк знает милейшего старца, отличного лекаря (он рассыпается в многословных комплиментах, этот лекарь вылечил сломанную ногу его дочке), живущего в минуте езды от северных ворот.

Если партия всё же решает везти раненого в казармы, то окажется, что штатный лекарь уехал на двое суток по неотложным делам, так что придется вызвать из города другого свободного лекаря, и им окажется всё тот же милый старикашка. Он откажется работать где-либо, кроме как у себя дома, так что раненого придется туда доставить.

### *Чудесное исцеление*

По мощеной булыжником улице грохочет телега, возница беспokoйно погоняет свою не слишком-то резвую лошадь, что явно приводит к усилению грохота, но не к увеличению скорости. Человек в окровавленной одежде (не иначе, как из-за него эта спешка) мужественно сжимает зубы и делает вид, что ему не больно, друзья поддерживают его в полусидящем положении. Это север города, место не из фешенебельных. Наконец, повозка останавливается около небольшого, чистенького домика – ставни, выкрашенные зеленой краской, красный кирпич и плюц. На стук открывает служака, угрюмая толстая старуха, пропускает внутрь, идет звать мэтра. Мэтр приходит. Сухенький старичок, на вид лет шестидесяти. Седой, с пушистыми белыми усами и бородкой, с пронизательным взглядом серых глаз. Он невысок, держится очень прямо, говорит с достоинством.

Торговец Люк Маршан, торопясь и путаясь, объясняет ситуацию. Мэтр (Жофруа Мабон) прерывает его на полуслове, распоряжается перенести (или провезти)

раненого в комнату, после чего просит всех удалиться. Рана серьезная, молодому человеку лучше остаться здесь самое меньшее до утра. Осматривает, промывает, действует осторожно и бережно. Попутно расспрашивает: как же вас угораздило? Ну разве же можно так рисковать! Разве можно так не ценить собственное здоровье! А укусы откуда? Ай-яй-яй, это же может очень плохо кончиться! Да нет, я всё понимаю, вы иначе не могли, вы поступили благородно, но как же это было неосторожно... Эх, молодость-молодость... ну и так далее. Спрашивает, сколько лет, есть ли семья. Разводит огонь в маленькой жаровне, сноровисто готовит какой-то настой, которым обрабатывает раны и собачьи укусы, накладывает повязку. Рассуждает о пользе трав, как мало люди их знают, а зря. Кстати, этот настой действительно помогает, боль вроде бы проходит, кровотечение останавливается. Старичок приносит другой настой, говорит, выпейте, чтобы избежать воспаления и лихорадки, это поможет вам уснуть, сон – лучшее лекарство. На пациента накатывает необоримый сон, и, так как противиться ему причин нет, он засыпает.

Наш герой просыпается поздним утром, причем не в той комнате, где уснул. Похоже, это кабинет почтенного лекаря. Высокое застекленное окно, под ним широкий стол, на столе горой навалены толстенные фолианты в кожаных обложках с застежками, куча разнообразной посуды странного вида, глиняной, медной, стеклянной, фарфоровой; с потолка и стен свисают пучки сушеных трав. Пыль кружится в солнечном луче.

Старичок-лекарь обнаруживается за столом, в высоком кресле. Доброе утро, как самочувствие? Самочувствие, надо сказать, неплохо. Страшная рана начала затягиваться, боли почти нет. Колдун объясняет, что это действие трав, ну и организм еще молодой и здоровый, понятное дело. Всё идет хорошо, но лучше было бы отдохнуть еще денек-другой. Вот собачьи укусы меня беспокоят – скверно они выглядят... Ну – рад был знакомству, если что-то будет беспокоить всегда рад, пожалуйста... Деньги?! Нет, ну что, как вы могли подумать, никаких денег я с вас не возьму, об этом не может быть и речи! Ну, если вы так настаиваете... Всего доброго, храни вас бог.

На прощание мэтр Жофруа просит принять небольшую бутылочку толстого стекла, плотно заткнутую пробкой. По его словам, это целебный напиток из трав – очень редких и прямо-таки чудодейственных. Снимает боль и заживляет раны. Только берегите и не тратьте зря – это действительно редкость, и достать их было непросто. Обычный *potion of healing*. Или всё-таки экстра? Старый колдун раскошелится – отчасти потому что хочет сохранить здоровье своей живой марионетки, отчасти – чтобы успокоить свою совесть.

### *Мэтр Жофруа Мабон*

Жофруа Мабон – опытный лекарь, ученый, алхимик. В юности он окончил университет, интересуясь преимущественно естественными науками. На последнем курсе свел близкое знакомство с компанией студентов, тайком изучавших и практиковавших магию. Он тесно сошелся с ними и успел глубоко проникнуться новыми возможностями, а также изучить основные принципы магии, прежде, чем нарушителей разоблачили. Был большой скандал, но Мабону

удалось отделаться всего лишь исключением из университета, после чего он вернулся в родной город. По счастью, Сен-Дамье находится достаточно далеко от университета (Оксонии), и слухи о скандале до него не дошли. Мабон обосновался на родине, у него был небольшой собственный доход – маленькая мельница, которую он унаследовал от родителей и затем долгие годы сдавал. Помимо этого, он почти сразу стал зарабатывать на жизнь в качестве лекаря. Врач он действительно неплохой, у него много постоянных пациентов, в городе его уважают и любят. Однако занятий магией он не оставлял. Правда, был очень осторожен, и об этих занятиях не догадывался никто – почти никто. Так вот, практикуясь и собирая по крохам оккультное знание, Жофруа достиг впечатляющего уровня мастерства. Сейчас, на склоне лет, исчерпав все доступные источники информации, он занимается самостоятельными исследованиями, причем без какой-либо конкретной цели, просто из любви к искусству – волшебство ради волшебства.

**Мэтр Жофруа Мабон**, male human mage 7, AL NE; CR 6, medium humanoid; HD 7d4-7; HP 10; Init. -2; Spd 30 ft, AC 10 (Ring of Protection +2); Atk +2 melee (1d6-2, masterwork staff); SV: Fort +1, Ref -1, Will +8; BAB +3; STR 7, DEX 7, CON 9, INT 18, WIS 17, CHA 15.

Feats: Silenced Spell, Still Spell, Scribe Scroll, Brew Potion, Skill Focus (Alchemy).

Skills: Alchemy (Int) +13, Bluff (Cha) +6, Concentration (Con) +4, Knowledge, anatomy (Int) +9, Spellcraft (Int) +11, Scry (Int) +9, Gather Information (Cha) +5, Heal (Wis) +10, Sense Motive (Wis) +5, Spot (Wis) +5.

В обычной ситуации у него будут заучены следующие чары:

- 0 - Light, Mage Hand, Detect Magic, Open/Close
- 1 - Grease, Sleep, Change Self, Cause Fear, Hold Portal,
- 2 - Detect Thoughts, Invisibility, Scare, Blindness
- 3 - Clairvoyance, Hold Person, Fly
- 4 - Scrying, Confusion

Age 66, Height 175, Weight 70.

Среди кучи бумаг, привезенных Мабоном из университета, сохранилось несколько станинных свитков. Один из них, при ближайшем изучении, оказался исключительно редким и ценным – он содержал описание древнего ритуала, который, предположительно, позволял контролировать людей. За долгие годы исследований волшебник смог расшифровать и провести этот ритуал – выдающееся достижение, не он один пытался, но только у него это получилось. Действительно, ритуал позволяет управлять живым человеком, словно марионеткой. Делается это так: намеченная жертва погружается в сон, затем над нею произносятся определенные формулы и выполнялся ряд сложных действий, включая отнятие всех основных телесных жидкостей; в результате волшебник создает амулет, который овеществляет установленную связь. С этого момента, как только околдованный засыпает, маг получает над ним власть, и может заставить его выполнить любые действия, какие захочет. При этом человек действует, как лунатик, а проснувшись – ничего не помнит.

Необходимые уточнения: совершивший ритуал получает контроль над своей жертвой, в тот момент когда она засыпает (магический сон тоже считается). При

этом маг видит глазами «лунатика» и слышит его ушами, все остальные ощущения – осязательные, обонятельные, боль и прочие – магу не передаются. Управление осуществляется путем мысленных команд вроде «иди», «стой», «прыгай», «поворот», «возьми», и т. д. и т. п. Получив команду, «лунатик» будет выполнять ее до упора – пока это будет возможным, или пока маг не отдаст другого приказания, или пока не прервется контакт с магом. Если маг почему-либо отвлечется от процесса управления, «лунатик» застынет неподвижно до тех пор, пока контакт не возобновится. Если связь нарушится, «лунатик» вернется в состояние сна. Находясь под властью мага, «лунатик» сохраняет все свои рефлексы и навыки. Так, например, если маг даст приказ «драться», «лунатик» будет драться точно так же, как дрался бы в состоянии бодрствования. Физические характеристики «лунатика» не изменяются. Состояние транса может прервать очень сильная боль (Fort), или Dispel Magic, скастованный другим магом. «Лунатик» может сохранять смутные воспоминания о том, что творил, находясь под властью чар (как расплывчатые, ускользающие сны), может и не сохранять.

Мабон пользовался ритуалом дважды, сотворив послушных зомби из двух молодых бродяг. В основном они были нужны ему для добычи материальных компонентов заклинаний – тех, что нельзя было заполучить честно. От одного из заколдованных пришлось отделаться, другой впоследствии спился и умер. Долгое время после этого компоненты Мабону поставляли люди Гастона Лерожа. Однако, вот уже несколько лет, как Лерож удалился от дел, а с пришедшим ему на смену Ламбером Октеманом отношения портятся всё больше и больше. И вот мэтр Жофруа решает, что настало время еще раз прибегнуть к старинному ритуалу...

## Глава вторая

*(где наши герои живут своей обычной жизнью, ловят преступников, знакомятся с ключевыми фигурами приключения и осваиваются в городе)*

### **Городская стража и её капитан**

Хорошо заштопанный и повеселевший лейтенант направляется на службу, если по какой-либо причине он не доложил капитану вчера, то сейчас самое время это сделать. Капитан приказывает найти и арестовать грабителей, впрочем, делает это без особенного воодушевления – дело обычное, никто из значительных лиц не пострадал. Другое дело, что наш лейтенант имеет отдельный мотив для поисков – всё же не каждый раз его серьезно ранят, и спускать такое... ну, как-то не вяжется это с гордым званием лейтенанта городской стражи Сен-Дамье.

Отметим, что наш лейтенант занимается в первую очередь расследованием различных противоправных действий, два же других лейтенанта этим не занимаются ввиду отсутствия таланта к сыскной работе. У нашего героя, видимо, есть несколько доверенных, самых толковых подчиненных, которым он может поручать несколько более деликатные задачи, нежели чем просто пойти в точку X и арестовать объект Y. Кто-то из игроков может быть как раз таким продвинутым подчиненным.

Как вовлечь в расследование остальных персонажей? Вариантов много. Если они состоят в городской страже, то тут всё просто – это их работа. Иначе лейтенант может к ним обратиться, как к проверенным и надежным экспертам в своей области, к тому же, лично видевшим тех бандитов на дороге. После первого убийства кто-то из персонажей может быть послан городским советом с целью курирования работы городской стражи. Возможно, что кто-то из них уже давно помогает страже – те, кто хорошо знают городское дно. Почти наверняка им любопытно, кто были эти бандиты, и интересно поучаствовать в расследовании, ну а лейтенант ничего не имеет против – друзья старые и проверенные, люди опытные (2-ой уровень всё же!), так что от них ещё и польза может образоваться.

Если возникнут сложности с привлечением к расследованию персонажа-девушки, возможен следующий вариант. У этой героини есть особый дар – способность заглядывать в прошлое. Для этого необходимо настроиться на ситуацию, потрогать вещи, связанные с событием, побывать на месте – чем глубже вживаешься, тем лучше. Необходимо, что событие было небезразлично, чтобы пробуждало глубокие эмоции. Прошлое приходит в виде видений – обычно расплывчатых и неопределенных, но, тем не менее, могущих быть полезными. Приходят неожиданно, только что она держала в руках окровавленный стилет, и вот ноги подкосились, и она упала прямо в дорожную грязь. Сознание возвращается спустя минут десять-двадцать. Однажды эта необыкновенная способность уже помогла найти преступника.

Капитан городской стражи – этот тот человек, с которым нашим героям, воля неволей, придется общаться очень часто. Придется отчитываться и выслушивать постоянные придирки, но что поделаешь – начальник.



**Робер д'Эстурвиль**, Male human aristocrat 5; CR 3; Medium humanoid, AL NE; 42 года; HD 5d8; hp 26; Init +0; Spd 30 ft.; AC 10/t10/ff10; SV Fort +1, Ref +1, Will +4; BAB +3; Atk +8 melee (1d8+4/19-20x2, длинный меч +2); Str 14, Dex 11, Con 11, Int 9, Wis 10, Cha 14; Feats: Weapon Focus (longsword), Power Attack, Cleave, Combat Reflexes. Skills: Diplomacy (Cha) +8, Bluff (Cha) +8, Gather Information (Cha) +6, Intimidate (Cha) +8, Listen (Wis) +3, Spot (Wis) +3,

Робер д'Эстурвиль, капитан городской стражи, непосредственный начальник нашего героя. Высокий, сухощавый, подтянутый мужчина средних лет. Узкое, аскетическое лицо, слегка ввалившиеся щеки, аккуратные усики и небольшая бородка. Черные волосы, пока без следа седины, коротко подстрижены. Одежда безупречна, и единственное, к чему можно придраться – это к излишней для боевого офицера роскоши. Если камзол, то с золотым и серебряным шитьем, из лучшего сукна; на каждом приеме Робер умудряется удивить общество очередной новинкой в своем гардеробе. Длинные, ловкие пальцы, сплетничают дамы, сразу выдают в нем опытного фехтовальщика, а перстни, которыми унижены его пальцы... ну, а перстням им остается только позавидовать. С капитаном всегда его фамильный меч, не менее роскошный, чем всё остальное. Таков с виду Робер д'Эстурвиль – блестящий офицер, гордость города.

Род д'Эстурвиль – один из древнейших в королевстве, в настоящее время он на подъеме, большая часть д'Эстурвилей занимается политикой и зарабатывает большие деньги в столице. Робер должной склонности к политике не проявил – оказался недостаточно гибок и сообразителен, и потому избрал воинскую карьеру. За первые десять лет службы он поднялся до самого верха того, чего можно достичь в Сен-Дамье, и вот уже почти пятнадцать лет, как возглавляет городскую стражу. Можно искать большей славы ближе к столице, но это его не прельщает, в родном городе спокойнее.

Робер чопорен, строг, и крайне требователен. Он всегда безупречен сам и считает себя в праве требовать того же от всех подчиненных. Как-то раз за небрежно вычищенную кирасу лейтенант Дюкассо был посажен на гауптвахту на две недели – и это офицер! Теперь представьте, как любят своего капитана рядовые. В целом Робер д'Эстурвиль – замечательный командир. Представительный, требовательный, жесткий. Однако есть одна большая проблема – капитан не слишком умен. И несколько маленьких – он уязвим для лести, жаден и склонен к показухе. Единственное, что нравится ему больше муштры – это пышные светские приемы.

Иногда, когда какое-нибудь преступление находит особый резонанс в обществе, или когда городской совет устраивает ему разнос, капитан Робер выпячивает грудь и говорит – *“это дело я беру под свой контроль!”*. И нет фразы ужаснее для его лейтенантов, ибо это значит, что вместо работы они будут постоянно отчитываться, выслушивать идиотские указания и бесосновательные разносы.

Отметим ещё один немаловажный для нашего приключения факт – капитан Робер д'Эстурвиль приходится двоюродным братом Жермену Пилону. Через

Жермена капитан связан с новым главой гильдии, а учитывая его жадность... В общем, случилось, что информация о рейдах, готовящихся задержаниях и прочих операциях стражи утекала с самого высокого уровня.

### *В поисках бандитов*

Более ничего важного в сюжетном отношении в этот день не случается – он проходит в расследованиях и прочей рутинной работе. Вероятно, наш лейтенант будет искать тех бандитов, благодаря которым на его теле теперь на несколько шрамов больше, впрочем, такие дела быстро не делаются, надо собрать информацию, пообщаться с информаторами, расспросить возможных свидетелей – ведь должны же они были выйти из города? Или, возможно, они базируются где-то за городом? Или вообще здесь проездом? Тут нашему герою выдается полная свобода действий. Если будет очень хорош – может поймать обеих сошек, но Мари Жифард пока должна оставаться на свободе. Пойманные бандиты будут уверенно отрицать свою вину, и имя сообщника сообщить, естественно, откажутся – такое ощущение, что они уверены в собственной безнаказанности и ожидают помощи откуда-то со стороны.

### *Несвязанные события*

Естественно, от расследования придется постоянно отвлекаться – в городе происходят разные противоправные действия, и все они требуют пристального внимания. В принципе, эти события можно равномерно разнести на несколько дней, чтобы отвлекать партию от основного дела и не давать ей скучать.

- 1) Среди белого дня на знатную даму (Амбруазу де Лоре) набросился мерзкий грязный человек и сорвал с неё дорогое ожерелье. Преступник – городской нищий, Анри Рыжий, спившийся и почти полностью потерявший человеческий облик. Его можно найти в низкопробном пивном заведении в соседнем квартале (Bodegon). В зависимости от прошедшего с момента ограбления времени он либо мертвецки пьян и спит в задней комнате, либо ещё на ногах и сидит в главной зале. Ожерелья при нем уже нет, и он отказывается говорить, где оно – осмелел по пьяни. Украшение за бесценку купил владелец заведения (Мишель Жиборн), и если на него нажать (Intimidate DC 15), то он быстро признается.
- 2) У одного торговца (Роже Барн) какой-то мальчишка украл с лотка янтарную шкатулку стоимостью пять ливров. Мальчишка был чумазый и в лохмотьях, бегал быстро, и лица его разглядеть никто толком не успел. На самом деле это один из «Волчат» (подробнее в описании Гильдии), действовавший по указанию сверху – торговца надо было наказать за несговорчивость. Дело почти бесперспективное, и лейтенант это понимает. Торговец, в общем-то, догадывается, что явилось причиной этой кражи, но не склонен делиться этим с властями – можно считать, что гильдия его убедила, отныне он будет сговорчивее.
- 3) Плохие новости – сегодня должны были выдать честно заработанные, но, увы, не выдадут – в городской казне по непонятным причинам нет денег. Обещают на следующей неделе, но ведь до тех пор ещё дожить надо!
- 4) На северных воротах задержали повозку с контрабандой – требуется участие лейтенанта, чтобы разрешить ситуацию. На самом деле то вино, которые

пытались ввезти, контрабандой посчитали по одной лишь причине – его владелец, Жеан Дове, не является членом цеха виноторговцев Сен-Дамье, и не платил соответствующий налог. Стража собиралась просто завернуть его обратно, но ситуация осложнилась, когда у ворот появился один богатый и ужасно склочный местный виноторговец, Тевенен Пансет, и потребовал, чтобы контрабанда была конфискована. Вообще-то по закону конфискации вино не подлежит, но можно так конфисковать, а местный виноторговец поделится с лейтенантом – вот и решится проблема с задержкой выплаты денег.

В течение приключения, ещё до того, как у партии появится осознанная потребность в услугах брата Доменика, неплохо было бы несколько раз упомянуть это имя в досужих беседах – к месту, как бы ненароком. Хочется, чтобы партия сама додумалась обратиться за помощью к демоноборцу, а для этого она должна располагать соответствующей информацией (и донесено всё это должно быть по возможности ненавязчиво). Например, так:

- 1) NPC в разговоре, если на него слишком надавить: *«Вот ведь, навалился, чуть душу не вынул! Пряма брат Доменик, только что бороденку осталось отрастить!»*. Это может сказать, например Жак Жуайез.
- 2) Патруль задержал двух молодых священников, ожесточенно друг друга лущующих, и, не решившись разобрать дело на месте, доставил парочку к дежурному лейтенанту (наш герой). Дело для города привычное и типичное, один – алтарный храма Творца (Жан-Поль), другой – певчий в храме Девы (Пьер). Молодые совсем ребята, лет по шестнадцать. Дело было так: старые знакомые, встретившись после службы, они продолжили вечный спор о том, чья церковь достойнее. Пьер окончательно разгромил приятеля рассказом о том, как святейший брат Доменик изгонял демонов через дуновение. В ответ на это Жан-Поль, разобидевшись, врезал другу кулаком в нос, возопив, что даже самый молодой священник Творца способен изгонять беса гордыни через избиение. И началось... Детишек следует отпустить, прочитав им нотацию о том, как надо себя вести. Юный служитель Создателя утверждает, что жрецы (и жрицы) Девы ведут себя неправильно, проповедуют не то, живут плотской жизнью, и вообще, всячески подают дурной пример пастве. Пьер приводит в качестве аргумента брата Доменика (который, кстати, сейчас проповедает в соседнем городе) – он служитель Девы, и при этом известен своей праведной жизнью и многочисленными чудесами – разве мог бы дурной человек исцелять больных одним прикосновением, или изгонять злых духов?! Собственно, спор происходит уже после того, как мальчиков разнимут.
- 3) Ближе к развязке, случайный разговор – один торговец громко рассказывает другому о своей не слишком удачной поездке в соседний город (Вермильон): *«...тут уж я понял, что удача от меня отвернулась, но сам знаешь, что в нашем деле руки опускать никак нельзя! В общем, встал торговать на площади, близ базилики святого Теодора. Стою, значит, а торговли, почитай, никакой. И народу будто бы мало. Ну, так что ты думаешь? Оказывается, там как раз брат Доменик по соседству говорил с народом! Ну, этот, знаешь... экзорцист который... ну, слышал, конечно. Они его прямо как святого почитают. Так и проповедовал бы себе в храме, после службы, как у людей водится. Нет вот, надо среди бела дня да на площади! И главное, мало, что всех покупателей сманил, так еще в конце речь завел, что, дескать, жадность – грех, да Пресветлая велит делиться, да раздай всё нищим, да не оскудеет*

*рука дающего - и прочая такая же дурь... Ну и представь себе, как у меня после этого пошла торговля? В общем ...»*

### **В завершение дня**

К концу этого дня лейтенант отчетливо почувствует, что всё ещё не окончательно здоров, и что неплохо бы пойти спать. Тут следует каким-то образом упомянуть о вечеринке, назначенной на этот вечер. Возможно, на нее приглашен кто-то из персонажей (только не лейтенант). На этой вечеринке среди прочих можно представить Жанету де ла Тарм и Андри Мюнье.

Этой же ночью Жофруа Мабон попробует испытать своего нового «зомби». На первый раз он заставит лейтенанта всего лишь пробраться в мертвецкую при бесплатной больнице Сен-Дамье и добыть там несколько компонентов для заклинаний. И надо же такому случиться, что именно в тот момент, когда заколдованный со своим неаппетитным грузом выйдет из мертвецкой, на него налетит богато разряженная заблудившаяся девушка...

## Глава третья

*(где случается одно ужасное преступление и одно не очень ужасное преступление, а расследование поручают нашим героям)*

### **Что случилось этой ночью**

Примерно в два часа ночи Жофруа подчинил спящего лейтенанта, заставил его одеться и скрытно выйти из дома. Закутавшись с головой в плащ, прошел по пустынным улицам до тайника – дупла в старом дереве, откуда извлек хирургический нож, ключ от мертвецкой и кожаный мешочек для добычи. Всё так же незамеченный, добравшись до больницы, пройдя через задний двор и открыв дверь мертвецкой заготовленным ключом, он оказался внутри. Сделав за десять минут своё грязное дело, он вышел, аккуратно закрыв дверь, и окольными путями направился обратно к тайнику – и тут-то он и столкнулся лицом к лицу с Жанетой де ла Тарм. Жанета узнала лейтенанта, и, обрадовавшись, попросила довести её до дома. Увы, Жанета осознала некоторые детали происходящего одновременно с колдуном – руки в сгустках запекшейся крови, неподвижное лицо, неестественная сдержанность движений, ничего не выражающий взгляд... Девушка впала на мгновение в ступор. Мэтр Жофруа, привыкший всё продумывать до мелочей, совершенно растерялся от этой неожиданности, и заматался, не зная, что ему делать. В смятении он забыл, что девушка опознала не его, а всего лишь лейтенанта, и, пока она не успела закричать, приказал лейтенанту убить ее... Убедившись, что этого никто не видел, и что улики не оставлено, он быстро уходит. Найдя в глухом закоулке бочку с дождевой водой он приводит тело лейтенанта в порядок, после чего кладет добычу, нож и ключ в тайник. Далее тело лейтенанта приходит домой и укладывается в постель.

Жофруа рассудил, что ничем не рискует. Если даже лейтенанта уличат в убийстве, то до кукольника-то всё рано не доберутся, никто и представить себе такое не сможет. Да, было бы чуть безопаснее шагнуть лейтенантом в речку с моста, но терять такой хороший инструмент? Нет, пусть ещё послужит, а уничтожить его никогда не поздно.

Закутанную в плащ фигуру видели всего несколько человек, и никто не обратил внимания – на улице шел дождь, да и мало ли какие дела у человека могут быть ночью. Позже, когда об убийстве станет известно, кто-то из них может вспомнить об этом человеке в плаще, но никакой ценности их сообщение иметь не будет – человека видели примерно на половине пути между больницей и домом лейтенанта.

Возможно, утром лейтенант обратит внимание, что под ногтями у него странная черная грязь, но сделать это надо естественно, чтобы игрок, не дай боже, не заподозрил что-нибудь. Если не уверены – лучше вообще не говорить.

### **Начало расследования**

Раннее утро, небо затянуто тучами, ещё совсем темно. Ты пытаешься понять, что же тебя разбудило, очень хочется спать и никак не получается собраться с мыслями. В этот момент раздаётся громкий стук в дверь, и ты понимаешь, что

стучат уже не в первый раз. Черт, кого несет в такую рань? Наверное, что-то случилось... А ведь так хотелось выспаться, нет же, как назло – естественно, раны болят, да и вообще, чувствуешь себя совсем разбитым. Настроение мерзкое – подстать ситуации.

За дверью обнаруживается стражник, посланный капитаном Робером. Капитан вызывает подчиненного в казармы, причем немедленно. д'Эстурвиль взволнован и расстроен – такое с ним обычно бывает после хорошей взбучки в городском совете. Видимо, и в этот раз случилось что-то из ряда вон выходящее. Вылив на подчиненного своё раздражение, капитан переходит к делу. Убита Жанета де ла Тарм, молодая дворянка, приезжая. Дочь богатых родителей, родственница уважаемых в городе людей, в том числе и самого бургомистра. Девушка красива и пользовалась большой популярностью среди «золотой молодежи» Сен-Дамье. Лейтенант вспоминает, что не так давно был ей представлен, и даже танцевал с ней на балу в ратуше; она показалась ему хорошенькой, но очень уж болтливой. Сегодня рано утром тело Жанеты нашли прямо на мостовой одной маленькой и практически необитаемой улицы в западной части города. У нее перерезано горло, тело уже успело окоченеть. Совершенно непонятно, кто это сделал и зачем, совершенно непонятно, каким образом девица из благородной семьи могла оказаться в этой трущобе... *«Лейтенант»*, – говорит в расстроенных чувствах капитан Робер, – *«я поручаю это вам. Вы должны найти этого негодяя, и не позднее, чем через четыре дня, потому что через четыре дня явятся ее родители (им уже дали знать), и надо будет предъявить им преступника. Делайте, что хотите, стражники в вашем распоряжении, только чтобы убийца был у меня, чем скорее, тем лучше»*. Ситуация понятна – если убийца не будет найден, то капитану придется несладко. Ну а его подчиненным тогда лучше сразу повеситься. Вообще, убийства в Сен-Дамье случаются редко, а уж такое, чтобы убили женщину, да ещё и знатную – такого не было очень давно.

Тело Жанеты только что перенесли в лазарет при казармах, там его можно осмотреть. Местный лекарь говорит, что девушка была убита как минимум три часа назад. Убита ударом узкого ножа или кинжала в горло. Убийца явно умеет обращаться с оружием. Кроме ран на шее других повреждений нет. Ее не грабили – все золотые побрякушки, цепочки, колечки, пряжки и прочее, остались на ней.

Встреча с родственником девушки, (троюродным дядей), у которого она и гостила. Он совершенно убит горем, *«что я скажу ее родителям? Господи, какой подонок это сделал? У кого рука поднялась? Как его земля теперь носит?.. Господин лейтенант, умоляю вас, найдите этого изверга! Вы знаете меня, вы знаете ее родителей – мы в долгу не останемся!»* и всё такое.

В этот момент к расследованию подключается остальная партия.

Если вы решили воспользоваться предложенным вариантом (см. стр. 16), и в партии имеется ясновидящая, то безутешный дядя убитой девушки просит помочь расследованию – он готов на всё, чтобы только убийца был пойман и казнен. Видения героини расплывчаты и, по крайней мере, на начальных стадиях расследования, не позволяют сделать определенных выводов, но способны

подтолкнуть в нужном направлении. Например. На месте убийства Жанеты: вид из-за спины убийцы, лунная ночь, девушка удивленно поворачивается навстречу, в глазах узнавание, начинает говорить что-то (голоса не слышно), пугается, зрачки расширяются – скачком, блеск стилета, поток крови, конец. Следы рядом: медленно колыхающаяся вода, дрожащее отражение луны, руки – сильные, мужские руки трут друг друга, сгустки крови, вода краснеет, луна краснеет, кажется, что всё вокруг – кровь, конец. В прозекторской больницы для бедных: фигура в плаще крадется между деревьев, блеск воды, старый дуб, дуло, человек подтягивается и закидывает вовнутрь небольшой мешок, что-то звякает, конец. По последнему видению несложно определить место – такой дуб на территории города около реки только один. Надо постараться красочно представить эти сны – это поможет сформировать нужное настроение.

Жанета приехала в Сен-Дамье две недели назад, собиралась пробыть еще где-то месяц. Жила в семье своих родственников, которые обожали ее и сдували с нее пылинки. Не менее десятка молодых людей из лучших семей добивались ее расположения, причем большинство – с самыми серьезными намерениями. Врагов у нее не было, если не считать врагами нескольких соперниц, недовольных ее популярностью, и двух-трех отвергнутых ухажеров. Накануне вечером Жанета была приглашена на маленький бал, устроенный одним молодым дворянином «только для своих». Там присутствовало всего человек двадцать-двадцать пять гостей, юнцы из хороших семей, причем всё было устроено так, чтобы обходиться без слуг. Бал кончился часа в четыре утра, но часть гостей, в том числе и Ж., ушла раньше. Никто не заметил, когда именно это произошло, и куда она потом отправилась. Кто-то вспоминает, что на вечеринке девушка, кажется, поругалась с одним из наиболее преданных своих кавалеров, Андри Мюнье, и он, кажется, пребывал в расстроенных чувствах, и ушел довольно рано. Этого Мюнье несложно найти, он у себя дома, еще спит. Узнав о несчастье, приходит в совершенное отчаяние, только что головой о стенку не бьется. Рассказывает, что да, накануне он крупно поссорился с Жанетой, (полчаса описывает, как она обещала вот этот танец ему, а сама танцевала вот с этим, да потом еще строила глазки вот тому...) Оскорбившись, он заявил, что, раз так, не будет провожать ее до дома, как, вообще-то, положено. Девушка в ответ заявила, что прекрасно обойдется без него. *«Но я же знал, что она сама никогда не найдет дорогу, она всегда везде путалась, даже у себя дома, а этой части города совсем не знала... я-то надеялся, что она испугается и захочет помириться! Если бы я знал! Господи, что же я наделал! Да пусть бы она с кем угодно... только бы жива осталась...»* и далее в том же духе. В общем, Мюнье находится под подозрением, но всё же маловероятно, что убийца – он. С вечеринки он ушел позже, чем Жанета, почти до самого дома шел в компании приятелей, дома его видели родители и слуги. Да и по поведению его не похоже. Бедняга близок к истерике: *но вы найдете того, кто это сделал?* Предлагает свою помощь.

Поиски на месте убийства ничего не дают. Следов не осталось – если что-то и было, то дождь всё смыл. Свидетелей убийства не обнаруживается.

### *Новости из мертвецкой*

Пока игроки выясняют все эти обстоятельства, их отыскивает пожилой, скромно одетый человек, который представляется Жаком де Вилье, священником Девы и начальником городской больницы для нищих. Рассказывает следующее. Сегодня утром, когда служители больницы собрались похоронить троих людей, умерших в больнице накануне, случайно обнаружилось, что у одного из трупов были вырезаны глаза. Проверили остальные два тела – с ними оказалась та же история, а у одного из них, маленького мальчика, были, вдобавок, отрезаны оба мизинца. Итак, речь идет о надругательстве над мертвецами, что само по себе низко и отвратительно, а возможно, и о происках некоего колдуна-чернокнижника, которому вырезанные человеческие глаза понадобились для каких-то его богомерзких деяний, вроде общения с демонами – а это и вовсе чудовищно! Поэтому необходимо срочно расследовать это преступление, найти и покарать виновного. Де Вилье напоминает, что это уже не первый случай. Такое уже случалось несколько раз, правда, давно, лет пять назад. Тогда злоумышленников поймали, ими оказались двое бродяг. Оба были молоды, старшему лет двадцать, младшему – четырнадцать. Оба упорно твердили, что действовали не по чьему-то наущению, а из чистого хулиганства. Старшего показательно повесили, младшего то ли отпустили, то ли сам сбежал.

Если расспросить, этот достойный человек сообщит нашим следователям, что:

1. Преступник пользовался, похоже, чем-то вроде узкого и очень острого ножа (похожего на тот, которым была убита несчастная девушка).
2. Судя по характеру разрезов, у преступника слабая и нетвердая рука (достаточно точно управлять пальцами марионетки невозможно), и он ничего не смыслил в анатомии.
3. Это могло произойти только минувшей ночью – раны совсем свежие.
4. У преступника был ключ от мертвецкой, так как дверь и замок не повреждены, а окон в помещении нет.
5. При этом другие служители больницы, те, у кого был доступ к ключам – вне подозрений: это порядочные люди, большая часть – почтенные пожилые женщины, жрицы Девы.
6. Больница находится в западной части города, в нескольких минутах ходьбы от того места, где была убита Жанета!

Далее игроки могут связать или не связать эти два происшествия между собой. Могут попытаться найти того мальчишку (если порыться в судебных архивах, можно узнать его имя, он – бывший воспитанник приюта, а ныне – член подростковой банды).

### *Свидетельство очевидца*

После того, как игроки усвоят полученную информацию, их разыщет следующий посетитель. Скорее всего, он придет в казармы, и потребует встречи с тем, кто расследует убийство девушки. Дождется лейтенанта с товарищами или потребует послать за ними – по обстоятельствам. Хорошо бы устроить так, что сначала он встретится не с самим лейтенантом, а с кем-то другим.



**Ноэль Лекривэн**, человек без определенных занятий. Сирота и бродяга, был уличным музыкантом, играл в труппе бродячего театра, писал стихи, и так далее. Когда-то учился в университете, но долго там не продержался, так и остался недоучкой. В настоящее время осел в Сен-Дамье, перебивается случайными заработками, рисует декорации для уличных спектаклей, иногда получает заказы на роспись стен или на портреты, но это редко. Потихоньку спивается. Положительные граждане Сен-Дамье относятся к нему с нескрываемым презрением.

Высокий худой человек лет тридцати, не особенно опрятного вида, рыжеватые волосы до плеч, безумные синие глаза, плохо выбрит; одет не без претензии на изящество, но одежда и обувь – потрепанные и грязные; при всё том – довольно обаятельный тип. От него сильно пахнет вином. Он здорово возбужден и говорит бессвязно.

*«Я обязательно должен вам рассказать...Это страшно важно – я видел, как это произошло! Я видел убийцу этой девушки! Я даже запомнил его лицо!! Я уверен, что смогу опознать его, у меня очень хорошая память на лица, я же художник... Вчера ночью я проснулся – со мной это часто бывает, бессонница, ну, вы знаете... Особенно в лунные ночи. Я решил больше не ложиться, выглянул из окна зачем-то, не помню... и увидел ее... Высокая такая девушка, светловолосая, в нарядном платье, хоть сейчас на свадьбу, и, конечно, очень дорогое...Я удивился, зачем она здесь, так поздно (не знаю... было часа три ночи...луна стояла высоко) и что она делает в наших трущобах?! К тому же, она шла неуверенно, потом остановилась, словно решила вернуться... Я подумал, что она заблудилась, и хотел уже окликнуть ее, спросить, не нужна ли помощь. Но не успел. Из-за угла вышел молодой мужчина. Как одет? Да обыкновенно одет, ничего особенного, впрочем, скорее, как дворянин... Девушка явно очень обрадовалась, окликнула его и подбежала к нему, даже, по-моему, взяла за руку... я подумал, что это встреча двух влюбленных, что они назначили друг другу свидание...хотел было отвернуться – из скромности – но мужчина вел себя как-то странно... не как влюбленный. Он стоял, смотрел на нее, словно не узнавал. Я успел хорошо разглядеть его, ночь была лунная. Девушка что-то говорила, я слышал ее голос, но не мог разобрать слов, они стояли на той стороне...и вдруг... я даже не заметил... все произошло так быстро...он размахнулся и ударил ее, кажется, в шею или в грудь. Очень сильно. Она упала, не крикнув... я увидел кровь на ее светлом платье...и... и я потерял сознание...Утром, когда я очнулся, я подумал – может, это был кошмарный сон? Может, ничего не было? Но потом я услышал об убийстве, о нем сейчас все говорят – и понял, что это мне не приснилось, и что я смогу помочь! Я смогу отыскать убийцу, я его запомнил!! Я уверен, что узнаю его! Далее следует не слишком подробное описание внешности лейтенанта.*

Этот монолог прерывается в тот момент, когда Ноэль видит нашего героя. Или когда присматривается повнимательнее. Словом, когда узнает в офицере стражи того самого убийцу. Он приходит в дикий ужас, резко замолкает, потом начинает отказываться от собственных слов: *«нет... я не помню... я ничего не знаю... я не видел... считайте, что я ничего вам не говорил. Отпустите меня, я пойду, мне нехорошо. Я бедный, слабый человек, я никому не сделал зла. Отпустите меня, клянусь, я уеду из города, и вы никогда больше меня не увидите. Нет, я не помню. Я это спяну...»*

Чем больше на него наседашь, тем больше он пугается и порывается сбежать. Если его отпустить, он тут же смотается из города, засядет в каком-нибудь деревенском трактире и постарается заглушить страх вином. Если не отпустить – будет упорно всё отрицать еще день-два, потом расколется.

### *Месть Мари Жифард*

Мари никогда не забывает своих врагов, она не злопамятная, просто злая и память у неё хорошая. Мало того, что он должен был спать в такую рань, как и положено тупому охраннику, так он ещё и не убежал, когда она ему грозила, и убил ее любимого пса, о чем она тоже так просто не забудет! Да и вообще, об этом типе она уже не раз слышала от своих приятелей и просто коллег. Этот дотошный и вредный мерзавец у них как бельмо на глазу, житья никому не дает. А теперь еще посмел задеть ее, Мари Жифард! Нет, это нельзя так оставить! Надо сделать так, чтобы этот лейтенант больше не позорил светлое имя городской стражи Сен-Дамье! Понятно, что серьезно ему насолить ей, скорее всего, не удастся. Ну, хоть в суп наплевать... Придя к такому решению, Мари стала думать, как же его осуществить. На утро следующего дня план был готов...

Итак, это ложный след. Мари пытается подставить нашего героя, обвинив его во всем, в чем получится и ещё в чем-нибудь. Так как у партии неизбежно должно возникнуть подозрение, что все эти странные события – следствие сложной подставы, которую организовали какие-то загадочные враги, то и не слишком ловкие попытки Мари привлекут внимание. Останутся следы, по которым можно пройти, а так как логично предположить, что автор подстав один, так найдя автора этих подстав, они найдут и автора всех остальных – так они подумают. Но на самом-то деле всё не так! Собственно, и первые свидетельства того, что лейтенант – убийца, они могут счесть продолжением попыток его подставить.

- 1) На вторые сутки после столкновения с Мари (это сегодня) и её молодчиками капитану стражи доставят анонимное письмо, где утверждается, что лейтенант такой-то берет взятки у торговцев. (*«Сим довожу до сведения Господина Капитана, что его подчиненный, лейтенант \*\*\*, забыв о своем долге и злоупотребляя служебным положением, покровительствует некоторым городским купцам, велит своим солдатам пропускать их товары безошлинно, получая с них за это большие деньги, и притесняет всех прочих, угрожая им при том побоями и тюрьмой. Оный же лейтенант в пьяном виде ругал непотребными словами самого Господина Капитана и его уважаемую супругу, и намекал, что, дескать, недолго еще капитану им командовать, так как, Совет, дескать, собирается сместить господина капитана, так как, по его, лейтенанта, словам, «вреда от этого дурня больше, чем пользы, только и умеет, что на казенные деньги наряжаться». Не в силах терпеть подобные беззакония, почел я своим долгом о них сообщить, но имени своего не открою, ибо опасаясь мести помянутого лейтенанта.»*)
- 2) Вторая анонимка, написана другой рукой и совсем другим слогом. Мы хотим убедить партию в том, что лейтенанта пытаются подставить, возможно даже обвинив его самого в случившемся убийстве. Всё это для того, чтобы партия адекватно реагировала на уличающие лейтенанта факты. (*«Капитан Робер! Возможно ли, что вы покрываете преступников? Или вы просто ничего не замечаете? Все знают, что лейтенант Х ведет расследование спустя рукава! Почему вы не предпримете меры?! Если ничего не изменится, то я буду жаловаться в совет!*

*Без сомнения, лейтенант Х как-то связан с убийцами, и все, кто его покрывают, понесут наказание, когда правда выйдет наружу!»).*

- 3) Утром четвертого дня капитану стражи приносят записку, в которой утверждается, что лейтенант Х как раз сейчас держит дома крупную партию запрещенной травы, которую курят, жуют, от которой становится хорошо, но от которой чернеют зубы и ссыхаются мозги. И в самом деле, в дом к лейтенанту ранним утром попытаются подкинуть запас этого самого зелья, (человек пробрался в дом и спрятал мешочек – не очень тщательно, чтобы нашли) и посланный с проверкой отряд его с вероятностью найдет.

### ***В завершение дня***

Больше в этот день ничего важного не происходит. Вечером лейтенант докладывает обстановку капитану Роберу, тот важно надувает свои аскетические щеки, говорит, что таких совпадений не бывает, и приказывает отыскать того мальчишку, который лазал в мертвецкую пять лет назад (если лейтенант и его друзья не додумаются до этого сами). Кроме того, он показывает лейтенанту анонимный донос (смотри главу про месть Мари Жифард), пока он не даст этому ход, но обещает, что будет присматривать за лейтенантом самым тщательным образом. (На самом деле, он, конечно, рвет и мечет – см. текст доноса – но решил, что лучше обождать, пока не будет пойман убийца). Поиски малолетнего вандала лучше оставить на следующий день – лейтенант очень устал, и поспать этой ночью хотя бы часов шесть ему совершенно необходимо. Впрочем, в эту ночь ничего страшного не происходит.

## Глава четвертая

*(где наши герои пытаются распутать дело, но постоянно сбиваются на ложные следы)*

### *Малолетний вандал*

Сведения о мальчике можно отыскать в архивах городского суда (Жиль Тибу, четырнадцать лет – сейчас девятнадцати, – волосы светлые, глаза черные, на верхней губе – шрам), можно – расспросив правильных людей (Information Gathering DC 16). Можно расспросить в приюте, там его помнят. Парень обнаружится на окраине города, в известном своей репутацией кабачке «Сосновая шишка». Там будет он и еще несколько молодых хулиганов. Там же ужинает Морис д'Эвиль, контрабандист и кто-то из его людей, приехавших в город для встречи с мессиром Октеманом (подробнее – в разделе про гильдию). Если лейтенант придет брать этого пацана один или с друзьями, агрессивно настроенные подростки, скорее всего, устроят потасовку, в процессе которой Жиль постарается сбежать. Впрочем, всё зависит от поведения лейтенанта. Контрабандисты вмешаются только в том случае, если им что-то будет угрожать.

Если мальчика возьмут – он будет всё отрицать. Да, пять лет назад было дело, но всего один раз, и его в это втравил старший, тот, которого повесили, а он с тех пор – зарекся. И девушку он тоже не убивал. Алиби, впрочем, у него нет. При желании можно во всем обвинить его. Правда, это неблагородно. К тому же, родители убитой не совсем идиоты, и они вряд ли поверят в то, что убийца – Жиль Тибу, при отсутствии веских доказательств его вины.

### *Следы и улики*

Чтобы расследование не висело в воздухе, надо подкидывать партии время от времени разные следы и прочую пищу для размышлений.

- 1) Бдительные жители сообщают, что в глухом переулке нашли бочку с водой, всю заляпанную кровью. Вокруг – уже плохо различимые следы, похоже, что мужского сапога большого размера.
- 2) Какой-то мальш, играя, залез в дупло старого дуба и нашел там длинный острый как бритва ножик и увесистый ключ с резной бородкой. Показал их родителям, они испугались, и принесли находки кому-то из персонажей. Нож как раз такой, каким, похоже, была убита Жанета. Ключ открывает двери мертвецкой. Однако такой многообещающий след никуда не ведет...
- 3) Очередная провокация от Мари – лейтенант утверждает в подозрении, что кто-то не слишком умело, но очень настойчиво пытается его подставить. Пока проследить, как анонимные записки появляются в управлении не получается.
- 4) Утром неподалеку от места убийства девушки нашли зверски зарубленную собаку. Среди местных жителей ходят слухи, что все эти убийства – дело рук одного человека, Мишеля ле Бланк, хорошо известного сумасшедшего убийцы, вернувшегося в город. Слухи ходят самые дикие, вплоть до появления вампиров... На самом деле это не более, чем слухи, а смертельно надоевшую ему шавку зарубил старик из соседнего дома.

### ***В завершение дня***

Сегодня лейтенант чувствует себя относительно неплохо, только что побаливают собачьи укусы, вместе с тем, спать хочется сильно, и причин противиться этому желанию, вроде бы как, нет. Этой ночью мэтр Жофруа снова доберется до нашего лейтенанта. На сей раз ему нужно, чтобы его «лунатик» избавил его от докучного Ламбера Октемана...

## Глава пятая

*(в которой случается второе убийство, и всё окончательно запутывается)*

### *Необходимое отступление – гильдия Сен-Дамье*

Сен-Дамье – город довольно крупный и весьма богатый (не забываем о его популярности среди отдыхающих от жизненной рутины граждан с достатком выше среднего). Вполне очевидно, что город таит в себе изрядное богатство возможностей для ловкого человека. Не менее очевидно, что такие ловкие люди всегда находятся, и возможности не остаются невостребованными. Далее скажем, что людям свойственно собираться в стаи, и что определенные, наиболее ловкие личности, умудряются организовывать любую человеческую деятельность так, чтобы получать от нее выгоду. К чему всё это? Всего лишь к тому, что в Сен-Дамье есть своя неформальная организация личностей практикующих незаконные методы обогащения, или, как её принято называть – воровская гильдия.

### **Краткая история Гильдии**

Не будем особенно углубляться в механизмы взаимодействия внутри гильдии и детали процесса незаконного обогащения, остановимся лишь на том, что может быть важным для приключения.

Собственно, гильдией ее никто не называет. И даже слова этого не знают. Да и организации как таковой тоже нет. Есть человек по имени Ламбер Октеман, попечитель так называемых богоугодных заведений города Сен-Дамье. Это алчный, жестокий и властолюбивый человек, которого не интересует ничего в жизни, кроме собственной выгоды. В городе его не очень любят, но, несмотря на это, он много раз занимал неплохие должности, одно время даже заседал в городском совете. Своего теперешнего места он добился лет шесть назад при помощи взяток и интриг, и сейчас он практически единолично распоряжается всеми деньгами, которые город выделяет на благотворительность, а также судьбами всех, кто состоит в этих самых богоугодных заведениях. В городе поговаривают, что старики, которые содержатся на счет города, мрут с голоду, что детишки из сиротского приюта попрошайничают на улицах, а когда становятся постарше, мальчишки идут воровать, а девушки – торговать собой. Впрочем, явных доказательств никаких злоупотреблений нет, и связываться с мессиром Октеманом никто не рискует. Все знают, что кончается это плохо. В глазах закона Октеман чист, но многие его тайком недолюбливают и подозревают. Всю правду, однако, знают лишь несколько человек.

Октеман стал главой темного мира Сен-Дамье около трех лет назад, когда престарелый Гастон Лерож удалился от дел. Вообще-то, Октеман считает, что Лерож попросту струсил и сбежал, уступив ему место. Октеман не менее опытен, чем Лерож и обладает не меньшей хваткой; он даже более решителен и предприимчив, но ему не хватает предусмотрительности и интуиции, отличавших его предшественника. Нельзя сказать, что его дела идут плохо, но он недалновиден и не склонен идти на компромисс, что тоже не всегда хорошо.

Октеман предпочитает править железной рукой, запугивая тех, кто ему не подчиняется, и устраняя тех, кого не получается запугать.

Основные статьи дохода гильдии: нищенство (да-да, это дело поставлено серьезно, и все попрошайки обязаны сколько-то отстегивать главному, если не хотят неприятностей), вымогательство (преимущественно у не самых богатых купцов, хозяев небольших лавочек и т. д.), проституция и азартные игры (эти развлечения больше для приезжих, каковых в Сен-Дамье случается в избытке, особенно весной и летом).

Итак, Ламбер Октеман – уважаемый, видный господин – именно так его знает большая часть горожан. Меньшая, лучше осведомленная часть населения, либо платит ему тридцать процентов с каждой незаконной операции, будь это грабеж или контрабанда, либо пытается его поймать на чем-то незаконном (без какого-либо успеха). Все, кто честно делятся, могут рассчитывать на помощь мессира Октемана в том случае, если будут пойманы (защитник в суде, молчание, или, наоборот, показания свидетелей) и прочие блага. Те, кто не хотят делиться... Впрочем, о них можно и не говорить – надолго в городе такие не задерживаются.

### Глава Гильдии и его окружение

Октеман – высокий и грузный человек, ему под сорок, у него угрюмое грубоватое лицо и тяжелые кулаки. Он редко смеется и никогда не улыбается, всегда сдержан и высокомерен. Главное для Октемана – это власть, именно такая, какой он обладает: неаяная, но огромная. Ему нравится, что его все боятся, от последнего воришки, до городских советников. Он терпеть не может подчиняться – неважно, человеку или обстоятельствам, и не выносит, когда кто-то не подчиняется ему. Близких у него нет.

Ближайшие сподвижники Октемана: Симон Санен, хозяин ювелирной лавки и глава цеха ювелиров, его близкий друг и помощник Лоис Релоф (бумажные и денежные дела), старший сын Жерар (работа с людьми) и Жермен Пилон, владелец лучшей гостиницы города (финансовая поддержка). Набор дополняют несколько лично преданных преступных личностей разной специализации и квалификации и четверо телохранителей. Остальной теневой мир составляет две категории: те, кто платит и не дергается, и те, кто платит, но не доволен существующим положением вещей. Отдельно отметим упомянутую выше Мари Жифард, которую с новым главой гильдии связывает давнее хорошее (нет, только не говорите мне, что у них было что-то кроме деловых отношений!) знакомство.

**Симон Санен**, Male human expert 6; AL LE; CR 4; Medium humanoid; 65 лет; HD 6d6-6; hp 15; Init +1; Spd 30 ft.; AC 13/t13/ff12 (ring of protection +2); SV Fort +1, Ref +3, Will +7; BAB +4; Atk +5 melee (1d6+1/19-20x2, качественная шпага в трости); Str 10, Dex 12, Con 8, Int 15, Wis 13, Cha 14; Feats: Skill Focus (diplomacy), Skill Focus (appraise), Skill Focus (bluff). Skills: Diplomacy (Cha) +8, Appraise (Int) +9, Bluff (Cha) +8, Craft (gem cutter, Int) +10, Listen (Wis) +4, Search (Int) +5, Spot (Wis) +4, Sense Motive (Wis) +8. Inv: Potion of healing, ring of protection +2.

Пятьдесят лет назад Симон остался сиротой. Матери он не знал, а от отца наследства осталось всего-то набор инструментов для резьбы по камню да десять ливров денег. Впрочем, Симон не унывал – не такой это был человек! Спустя пять лет у него уже была своя ювелирная лавка, спустя ещё десять – мастерская и магазин, а сейчас «ювелирные изделия Санен» уже имеет свои магазины в трех крупнейших городах региона.

Он невысокий, рано облысевший, не скажешь, что толстый, но щеки нависают складками над подбородком. Симон всего добился сам и это сказалось на его характере – он не только не щадит себя, но и к другим не испытывает никакой жалости. Ни жену, ни детей он на самом деле не любит, и единственное, что ему действительно нужно – это власть.

**Лоис Релоф**, Male human expert 4; AL LE; CR 1; Medium humanoid; 48 лет; HD 4d6; hp 17; Init +1; Spd 30 ft.; AC 12/t12/ff10; SV Fort +1, Ref +3, Will +7; BAB +3; Atk +4 melee (1d4/19-20x2, качественный кинжал); Str 9, Dex 14, Con 11, Int 11, Wis 16, Cha 12; Feats: Skill Focus (profession lawyer), Skill Focus (gather information), Skill Focus (forgery). Skills: Diplomacy (Cha) +6, Profession (lawyer, Wis) +10, Gather Information (Cha) +7, Forgery (Int) +8, Listen (Wis) +4, Search (Int) +5, Spot (Wis) +4, Sense Motive (Wis) +8.

Лоис – один из очень немногих пользующихся полным доверием Ламбера людей. Вот уже двадцать лет он работает на него, заведя денежными делами, юридическими вопросами и прочей бухгалтерией. Это именно тот человек, который сейчас приносит залог за «правильных» преступников, его знают и уважают. Хозяину предан, достаточно смел, амбиции отсутствуют. Нежно любит жену и дочь, и это, пожалуй, его единственное слабое место.

Крепкий мужчина в расцвете сил, волосы темные, но уже начинают седеть; борода, усы, бакенбарды – всё очень аккуратно и по последней моде. То же касается и одежды. Голос глубокий, очень убедительный. Вообще умеет замечательно говорить, не важно о чем, но очень убедительно и складно.

**Жерар Санен**, Male human warrior 3; AL CE; CR 2; Medium humanoid; 22 года; HD 3d8+3; hp 23; Init +2; Spd 30 ft.; AC 20/t15/ff16 (ring of protection +1, chain mail, medium shield); SV Fort +2, Ref +3, Will +2; BAB +3; Atk +8 melee (1d8+3/19-20x2, качественный меч); Atk +5 ranged (1d8/19-20x2, арбалет); Str 16, Dex 14, Con 13, Int 10, Wis 8, Cha 10; Feats: Weapon Focus (long sword), Combat Reflexes, Power Attack. Skills: Intimidate (Str, +8), Listen (Wis) +3, Search (Int) +3, Spot (Wis) +5, Sense Motive (Wis) +2. Inv: Potion of healing, potion of bulls strength (Str +1d4+1), ring of protection +1.

Старший сын, Симона, Жерар на отца совсем не похож, он не слишком умен, ленив, зато азартен и силен. Коммерция, политика и прочие высшие материи его совершенно не интересуют, а вот запугать или избить до полусмерти какого-нибудь незадачливого воришку-гастролера, это да, это его. Последний месяц он счастлив – он нашел своё призвание. Несмотря на строгие указания отца, он часто не удерживается и занимается ими сам, вместо того, чтобы отдавать приказания



подчиненным. Жерар редко задумывается о высоких материях, но достаточно хорошо понимает, что его благополучие и возможность безнаказанно заниматься любимым делом полностью зависит от отца, и это гарантирует его преданность.

Высокий, атлетически сложенный парень с очень выразительным, и, пожалуй, даже красивым лицом, чувственным ртом и длинными темными волосами. Он никогда не расстается с оружием и даже по городу (особенно ночью) ходит в кольчуге. Парень вообще-то без царя в голове, и если ему что-то не понравится, если у него будет плохое настроение, то он может и убить. С другой стороны, его довольно просто заговорить, в таких случаях он теряется.

**Жермен Пилон** нас интересует мало, партии с ним общаться, скорее всего, не придется. Это относительно честный предприниматель, он любит деньги, которые, как известно, не пахнут (соответственно, совершенно неважно, откуда они происходят). Он «дружит» (лишь до тех пор, пока это выгодно) с Ламбером, но никогда не признает, что получает что-то с преступных махинаций.

### Сошки рангом пониже

Теперь перейдем к непосредственным подчиненным Ламбера, с которыми нашим героям может довестись столкнуться.

**Этьен Одри**, Male human rogue 3; AL TN; CR 2; Medium humanoid; 37 лет; HD 3d6+3; hp 15; Init +7; Spd 30 ft.; AC 17/t14/ff13 (клепаная кожа); SV Fort +2, Ref +7, Will +1; BAB +2; Atk +7 melee (1d6/19-20x2, качественная рапира); Atk +6 ranged (1d4/19-20x2, метательные кинжалы); Str 12, Dex 17, Con 13, Int 11, Wis 11, Cha 10; SA: Sneak Attack (+2d6); SD: Evasion, Uncanny Dodge. Feats: Improved Initiative, Weapon Finesse (rapier), Dodge. Skills: Listen (Wis) +5, Search (Int) +4, Spot (Wis) +5, Sense Motive (Wis) +3, Balance (Dex) +5, Diplomacy (Cha) +6, Disguise (Cha) +6, Escape Artist (Dex) +7, Hide (Dex) +7, Innuendo (Wis) +5, Move Silently (Dex) +7, Open Lock (Dex) +7, Pick Pocket (Dex) +7, Tumble (Dex) +7. Inv: Potion of healing, potion of cats grace (Dex +1d4+1).

Этьен – всеобщий знакомый, он всегда всё и про всех знает. Возникает ощущение, что он проводит всё свое время в кабаках и прочих злых местах, и при этом вообще не спит. Именно он присматривает за тем, чтобы всё делалось по понятиям и информирует главу гильдии, если замечает что-то неподобающее. Можно сказать, что Ламбер «унаследовал» Этьена, как неотъемлемую часть Гильдии. Этьен предан Гильдии, а значит – Ламберу лично. В разумных пределах, само собой разумеется!

Долговязый парень со слишком большим по отношению к телу лицом, громадным носом-картошкой и вечно красными он недосыпа и пьянства глазами.

**Морис д'Эвиль**, Male human rogue 4; AL CN; CR 2; Medium humanoid; 43 года; HD 4d6+6; hp 25; Init +2; Spd 30 ft.; AC 18/t13/ff16 (кольчуга, cloak of protection +1); SV Fort +3, Ref +6, Will +4; BAB +3; Atk +5 melee (1d8+2/17-20x2, keen long sword +1); Atk +5 ranged (1d4/19-20x2, метательные кинжалы); Str 13, Dex 14, Con 14, Int 13, Wis 12, Cha 10; SA: Sneak Attack (+2d6); SD: Evasion, Uncanny Dodge. Feats: Combat

Reflexes, Expertise, Iron Will. Skills: Listen (Wis) +6, Search (Int) +6, Spot (Wis) +6, Sense Motive (Wis) +6, Balance (Dex) +4, Diplomacy (Cha) +6, Hide (Dex) +5, Innuendo (Wis) +7, Move Silently (Dex) +9, Open Lock (Dex) +9, Tumble (Dex) +9. Inv: Potion of healing, potion of cats grace (Dex +1d4+1), cloak of protection +1, keen long sword +1.

Морис – это такое же наследие старой гильдии, как и Этьен. Он курирует специфическую область деятельности – контрабанду. У него обширные связи, и в своей области он незаменим. Большую часть времени он где-то в далеких краях, в городе появляется редко, хорошо, если несколько раз в месяц. Морис и его контрабандисты меньше всех подчинены Октеману, и это его довольно сильно раздражает (как и сама личность Мориса), но сделать он почти ничего не может. Ссориться с Морисом совсем невыгодно, так что поддерживается прохладный нейтралитет. Морис тоже не питает к Ламберу теплых чувств.

Загорелый, обветренный, улыбчивый и веселый, обожает крепко жать руки, и любит тех, кто жмет крепче его. Отлично рассказывает истории, которых у него бесконечный запас. На гильдию и Ламбера ему, в общем-то, наплевать, он отлично проживет и без них.

**Жак Жуайез**, Male human fighter 2; AL LE; CR 2; Medium humanoid; 33 года; HD 2d10+6; hp 20; Init +3; Spd 30 ft.; AC 20/t15/ff15 (breastplate, medium shield); SV Fort +5, Ref +3, Will +2; BAB +2; Atk +6 melee (1d8+2/19-20x2, masterwork long sword); Atk +5 ranged (1d8/19-20x2, арбалет); Str 14, Dex 16, Con 14, Int 11, Wis 14, Cha 7; Feats: Weapon Focus (long sword), Combat Reflexes, Power Attack, Cleave. Skills: Listen (Wis) +4, Search (Int) +2, Spot (Wis) +5, Sense Motive (Wis) +5. Inv: Potion of healing, potion of bulls strength (Str +1d4+1).

Жак – бывший военный, он дослужился до лейтенанта, но ушел, убедившись в бесперспективности этого дела. Охранять богатых людей – это совсем другое дело и оплачивается адекватно. Так что вот уже пять лет, как он занимается охраной собственности и самого хозяина «ювелирных изделий Санен».

Этакий грубый вояка, так и не расставшийся с матерным военным говорком, любит, когда ему дают четкие приказания и так же четко их выполняет *«да, шеф! сделано, шеф!»*. На всех, кроме того, кто платит ему деньги ему наплевать. А вот на что ему не наплевать, так это на его репутацию.

**Телохранители** (четыре штуки), Male human Fighter 1; CR ½; Medium humanoid; HD 1d10+1; hp 8; Init +0; Spd 30ft.; AC 18, touch 13, flat footed 15 (chain mail, medium shield); SV Fort +2, Ref +0, Will +0. Atk +3 melee (1d8+1/19-20x2, longsword); Atk +2 ranged (1d8/19-20x2, арбалет); Skills: Climb +5, Listen +6, Spot +7. Feats: Weapon Focus (longsword), Combat Reflexes, Alertness.

Что про них скажешь – ребята работают за зарплату, подчиняются Жаку и Симону лично. На каждого из них у хозяина есть какой-то компрометирующий материал, что помогает заставить их сделать то, что надо в том случае, если им этого не хочется (например, мешают остатки совести).

**«Волчата».** Это небольшая компания отпетых сорванцов и хулиганов, в которую входят парни пятнадцати-двадцати лет (часть из них – воспитанники того самого сиротского приюта), всего человек десять-двенадцать. Они орудуют в Сен-Дамье и его окрестностях, и подчиняются только самому Октеману, да и то неохотно. Обожают делать порядочным людям всевозможные мелкие и крупные пакости, частенько выполняют поручения Ламбера (например, поджечь дом какого-нибудь строптивного лавочника), в свободное время промышляют воровством и прочими столь же благородными занятиями. Про них все знают, но поймать их до сих пор удавалось редко. Те двое, которых застукали в мертвецкой пару лет назад, за отрезанием различных частей тела у трупов, были как раз «волчатами». Одного из них повесили, другой смог отговориться малолетством, его освободили, и он до сих пор в банде. Главарь банды – двадцатилетний Жеан Фролло, юноша из хорошей семьи, сбившийся с пути из-за своей любви к выпивке, картам и женщинам. Именно с ним договаривается Октеман.

### **Гильдия и Жофруа Мабон**

С устройством гильдии разобрались, осталось рассказать о её взаимоотношениях с милейшим мэтром Жофруа Мабоном. Волшебнику сейчас сильно за шестьдесят, всю жизнь он посвятил науке. Он хороший опытный лекарь, алхимик, ученый, и, (о чем знают немногие) довольно крупный маг. Напомним, что к магам в этом мире относятся с опаской и неприязнью (так уж исторически сложилось).

Всё началось с просьбы о лечении, в которой мэтр не смог отказать – ведь как-никак он – лекарь, и, значит, не вправе отказывать в помощи никому, даже если его пациент – известный бандит и убийца, и раны его – это очевидно – были получены в стычке с городской стражей. Но ведь лекарь должен лечить, а не вникать в обстоятельства, верно? Особенно, когда за это щедро платят звонкой монетой. Постепенно у мэтра завязались партнерские отношения с некоторыми темными личностями. Однажды он предложил одному скользкому типу расплатиться с ним не деньгами, а услугой – достать ему некий редкий компонент. Сделка состоялась, но скользкий тип, не будучи дураком, сообразил, что тут что-то нечисто... Об этом узнал Гастон Лерож. Он встретился с мэтром Жофруа, и имел с ним долгую беседу, полную намеков и уверток, но в результате этим двоим удалось прийти к согласию, и был заключен договор о сотрудничестве. Мэтр помогает своими знаниями и необыкновенными способностями, а гильдия обеспечивает ему безопасность, тайну и магические компоненты – в особенности такие, которых законным путем не достать. Такая идиллия продолжалась много лет, и мэтра Жофруа (хитрого и осторожного как лис) никто ни разу не заподозрил в сотрудничестве с бандитами. Колдун и глава гильдии относились друг к другу с взаимным уважением, возникавшие споры решались мирно. Обратите внимание на очень высокую по меркам этого мира концентрацию волшебных предметов у членов гильдии – это всё стараниями мэтра.

С уходом Лерожа всё изменилось. У Ламбера нет того уважения к колдуну, нет и особого страха перед его магическими способностями. Он относится к мэтру Жофруа как к своему орудию – весьма полезному орудию, которое он получил по наследству. С самого начала он принялся понемногу давить на мэтра Жака,

пытаясь склонить его к более активному участию. Поначалу это делалось относительно вежливо и ненавязчиво, но постепенно перешло в неприкрытые угрозы и шантаж. А после того как колдун (надеясь отвязаться) действительно принял участие в крупном ограблении, и засветился со своей магией перед несколькими членами гильдии, житья ему не стало вовсе. Ламбер пригрозил колдуну разоблачением: у него, дескать, есть хорошие знакомые и в городском совете, и в суде, и уж он-то сумеет добиться показательной расправы над колдуном. Жерар тоже пару раз принимал участие в переговорах, до рукоприкладства, конечно, не доходило, но хамил он при этом достаточно, и мэтр Жофруа теперь довольно сильно его недолюбливает. Октемана, правда, больше. За несколько дней до начала приключения колдуну был предъявлен настоящий ультиматум: или ты работаешь с нами и делаешь то, что от тебя требуется, или весь город узнает о твоих богомерзких деяниях...

### *Что случилось этой ночью*

Необходимо, чтобы этой ночью лейтенант спал без присмотра, впрочем, так, скорее всего, и будет – пока что у игроков нет достаточного количество фактов, позволяющих заподозрить его в происходящем. Колдун ночью устанавливает контроль над лейтенантом, и по уже знакомому маршруту выводит его в город.

Почтенный смотритель приютов этой ночью встречается с Морисом д'Эвилем и ещё одним контрабандистом в небольшой рощице на окраине города. Вечер он проводит у своего друга Симона, необходимости в охране нет, и он отпускает её до вечера. Непосредственно перед началом переговоров с контрабандистами они должны встретиться.

Час ночи, довольный, расслабленный, немножко выпивший Октеман идет на встречу с контрабандистами. Неподалеку от намеченного места встречи его ждут верные телохранители. Когда до цели остается всего около ста метров, он как раз идет через небольшой садик, из кустов выходит зомбированный лейтенант и двумя мощными ударами меча убивает так и не успевшего осознать происходящее Ламбера – глава местного преступного мира нападения не ожидал. После убийства лейтенант без каких-либо происшествий возвращается домой.

Морис д'Эвиль и его люди, а также люди Октемана долго и напрасно ждут, потом расходятся. После непродолжительных поисков Жак Жуайез находит в кустах тело хозяина.

### *Дальнейшее развитие событий*

В эту ночь лейтенант опять не выспался, помнит, что ему снились кошмары. Чувствует себя скверно, болят собачьи укусы, и вообще, всё мерзко. Он узнает – либо от капитана, либо от друзей – о новом убийстве. Капитан Робер совершенно подавлен. Он уверен, что есть какая-то связь между двумя преступлениями, но ничего не может предложить. Сегодня он даже не орет – видимо, его слишком тревожит перспектива предстоящего отчета перед городским Советом.

Допрос свидетелей убийства: Жака Жуайеза и тех, кто у нас обозначен, как «телохранители». Жуайез крайне зол и очень расстроен. Говорит, что это

наверняка кто-то из людей этого гада и предателя д'Эвиля – кроме него никто не знал о планах Октемана. Зачем Октеману понадобилось с ним встречаться, Жак не говорит: это меня не касается, не за тем меня наняли. Морис д'Эвиль - личность действительно подозрительная. Лейтенант без сомнения, его знает, или, как минимум, слышал. Этой же ночью он (д'Эвиль) свалил из города по своим контрабандным делам, и о смерти Октемана пока не знает. На вчерашнем совещании присутствовали также Этьен Одри и Жерар Санен. Их можно допросить, но ничего вразумительного они не скажут. Жерар сквозь зубы намекнет, что он-то знает, какая сука это сделала, да только никому не скажет.

На месте убийства ничего интересного кроме смазанного отпечатка мужского сапога большого размера и нескольких сломанных ветвей ничего интересного не обнаруживается. Удары нанесены хорошо заточенным боевым оружием, довольно ловко и с большой силой.

В этот же день приходит очередная анонимка от Мари Жифард, это последняя, третья стадия, лейтенант обвиняется в торговле запрещенным зельем, само зелье уже подкинуто ему домой. В этот раз они наследили – соседи видели человека, подкинувшего траву, и помогут его опознать, он окажется (Information Gathering DC 17) уже не раз засветившимся на карманных кражах молодым подонком (Рене Шарон). Где он сейчас – никто не знает, но один из осведомителей сообщает, что на завтрашнее утро у него назначена встреча с кем-то в пивнушке «Источник», там-то его можно и взять. Он быстро расколется (Intimidate DC 12) и расскажет о Мари.

Когда лейтенант достанет свой меч из ножен, он заметит, что лезвие покрыто характерными разводами: с него стирали кровь, но это было сделано не очень тщательно. Вероятно, первым, что придет ему на ум, окажется то, что это очередная попытка его подставить. Вторым, что (у, ужас, невозможно вообразить!), что он заразился от той черной собаки-волка чем-то вроде ликантропии и творит мерзости по ночам, сам того не осознавая. Чтобы разобраться в происходящем, надо для начала добраться до Мари Жифард, и выяснить, что это была за собака...

### ***В завершение дня***

Усталость берет своё и лейтенант идет спать. Если он поделился своими страшными подозрениями с друзьями, то, возможно, они решат сторожить у его кровати – на всякий случай. Это нормально.

В городе обстановка напряженная. Люди нервничают, многие стремятся уехать куда подальше. После захода солнца улицы стремительно пустеют. Вполне возможно, что капитан закроет вход и выход в город – *«до тех пор, пока убийцу не поймут, никто их города не выйдет!»*.

## Глава шестая

*(в которой Жофруа Мабон попадает в изрядную передрагу, и начинает сомневаться в собственной безнаказанности)*

### **Что случилось этой ночью**

Смерть Ламбера Октемана повергла его ближайшее окружение в ступор. Как, что, кто?! Кто посмел, и, главное, зачем?! Морис д'Эвиль клянется, что контрабандисты здесь не при чем, это было не в их интересах. И тут Жерара осеняет! Это же тот старик, волшебник Ламбер Октеман, это он всё устроил! Кто же ещё?! Человек поумнее стал бы искать доказательства, собирать факты, ничего не нашел бы и успокоился, но в нашем случае тупая уверенность оказалась сильнее самого кропотливого расчета. И вот, разъяренный Жерар, прихватив Жака и трех попавшихся под руку бандитов (воины и плуты первого уровня), отправляется убивать мерзкого старикашку.

Сорвав с одного из окон ставни, бандиты почти без задержек попали в дом, застав волшебника спящим в своей кровати. Проснувшись в последний момент, волшебник успел сказать Scare, и, воспользовавшись образовавшийся сумятицей, запереться в подвале – без материальных компонент для чар. Опомнившиеся бандиты начали рубить крепкий дубовый люк. Единственное, что Жофруа мог сделать из подвала – это вызвать лейтенанта, что собственно, он и сделал.

Если лейтенанта не сторожат, то он надевает доспех, берет меч и спешит к дому волшебника. Если же что-то те мешает, то пытается как-то решить возникшие проблемы. Например, пытается убедить друзей, что ему срочно надо на доклад к капитану, что во сне у него возникла очень хорошая идея, и надо проверить, и так далее. Если его всё же попытаются задержать, то он постарается прорваться силой, если и это не получится... То это тоже нормально, только сюжет пойдет по несколько другому пути – волшебника убьют, и доказать, что лейтенант невиновен, уже не получится. Останется два варианта – бегство из города и виселица. Впрочем, нет, не виселица – это слишком просто. Колесование. Хотели, как лучше, а получилось как всегда.

Ворвавшись в дом волшебника, лейтенант начинает неистово рубить бандитов – не чувствуя боли и не обращая внимания на раны. Наконец, потеряв одного из людей, и узнав своего противника (это же лейтенант, значит и стража где-то рядом!) бандиты убегают.

Волшебник руками лейтенанта избавляется от трупа (доносит до моста через реку и сбрасывает в воду), в этот момент лейтенанта замечают прохожие, которые донесут страже. Его не узнали, но приметы сообщат.

### **Особенно неприятное пробуждение**

Утром шестого дня лейтенант просыпается у себя дома. Первым делом он обнаруживает, что ранен. Одежда порвана, испачкана, местами в крови, меч – тоже. Всё тело болит, собачьи укусы воспалились. Луна всё ещё почти полная...

С утра мирные горожане, соседи Мабона, сообщают о каких-то ночных происшествиях – кто-то ломился в дома, кто-то с кем-то дрался... Впрочем, никто не понял, что это происходило именно в доме волшебника. В реке находят труп охранника. Находятся свидетели, видевшие, человека, сбросившего чье-то тело в реку, называют его приметой (ночь была лунная).

Ситуация осложняется тем, что капитан Робер, просто заваленный компроматом на лейтенанта, приказывает последнему находится дома и считать себя под арестом до тех пор, пока во всех этих обвинениях не разберутся. Капитан заметно нервничает. Всё это очень подозрительно. Тут перед нашим героем встает нелегкий выбор – подчиниться, или продолжить расследование. Сейчас ему уже должно стать очевидно, что если не предпринять что-то, то в убийствах обвинят именно его – скоро даже тупой капитан сможет сложить вместе все факты и прийти к очевидному выводу. Что делать, бежать и пытаться доказать свою невиновность, или остаться и надеяться на милость Девы? Другим, скорее всего, ситуация тоже очевидна – друга надо спасать.

### ***Визит на ферму к Мари Жифард***

Если считать, что дело в заражении от укуса, то первым делом надо навестить того, кто сможет пролить хоть какой-то свет на все эти события. Сейчас как раз утро, и самое время ловить Рене Шарона, человека, который подбросил лейтенанту контрабандную траву. Тот, в свою очередь, довольно быстро выдаст и заказчика – Мари Жифард, и расскажет, как найти её ферму, это совсем недалеко от города. Мари дома, с ней только старый работник, который спрячется в подвале, и не будет принимать ни в чем участие, и две собаки, аналогичные той, с которыми партия столкнулась в самом начале преступления. Мари не собирается сдаваться без боя, она постарается отвадить стражников на некоторое время от дома. Собаки – расходный материал. Пока стражники будут возиться с ними, Мари соберет всё ценное и постарается сбежать. Впрочем, кое-что ценное всё же останется. В подвале, где так неудачно заперся работник, тайник – под грудой картошки зарыт сундук (старый слуга знает про тайник, и расскажет в обмен на обещание его не трогать) с сотней золотых монет, разрозненными золотым украшениями (награбленное), *potion of healing* и *potion of bulls strength* (партия, скорее всего, имеет смутное представление о магии, и уж совершенно точно не имеет возможности идентифицировать напитки). Вполне возможно, что Мари рискнет вернуться в дом, чтобы забрать ценности из подвала. Ферма окружена прочным деревянным забором, внутри два сарая и двухэтажный жилой дом. Если партия хочет лишь узнать о собаках, то Мари охотно расскажет им всё, что они хотят слышать – достаточно, чтобы понять, что о ликонтопии речи идти не может. Но тогда что же?!

### ***Разоблачение***

Позже этим же днем появляется пьяный Ноэль Лекривэн. Он пребывает в расстроенных чувствах, но всё же совесть оказывается сильнее, чем страх. И вот он рассказывает свою Страшную Тайну – он узнал в лейтенанте того самого убийцу, и пришел в ужас. *«Не говорите ему, что это я вам сказал!!»*. Если ему не помешать, он может рассказать о своем открытии кому-нибудь еще...

Подчиненные лейтенанта, давно уже понимающие, что что-то нечисто, после этого свидетельства докладывают капитану. Тот отдает приказ немедленно арестовать нашего незадачливого героя – у него остается последний шанс убежать. Если он сдастся, то его сажают в одиночную камеру, где он будет дожидаться следствия... и казни. Его друзья могут отправиться за братом Домеником самостоятельно. Или, если это друзья определенного толка – могут попытаться выгнать его из тюрьмы.

В этот день, ближе к вечеру, приезжают родители и родственники убитой девушки. Тогда же ее отпевают в главном храме города и хоронят. Родственники жаждут крови.

### ***В бегах (или охотники за головами)***

Если лейтенант скрывается, то городская стража под командованием капитана Робера начинает поиски, впрочем, делает это не слишком-то умело и резво, всё же беглый лейтенант был лучшим в этом деле. Если становится известно, что лейтенант покинул город, то поиски прекращаются – «это уже вне нашей юрисдикции». Родственники убитой так просто не отступятся и наймут охотников за головами. Лучше, конечно, доставить лейтенанта живым – для суда и последующей казни, но и мертвая голова их устраит.

По счастливой случайности подходящая группа находится очень быстро, спустя три часа после того, как становится известно, что беглец покинул город. Это достаточно опытная компания, уже не раз охотившаяся на людей. Отношение к работе самое здоровое – ничего личного, но нам за это заплатили. На смерть ради денег идти никто не собирается, конечно. Группа двигается быстро – на лошадях.

**Малковиан Хэй**, male halfling rogue 3; AL NE; CR 2; Small humanoid; 56 лет; HD 3d6+3; hp 14; Init +6; Spd 20ft.; AC 16 (кожаная куртка, dexterity, small creature), touch 14, flat footed 16; BAB +2; Atk +1 melee (1d6-2/19-20x2, shortsword); Atk +7 ranged (1d6/20x3, 60 ft, masterwork shortbow); SV Fort +3, Ref +7, Will +4; Str 7, Dex 17, Con 13, Int 12, Wis 14, Cha 11; SA Sneak Attack +2d6; SD Evasion, Uncanny Dodge; Skills: Hide (Dex) +10, Listen (Wis) +7, Spot (Wis) +6, Move Silently (Dex) +8, Climb (Str) +3, Open Lock (Dex) +7, Search (Int) +5, Pick Pocket (Dex) +8, Intimidate (Cha) +2; Feats: Improved Initiative, Point Blanc Shot. Inv: 2 flasks of acid (1d6, 10 ft, splash damage within 5 ft).

Командир группы. Маленький, но властолюбивый. Уже не очень молодой и совершенно лысый. Очень не любит, когда смеются над его именем. Любит произносить многозначительные монологи. При этом спорить почти не умеет и дико бесится, когда понимает, что реплики противника стройнее и острее. Уважает других халфлингов и старается помогать – *«мы же одна семья, нас мало, везде эти дылды – так поможем же друг другу»*. При встрече – *«ну что, пойдём сами, или вы предпочитаете плохой вариант?»*

**Мармаут**, male half-elven ranger 2; AL CN; CR 2; Medium humanoid; 23 года; HD 2d10+2; hp 17; Init +1; Spd 30ft.; AC 14 (studded leather, dexterity), touch 11, flat footed 13; BAB +2; Atk +2 melee (1d8+2/19-20x2 + 1d6+2/19-20x2, longsword + shortsword);



Atk +3 ranged (1d8/20x3, 120 ft, longbow); SV Fort +4, Ref +1, Will +2; Str 14, Dex 13, Con 13, Int 8, Wis 14, Cha 9; SA Low Light Vision; SD Immunity to Sleep, +2 saves vs. Enchantments; Skills: Hide (Dex) +4, Listen (Wis) +7, Spot (Wis) +6, Move Silently (Dex) +4, Climb (Str) +5; Feats: Track.

Молчаливый и неторопливый, если говорит, то тянет все гласные. Волосатый, неопрятный, немного толстоватый и прыщавый полуэльфийский юнец. Своего мнения обычно не имеет, делает то, что скажет командир. Моралью слаб, и если что – побежит первым.

**Шарль Террайль**, male human fighter 2; AL TN; CR 2; Medium humanoid; 33 года; HD 2d10; hp 12; Init +1; Spd 30ft.; AC 18 (breastplate, medium shield, dexterity), touch 13, flat footed 15; BAB +2; Atk +5 melee (1d8+3/20x3, battle axe); Atk +3 ranged (1d8/20x3, 120 ft, longbow); SV Fort +3, Ref +1, Will +0; Str 16, Dex 13, Con 11, Int 10, Wis 10, Cha 10; Skills: Hide (Dex) +3, Listen (Wis) +1, Spot (Wis) +1, Climb (Str) +4, Jump (Str) +4; Feats: Combat Reflexes, Power Attack, Cleave, Blind Fight.

Усатый, грубый, протестский мужик. Работает вместе с Малковианом уже больше пяти лет – и всё потому, что ничего больше не умеет делать – только драться, а армейскую дисциплину не переносит. Вот и ищет заработок, где придется – не в бандиты же идти, правда. Любит показать, какой он важный. Любит поиздеваться над пойманным и беззащитным беглецом – обычно на словах, расписывая тому все прелести ожидающей его судьбы.

Очень может быть, что охотники настигнут партию как раз в тот момент, когда она столкнется с бандитами полуэльфами – что же, тем интереснее! Охотники за головами не будут особенно рисковать собой ради каких-то крестьян, но уж из луков-то постреляют всяко, они же тоже люди, и бандитов не любят. Разобравшись с бандитами, они займутся лейтенантом. Тут подойдут подчиненные дю Валлону стражники, и ситуация будет зависеть от того, какое впечатление на лейтенанта Вермильонской стражи произвела партия.

## Глава последняя

*(где партия ищет справедливости и либо находит её, либо не находит)*

И вот, партии становится ясно, что их друг не ведает, что творит. Очевидные причины перебраны и отброшены. Что остается? Только одержимость! Если они не доходят до этой идеи сами, то им посоветует знакомый священник. Он же может намекнуть, что с такого рода неприятностями, судя по слухам, замечательно справляется брат Доменик, который, по счастливой случайности, как рез сейчас гостит в Вермильоне, всего в дне пути от Сен-Дамье. Говорят, что сей достойнейший святой муж творит чудеса, а именно чудо вам и требуется!

### **В Вермильон!**

До Вермильона чуть больше тринадцати лье (около 50 километров), и большая часть дороги идет через лес. Дорога хорошая, людная, и, обычно, безопасная. Однако же, наши герои притягивают неприятности, на то они и герои. Этим, вполне удобным моментом, мы можем воспользоваться для того, чтобы разбавить наш детектив хорошей схваткой. Скорее всего, наш очарованный лейтенант в эту поездку не отправится. Если он не сидит в тюрьме и не ранен, то уж разыскивают-то его наверняка, и на людном тракте ему лучше не показываться.

Не имеет значения, какая именно встреча поджидает на тракте, я же предлагаю такой вариант: банда бродяг-полуэльфов решает напасть на крестьян и немножко их пограбить, однако же, встретив сопротивление, бандиты звереют, и льется кровь.

Неожиданно (да, как всегда, такие вещи случаются неожиданно) спереди, прямо по дороге, раздаются крики. Дорога в этом месте делает извив, так что того, что там происходит не видно. Несколько секунд, и вам навстречу вылетает всадник – это молодой парнишка, по щеке у него стекает кровь. Увидев вас, он кричит – *«Это полуэльфы, они напали на нас! Помогите, кто-нибудь! Я за подмогой!»*. Пара повозок, ехавших в ту же сторону, тут же трусливо разворачивается обратно, похоже, что никто не спешит помочь тем несчастным, дальше по дороге...

Спустя десять минут прискачет подмога – небольшой отряд солдат, который по случайности был неподалеку. Однако, к этому моменту всё уже будет кончено – люди убиты, а бандиты – далеко в лесу. Если, конечно, не вмешаются наши герои!

За поворотом открывается замечательный вид на происходящее. Поваленное сухое дерево перегораживает тракт, оно придавило большой крытый фургон прямо посреди дороги – видно ноги раздавленного возницы. Четверка тяжеловозов бьется в упряжи, они в ужасе, бестолково мечутся и кусают друг друга. На боках видна кровь, у одного из круп торчит стрела. В это мгновение один из них разрывает упряжь и диким галопом уносится вдаль. Преимущество нападающих очевидно, похоже, что они просто играют с противниками, наслаждаясь их беспомощностью. Рядом с фургоном лежит тело убитого мужчины, судя по одежде, крестьянина. Еще один крестьянин сидит у обочины дороги, явно обалдев от страха, не пытаясь защищаться. К нему жмет

перепуганная женщина, в одежду которой вцепились двое или трое таких же перепуганных детишек. В двух шагах от них один из полуэльфов (1) тискает вторую женщину, прижав ее к борту телеги. Двое нападавших (2 и 3) роятся в повозке, еще один (4) катается по земле, пытаясь оторвать от себя вцепившегося в него третьего крестьянина, еще один (5) рубится с человеком в полном доспехе, еще один, (6), стоит на обочине и, как кажется, ничего не делает (это колдун).

Итого: двое крестьян, две женщины и трое детей, плюс мужчина в плите против четверых файтеров первого уровня, одного – второго, плюс колдун. Полуэльфы одеты пестро и затейливо, как у них принято. Они все похожи – смуглые, темноволосые, узкоглазые. Те, что роятся в фургоне – женщины, правда, это не сразу заметно, так одеты они по-мужски. Мерзавцы первого уровня кроме коротких мечей или дубинок вооружены кинжалами и метательными звездочками; у колдуна и предводителя – длинные мечи.

**Крестьяне (2)**, male human commoner level 2; CR ¼; Medium humanoid; HD 2d4+2; hp 8 (сейчас у первого 4, а у второго 7 хитов); Init +0; Spd 30ft.; AC 10, touch 10, flat footed 10; SV Fort +0, Ref +0, Will +0. Atk -3 melee (1d6/19-20x2, club); Skills: Climb (Str) +2, Handle Animal (Cha) +3, Jump (Str) +2, Listen (Wis) +3, Spot (Wis) +2, Swim (Str) +2.

**Полуэльфийские мерзавцы (2)**, male half-elven fighter level 1; CR ½; Medium humanoid; HD 1d10+1; hp 8; Init +6; Spd 30ft.; AC 15 (studded leather, dexterity), touch 12, flat footed 13; SV Fort +3, Ref +2, Will +1. Atk +2 melee (1d6/19-20x2, club); Atk +2 ranged (1d4/19-20x2, thrown dagger); Skills: Climb (Str) +3, Listen (Wis) +4, Spot (Wis) +4, Hide (Dex) +6. Feats: Weapon Focus (club), Improved Initiative.

**Полуэльфийские мерзавки (2)**, female half-elven fighter level 1; CR ½; Medium humanoid; HD 1d10+1; hp 6; Init +6; Spd 30ft.; AC 15 (studded leather, dexterity), touch 12, flat footed 13; SV Fort +3, Ref +2, Will +1. Atk +1 melee (1d6/19-20x2, short sword); Atk +4 ranged (3/20x3, masterwork shuriken – за атаку кидается сразу три сюрикена, каждый на 1 хит); Skills: Climb (Str) +3, Listen (Wis) +4, Spot (Wis) +4, Hide (Dex) +6. Feats: Weapon Focus (shuriken), Improved Initiative.

Когда появляется партия, (1) оставляет свою жертву и начинает кидаться метательными ножами, (2 и 3) бросают сюрикены. Когда партийцы приближаются, (1) хватается за меч, (2) продолжает кидаться, (3) пытается скрыться. (4) и (5) продолжают драться со своими противниками... Колдун переключается на партию.

Эльф, стоящий у сгоревшей телеги – колдун, и стоит он не просто так, а понятное дело, колдует. На поясе у него висит меч, которым он воспользуется, если магия подведет.

**Полуэльфийский колдун**, male half-elven sorcerer level 4; CR 2; Medium humanoid; HD 4d4; hp 15; Init +6; Spd 30ft.; AC 17 (elven chain mail – spell failure 10%, dexterity), touch 12, flat footed 15; SV Fort +1, Ref +3, Will +3. Atk +2 melee (1d8/19-20x2, masterwork longsword); Skills: Concentration (Con) +5, Spellcraft (Int) +6, Listen (Wis)

+4, Spot (Wis) +4, Hide (Dex) +5. Feats: Toughness, Improved Initiative. Spells [6-1/6-2/3-1]: detect magic, ghost sound, light, read magic, ray of frost, resistance; magic missile, change self, burning hands; invisibility. Inv: Potion of healing, Scroll of Monster Summoning III.

Полуэльф в богатом плаще, дерущийся с человеком в кольчуге – командир отряда и организатор рейда.

**Разодетый полуэльф**, male half-elven fighter level 2; CR 1; Medium humanoid; HD 2d10+2; hp 16; Init +6; Spd 30ft.; AC 18 (chain mail +1, dexterity), touch 13, flat footed 16; SV Fort +4, Ref +2, Will +1. Atk +3 melee (1d8+1/19-20x2, longsword +1); Atk +4 ranged (1d8/20x3, masterwork longbow); Skills: Climb (Str) +4, Listen (Wis) +4, Spot (Wis) +5, Hide (Dex) +7. Feats: Weapon Focus (longbow), Improved Initiative, Dodge. Inv: Potion of healing, Potion of Bulls Strength.

И, наконец, человек в плите, очень ловко орудующий своим полуторником. Это Брен дю Валлон, лейтенант городской стражи Вермильона (вот ведь совпадение!) который, не раздумывая, бросился на помощь путешественникам. Его лошадь в лесу, метрах в двадцати от дороги. Он уверенно теснит своего противника, и без сомнения победил бы его один на один, но есть ещё колдун и остальные эльфы...

**Брен дю Валлон**, male human fighter level 3; Medium humanoid; HD 3d10+6; hp 24; Init +0; Spd 30ft.; AC 17 (half-plate), touch 10, flat footed 17; SV Fort +5, Ref +1, Will +2. Atk +6 melee (1d10+2/19-20x2, masterwork bastard sword); Skills: Climb (Str) +7, Listen (Wis) +5, Spot (Wis) +5, Jump (Str) +6, Swim (Str) +4. Feats: Power Attack, Cleave, Exotic weapon proficiency (Bastard Sword), Endurance.

Убедившись в неминуемом поражении, потеряв командира или колдуна, или трех прочих бойцов, полуэльфы попытаются спастись бегством. Спасенные всячески благодарят, перевязывают раны, зовут в гости и не имеют ничего против, если наши герои обшарят трупы. Кроме прочих вещей, на эльфах найдется золота (украшения и монеты, годные на переплавку) на 250gp. Брен дю Валлон потребует свою долю. Если с ним поделиться – он проникнется к партии симпатией, расспросит о планах, поможет найти Доменика (просто солдата за ним пошлет) и дать партийцам самые лестные рекомендации. Пресветлая велит делиться.

### **Брат Доменик**

Молодой человек лет двадцати пяти, довольно обыкновенной наружности: среднего роста, худощавый, светлые, неровно подстриженные волосы, светлые глаза, мягкий, приветливый взгляд. Одет очень просто (потертая коричневая роба и деревянные башмаки). В обычной жизни держится просто, почти застенчиво, говорит ласково и часто улыбается. В то же время, когда этого требуют обстоятельства, он проявляет необычайную твердость и силу характера.

Несмотря на свою молодость, он успел широко прославиться, многие считают его святым. С ранних лет выяснилось, что Доменик пользуется особым расположением Девы, ему дана сила исцелять больных, утешать отчаявшихся, а

также творить некоторые другие чудеса. Именем Девы, конечно. Но больше всего он прославился именно из-за своего умения изгонять злых духов, завладевших человеком.

(Краткое отступление - кто такое, собственно, эти самые злые духи? На самом деле, мало кто может это толком объяснить. Их никто не видел. Демоны по нашему королевству свободно не разгуливают. Ни в одной из двух религий, принятых у нас, нет понятия «дьявола», «нечистого», «врага рода человеческого» и т. д. Я думаю, что большинство бесноватых, которых исцелял Доменик, это просто душевнобольные – припадочные, эпилептики, шизофреники там... алкоголики, наконец. Вместе с тем, одержимость, несомненно, существует, и брат Доменик действительно обладает сверхъестественной способностью чувствовать это состояние и лечить его.)

Сам Доменик не признает за собой никаких особенных заслуг – он всё делает именем Пресветлой, он не более, чем инструмент в Ее руке. Вообще он очень скромн. До сих пор его мучает один случай, произошедший с ним несколько лет назад, когда он был юн и самоуверен. Он взялся изгнать злого духа из тела одной душевнобольной, – но каким-то образом перестарался, и женщина, раньше приходившая в сознание, пусть и не надолго, осталась навсегда слабоумной. Ее родичи не упрекали Доменика, но сам себя он простить не может до сих пор, и считает себя чуть ли не убийцей. Разумеется, никаких «смертей во время экзорцизмов» у него не бывает, и быть не может. Убить человека, даже с целью его вылечить – это совершенно невозможное дело для священника Девы. Напротив, он очень трепетно относится к жизни во всех ее проявлениях.

Брат Доменик учился в одном из колледжей Оксонии – это такой монастырь-университет, открытый священниками Творца, но оттуда ему пришлось уйти. В последнее время он долго жил в Вермильоне, читая проповеди и творя чудеса. Он пользовался популярностью у местного населения, особенно у простолюдинов – его очень почитают и любят за доброту и снисходительность. Священники обеих конфессий недолюбливают его – он слишком популярен и отбивает у них законный хлеб (как они считают). Однако придраться им не к чему. Брат Доменик – настоящий праведник, и слово у него не расходится с делом.

Услышав от партии всю историю, он, без колебаний, согласится им помочь...

### ***Возвращение в Сен-Дамье***

Возвращаться в город надо осторожно – партия, скорее всего, вне закона. До тех пор, пока обвинение не снято, придется прятаться и бегать от стражи.

В Сен-Дамье Доменик старается не привлекать к себе внимания, но это получается плохо. Его узнают на улицах, кланяются, просят благословения и так далее. Его авторитет достаточно велик, к его мнению прислушиваются, его беспрепятственно пропускают в тюрьму – если понадобится, и т. д. После первого же разговора с лейтенантом Этьеном, Доменик с сожалением говорит – нет, увы, друзья, ничем не могу вам помочь, этот человек не одержим, он отвечает за всё, что делает... В то же время, он не верит, что такой симпатичный кадр, как наш

лейтенант, действительно мог совершить подобные злодеяния. Брат Доменик проникается участием и решает подождать и осмотреться. Если лейтенант в тюрьме, возможно, Доменик употребляет свое влияние, чтобы его выпустили оттуда, или хотя бы отложили дату суда.

Узнав о прибытии брата Доменика, Жофруа Мабон пугается – он наслышан о его подвигах, и не без основания считает, что он сможет проследить мистическую связь между ним и лейтенантом. Становится очевидно, что лейтенанту пора умереть... Лейтенант встает ночью, во сне, и пытается тем или иным способом убить себя. В этот момент его и должны перехватить партия или Доменик – если нет, то дальнейшее расследование можно будет провести только лишь посмертно. Лейтенант, находящийся под чарами Мабона, попытается убить всех, кто встанет у него на пути. Брат Доменик страшным голосом произнесет: *«Кто бы ты ни был, именем Пресветлой заклинаю тебя, изыди, оставь его!»* Это подействует: лейтенант перестанет сопротивляться, выронит оружие, закроет глаза и мягко опустится на землю. При ближайшем рассмотрении окажется, что он спит – нормальным здоровым сном, и, если его разбудить, ничего не помнит, и страшно удивляется.

Теперь понятно, как произошли преступления. *«Вы видите»,* - говорит Доменик, - *«ваш друг всё же был одержим, но не демоном, а злой волей преступного человека. Как вы думаете, кто мог сотворить такое?»*

Кстати, однажды прервав транс, в котором находился Этьен, Доменик не освободил его полностью от власти чар. Это сможет сделать лишь сам Мабон. Или любой другой – для этого надо уничтожить амулет.

Жофруа Мабон будет уверенно отрицать какую либо причастность к недавним событиям до тех пор, пока его окончательно не припрут к стенке, что вообще-то, совсем не просто сделать. При первой же попытке физически надавить на него он обратится в городскую стражу и заплатит за постоянную охрану – *«Знаете ли, у меня есть определенные подозрения – весьма возможно, что ко мне наведается этот преступный лейтенант с друзьями, я же старый человек, и не смогу сам защититься. Понимаю, что это кажется вам капризом – что ж, я готов компенсировать затраты. Когда вы с моей подошью схватите преступника, вы ещё скажете мне спасибо!»*.

Естественно, Мабон не хочет, чтобы лейтенант остался в живых, и постарается устранить его – во сне. Учитывая присутствие Доменика, это почти наверняка не получится. На другие методы устранения он не решится – слишком рискованно.

Если угроза быть раскрытым станет очевидно большой, то волшебник уничтожит все компрометирующие его предметы в своем городском доме, а остальное – самое ценное, перевезет и спрячет в потайной комнате в подвале его загородного дома (того, что рядом с мельницей).

Если улики всё ещё не будут уничтожены, а наши герои уже заявятся к мэтру с намерением вывести его на чистую воду, то он может попытаться договориться. Естественно, даже и речи не может идти о том, чтобы он взял на себя ответственность за убийства, но он может выдать большую сумму денег, с которой лейтенант сможет начать новую жизнь где-нибудь подальше от Сен-Дамье.

Магию он применит только в случае непосредственной опасности своей жизни – если партия решит, отчаявшись решить проблему законными путями, что она не намерена говорить, и неплохо хотя бы отомстить, или если его придут арестовывать. В первом случае он попытается навести на героев городскую стражу, во втором – забрать самое ценное из тайника и бежать куда подальше.

Если отступить будет некуда, то мэтр Жофруа попытается обхитрить всех еще раз, упирая на то, что он бедный несчастный человек, и вообще его заставили, а так-то он белый и пушистый... Доменик сначала будет настаивать на том, что преступник должен быть предан суду и наказан по закону, но одна фраза, сказанная Мабонем: *«а сами-то вы безгрешны?»* заставит его задуматься и сведет на нет его уверенность в своей правоте. Он скажет, что не хочет быть судьей в этом деле, и согласится с решением партии и самого лейтенанта.

Немного о местной судебной системе. Быть обвиненным в серьезном преступлении – это страшно. Основной метод дознания – пытки. Сознаются все. Во всем, чем угодно. Ареста надо стараться избежать всеми доступными средствами, выйти на свободу шансов мало.

Отметим, также, что судебную власть в Сен Дамье олицетворяет один человек – королевский наместник мессир Шиар де Болион. Это значит, что именно от него зависит исход дела. Очевидно, что повлиять на одного человека значительно проще, чем на свору присяжных, и этим можно попробовать воспользоваться. Либо лично убедить в невиновности лейтенанта, сыграв на человеческих чувствах наместника, либо попытаться запугать, что, в принципе, возможно. Если Мабона (или кого-либо ещё, подходящего на роль убийцы) схватят, то под пытками признание получить будет не особенно сложно. Наместника устроит любой преступник, главное, чтобы он был казнен, и чтобы власть имущие были довольны. Другой вопрос, устроит ли такой исход дела наших героев...

## **Исход**

Задачи партии очевидны: доказать невиновность лейтенанта (а заодно и всех тех, кто ему помогал и был в том замечен) и наказать настоящего убийцу. Если это не получится, то хотя бы спастись от суда и неизбежной казни. У лейтенанта есть причины для мести – Мабон разрушил его жизнь.

Как всё обернется – предсказывать не берусь, но одно можно сказать точно – счастливый конец не слишком-то вероятен. Скорее придется выбирать меньшее из двух зол, ведь просто плохой конец всё же значительно лучше, чем совсем ужасный. Слишком сложно будет доказать, что тот человек, рука которого нанесла смертельный удар, невиновен. Вполне может статься, что лейтенанту придется бежать, чтобы спасти свою жизнь, а его друзья, как сообщники убийцы, попадут в тюрьму. А может быть, все умрут – кто знает?

## Последовательность событий

Прогулка завершается стычкой с бандитами и укусом собаки. Нужен лекарь! лейтенант (Л.) ночует в доме колдуна (К.). На следующий день (1) он почти здоров (помним про укусы), и возвращается к своим обязанностям. В эту ночь К. посылает его на первое дело: вырезать глазки у трупов в мертвецкой при городской больнице для бедных. Л. справляется с задачей, но на обратном пути на него налетает приезжая девушка, она узнает его, и от нее приходится избавиться. Это дело видит интеллигент-неудачник (И.), которого мучит бессонница.

День 2. В городе – разговоры об убийстве девушки. Л. поручают расследовать. Награда за отыскание убийцы, и т.д. Её туповатый кавалер. После полудня является испуганный И., чтобы дать показания, но видит Л., пугается и удирает. Л. и друзья узнают о вырезанных глазах. Связь с убийством. Узнают о предыдущем деле такого же рода: тогда поймали двоих, одного повесили за надругательство над трупами, другому удалось отвертеться. Ищут этого второго. Мари организует компромат на Л. Второстепенные расследования, не связанные с основным сюжетом.

День 3. Расследование. Берут этого самого вандала и его дружков. Пытаются расколоть. Те отрицают, их сажают. Глава Гильдии (ГГ) конкретно наезжает на К. К. решает его убрать, делает вид, что пошел на попятный. У ГГ в этот вечер забита стрелка с неким контрабандистом. Подконтрольный Л. подкарауливает ГГ по дороге и убивает его.

День 4. Л. просыпается усталый и злой, и вспоминает, что ему приснился кошмар: что попечитель сиротского приюта был убит. Выясняется, что сон был вещим. Этим же утром, Л. замечает, что собачий укус не заживает, а наоборот. Расследование нового убийства. Меч. Что-то еще. Hints. Вечером является набравшийся смелости (и просто набравшийся) И., и выкладывает всё: друзьям Л. + ещё кому-то. Что они будут делать?

Ночью. Друзья ГГ каким-то образом додумались, что ГГ убрал именно К. И пришли мстить. К. заперся где-то у себя и спешно «вызвал» Л. Л. справляется с одним из бандитов, поднимается тревога, остальные убегают. К. заставляет его взять труп и унести. Л. избавляется от тела, но его видели уже несколько человек – правда не опознали, но назовут приметы. После этого он доходит до дома, где К. его и оставляет. (NB! Если друзья Л. решат следить за ним в эту ночь, то он постарается их провести – если не получится, то волшебник погибнет!)

День 5. Допрос свидетелей. Л. уже не отвертеться. Либо скрыться и доискаться правды, либо... сдаться, и тогда его посадят. Герои думают так: это явно Л., но сам он ничего не помнит. Значит: либо его хотят подставить (кто? те бандиты с собакой?), либо он становится вервольфом, и т.д. Разведать, что происходит. Потасовка, которая была этой ночью. Тело из реки опознали – это тоже один из Гильдии. Искать его дружков и пытаться расколоть. Они смогут найти только



какого-то второстепенного типа, к-й скажет, что это было около дома К. Выяснить насчет вервольфа: ложный след. Выяснить насчет подставы: разыскать тех, первых бандитов. Разыщут. Подерутся. (Один из бандитов немножко похож на Л., но у него оказывается неопровержимое алиби.) Тоже ложный след.

Все улики сходятся на Л. Надо будет сделать так, чтобы сомнений не осталось. Слухи о знаменитом экзорцисте, он не только изгоняет бесов, но и определяет, кто их наслал (друзьям Л. эту идею подал местный клирик). Найти его и попросить консультации – отдельный маленький квест. Об его приезде узнают все. И К. в том числе. Он пугается разоблачения и решает избавиться от Л. Если Л. на свободе: сбросить с колокольни или утопить, но это могут заметить его друзья. Есть шанс, что Л. в этот момент очнется. Если Л. в тюрьме: попытается устроить побег. Возможно, К. ошибочно решит, что Л. убит. Экзорцист намекнет: демон есть, но сейчас он спит; не общался ли пациент с незнакомыми людьми, не пил ли какой-нибудь подозрительной дряни, не пропал ли надолго и т.д. Догадаются. Разговор с К. К. будет всячески увиливать, но возможно, что расколется и предложит сделку: он дает им денег и может даже еще каких-нибудь плюшек и не трогает Л, а они за это оставляют в покое его, К.

Конец.

*Май-Сентябрь 2004*