Где-то 1475 год

Герои оказываются в очередной деревне в таверне.

Начало в крупном городе Ринда в таверне “Пьяный медведь”.

*Описание таверны “Пьяный медведь”*

*Просторная. Деревянное сооружение с камином у одной стены. Играет музыка. Полно народа и пьяного сброда.*

*Гойфул трактирщик “Пьяного медведя”*

*Трактирщик рыжеволосый краснолюд с густой бородой. На вид зрелый.*

*Помогите добры люди*

*Нужна команда авантюристов, чтобы выяснить куда пропали жители деревни Залесье. По всем вопросам обращаться к старосте деревни.*

*Описание таверны “Тихие белки”*

*Небольшая уютная. Старые добротные столы и скамьи немного стерлись с углов. Куча свободных скамей и столов. В таверне напряженная тишина, нет привычных для подобного заведения пьяных возгласов, музыки и шума разговоров. Несколько постояльцев сидят угрюмо, сверля кружку взглядом и редко переговариваются. На вошедших не обращают внимания.*

Трактирщик

Густав староста деревни около 40 лет. Уже второй день не выходит из таверны, после того, как пропал сын. После пропажи жителей сразу написал объявление, но как исчез его сын, так сразу опустил руки. Добротный чистый дом, корова и прочий скот. Один сын, остальные – дочери.

Микола – сын старосты. Светловолосый ребенок лет 10ти. На плече имеет огромное родимое пятно.

Пропало несколько людей, преимущественно дети. Пару дней назад пропал сын старосты.

Опросив разных людей можно узнать, что мальца в последний раз видели на опушке леса. Староста может дать собаку на поиски. Деревенские в лес не лезут, так как слышали страшный вой по ночам, и уже пропало несколько людей.

Следы хорошо видно, идут одной цепочкой. Маленькие детские, расстояние между следами небольшое, как будто шел шагом.

Следы ведут вглубь леса в убежище.

Убежище скрыто магией иллюзии. Персы видят огромные валуны, но могут пройти сквозь них.

Что может быть в убежище:

Ловушки, рой крыс, веркрысы, ассистенты обычные люди (исследователи), пара наемников с мечами, маг как босс (класс опасности 1-2).

Загадка для двери написана на постаменте у сломанной статуи мужчины, держащего большой шар в руках.

Четверо стражников несли ясное пламя все в один ряд. Первый не шел с краю. Второй безоружный как и третий. Четвертый шел рядом с третьим. Так стерегли свою королеву, что уснула под звездами. (Катра, друид, Амон и Симрия)

Порядок статуй: эльфийка с луком, рогатый мужчина с пустыми руками, девушка с топором, эльф без оружия.

Если убить веркрыс, то они обратятся в детей.

Когда герои встретятся с магом, в дальней комнате раздастся вой и пару истошных криков, потом гулкий удар о землю.

Войдя в дальнюю комнату, что видно:

Ребенка держали в клетке, но клетка сломана, валяются расцарапанные трупы магов. На столах стоят пустые бутылочки из под зелий. Следы боя. Тело ребенка в шерсти, удлиненные конечности, но по особым приметам это сын старосты.

Ребенка магией обратили в верфвольфа.

Главный бос – *злой маг недоучка. Ранее он учился в Бан Арде, однако был изгнан за воровство, а потому не очень искусен в магических искусствах.*

*Служит кому-то более могущему. В пещере у него цель – ставить эксперименты и наблюдать за ними.*

На трупе мага можно будет найти что-то + письмо

Примерный текст письма:

*Карос, больше никаких ошибок. Налажаешь, и судьба деревенских детей тебе покажется сказкой*

*И*

В логове исследуют ликантропию и магическое превращение людей в животных.

Награда

От старосты:

* *1d10+10 зм каждому от старосты*
* *3\* Малахит (непрозрачный, с чередующимися светло- и тёмно-зелёными полосами)(10 зм)*

С трупа мага

* *50 зм каждому с трупа мага*
* *2\*Звёздчатый розовый кварц (полупрозрачный, розовый камень с белой звездой по центру)(50 зм)*
* *2\*Гелиотроп (непрозрачный, тёмно-серый с красными вкраплениями) загадочное золотое кольцо с треснутым голубым камнем*
* *2 зелья лечения (2d4+2)красная жидкость, сверкающая при встряхивании*
* *1 зелье сопротивления холода (сопротивление на 1 час)*