Действующие лица:

Внешняя пещера:

Большая пещера с отверстием по центру. Пол земля-песок без штрафов перемещения. Вдоль краев пещеры стоят дома, в которых живут разумные скелеты. Они осознают свою сущность, имитируют жизнь. Есть тёмный вход во внутреннюю пещеру. В дальней части лежит груда Живого золота. Скелеты на золото не обращают внимание (они могут говорить на телепатическом уровне)

1. Живое золото (нейтрально хаотичное). Не сканируется, никак не проявляет себя. Имеет разум. Может писать сообщения на Волшебной золотой монете. Если долго с ним говорить, может установить телепатическую связь. Вне пещер некомфортно. Дети-скелеты любят сидеть перед ним, так как оно разбросано по всему плану и может видеть много чего интересного, о чем, не стесняясь рассказывает им.  
   Демиплан работает. Если через него протащить золото, то оно останется. Но при повторном открытии вместо золота будет золотой голем (золото сойдет с ума).
2. Древний дракон (законно-добрый). Серебряный.

КВ: Просит разобраться с гоблинами, которые вылазят из соседней пещеры, дерутся со скелетами, шумят, мешают. КВ заканчивается, со слов приключенцев о решении проблемы. Чувствует ложь. Если не было конфликта, то дает Подарок Дракона (шанс на 1 смерть с воскрешением в пещере дракона).

На выполнение КВ дает сферу с вмятинами и зеленым свечением внутри. Ему её оставил некий волшебник. Вмятины – это следы зубов (осмотр). Есть малозаметная руна «есть». Сферу невозможно распознать, что она делает непонятно. Вынести из пещер нельзя. Барьер не пускает. Её невозможно разбить ни физически, ни магически. Выносится в демиплан, но быстро в нем тает. Если осмотреть обычно и найти руну или магическим зрением, вспыхнет стих

«В первый положишь – убьешь не того

Второй тебе даст, то что жаждет дракон

Третий вообще никакого эффекта

Что же я сделал? Подумай-ка, детка»

Награды: каждому ИЛИ Волшебная золотая монета (1000 голды), ИЛИ остается Подарок дракона(если не умирал, но не будет объяснять, в чем суть), ИЛИ дает возможность набить мешки золотом (пропадет при выходе из пещеры) не советует брать его (с усмешкой на губах) ИЛИ взять местные золотые мечи и доспехи (тоже пропадают, тоже не советует).

Опыт: выполнение КВ по 500 опыта каждому.

* Если увидел сущность скелета 50 опыта (тому кто увидел).
* Если распознал Живое золото 200 опыта.
* Подружился с орками 100 опыта.
* Совместная атака с орками 200 опыта (если потери орков не больше 5 человек).
* Разработка плана с орками прямой атаки 100 опыта.
* Разработка Умного плана с орками (поссорить братьев-людоедов) по 200 опыта. Можно придумать без орков.
* Реализация умного плана – по 100 опыта.
* Выменять у орков Магическую плашку – 100 опыта.
* Разгадать загадку шара – 50 опыта.
* Положить шар в первую голову – расстроить дракона и он не предупредит про Живое золото. (орки будут присмерти и даже если их вылечить, дракон будет огорчен глупостью)
* Положить шар во вторую – 50 опыта.
* В третью – 0 опыта.
* Договориться с пауками (не драться) – 50 опыта.
* Подружиться с пауками – 100 опыта.
* Уговорить пауков участвовать в атаке на Людоедов - 150 опыта.
* Поговорить с головой – 50 опыта. (после скормки сферы)
* Поговрить с мышонком – 25 опыта.

!!! В случае атаки игроков сначала окатывает пламенем, которое не дамажит (сеет парализатор в телах). Предупреждает, чтобы прекратили. Если продолжают, то окатывает огнем, которые активирует парализатор и скелеты утаскивают в тюрьму. (проработать КВ тюрьмы)

1. Скелеты (законно-добрые). Немы. Слышат. Могут общаться языком жестов. Не восприимчивы к урону по нежити. Восприимчивы к живому восстановлению. Если спросить, как он видит приключенцев, то он ответит, что видит их ввиде скелетов.

Изначально 1 стражник приветствует приключенцев и пытается общаться с ними языком жестов. В случае агрессии вынимает меч и начинает отступать, делает 2 попытки остановить бой жестами. Если бой продолжается, то !!!.

Куча скелетов в лохмотьях гражданского населения. Имитируют жизнь. Продают товары на пустых прилавках, просеивают что-то через пустое сито. На гончарном столе вертится пустой гончарный крух. Кузнец бьет молотом по пустой наковальне и постоянно «помещает» меч в печь.

Если приключенцы поприветствовали стражника без драки, то их окружат скелеты-дети 5 шт. Достаточно дать им медяк(или другую монету) и ребенок, получивший его, убежит и уведет остальных. Если дать золотой, то «крстьянка» предложит бурдюк воды, который будет утолять голод и жажду на сутки.

Предлагает экскурсию по деревне, пока не прибудет Мастер (дракон). Показывет кузницу, амбар, ручную мельницу, которую крутят пару скелетов, казармы, где несколько скелетов устраивают спаринг. На груде золота говорит, что

!!!Есть скелеты стражники, которые нападут на агрессивных приключенцев. Стражников 10. Гражданские скелеты бегут по домам. После 6 раундов появляется дракон (приземляется из отверстия вверху пещеры) и делает попытку остановить бой. Если бой продолжается, то п1.!!!

Если применить заклинания: ВИДЕНИЕ НЕВИДИМОГО (1), ДНЕВНОЙ СВЕТ(все), Дружба (1 цель), Магический глаз, НАБЛЮДЕНИЕ, ОБНАРУЖЕНИЕ ДОБРА И ЗЛА, ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ, ОБНАРУЖЕНИЕ Мыслей, ОГОНЬ ФЕЙ, ПОДСМАТРИВАНИЕ, РАЗГОВОР С МЁРТВЫМИ, СВЕТ, то применивший в соло или на одного или для всех начинают видеть полупрозрачные ауры того, как люди выглядели до того как стали скелетами. Также он начинает их слышать и понимать.

Внутренняя пещера:

1. На входе приключенцы увидят маленького умывающегося мышонка, который юркнет в правый проход и приведет к 3й голове.
2. В пещере 3 родника с севера на юг, которые текут из трех раскрытых голов с открытыми пастями. Все три родника сливаются в одно русло на юге. Если накормить пасть сферой, то она оживет и может поговорить с приключенцами. Может рассказать про озеро из которого у головы и двух братьев течет вода. Сфера не наносит никакого вреда, но травит воду. Если первая слева, то отравятся орки, что живут на западе. Если 2я голова, то гоблины. Третяя, то мышонок, но о нем никто не узнает.

Если разбить голову (43 хита) или стену северную, за которой озеро (150 хитов), то озеро затопит всё. КВ будет выполнен частично. Дракона расстроит убийство орков и пауков. Также вода частично выльется в долину и доставит хлопоты скелетам.

1. Мышонок разумен. Может рассказать о правом ручье, среднем, который не нравится из-за гоблинов и пауках (с ними дружит).
2. Пауки. Перед логовом паука (левый проход от начала) и после оного будет «лавка». На стене плотный слой паутины, на котором висят булочки. Каждая стоит 2-5 мм, востанавливает 2-5 хита и утоляет частично голод. Цена написана на бумажке под которой паутинный мешочек, куда приключенцы кладут монеты. Если взять булочку и не заплатить, то через минуту паучки утащат остатки в свое логово и драки не избежать.  
   Входя в логово, приключенцы слышат шепот «еда» и на них спрыгивает огромная паучиха. Если купить до встречи с ней булочку, то на 3 ход при мас атаке «вперед дети мои» маленькими паучками, на проходе, где был куплен товар, пауки остановятся и паучиха с криком «почему вы не атакуете?» подлетает к ним и выяснит, что гости купили товар и попытается остановить бой, чтобы извиниться и напоить гостей чаем с булочками. Если гости при ней съедают булочку, то также останавливает бой.  
   Превращается в девушку с щупальцами за спиной (Элиз из ЛоЛ). Может рассказать про гоблинов, людоедов, орков, ручьях и других приключенцев из других планов. Хвастается, что её булочки пользуются большим успехов у всех.