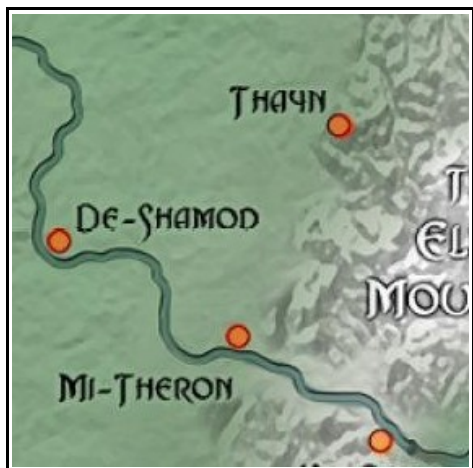


## Во славу Империи!

Модуль рассчитан для 2-4 игроков начального уровня под мир Монте Кука "Arcana Unearthed". Все имена и фамилии вымышленные, а совпадения «случайны».

### Вступление



Партия — выпускники академии Де-Шамода, знающие друг друга уже 5 лет - начинает приключение с того, что они сидят в покоях одного очень влиятельного чиновника в Де-Шамоде Брюсса де Виллиса. Среди партии есть его племянник, именно он познакомил остальных членов партии со своим дядей.

#### Брюс де Виллис

« - Итак, - продолжил Брюсс де Виллис — в наш век, когда воздушные дирижабли бороздят просторы поднебесья, кристаллы составляют основу экономики Изумрудного трона. На них держится все от простого быта, до сложных магических устройств. Когда поставки кристаллов с шахт на северо-востоке прекращаются, империя терпит неприемлемые убытки.

Именно для этого я собрал вас здесь. По какой-то причине, наш караван кристаллов с шахты Де Вито не появился в Дэ-шамоде неделю назад. Такого события не было как минимум 3 года, пока дом Виллисов стоит у власти здесь. Это неприемлемая ситуация для империи и пятно на светлой репутации дома Виллисов. Королева требует отчет о событиях.

Вам требуется отправится в провинцию Таин и разобраться с проблемой задержки поставок на кристалльной шахте Дэ Вито. [Имя персонажа, племянника] тебе предстоит возглавить эту ответственную миссию. А вам господа [называет имена остальных игроков], дом Виллис выразит свою личную благодарность и щедро отблагодарит. Кроме того, империя вас не забудет. Ибо если бы не было отважных героев и авантюристов, то раса людей была бы до сиз пор в рабстве у драмодж.

У вас есть сегодняшний вечер на подготовку, а завтра рано с утра вы на лошадях отправитесь в путь. Предлагаю поднять бокалы, за светлое будущее империи и удачный исход операции! Виват!»

Из экипировки каждому игроку будет выдана дешевая лошадь, еда, зелья лечения, плюс 5 золотых на представительские расходы, которые будут выданы лично племяннику. В заключительной части Брюс попросит задержаться своего племянника, чтобы поговорить с ним о недавнем приезде отца в город.

Когда они останутся наедине, Брюс вытрет испарину на лбу, нальет себе бокал вина и залпом его осушит. Затем предложит выпить племяннику, сказав, что это «Кастилло» довоенной выдержки. И начнет речь:

« - Ненавижу эти церемонии и этот пафос. [Имя племянника], ты уже взрослый и я думаю тебе пора приобщиться к нашему семейному бизнесу. Понимаешь, с этим караваном не все так просто как хотелось бы... Так сложилось что благосостояние семьи напрямую зависит от поставок с этой злочастной шахты Дэ Вито. Вот уже 3 года, пока я у власти, тэндер на вольную продажу кристаллов из каравана выигрывает одна и та же влиятельная торговая компания, сечешь? В знак благодарности компания дарит нашей семье 10% стоимости от рыночной цены каравана, а это 200-250 золотых. Учитывая что в месяц идет одна поставка выходят очень большие деньги. Кроме того, эта компания очень влиятельная и если поставки прекратятся она может сдать наши схеме королеве — и тогда наш дом уйдет из политики навеки. Поэтому ты должен приехать на шахту и решить вопрос в кратчайшие сроки. Поставки должны быть возобновлены. Кроме того, как я уже говорил, в качестве приобщения тебя к семейному делу, я сделаю тебя своим заместителем по вопросам шахт и ты будешь получать скажем 30% от этих 10% лично и лично контролировать эти поставки.

Я обсуждал этот вопрос с твоим отцом, он сказал это отличный шанс для тебя сделать политическую карьеру.

И еще вопрос надо решить очень деликатно. Желательно без кровавых убийств шахтеров. Иначе королева туда пошлет армию, а она, образно выражаясь своими грубыми армейскими сапогами вытопчет все кристалльные жилы. Сечешь?

На шахте есть наш человек — это управляющий Дэнни Дэ Вито. Он старый алкоголик, употребляет как минимум 4 литра вина в день. Вручишь ему мой презент — бутылку «Кастилло» довоенной выдержки. Это будет для него самым дорогим подарком в его жизни, за который он будет готов продать родную мать и сделать все как надо нам. Кроме того вот тебе кольцо. Торговец магией сказал что мы можем общаться телепатически раз день, стоит его потерять, но могут быть небольшие побочные эффекты. Держи меня в курсе всех важных событий.

Кроме этого... твои друзья. Они как ты понимаешь, не должны знать наши маленькие тайны. Пусть думают что работают на благо империи. В принципе, даже не придется их обманывать — ведь наши цели совпадают, верно? (Брюс ухмыльнулся) Ведь все что мы не делаем, мы делаем ради империи? (Он еще раз улыбнулся).»

#### Леон де Каприо

Тем же вечером в подвале одной таверны находящейся в портовом квартале Дэ-Шамода за маленьким столом сидели оставшиеся игроки партии. С другого конца сидел известный авторитет криминального мира беловолосый фазн Леон де Каприо. За его спиной стояли огромные амбалы — личные телохранители, которые смотрели в разные стороны и делали вид что здесь кроме них больше никого нет.

« - Так говорите — сказал Леон глубоко затянувшись сигарой - он говорил про дирижабли которые бороздят воздушные просторы и про героев которые работают на благо империи... Какая чушь! Я знаю старого Брюса, там есть нечто большее, какой-то его личный интерес. Но это неважно. Сложившаяся ситуация как нельзя нам на руку.

Предлагаю сделать вот что. Вы поедите в провинцию Таин вместе в болваном-племянником во главе. Чтобы там не было — поставки надо восстановить. Но, надо договорится с местным смотрителем, чтобы охрана каравана была минимальной и состояла из «лояльных» людей. Кроме того, надо его завербовать в нашу скромную

организацию и наметнуть на дальнейшее обоюдовыгодное и плодотворное сотрудничество. Дальше, мы инсценируем ограбление каравана. Весь груз попадает в надежные руки, а затем продается на черном рынке. И в этом вам поможет один персонаж. Это бандит, головорез и жадный подонки в одном лице Николас по кличке «Кэйдж». Его банда скрывается от правосудия в том районе и совершает рейдерские набеги на местных купцов.

Вот вам 35 золотых. Это на оплату услуг Николаса. Если он упрется, передайте ему привет от меня и напомните, что кличка «Кэйдж», в переводе с гиганского означает клетка. И дана она ему не от того что он такой прочный и негнбимый как ее стальные прутья, а от той самой истории о клетке с крокодилами из которой я его вытащил в Ка-Роне. Так что он мне обязан. И кроме того пусть не будет наивный. Федералы до сих пор его не нашли только потому что Я этого хочу.

Если он захочет в одиночку разыграть караван пусть расслабится. Ему никогда не сбыть награбленное, для этого нужны связи и отсутствие федералов на хвосте.

Кроме того хочу вам дать эту книжку... «Занимательная алхимия»... По вашим кислым мордам вижу что это словосочетании либо ничего для вас не значит, либо вы не понимаете как алхимия может быть занимательной. Не волнуйтесь книга только прикрытые. Она содержит 300 страниц. Но 196-ая и 245-ая страница пустые. Если вы что-то напишете на странице 196 я увижу это в своей версии книги. Мой ответ вы увидите на странице 245. Почту я обычно проверяю по вечерам поэтому на утро ответ обычно будет у вас. При помощи книги держите меня в курсе всех важных событий.

Одна важная деталь. Вы должны сделать все очень деликатно и красиво, впрочем так как вы это делаете всегда. Племянник не в коем случае не должен быть убит, иначе федералы займутся вами и смогут выйти на мой след. Вы знаете наши правила. В этом случае мне придется добираться до вас первым и убрать вас как потенциальную опасность. Кроме того, после вашего приезда шахту не должна постигнуть серия кровавых и зверских убийств мирного населения. Иначе федералы пришлют туда армию, а она, образно выражаясь, своими грубыми армейскими сапогами вытопчет все кристалльные жилы. После этого дальнейшее сотрудничество с начальником шахты, как вы понимаете навряд ли будет возможным.

И еще одно. Ваш интерес. Когда караван будет продан вы получите 30% от сделки. Стоимость каравана примерно 2000 золотых, то есть 600 золотых будет у вас в кармане. На эти деньги несколько лет вы сможете жить шикарно не заботясь абсолютно ни о чем.

И самое последнее. Вы знаете я свое слово держу. Будете делать как я скажу, будет жить богато и счастливо. Но вздумаете играть со мной — как говорят гиганты, you are dead. »

### Поездка

На утро партия покидает столицу и движется вдоль реки Призраков на восток. Земли вокруг обжитые и хорошо патрулируемые поэтому не происходит ничего не обычного. Через день дорога уходит на северо-восток, и углубляется в поля, покидая Реку Призраков. Еще через три дня партия подъезжает к границе провинции Таин. Ландшафт меняется на холмы, а еще через день на холмы покрытые густыми перелесками с высокими соснами. К вечеру 6-го дня поездки партия делает привал в перелеске рядом с трактом. Сейчас 20 день месяца «Семейного круга» по Фазнскому календарю (осень октябрь-ноябрь).

## Патруль

Стемнело рано и когда партия собралась есть, на горизонте показался конный отряд из 5 человек. Видно что все они в доспехах и при сбруе. Если кто-то разбирается в геральдике он сможет определить принадлежность к рыцарям барона Косса, чей замок находится в дне пути на север. Когда они подъехали к партии они сделали круг вокруг игроков. Затем один из них выехал чуть вперед, снял забрало и вежливо попросил игроков назвать имена.

Когда рыцари узнают о том, что игроки едут на шахты и находятся на службе империи они сделаются более дружелюбными. Главара рыцарей зовут Ксавик, а они занимаются патрулированием окрестностей. Более того, они предлагают переночевать вместе. После беседы игроки узнают следующее:

☑ Где-то в этих местах прячется банда разбойников под предводительством некого Николаса. Этот разбойник уже ограбил 2х купцов, едущих из Таина на юг, в Ка-Рон и барон Косс назначил награду в 50 золотых за голову этого ублюдка.

☑ Небольшая банда родинов в количестве 20 особей шатается в округи. Их видели местные крестьяне, кроме того они напали на одну из ферм на востоке у подножья Древних гор.

☑ Местные говорят о каких-то демонах, которые спустились с гор. Охотники нашли в лесу 5 голов крестьян насаженные на колья (заметки мастеру: это не демоны, а родины, которые напали на случайных путников и таким образом пометили территорию). Кроме того они якобы в лесу видели этих самых демонов. Поговаривают о возвращении драмодж (заметки мастеру: барды могут знать что такие разговоры преувеличены, спустя 300 лет после окончания войны каждые 10 лет на небе якобы появляются страшные знамения, которые предсказывают возвращение драмодж).

☑ Шахта Дэ-Вито находится на северо-востоке в двух днях пути. Ни о чем необычном они не слышали. Вроде все хорошо. Но на самом деле с шахты мало вестей, она отрезана от мира, так как находится далеко от тракта.

Ночью стоящий на посту персонаж услышит пронзительный вой волка где-то в глубине леса (заметки мастеру: просто волк отбилсь от стаи и воеет предчувствуя голодную смерть). Вой не прекращался на протяжении часа. Полнолуние усиливала эффект страха.

На следующий день стражники покинут героев. Дальше они свернут на восток и их путь будет пролегать через леса еще полтора дня.

## Сквозь леса

Пути шествие по лесам может быть опасным. По дороге на игроков может напасть стая голодных волков. Ночью или днем на привале, один из игроков заметит одинокого волка, идущего следом в 200 метрах от них, спустя мгновение волк скроется из виду в лесу. Пойдет обильный осенний дождь.

## Шахтерское поселение

Днем следующего дня игроки придут на шахту. Они увидят захудалую деревушку в лесу, состоящую из 15 домов (в них живут шахтеры), расположенных вокруг колодца. Один двухэтажный дом выделялся среди всех. Возле его входа ошивался фазн в кожаных доспехах. Рядом стоял огромный человек, в кольчуге. Они о чем-то переговаривались. Еще в деревне гуляло 4 человека, которые по виду напоминали воинов — все в кольчугах, имели мечи и арбалеты. Около 10

крестьян-шахтеров ходили вокруг. Вопросы шахтерам покажут следующее:

☑ Шахта находится в 5 часах езды через лес по дороге в горы.

☑ Месяц назад на шахте произошло что-то скверное. Билл Карпентер, начальник смены вернулся в тот день один, без своих 10 ребят-шахтеров, весь в крови (чужой), с воплями о возвращении драмодж. С тех пор он серьезно запил и находится постоянно пьяном виде.

☑ Начальник шахты Дэнни Де-Вито отправился со всеми 10 охранниками шахты в саму шахту. Через день он вернулся один, весь бледный. Он заперся у себя в доме и без надобности не показывается на глаза.

☑ На следующий день с утра появились вооруженные люди — те самые наемники которые здесь сейчас здесь ошиваются. Они попросили ночлега. Когда о них узнал Дэнни, он пригласил их лидера маленького фазна к себе и они о чем-то долго разговаривали. Спустя какое-то время вышел Даниэль и сообщил новости: «Шахта временно закрыта. Причина закрытия шахты — обвал конструкций. Охрана шахты была уволена из-за проблем с компетентностью. Эти милые наемники нанимаются им и будут охранять шахту до прибытия армии из столицы.»

☑ После этого инцидента Дэнни как-то изменился. Он ходит с возбужденным лицом и старается не общаться с шахтерами («скорее всего ему трудно сказать нам правду про демонов!»), часто запираясь у себя наверху.

☑ Все воины наемники. Шахтеры их боятся, потому что иногда они бывают очень грубы.

☑ Есть еще старая шахта находится в 20 минутах пути в лесу, но она запечатана уже 10 лет, так как кристальные жилы там истощились.

## Наемники Фавна

Когда партия зайдет в деревушку мелкий фазн, не сводит с них глаз. Наблюдательный герой увидит как он пошлет одного воина в кольчуге наверх, пока игроки подойдут к зданию пересекут площадь, воин спустится. Фазн будет смотреть на игроков как на нормальное явление, как буд-то бы они всегда были в деревне, не начиная с ними разговор. Как только они подойдут с намерением войти в дом, он вежливо но с насмешкой, попросит их назваться и рассказать и цели своего прибытия. После того как игроки ответят, он скажет что они могут подняться наверх и поговорить с «боссом». Если игроки будут задавать вопросы расскажет следующее.

☑ Все воины здесь — вольные наемники. Они были в Таине на дне поющих мечей, участвовали в шоу. Затем они двинулись на юг, в Ка-Рон в поисках заработка, но немного отклонились от тракта и оказались в этой деревушке.

☑ Хозяин Дэнни Дэ-Вито оказался очень милым малым и предложил им работу по охране этой дыры на месяц, сказав что старую охрану уволил за некомпетентность. Деньги платил неплохие — 35 золотых за все.

☑ О драмоджах слышали от шахтера Билла Карпентера, но не верят — считают что этот пьяница наплевал чепуху.

☑ Большого человека зовут Чудовище. Он очень сильный и мало говорит.

☑ Группа наемников состоит из Фавна — главара, Чудовища, его личного телохранителя, а также еще 4х фазнов Ликампа, Минора, Дорента, Рефара и 2х людей Курта и Рассела.

## Дэнни Де'Витто

Небольшого роста в просторном синем балахоне, полноватый мужчина с лысиной. Будет ждать партию в кабине на втором этаже сидя за столом. Когда партия войдет начнет беседу:

« - О слава гигантам вы здесь!! Вы себе не представляете как я вас ждал! Здесь столько всего случилось — выглянет в окно, убедаясь что его никто не слышит и закроет его — Вообще даже не знаю с чего и начать. Начну наверное с того, что дела очень плохи. Шахта кристаллов захвачена драмоджами... » Распросы выявят следующее:

☑ В один прекрасный день, примерно месяц назад Билл Карпентер, вернулся из шахты один, без десяти шахтеров, весь в крови. Он что-то кричал о возвращении драмодж.

☑ Дэнни собрал всю охрану шахты под предводительством их лидера Бурдома и поехал на шахту. Когда они добрались — увидели страшное зрелище — около пещеры лежали трупы двух шахтеров, разорванные на куски. Как только они зашли внутрь, сразу возле входа на них напали драмоджи. Все что видел Дэнни, это темные силуэты во тьме, 3 метра ростом с большими крыльями, которые методично убивали охрану. Он стоял сзади всех еще снаружи и не став дожидаться пока с ним приключится что-то скверное и пустился в бега.

☑ Когда он вернулся назад он закрылся у себя, потому что не мог допустить поднятия паники среди шахтеров. Если поднимется паника — шахтеры массово побегут отсюда и рано или поздно вести о драмоджах дойдут до столицы. Как только это произойдет столица сюда пришлет армию гигантов, а его скорее всего уволят с должности управляющего шахтой.

☑ На следующий день появились наемники и Дэнни подумал, что это его шанс. Он решил нанять наемников для охраны шахты от бандитов, которыми кишит округа, а шахтером сказать, что в шахте произошел обвал и что охрана была уволена по некомпетентности.

☑ Он знал, что если караван не придет во время, то из столицы вышлют отряд, для разведывания обстановки.

☑ После предложения выпить Дэнни категорически откажется, сказав, что у него на алкоголь аллергия. Тем самым может вызвать удивление племянника.

После своего рассказа Дэнни толкнет следующую пламенную речь:

« - Еще раз повторюсь, моей благодарности нет предела. Я так рад вас видеть — вы находка для империи. Именно на таких орлах как вы и держится благосостояние империи. Надо же, когда империи нужны герои, в нужную минуту они всегда находятся в ее закоулках.

Знаете, в наше время, когда дирижабли бороздят просторы нашего воздушного пространство и честь и храбрость казалось уходят в сказки на сцене появляются такие авантюристы, которые доказывает всему миру — нет! Время героев еще не прошло!

Наденось вы решите проблему быстро. ... Хех ... Демоны еще пожалеют, что связались с такими авантюристами как вы ... ха-ха-ха ... »

На дворе будет уже поздно и в любом случае в шахту отправится надо только завтра. 5 домиков уже пустует, учитывая, что много народу погибло. Герои могут занять эти домики. Наемники будут держать дистанцию. Им платят деньги и они не задают лишних вопросов.

## Билл Карпентер

Всегда пьян в стельку. На вопрос где он берет выпивку, говорит, что в сарае есть склад. Когда не стало Бурдома, прошлого начальника стражи, склад остался без присмотра. Его рассказ подтверждает историю Дэнни, насчет драмодж.

## Старая шахта

Не представляет собой абсолютно никакого интереса. Глубокая пещера имеющая три или четыре ответвления вправо и влево. В ней нет ничего ценного.

## По дороге к шахте

На следующее утро герои скорее всего решат посетить шахту. Шахтеры с удивлением и интересом будут наблюдать за героями. Если кто-то из героев спросит в чем причина такого нездорового интереса, один шахтер признается — в лошадях, на них они к шахте не пройдут. Дело в том, что дорога к шахте идет через старый веревочный мост. По нему можно пройти только пешком. Поэтому лошадей придется оставить в деревне. Дорога будет проходить по тракту ведущему в горы, среди высоких сосен.

## Николас по кличке Кэйдж

Спустя три часа герои подойдут к деревянному веревочному мосту через ущелье, размером 20 метров. Сам тракт находился во впадине, между двумя холмами. После беглого осмотра стало очевидно, что с лошадьми дальше пути не будет. Доски слишком хрупкие чтобы по ним прошли лошади. Когда герои начнут перебираться на той стороне моста покажутся 4 арбалетчиков. А с холмов со всех сторон покажутся еще два десятка воинов, включая человека в красивой блестящей кольчуге. Половина из них будет целится из арбалета на игроков, половина из них выставит копыя, чтобы держать их на расстоянии.

Человек в доспехах начнет разговор:

« - Здравствуйте, путники. Не стоит так спешить на ту сторону. Там очень опасно. Крепость просто кишит бандитами и монстрами. Да что это я позвольте представится, меня зовут Николас, я наемник, и предлагаю вам вооруженный эскорт на ту сторону, до начала гор за смешных 5 золотых (примечание мастера: средняя зарплата чернорабочего).»

Николас это и есть Николас по кличке Кэйдж. Если игроки начнут упираться и не захотят платить он скажет что хотят они эскорт или нет это не им решать. И что в случае отказа он будет вынужден снять мзду за проезд в размере тех же 5 золотых.

« - Понимаете, в империи где дирежабли бороздят воздушные просторы так же есть и простые обычные дороги, которые иногда пересекают такие старенькие мосты, как этот. Если бы не пошлаина, никому не было бы дела до мостов, но хорошо что есть такие люди как я, которые заботятся о благосостоянии империи и состоянии ее мостов. Отдавая деньги вы должны понимать что они идут на благо империи, и чем больше вы отдадите, тем больше мостов будет восстановлено!».

Если герои от Леона попытаются с ним поговорить он охотно согласится поговорить с ними, но в присутствии его людей. После разговора он говорит что чхать хотел на Де Каприо и его угрозы, но когда речь пойдет о караване он заинтересуется. Захочет долю. Здесь все на усмотрение мастера.

У Николаса рядом есть убежище в пещере, где он остановился. Всего в его подчинении 3 десятка воинов, 25 с ним и еще 5 в логове.

## Шахта

Спустя 2 часа после встречи с Николасом, герои подъезжают к входу в пещеру диаметром 4м. Это и есть шахта.

## Вход

Как только герои выехали из леса и увидели вход в шахту большая стая ворон поднялась в небо и начала летать над местом тревожно крича. У входа в шахту на улице лежали два начисто обглоданных скелета. По одежде было видно, что это шахтеры. Внимательный осмотр покажет, что их руки и ноги были оторваны. Если есть определенные навыки, можно установить причину смерти: убийство чем-то режущим (когтями либо мечем).

## Пещера

Сразу за входом находится огромная пещера диаметром 60 метров. В ней темно и она усеяна stalactитами. Без факела ничего не видно. Справа, начиная от входа есть держатели для факелов, но самих факелов нет. Когда герои начнут двигаться они услышат шорох среди stalactитов в левой части пещеры. Когда они доберутся туда, они ничего не найдут, но услышат шорох на севере. Затем они услышат всплеск воды. Когда они дойдут на север, будет видно что северная часть пещеры заканчивается большим озером уходящим далеко во тьму. Шорох снова послышится, но уже возле входа. В пещере валяются такие же трупы шахтеров вперемешку с трупами охраны шахты. Всего 2d6 трупов. Они не обглоданы воронами а просто разлагаются. Звуки слышатся с мест, где находятся трупы.

## Озеро

Оно уходит далеко в глубину пещеры. Максимальное глубина 10 метров. За озером есть проходы в другие пещеры. В одном из проходов можно найти небольшую пещерку в которой лежит скелет гиганта-прикляченца — в магических доспехах, кольцах и с магическим мечем (пристальный осмотр покажет его имя «Убийца демонов»). Рядом валяется сумка, в которой есть зелья невидимости и 2 зелья лечения.

## Проход

Если в пещере двигаться по правой стене вдоль ниш с факелами, спустя 30 метров обнаружится проход, уходящий под уклоном вниз по прямой, и видно, что его происхождение не природное. Старые деревянные подпорки находятся на расстоянии каждых 4х метров. Посредине прохода сработает ловушка — шар огня вырвется из отверстия в стене слева на расстоянии 4 метров от партии и разорвется, когда партия наступит на зачарованный камень на полу (Все на расстоянии 6 метров делают бросок по броне или получают ранение).

Спустя 60 метров пути проход свернет на 90 градусов влево под тем же уклоном, вглубь горы. Там тоже будет огненная ловушка посредине прохода. Кто пройдет бросок по слуху услышит глухой звук где-то вглубине горы, как буд-то кто-то работает кувалдой или киркой.

## Шахта кристаллов

Спустя 60 метров уклон прекратится и проход выравнивается. Через 10 метров проход заканчивается пещерой из которой исходит свет. Свет издает 4 метровый рогатый демон, который горит в огне. Когда он увидит партию огонь в пещере усилится, он будет издавать гортанные звуки, но из пещеры выходить не будет — вероятно его рост не позволяет ему это сделать.

Если персонажи не захотят биться с демоном они могут благополучно уйти. Если персонажи захотят поговорить с демоном он будет атаковать. То же будет если они захотят проникнуть в пещеру. Важно отметить пол пещеры горит огнем (на

расстоянии не выше 10 сантиметров), когда демон начинает нервничать, пламя начинает усиливаться.

Герои могут посоветоваться со своими патронами или поговорить с другими персонажами.

☑ « - Демон? - удивится Брюс Виллис - Да какой нахрен демон! Ты понимаешь что будет, если наши схемы выплывут наружу! Последствия этого будут куда страшнее чем какой-то демон. Вообще так, делай что хочешь, но чтобы завтра этого демона там НЕБЫЛО, а шахта работала!»

☑ « - Демон? - удивится Леон Ди Каприо - Это печально, правда. Дело в том что федералы начали интересоваться шахтой. Чем дальше вы тяните тем больший интерес они проявляют к шахте. Говорите страшный, могучий демон? А я вам скажу так — вы еще не знаете на сколько я могу быть могучим и страшным. И поверьте мне по сравнению со мной этот демон просто игрушка. Если хотите, дожить до старости крайне советую вам его уничтожить.»

☑ « - А вы кого там хотели увидеть? - улыбнется Дэнни Де Витто - Маленькую девочку, играющую в песочнице? Конечно там демоны (ну или демон) и я вам об этом говорил. Если бы у меня был меч я бы сам бросился на них, но у меня нет меча, к тому же я не умею им обращаться. А что вы ожидали от меня я простой служащий, моя работа считать деньги и выдавать зарплату. А ваша вычищать шахты от демонов. За этим же вы сюда приехали, правда?»

☑ « - Несомненно — снова удивится Дэнни Де Вито — здесь же нет других героев способных справиться с демоном кроме Фавна!... У Фавна ответственная миссия охранять деревню и часть кристаллов от бандитов, шатающихся в округе. Я не могу допустить, чтобы остатки кристаллов были захвачены, поэтому Фавн должен охранять деревню, а сдемонами должны бороться те, кого прислала империя. Вы поняли, кого я имею ввиду?»

☑ «Демон, не демон — равнодушно ответит Фавн - мне плевать. Мне платят за то, что я охраняю деревню. Поэтому я и мои люди будут в деревне и рисковать их жизнями я не стану. Контракт на убийство демонов не в моей компетенции и меня он не интересует.»

☑ Николас вообще откажется лазить по пещерам. Он и его люди нормально живут грабя проходящие караваны. Если герои начнут блефовать, подкупать его несметными сокровищами, которые якобы там лежат, он не поведется. Там шахта — он об этом знает. « - Знаете, вы говорите то, что я хотел бы слышать. Но это совсем не то, что есть в действительности. Однажды я уже угодил в клетку с крокодилами из-за этого. Второго раза не будет. Демон не демон, сокровища не сокровища, мне плевать. Мой ответ нет. »

## Битва с демоном

Вообщем выбор один идти убивать демона самостоятельно. Возможно герои смогут найти меч «Убийца демонов» у прикляченца в пещере. Но надо каким-то образом их на это смотивировать.

Когда начнется бой пол вспыхнет и начнет палить героев. Один из героев — какой-то сильный воин ближнего боя (желательно под патронатом Брюсса Виллиса) - окажется отрезан или мощным ударом его отнесет за спину демона. В любом случае когда это случится пол вспыхнет пламенем и герои начнут ретировать (или демон их выкидывает назад). В итоге один герой будет без чувств валяться у него за спиной а остальные будут считать его мертвым.

#### Я непоняла ???

В этот момент мастер уединится с этим игроком и скажет ему, что он очнулся усеянный огнем. Невдалеке от него работали 2 полуразложившихся шахтеров, которые долбали кристальные пласты кирками. Самое интересное, что героя окружал огонь - но он не палил. Более того, ранений на герое не было — все они улитучились. Демон смирно стоял спиной к нему наблюдая за входом в пещеру. Он был как бы прозрачен. И тут до него дошло — что демон и огонь это довольно мощная иллюзия. Но шахтеры были не иллюзия. Они зомби. Их лица перекошены муками. Один из них (или два сразу в зависимости от силы героя) решает напасть на героя с киркой. Зомби можно считать обычным воином, который ходит всегда в конце раунде.

#### Дэнни Де'Витто

После победы над зомби героя замечает в углу свеже выкопаную яму, которую неуклюже засыпали. Из нее торчит часть синего балахона. Раскопав яму герой обнаруживает тело. Это тело Дэнни Де'Витто (Да, да, это настоящий Денни). У героя должен произойти срыв шаблона. Если остальные покинули шахту и направились в деревню, он появится в деревни. Иначе они встретятся возле входа в шахту.

## Точник над И

В итоге две группы знают часть информации. На стороне одной знания что Де Витто не настоящий, на стороне другой Николас и его банда. В любом случае цель у них одна — уничтожить демона.

#### Как убить демона

Чтобы рассеять иллюзию надо создать эффект рассеивания. Если в партии есть маг — он может это сделать но это очень сложно. Если нет — патроны могут телепортнуть камень рассеивания (живых существ телепортнуть нельзя, никто не хочет рисковать своей шкурой, но вот камень можно). В любом случае, вместо телепорта камня в домик в деревне, он телепортнется в озеро в пещере с шахтой, в пяти метрах от берега по левой стене (это выясил маг, который пытался телепортировать камень по заказу патронов). В итоге будет второй пафосный бой, в котором этот камень будет разбит и дэмон будет убит. Также если демона убить — иллюзия рассеется. Но убить демона бою практически невыполнимо :)

#### Выведение Дэнни на чистую воду

Если партия вломится к Дэнни и надавит на него — он расколется, что он допельгангер, которому заплатили деньги за то он изобразит роль старика. Его наняли трое магов в пурпурных рясах с бронзовыми масками на лице, заплатив 50 золотых монет (которые он надежно спрятал в лесу). Кто такие маги он не знает. Но знает что наемники от них. Дело в том, что маги сказали, чтобы на следующий день он нанял наемников, которые придут в деревню и которые в курсе всех дел и которые прикроют его задницу в случае чего. Уже позже он понял, что они его грохнут когда он будет им не нужен или раскрыт.

Допельгангер согласится сотрудничать, и согласится дальше играть роль Дэнни, если герои пообещают что он сможет скрыться когда закончит свою миссию и не выдадут его наемникам.

Допельгангер догадывается, что магам что-то надо в шахте. Что именно он не знает. Но по словам магов они собирались покинуть шахту через месяц.

#### Маги

Принадлежат таинственной организации Джаренн. Магам нужны кристаллы. Спустя 2-3 дня после драки с демоном или после раскрытия Дэнни они покинут шахту и уберут все следы своего присутствия — включая демона и трупы.

#### Родины

Деревушка может подвергнуться нападению родинов. Хитрые бестии нападут на нее в надежде поживится. Потеряв 2-3 существа родины бегут.

#### Финал

Финал модуля непредсказуем. Когда я его проводил было несколько интересных концовок.

В одном случае игроки от Де Каприо договорились с магами о мирном урегулировании вопроса, а наивному племяннику, по условиям договора, маги стерли память и он вообще ничего не помнил о том что случилось в шахте.

В другом случае игрок-племянник, который узнал что демон иллюзорен, воспользовался этим и красиво театрально его убил. Игроки от Де Каприо до конца модуля верили что демон настоящий.

Судьба Фавна и ребят была решена в обоих случаях трагично. Они были вырезаны партией. Один раз под шумок нападения родинов. Шахтерам, чтобы развеять панику было сказано, что они были переодетыми бандитами и после их уничтожения в шахте воцарит покой и порядок. Официально на них повесили все трупы и убийства.

## Персонажи

Основные персонажи модуля.

#### Дэнни де Витто

*Воля 3, ловкость 3, обман, бег*

Допельгангер, который хорошо маскируется под начальника шахты. Труслив, если прижать расколется, в остальном нахален. Имеет аллергию на выпивку, поэтому не употребляет ее вообще, в отличии от настоящего хозяина шахты, который ей ежедневно злоупотребляет.

#### Фавн

*Сражение 3, ловкость 4, воля 3, здоровье 3, броня: 2, короткие клинки, акробатика, атлетика, обман. Носит кожаную броню и сапоги сидхе, сражается коротким мечом.*

Эгоистичен и двуличен. Может врать в лицо. Главарь наемников.

#### Чудовище

*Сражение 3, здоровье 4, броня 2, тупое оружие. Носит кольчугу и пояс силы гиганта, сражается маулером*

Телохранитель Фавна, полугигант размером в 2,2 метра. Не разговаривает, но все понимает. В бою прикрывает фавна и выполняет его команды. Родился в глухой деревне в провинции Ао-Манасса и с детства испытывает нужду и голод. Фавн дал ему все, в обмен на лояльность. Пояс силы гиганта достался в виде трофеев от партии приключенцев.

#### Демон

*Сражение 5, ловкость 2, здоровье 4, броня 3, воля 2, когти, запугивание. Сражается когтями, иммунитет к огню, иммунитет к ядам, иммунитет к обычному оружию, возпламенение как маг*

Типичный демон средней силы. Его рост порядка 4 метров, кожа покрыта чешуйками, рогатая голова, длинные лапы с когтями.

#### Николас по кличке Кэйдж

*Сражение 3, ловкость 3, здоровье 2, воля 2, броня 3, тяжелые клинки, акробатика. Носит легчайшую кольчугу, сражается мечем и арбалетом.*

Должен был быть казнен в клетке с крокодилами в Ка-Роне, но чудесным образом сбежал оттуда. После бегства собрал банду беглых каторжников в районе Ао-Маннаса. Пересек Древние горы по Козлинной тропе и начал грабить местных путников в южных окрестностях провинции Таин. Достаточно труслив, избегает открытых столкновений.

## Магия

Нетипичные заклинания, а также магические предметы.

#### Меч «Убийца демонов»

*Сфера: огонь 4, уникальный предмет.*

Действует как меч Святой мститель, за исключением того, что большие демоны (со здоровьем 3+) при получении ранения делают бросок по воле или уходят в свое измерение. Меч принадлежал гиганту-приключенцу Ну-Рагарону, ведущему свой род из основателей Де-Шамода. 200 лет назад он погиб в пещере, где сейчас находится шахта, сражаясь с подземной змеей, которая жила в озере. Змея давно погибла от старости и сейчас ее 20 метровое тело покоится посредине озера, на дне, засыпанное илом. Уникальный меч можно хорошо продать в Де-Шамоде, потомкам его бывшего владельца. Знания истории помогут узнать эту легенду.

#### Кольцо связи

*Сфера: астрал 1.*

Идет в комплекте из двух колец. Раз в день позволяет установить телепатическую связь с владельцем второго кольца, на время не более 5 минут. В момент связи у обоих владельцев начинается приступ эпилепсии, как побочный эффект. Когда связь заканчивается приступ проходит.

#### Магическая книжка связи

*Сфера: астрал 1, природа 1.*

Книжка, идущая в комплекте с другой книжкой. Каждая из них имеет две зачарованные страницы входящие и исходящие записи. Все что написано в исходящих сообщениях один раз в день будет перенесено во входящие сообщения в другую книгу, перезатерев то, что было там написано.

#### Рассеивание иллюзий

*Сфера: воздух 2, астрал 1. Цена: 1. Ритуал колдовства.*

Позволяет рассеять большую перманентную иллюзию на площади размером до 20 на 20 метров. При помощи этого заклинания можно рассеять иллюзию демона.

#### Иллюзорный демон

*Сфера: воздух 5, огонь: 2, цена: 5. Ритуал зачарования.*

Позволяет создать иллюзию большого демона в небольшой комнате, который атакует всех, кто пытается в нее зайти, кроме личностей, которых укажет маг. При убийстве демона, иллюзия рассеивается. Кроме того демона можно убить при помощи *Изгнания нежити*.