



# МЫШЕЛОВКА

**DUNGEONS & DRAGONS**

[www.chpv.games](http://www.chpv.games)

<b>ПРЕДИСЛОВИЕ</b> .....	1
<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	2
ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ .....	2
ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ .....	2
<b>ЧАСТЬ 1: ПРИБЫТИЕ В РЕДВУД</b> .....	2
ТАВЕРНА «БОДРЫЙ ГНОМ» .....	3
КАБАК «ВЕСЁЛЫЙ ЗДОРОВЯК» .....	4
<b>ЧАСТЬ 2: «СПЯЩИЙ МИНОТАВР»</b> .....	5
НЕЗВАННЫЕ ГОСТИ .....	6
<b>ЧАСТЬ 3. ПАРЯЩИЙ ОСТРОВ</b> .....	7
МАГИЧЕСКАЯ АРКА .....	7
ТЕМНИЦЫ И СОРТИРОВОЧНАЯ .....	8
ПАСТБИЩЕ .....	10
МАГИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ ЧИЗЛА .....	11
ЖИЛОЙ КОМПЛЕКС И ОРУЖЕЙНАЯ .....	11
СТОЛОВАЯ И КУХНЯ .....	12
КОМНАТА С КРИСТАЛЛОМ .....	12
СОКРОВИЩНИЦА СЫРА .....	13
АЛХИМИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ .....	13
БОЙ С ЧИЗЛОМ .....	14
РАЗВЯЗКИ .....	15
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	16
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 1</b> .....	17
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 2</b> .....	19
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 3</b> .....	23
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 4</b> .....	28

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Приключение включает в себя несколько частей: тело приключения и приложений.

Тело приключения — его описательная часть с сюжетом, героями и событиями.

В **приложении 1** представлены магические предметы, которые встречаются в модуле. Некоторые из них можно найти и в других источниках, а некоторые намеренно изменены для соблюдения баланса в игре. Если в теле приключения предмет выделен жирным, его можно найти в первом приложении.

В **приложении 2** расположены карты и схемы локаций, а также дополнительные материалы и пояснения по приключению.

В теле приключения некоторые существа выделены жирным, это означает, что это существо можно найти либо в **приложении 3**, либо в каком-либо официальном источнике **DnD 5e**. Приложение 3 представляет собой набор монстров, которых нельзя найти в официальных источниках.

Приключение предполагает несколько вариантов сложности. В **приложении 4** можно найти пояснения для каждого варианта игры.

Отзывы, предложения и сообщения об ошибках можно присылать по адресу: [chumakovpv@bk.ru](mailto:chumakovpv@bk.ru)

# ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D модуль пятой редакции «Мышеловка». Это приключение предназначено для 4-6 персонажей.

**Сложность и персонажи.** В приключении предусмотрено два варианта сложности:

**Начальный** (для персонажей 2-3 уровня);

**Продвинутый** (для персонажей 5-6 уровня)

Прежде чем проводить приключение, следует чётко понимать на какой сложности будет проводиться игра. Для каждого столкновения, в **ПРИЛОЖЕНИИ 4** указан набор противников, который следует использовать в зависимости от выбранного уровня сложности.

В приключении представлена простая **Зацепка**. Если этот модуль будет частью кампании, то можно придумать любой другой предлог, под которым персонажи должны будут посетить заведение «Спящий минотавр».

## Предыстория приключения

В городке под названием Редвуд, неподалеку от Громоводья на западе Фэйруна стали происходить таинственные нападения на местные таверны и постоянные дворы, после которых пропали люди. Две таверны на окраинах были разрушены, но ещё одна в черте города, «Спящий минотавр», в полном порядке.

Все поиски пропавших усилиями города оказываются безрезультатными. Интересно, что свидетелей ни одного нападения не было.

Ведомые историями о таинственных нападениях и награде за обнаружение похитителей, искатели приключений должны будут разобраться, куда деваются люди и почему не остаётся свидетелей.

## Обзор Приключения

Приключение начинается на въезде в город Редвуд, когда персонажи проезжают мимо. Они видят здание, которое совсем недавно было постоялым двором «Бодрый гном». Часть здания выломана, при желании персонажи могут обследовать область.

Далее они проследуют в черту города, где смогут остановиться в таверне «Спящий минотавр», где основной темой дня является последнее нападение на Бодрого гнома, несколько дней назад. После проведения какого-то времени в таверне, персонажи становятся свидетелями ссоры между людьми внутри заведения.

Внезапно стена таверны вырывается наружу. Несколько бронированных огров с наездниками – чело-векоподобными крысами начинают осаждают таверну и оглушать всех подряд.

В процессе небольшой стычки наездники усыпляют всех посетителей, и тех, кто пытается бежать.

Персонажи очнутся в странной камере с решетчатой стеной с одной из сторон. Они поймут, что их взяли в плен. Им удастся выбраться из камеры, и они начнут осторожно прокладывать свой путь через парящую лабораторию, в которой наткнутся на несколько комнат с монстрами, загадками, и неожиданными сложностями.

В конце концов они найдут главного зачинщика, большую антропоморфную крысу по имени Чизл Стинксмелл, который является черным торговцем магическими предметами, и алхимиком в поиске идеального рецепта сыра.

## ЧАСТЬ 1: Прибытие в Редвуд

Приключение начинается с того, что персонажи заезжают в Редвуд, малоизвестный городок чуть южнее Громоводья. Тем не менее, отличительной особенностью Редвуда является очень хорошие дома, все крыши которых покрыты красной черепицей, которую тут и производят. В основном его населяют люди, но встречаются так же дварфы и редко – эльфы. Городок весьма хорошо развит, его жители явно живут в достатке. Это заслуга, во-первых, мэра, а во-вторых, глиняных рудников, и фабрики по производству черепицы, где трудятся большинство мужчин этого города.

### Редвуд

Вы проезжаете мимо деревянного указателя «Редвуд», в небольшую низину, где расположился этот привлекательный городок четвертью мили в поперечнике. Видно стройные ряды красных крыш, покрытых черепицей, и домики из светло-серого камня. По широким улицам снуют редкие телеги и люди. Множество желтых и красных крон деревьев, окружающих лесной городок создают впечатление обособленности, и прохладный осенний ветер ласково манит остановиться тут.

**Зацепка.** Некто по имени Крейсвилл должен расплатиться с персонажами за небольшую работёнку, которую они выполнили. Он назвал им сегодняшнюю дату и таверну «Спящий минотавр».

Подъезжая ближе, персонажи прямо на въезде в город видят разбитую опустевшую таверну. Это трехэтажное здание. Прочтите текст в рамке с пометкой «Разрушенное здание».



### Разрушенное здание

Когда вы подбираетесь ближе к городу, вы замечаете необычную картину: у одного из зданий на въезде оторвана стена, и груды камней, разбросаны вокруг. Всё свидетельствует об осаде или битве, хотя нигде не видно ни трупов, ни оружия, ни тел убитых. Внутри здания проглядывается множество спальных номеров с кроватями, отсюда видно так же небольшой обеденный зал на первом этаже. Рядом с разрушенным зданием стоит человек, заключенный в кирасу и шлем, хотя забрало его открыто.

Тут стоит Бристл Клеймор, один из городских стражей, вооруженный мечом и щитом.

Персонажи могут поговорить со стражником, а могут проехать мимо. Если персонажи продолжают свой путь, можно переходить сразу ко второй части приключения.

Если же партия хочет осмотреть место, то Бристл не будет возражать, когда убедится, что персонажи не представляют угрозы.

Он знает и может рассказать вновь прибывшим в Редвуд следующее:

- На несколько таверн были совершены разбойные налёты за последнюю неделю. Их здания разрушены одинаковым образом.
- Все посетители таверны пропали без вести.
- По его мнению, нет никаких свидетелей произошедшего. (Хотя на самом деле есть)
- Почти весь гарнизон распределен по отрядам, прочёсывающим местность в поисках пропавших.
- Основная версия гарнизона – налёт высокоорганизованных гоблинов.

### Отыгрыш Бристла Клеймора

Бристл – рядовой **страж** небольшого гарнизона Редвуда, ему 50 лет. У него есть жена, которая работает на глиняном промысле в столовой, и сын, который работает там же. Он разговаривает отчетливо, поначалу соблюдая формальную прохладу стражника, но при этом настроен весьма дружелюбно, и начнет шутить уже через несколько фраз.

Он несколько напуган пропажей людей и волнуется за них, ведь среди них был и его друг, стражник Стью Ризли, оказавшийся в одной из таверн в момент нападения. Тем не менее он почему-то уверен, что все они живы.

Если персонажи проявят интерес или предложат помощь, Бристл не только разрешит им осмотреть место преступления, но и будет пытаться им помочь.

## Таверна «Бодрый Гном»

В самой таверне не осталось ничего ценного. При осмотре можно найти разбитую посуду, перевернутую мебель и полный бардак. Стёкла таверны выбиты. Вырванная стена – это стена со входом в таверну.

### Внутри заведения

Персонажи, **осматривающие таверну**, могут выяснить следующее.

**С помощью успешной проверки Внимательности Сл 15** они могут обнаружить следы, принадлежавшие явно не посетителям таверны, скорее следы каких-то других существ или животных. **Успешная проверка Природы Сл 16** раскрывает, что это следы гигантских крыс, которые очень легко спутать с гоблинами.

«БОДРЫЙ ГНОМ» Гласит деревянная вывеска с изображенным на ней бородатым гномом в колпаке, который держит пиво и показывает палец вверх. Вы замечаете её, когда подбираетесь чуть ближе к отсутствующему входу в таверну. Массивный деревянный пол поскрипывает у вас под ногами, когда вы продвигаетесь внутрь. Видно множество осколков перебитой посуды, разбросанных столовых приборов, следы налета. Но нигде не видно ни пятнышка крови или оружия. Вся мебель перевернута или сломана. За барной стойкой виднеется открытая дверь, ведущая в погреб. Слева видна лестница на второй этаж. Посередине общего зала видна небольшая сцена. Справа от сцены находится единственный элемент декора – деревянная статуя без головы, зажимающая подушку под мышкой и протягивающая вперед пустую кружку.

На полу видно множество царапин, ведущих к разрушенной стене, как будто что-то волокли.

скими босыми ногами.

В погребе пусто, хотя тут до сих пор пахнет едой. Судя по всему, все припасы были отсюда вытащены.

**Успешная проверка внимательности Сл 14** позволяет обыскивающему обнаружить клочок серого меха на одном из косяков каменной кладки погреба.

На этажах в спальнях номерах картина не сильно различается с тем, что происходит снизу. Повсюду выпотрошенные шкафы, перевернутая мебель и кучи изорванной одежды. Почти все стёкла в окнах выбиты.

**Успешная проверка внимательности Сл 15** позволяет обыскивающему обнаружить клочок серого меха,

а так же небольшое пятнышко запекшейся крови на осколках одного из оконных стёкол.

Ещё одна **успешная проверка Анализа Сл 17** может выявить, что некоторую одежду явно примеряли, после чего бросали на пол. Она источает слабый аромат нечистот.

#### СОКРОВИЩА

При осмотре кружки статуи можно найти в ней **1к4 серебряных и 1к12 медных монет**.

### Рядом с таверной

Персонажи, которые осматривают обломки и следы рядом с таверной, могут найти множество следов, похожих на гоблинские. Для этого нужна заявка на поиск следов на земле и **успешная проверка Внимательности Сл 13**.

**Успешная проверка Природы Сл 16** раскрывает, что это следы гигантских крыс. Так же обнаруживается ещё несколько следов других, более массивных существ, определить принадлежность которых можно только с помощью **успешной проверки Природы Сл 20**. Это следы осадных огров Чизла, которые нужны ему для штурма стен.

Если персонажи не пройдут ещё одну **успешную проверку Внимательности Сл 14**, Бристл указывает им на странное треугольное углубление в земле поодаль от таверны, глубиной в 7фт. На самом деле это место приземления лаборатории, в которой и увезли всех людей, хотя персонажи не могут этого знать.

Ещё одна улика может быть раскрыта персонажами с **успешной проверкой Анализа Сл 17**: Все следы обрываются в одном месте.

Если персонажи активно будут обыскивать местность, они смогут обнаружить один из **Кинжалов Сна Дриеллы** (см Приложение 1). Для этого нужна **успешная проверка внимательности Сл 19**, либо необходимо потратить более часа на месте преступления, изучая его. Кинжал уже использован, и на нем видны следы запекшейся крови.

Так же если персонажи никак не скрывают своих действий, то привлекут внимание мальчика 9 лет, **Уилла Милфорда**, который проследует за ними вглубь города.

Он будет пытаться скрываться и держаться на расстоянии, но спустя время выйдет к персонажам и расскажет, что произошло в «Бодром гноме». Они с друзьями любят прыгать по крышам, хоть и получает нагоняй, когда родители узнают об этом.

#### Отыгрыш Уилла Милфорда

Уилл- светловолосый ребенок 9 лет, с веснушками и немного выступающими клыками. У него восторженные зеленые глаза юного искателя приключений, любящего выдумывать.

«С неба прилетел огромный дом, целая крепость, из которого вышла армия монстров. Там были 3, нет, 4 шестируких двухголовых чудищ, у каждого были якоря вместо рук. Одна из голов была волосатой, другая была очень лысой и зубастой. Они очень громко рычали. А ещё там были волки, некоторые из них были очень проворные и быстрые. Великаны стали ломать стену, но я спрятался на крыше и.. затаил дыхание. Когда всё стихло, а остров исчез, я побежал домой.

Уилл видел часть штурма, и спрятался на крыше. Когда он заснул, прислуга Чизла, лениво обыскивая крышу, не заметила его.

Его история будет звучать почти фантастично, он явно выдумает больше половины при этом он намеренно умолчит о том, что заснул в момент нападения.

**Успешная проверка Проницательности Сл 25** поможет персонажу понять, в каких местах мальчик фантазирует, и в каких действительно пытается что-то вспомнить.

### Кабак «Весёлый здоровяк»

Если игроки захотят обследовать и второе здание, то Бристл попытается убедить их в том, что её состояние не сильно отличается от состояния «Бодрого гнома». Она находится на другом конце города, тоже на окраине, и представляет из себя примерно такое же зрелище, что и эта. Путь к этой таверне лежит как раз через центр города, мимо таверны «Спящий Минотавр».

## ЧАСТЬ 2: «Спящий Минотавр»

Персонажи движутся по городу, изучая его широкие улицы. Они натыкаются на несколько колодцев общего пользования, красивые деревянные скамейки на улицах и редких прохожих. Почти весь город занят на промысле в глиняных рудниках.

Персонажи направляются к таверне «Спящий минотавр». Это двухэтажное здание, с привычной красной черепицей. Она расположена перед красивым гранитным фонтаном, в воде которого можно разглядеть **2к12 медных** и **1к4 серебряных** монеты.

Ручка двери выполнена в форме красивого резного рога, принадлежащего, судя по всему, минотавру. Когда вы оказываетесь внутри, становится ясно, что таверна переживает хорошие времена. Внимание привлекает огромная улыбающаяся голова минотавра в спальном колпаке, висящая над барной стойкой. Она деревянная, но искусно раскрашена, и поначалу может показаться, что настоящая.

Здесь чисто, многие окна открыты, а на стенах висят небольшие светильники, и несколько декоративных, недорогих картин местного художника.

Когда персонажи войдут, они услышат звон колокольчика, висящего над дверью.

Хозяин таверны – **Майнос Тауер** – предлагает свои услуги: как еду, так и ночлег. Он рад видеть персонажей, и радушно принимает их.

### Отыгрыш Майноса Тауера

Высокий пожилой худой мужчина выходит со стороны кухни. Он выглядит весьма довольным собой, и не просто так – его дела идут хорошо. Он разговаривает протяжно, предлагая «Самую вкусную еду в городе, по крайней мере на данный момент». Он не издевается, и очень волнуется за пропавших. Просто он оптимист и привык не унывать. Он предпочитает думать, что проблема скоро разрешится и всё вновь будет хорошо. А пока что он готов «Отдуваться за весь город».

Зал обслуживает две женщины, весьма привлекательные – **Лия Роуз**, и **Кэт Гринтейл**. Они разносят еду и убирают грязную посуду.

Майнос предлагает посетителям фирменный картофельно-луковый суп с острым бульоном, который подается с большим куском сала и хлебом.

Если персонажи хотят чего-то другого, то у Майноса есть вчерашняя нажористая уха из щуки, и чудесные чесночные булочки.

При желании можно заказать тарелку со свежими овощами и солью, а также какой-нибудь молочный продукт.

Так же к порции подается напиток: горячий смородиновый чай с мятой или измельченный заваренный пряный корень.

**Выпивка:** любая на усмотрение ДМа.

Каждому из персонажей найдется и свободный номер – основные посетители таверны – местные.

Как ни странно, тут очень много посетителей.

Несколько обывателей собрались за разными столами и трапезничают. Если прислушаться, можно понять, что все они разговаривают о разрушенных тавернах и выдвигают свои мнения о случившемся.

Если кто-то из персонажей пытается проявить интерес к беседе, то его быстро вовлекают в спор о пропавших людях. Есть несколько основных предположений:

- То, что произошло с тавернами – налёт гоблинов, которые решили поживиться едой и золотом. За их плечами должно быть сильный командир.
- Это проделки некроманта, у которого закончились жизненные силы, и теперь он пополняет свои запасы.
- Призраки мстят жителям Редвуда за то, что они потревожили древний алтарь на промысле месяца назад, и теперь город проклят.

В любом случае, если игроки расскажут свою версию, она покажется посетителям неправдоподобной.

## Стычка!

Когда персонажи проведут какое-то время в таверне, в неё вваливается изрядно выпившая группа из полдюжины человек. Эти люди – работники стойл и официанты разрушенных заведений, оставшиеся теперь без работы. Возглавляет эту группу Крис Кассер, главный задира. Они ведут себя непристойно и вызывающе. От всей компании разит перегаром.

### Отыгрыш Криса Кассера

Это мощный мужчина – человек, руки которого свидетельствуют о его тяжелой работе, но одет он как бродяга. Он долго был разнорабочим в «Веселом Здравьяке», но теперь потерял работу и начинает отчанываться. Вчера Майнос жалился над ним и покормил его бесплатно, и это было ошибкой. Кажется, Крис решил грубо воспользоваться его добротой ещё раз, и позвал приятелей.

«Ты же не откажешь бедным безработным людям, Тауер?»

Крис просит Майноса поделиться вкусной едой с «бедными безработными», в лице которых несколько

работников стойл из разрушенных таверн. Либо нанять их. Майнос не будет делать ни того, ни другого.

Очевидно, они напились и хотят найти виноватого. Разумеется, они найдут тысячу причин, по которым Тауер обязан им помочь: у него единственная работающая таверна в городе.

В какой-то момент Тауер объявит, что еды для них нет и он никого не будет нанимать. Тогда они начнут крушить имущество таверны, выливать еду посетителей на пол и устраивать дебош.

**К:** -Ты же не откажешь бедным безработным в приюте?

**Т:** -Что тебе надо, Крис?

**К:** -Понятно, чего: мы хотим есть, пить и работать, как и любой другой человек. Покорми нас, ты же добрый и дела у тебя идут на лад.

**Т:** -Валите отсюда, я не собираюсь ничем вас кормить, хватит с тебя и вчерашнего! У меня полно посетителей! Для вас тут нет места!

**К:** -Упрямый старик, ты наживаешься на чужом горе! Пока другие страдают, ты делаешь деньги и тебя совершенно не волнует судьбы пропавших! Ты же не хочешь потерять прибыль, не так ли? Не хочешь потерять всех этих чудесных гостей?

**Т:** -Это угроза?

**К:** -Нет, это последствия твоей алчности!

Персонажи могут попытаться разрядить обстановку, успокоив Криса. Для этого нужна **успешная проверка Запугивания или Убеждения Сл 16**.

Если персонажи достанут оружие в качестве своих аргументов, или будут действовать сообща, то получат преимущество на проверку.

Если до этого момента персонажи не вмешались в конфликт, то Крис подойдет к их столу и ногой опрокинет его вместе с тем, что на нем стоит.

В ином случае, дружки Криса затевают драку с партией и дебош в таверне.

### Невооруженный бой

Невооруженный удар - это простое оружие ближнего боя, которое наносит 1 дробящего урона. Персонажи с чертой Задира в Тавернах наносят 1к4 дробящего урона. Монахи наносят повреждения в зависимости от уровня и прочих классовых особенностей.

Персонажи должны быть в курсе, что убийство карается законом. **Если кто-то выгадит оружие** в момент стычки с намерением его использовать, то начните сцену «Незванные гости».

Проведите небольшую стычку длиной от 4 до 10 раундов, в зависимости от успехов персонажей.

## Незванные гости

Пока в «Спящем минотавре» развивается конфликт, прямо перед таверной, в центре города быстро приземляется небольшой летающий остров с крепостью, построенной на нём. Это парящая лаборатория Чизла Стинксмелла – антропоморфной крысы и главного антагониста этой истории. Его прислужники совершают налёт на ещё одну таверну с целью украсть людей для продажи в рабство, и заодно пополнить запасы продовольствия.

Среди налетчиков около двадцати Прислужников Чизла, **Берфестов**, и два **Осадных Огра**. Сам Чизл находится командном мостике. Он за штурвалом крепости – панелью управления.

В подходящий момент конфликта прочтите:

Внезапно вы слышите на улице какой-то гул, громкий скрип и звук ломающегося камня и открывающегося цепного моста. Слышно, как со второго этажа доносится звук поочередно бьющихся стёкол. После - крики, судя по всему кричат от испуга.

Громкий резкий треск в стене со входом мгновенно привлекает ваше внимание. Вы видите, как в двух точках стены в таверну пролезают крюки, напоминающие якоря, которые раскрываются, цепляются за стену и начинают тянуть наружу. Стена с треском поддается и вырывается из таверны, практически целиком. Пара огромных существ с серо-желтой кожей, руками - якорями и наездниками, напоминающими гигантских крыс, разламывают стену вдребезги.

В образованный проём влезают антропоморфные крысы размером с человеческий рост, каждая из них носит кожаные доспехи и зеленый плащ. Вы видите у одного из них арбалет, другие же сжимают в цепких лапах полукруглые широкие ножи и дубинки.

На улице виднеется небольшая крепость с откинутым цепным мостом, которая занимает всю центральную площадь. Её вход располагается как раз там, где раньше был фонтан.

## Огры с наездниками

Один из осадных Огров с наездником падает, потому что не рассчитал вес стены, которая заваливается на него. Пока он будет высвобождаться (до 6 раундов), персонажи могут попытаться оказать сопротивление налёту (**см. приложение 4, столкновение 1**).

После того, как Огры готовы, наездники втыкают в них **Кинжалы Сна Дриеллы**. Огры взывают от боли, и все, кто слышал их рёв, будут повержены в сон буквально через три раунда.



Для драматичности можно заставить персонажей совершать **спасброски Харизмы с повышающейся сложностью вплоть до 30 с шагом в 5, начиная с 10.**

**Наследие фей:** эльфов и других существ с этой особенностью нельзя усыпить магически. Вместо «мирного» засыпания они будут получать по 5d20 психического урона каждый раунд. Однако, если их хиты таким образом опустятся до 0, то они будут стабилизированы, и не должны будут совершать спасброски от смерти.

## Берфесты

**Берфесты, они же крысолюды,** выбегают из лаборатории и занимают свои позиции. Несколько из них тихо карабкаются по стенам таверны, чтобы разбить окна и пробраться в них. Другие окружают таверну, так что около каждого выхода и окна будет караулить по трое.

По дороге они обливают своё оружие **паралитическим зельем** (см Приложение 1).

Крысолюды не намерены драться, но тем не менее они готовы к сопротивлению. **Успешная проверка Внимательности Сл 17** открывает, что уши каждой крысы прижаты, и из них торчат куски ваты.

Задача берфестов — не дать никому уйти и собрать всех примерно в одном месте для того чтобы огры могли усыпить пленных при помощи **Кинжалов Сна Дриселлы**.

Однако, если кто-то попытается бежать, они настигнут его и постараются остановить или задержать, после чего доставят в тюремную камеру крепости.

Таким образом, все кто был в таверне засыпают, и берфесты заносят их в крепость, которая поднимается в воздух и скрывается в небе. Разумеется, налётчики не забывают собрать всё ценное из таверны, прихватив в том числе еду и лошадей.

## ЧАСТЬ 3. Парящий остров

Персонажи попадают в лабораторию Чизла Стинксмелла, которая представляет собой небольшой летающий остров, обнесенный каменной стеной, с большим количеством вложенных карманных подпространств.

Единственное здание, доступное снаружи — главные ворота с камерами, куда и заносят персонажей и всех, кто был в таверне, а также их вещи. Далее персонажей относят в одну из камер и запирают там.

У каждого **Берфеста** в крепости есть при себе зелье полёта. Чизл предусмотрительно приготовил его для своих слуг, на случай, если в небе что-то пойдет не так.

## Магическая арка

Вся навигация в этом месте проходит через магическую арку, которая является центральным узлом и одним из главных достояний этой лаборатории. На каждом из уровней есть выход к ней.

Она представляет из себя постройку из очень прочного камня, сделанную в виде полуцилиндра с резной колонной в центре. Высотой она в около 20 футов, радиус цилиндра около 5 футов. (см. Приложение 2а)

На колонне с лицевой стороны расположен механизм управления — два круглых диска которые можно вращать. Они вращаются легко. Один диск поделен на три сектора с символами. Другой на четыре сектора с цветными камнями, однако одного камня явно не хватает. Между этими дисками расположена нажимная плита. (см. приложение 2а)

### СЕКТОРА ПЕРВОГО ДИСКА:

Золотой Камень, Гелиодор

Красный Камень, Родолит

Синий Камень, Аквамарин

Гнездо для ещё одного камня, которого нет.

### СЕКТОРА ВТОРОГО ДИСКА:

Круг ○

Треугольник △

Крест ✕

Вращая диск и нажимая на плиту можно настроить переход между двумя областями.

Игроки могут выставить любую комбинацию на дисках (**кроме секции с отсутствующим камнем, в этом случае плита не нажмётся**), нажать плиту, после чего они услышат колдовские звуки, которые через

секунду стихнут. Диски вернутся в исходное положение, и выбранная комбинация (пункта назначения) будет слабо подсвечена. Если персонаж пройдет за колонной, то на выходе будет уже другая область. Пространство за колонной не подчиняется евклидовым законам. Для тех, кто видит, как кто-то заходит за колонну, он просто исчезает за ней, не появляясь с противоположной стороны. Подробнее о том, как работает арка см. приложение 2б.

Если переход не использовался последние 5 минут, связь прерывается, и камни гаснут. Те, кто пройдут за колонной в этом случае, просто обойдут её, появляясь с противоположной стороны. Арку невозможно сдвинуть с места.

**Магическая арка обозначена звездой на всех картах из приложения 2.**

#### ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ:

Допустим, Берфест подходит к механизму. Он движется из Темниц (1) и хочет попасть в Жилой комплекс (4).

Когда он подходит к колонне, на дисках **исходное положение**: круг на первом диске, и синий камень на втором.

Он вращает диски так, чтобы на первом оказался треугольник, а на втором – золотой камень, и нажимает плиту. Диски приходят в движение, занимают **исходное** положение, и на них подсвечиваются треугольник и золотой камень. Когда они останавливаются, слышен звук переключения пространств. Пользователь смело заходит за колонну и выходит в другую локацию, в которой своё исходное положение: треугольник - золотой камень.

#### ВАЖНО

Чизл вытащил один из камней, а именно черную жемчужину из диска с камнями. Жемчужина открывала в колонне проход в межпланарное пространство, которое он счёл опасным. Он хранит черную жемчужину в своей магической лаборатории.

В приложении 2а приведен рекомендованный порядок посещения локаций. По нему определяется, в какую локацию попадёт группа при введении комбинации, не задействованной до этого.

### Черная жемчужина.

Если вставить в диск с недостающим камнем черную жемчужину, то она намертво прикрепится к гнезду, а из арки донесётся зловещий шепот. Далее,

если выставить в качестве точки назначения сектор с чёрной жемчужиной, то второй диск начнет вращаться сам по себе, и не остановится до тех пор, пока не выберут другой камень на диске с камнями. Жемчужина открывает вход в тёмное бесконечное пространство с редко возникающими завораживающими пульсирующими раскатами розового света. За аркой – невесомость и абсолютная тишина, которую нельзя ничем нарушить. Существа за ней теряют необходимость к дыханию. Единственное свидетельство реального плана здесь – арка, которая висит буквально в пустоте. Тем не менее, её легко разглядеть. Существо может находиться тут около часа, после чего должно **совершить Спасбросок Мудрости Сл 7**. В случае провала существо очаровывается этим местом, и будет хотеть остаться тут как можно дольше. Сложность спасброска увеличивается на 2 каждый час, проведенный здесь.

## Темницы и сортировочная

Это первое, внешнее пространство, связывающее остальную лабораторию и внешний мир. В области 1 находятся камеры пленников, область 2 – сортировочная, область 3 – Механизм цепного моста, 4 – Магическая арка. Карта области есть в приложении 2-1.

### 1. Камеры пленников

Спустя какое-то время персонажи приходят в себя в каменной комнате с решеткой вместо одной из стен. У них над головами, в потолке находится несколько решетчатых прорезей, в которых видно чистое небо без облаков, и через них в камеру попадает свет. Персонажи чувствуют себя хорошо отдохнувшими, но при них нет ни оружия, ни их вещей. Только одежда. В углу стоит ведро для отходов.

Персонажи видят за решеткой длинный проход и точно такую же камеру напротив. В ней видно некоторых людей из таверны, которые, судя по всему, находятся без сознания. В остальных камерах тоже люди без сознания.

Спустя несколько минут после того, как все персонажи очнулись и думают, что делать дальше, они слышат звук скрипящей телеги. Это один из прислуги Чизла по имени Виспанк. Он движется из сортировочной, с небольшой тачкой, в которой лежит награбленное, выглядящее хоть сколько-нибудь ценным. Персонажи замечают, что у него на поясе висит связка ключей.



Он слышит разговоры персонажей, и понимает, что они пришли в себя. Он хочет немного подразнить их, но скорее от скуки, нежели со злобы.

#### Отгрыш Виспанка.

Виспанк – крысолюд, который немного шепелявит. Он поинтересуется как персонажи себя чувствуют и скажет, чтобы они набирались сил, потому что в рабстве они им понадобятся.

Виспанк не будет скрывать, что их украли, чтобы отдать в рабство, но он не знает, кому и зачем. Чизла обещал головку сыра за успешное дело, и они её вот-вот получают.

Так же он может подразнить пленников связкой ключей, и будет протягивать их и отдергивать в последний момент.

Виспанк понимает, что ничто ему не угрожает. Он может даже нанграно произнести: «А что это у меня здесь, не ваши ли вещи?» и достать несколько вещей персонажей.

Как бы игроки себя не вели, через минуту Виспанк достанет несколько предметов, например, чёрный огранённый камень, амулет какого-то бога, и деревянную кружку. По желанию ДМ может заменить их на любые другие безделушки.

Виспанк начнёт жонглировать этими предметами прямо перед решеткой. Через несколько итераций, либо если его отвлекут, он уронит один из предметов. Сегодня у него неудачный день. Когда предмет падает на каменный пол, он раскалывается, а магия, заключённая в нём, вырывается наружу, и уничтожает Виспанка. Он пытается ухватиться за что-либо, опрокидывает телегу, но магия полностью уничтожает его.

Кажется, этот предмет не рад участи быть игрушкой для жонглирования. Когда он падает, вы видите, как языки чёрного пламени жадно вырываются из амулета, и устремляются к Берфесту. Пламя начинает прожигать его глаза, и продолжают свой путь внутрь его тела. Виспанк бешено мечется и пытается за что-то ухватиться, нащупывает телегу и опрокидывает её в вашу сторону. Его движения быстро замедляются, он выгорает, но от него не остаётся даже пепла. И он, и амулет полностью аннигилируются, и через несколько мгновений уже ничто не свидетельствует о произошедшем, кроме опрокинутой телеги.

Ключи, которые висели на поясе у берфеста, уничтожаются вместе с ним.

Смерть Виспанка можно сделать жуткой и пугающей, либо смешной и абсурдной, в зависимости от настроения партии и желания ДМа.

Из телеги прямо к решетке выпало несколько предметов, в том числе **Переносная Дыра**, до которой

персонажи смогут дотянуться и взять её в руки. Внутри дыры лежит мешок репы и одна тыква.

Если игроки не могут понять, что это за предмет, пускай они совершат проверку магии. Персонаж с наибольшим значением узнаёт предмет и его свойства.

Игроки должны догадаться до следующего алгоритма действий: персонаж залезает в дыру, остальные складывают её, просовывают на другую сторону решетки, раскладывают её, и персонаж вылезает.

Если игроки долго не могут догадаться, что делать, подскажите им.

## СОКРОВИЩА

В телеге, которую вёз Виспанк, можно обнаружить любые магические или ценные предметы персонажей, а также их фокусировки. Так же там лежит **3 зелья малого лечения, зелье невидимости и свиток развешивания магии**.

Из остальных вещей обнаруживается: ночной колпак хороших сновидений (15 зм), бесполезный кусок стекляшки похожий на рубин (1см), латунная кружка, инкрустированная нефритом (10 зм), веревочное ожерелье, на котором висит 4 мумифицированных эльфийских пальца (проклято – невозможно снять. Надевший получает помеху на проверки харизмы.), золотая клетка для птицы, инкрустированная хризолитом (40 зм), стеклянная сфера, заполненная дымом и курительная трубка с пузырями.

## 2, 3. Сортировочная и цепной мост

Это большой зал с высоким потолком, где шайка Чизла сложила всё награбленное сразу после налёта, и теперь некоторые вещи, которые могут представлять существенную ценность или быть магическими, отправляются к нему лично на исследования. Одну из телег с такими вещами вёз Виспанк.

Рядом с западным проходом стоит множество ящиков. Посреди комнаты видны ещё несколько тележек, похожих на ту, что вез Крысолюд.

Когда они приближаются к проходу, они слышат дикое ржание умирающей лошади.

Несколько **осадных огров (см. приложение 4, столкновение 2)** сидят в области цепного механизма моста. Один из них спит, другой заживо разрывает лошадь, поедая её. Он издевательски смеётся над тем, как бедное животное, истекая кровью, погибает, после чего он с грохотом бьёт её по голове, чтобы она не дергалась, и можно было спокойно поесть.

Огры не очень внимательны, и привыкли, что крысолюды постоянно ходят здесь. Если персонажи попытаются скрытничать, то **успешная проверка Скрытности сл. 10** позволит им подходить к ящикам, не привлекая внимания Огра, занятого едой.

Если персонажи попытаются убить этих существ, или привлечь их внимание, то драться придётся с обоими, в первом раунде Огр разбудит своего сообщника.

Если персонажи захотят обмануть Огров, то успешный бросок **Обмана или Убеждения сл. 10** утомит любопытство Огра, и он возвращается к пище.

В ящиках персонажи без труда смогут отыскать все свои вещи, кучу припасов и награбленного, всё что могло бы быть в тавернах, в том числе и деревянную голову гнома.

Если персонажи убедили Огров, что они не достойны внимания, они могут попытаться открыть Главные ворота. Для этого надо вытащить небольшой колышек, сдерживающий шестерни механизма. Тогда дверь распахивается, и персонажи могут выглянуть наружу. Они видят облака под собой, и понимают, что находятся в небе.

Как только вы вытаскиваете клин из механизма, вы слышите уже знакомый вам звук открывающихся моста, распахивающегося перед вами. Яркий розовый свет немного ослепляет вас, но ваши глаза быстро привыкают, когда вы наблюдаете облака, плывущие снизу, и солнце, медленно встающее из-за горизонта. Небольшая стая птиц косяком движется прямо на вашем уровне, на расстоянии нескольких сот футов, и их крики долетают до вас. Вы в небе. Вся эта крепость как будто бы находится в небе. Легкий освежающий ветер треплет вас, и видно звёзды, ещё не успевшие скрыться за светом солнца.

Доброе утро.

## 4. Магическая арка

Персонажи подходят к красивой резной колонне, за которой проход принимает полукруглую форму.

Дайте им поэкспериментировать. Как только они поймут, как работает арка, они могут попасть в следующую область. Вне зависимости, какую комбинацию они выберут, назначением будет **пастбище**. Как только они набрали комбинацию, запишите, куда она ведёт.

Например, треугольник и крест - пастбище.

Следующая локация **пастбище**. Порядок посещения локаций указан в приложении 2а.

## Пастбище

Карту пастбища можно найти в приложении 2-2.

Это место, где берфесты держат молочных животных. Они нужны для доения и изготовления еды, преимущественно сыра. На выходе из арки небольшой каменный проход с деревянной дверью, за которой можно услышать громкие голоса, обсуждающие что-то.

Если прислушаться, то можно понять, что они обсуждают указание Чизла «Поставить охранника перед каждым этажом». Другой голос, откуда-то издали говорит, что ему тоже неудобно таскать всюду этот арбалет, но он доверяет Чизлу, к тому же он обещал им головку одного из лучших его сыров. Первый голос недовольно соглашается, и замечает, что всё равно сбегать из темницы невозможно, так что можно расслабиться.

Это место делится на две области, разделенных деревянным забором: 1- фермерская площадка, 2-загон для животных. По краям видны стены крепости.

Около бочек с водой стоит большой **берфест** по имени Грейфлин, он вооружен изогнутым скимитаром. Он и есть, охранник, которого поставили на этом подпространстве, и он готов сражаться. Его соратник тут – крысолуд по имени Сёрклтус, он находится в загоне и доит одну из коров. Они готовы сражаться, но могут и сдать, как только начнут проигрывать. См. приложение 4, столкновение 3.

Если персонажи ловят их, то они могут рассказать им информацию об острове, см. в рамке «Что знают берфесты».

### Что знают берфесты:

- В крепости около 20 берфестов, и два огра, не считая пленников и животных.
- В крепости девять разных этажей, и проход осуществляется через колонну. Они могут немного рассказать про каждую локацию в общих чертах.
- Их главный – мистер Чизл Стинксмелл, самый умный и находчивый. Он говорит всем, что делать и все его беспрекословно слушаются.
- Он обещал им головку чудного сыра из его коллекции за налёт.
- Он постоянно что-то изобретает, и исследует. Именно он нашел этот остров и поднял его в воздух.
- Раньше в арке была чёрная жемчужина, но Чизл вытащил её оттуда. Берфесты попытаются обмануть и запутать персонажей, и не сойдутся во мнениях об адресе уровня, на который персонажи захотят пройти.

Если персонажи убивают одного из них, то второй будет мстить до конца.

## 1. Фермерская площадка

Тут расположено несколько бочек с водой, и несколько бочек с какой-то ярко-зеленой жидкостью, рядом с которыми стоит лейка. В углу лежит куча фермерских инструментов: вилы, лопаты, мотыги, верёвки и прочая утварь. Так же тут есть две кирки.

Рядом с корытами видны мешки с кормами для животных.

## 2. Загон

Загон представляет собой очень большую площадку, покрытую слоем густой травы. Это место выглядит, как пастбище для животных. Видно несколько деревьев неподалёку, и небольшой пруд у южной стены.

В загоне можно насчитать семь коров, пять овец, пять свиней, купающихся в грязи у южной стены и две кобылы.

### СОКРОВИЩА

При обыске крысолодов, можно найти у каждого по одному **Зелью полёта**.

При очередном использовании арки, персонажи попадут в локацию **магическая кузница**. Порядок посещения локаций указан в приложении 2а.

## Магическая лаборатория Чизла

Это место – сборище знаний и разных магических предметов Чизла.

Как только персонажи попадают сюда из арки, они видят проход налево.

В этом проходе есть две ниши, в каждой из которых стоят красивые человеческие доспехи с золотыми обрамлениями. В дальнем конце коридора видны двойные деревянные двери.

Как только персонажи пересекут отмеченную линию, происходит столкновение 4 (см. приложение 4, столкновение 4). Они не будут преследовать их за пределами линии, но будут защищать лабораторию.

Деревянные двери в лабораторию закрыты, но их можно выломать **успешной проверкой Силы Сл 15**.

За дверями расположена сама лаборатория. Тут три стола с подсвечниками (один ещё тёплый), за каждым из которых есть мягкие стулья. В углу у входа стоит шкаф. Он полон книг, некоторые из них о зачарова-

нии предметов, другие – по преобразованию пространств, есть несколько книг по алхимии и книги по кулинарии. Все они написаны на разных языках.

**Успешная проверка внимательности Сл 16**, либо намеренный поиск скрытых механизмов раскрывает, что одна из книг, а именно «Правила этикета для слабых умом, том 3», является скрытым рычагом. Если за него потянуть, то в стене рядом со шкафом откроется потайная дверца (См. сокровища).

На одном из столов стоит подобие блюда, накрытого высоким свинцовым колпаком. Под ним находится клетка с маленькой феей, **пикси**. Чизл собирает с неё пыльцу для прессовки и создания топлива для кристалла, удерживающего остров в воздухе. Рядом с колпаком лежит книга «Поймка пикси в корыстных целях» за авторством некоего Пена Питерсона.

Пикси умеет говорить только на силване, но может понимать намерения персонажей. В знак благодарности, если её отпустят, она может восстановить тому, кто это сделал, кость хитов, или ячейку заклинания, после чего она исчезнет. В клетке остаётся небольшое количество **Пыльцы Пикси**. На продвинутой сложности пикси восстановит 3 ячейки заклинаний и 3 кости хитов.

### СОКРОВИЩА:

На одном из столов лежит магическое оружие: **Меч кражи жизни, Топор храбрости**.

В сундуке можно найти ещё несколько предметов: **Медальон затягивающихся ран, Ночные очки, Плащ защиты, Жемчужина силы**. Помимо этого, тут 1278 золотых, 421 серебряных и 369 медных монет.

За потайной дверцей: Чёрная **жемчужина с лиловыми вкраплениями**, которую Чизл вытащил из арки, **ключ, открывающий сырную сокровищницу**.

При следующем использовании арки, персонажи попадут в локацию **Жилой комплекс**. Порядок посещения локаций указан в приложении 2а.

## Жилой комплекс и оружейная

В жилом комплексе есть несколько областей: Две казармы – области 1 и 2, Водный бассейн – 3, и Арсенал – 4. В этой локации в комнатах есть окна.

## Казармы

В области первой казармы спят два крысолода.

Во второй области – несколько бодрствуют, и обсуждают, что же вкуснее, плесень или ржавчина. (см



приложение 5, столкновение 5). Так же в области 2 посреди комнаты стоит огромное беговое колесо, в которое крысолюды периодически запрыгивают, создавая сильный шум. Они не смогут услышать персонажей, пытающихся скрываться.

В казармах рядом с кроватями полно погрызенных предметов – железные трубы, вёдра, деревянные палки. Видимо крысолюды любят точить о них зубы.

## Арсенал

В области 4 можно найти арсенал – широкие заточки, копья и изогнутые скимитары среднего качества, около 10 арбалетов и много арбалетных болтов для них.

Так же тут есть полочка с двумя флаконами **Паралитического Зелья**.

## Водный бассейн

Это комната с неглубокой ямой, полностью заполненной водой. В дальней части комнаты стоит несколько бочек. И рядом с ними видно странную металлическую бутылку. На входе в комнату висит табличка, на которой написаны слова «Ручей» и «Фонтан».

**Успешная проверка внимательности Сл 15** позволяет рассмотреть надпись «Гейзер», нацарапанную на одном из камней.

Эта бутылка является **Графином бесконечной воды**, а слова активируют его.

При следующем использовании арки, персонажи попадут в локацию **Столовая и кухня**. Порядок посещения локаций указан в приложении 2а.

### СОКРОВИЩА

При обыске крысолюдов, можно найти у каждого по одному **Зелью полёта**.

## Столовая и кухня

Тут витает аромат еды, и слышен отдалённый грохот посуды. В области 1 находится столовая, в области 2 – кухня. Карту локаций см. в Приложении 2-5.

На в столовой сидит три крысолюда, и ещё двое занимаются готовкой на кухне (см. приложение 4, столкновение 6). Если кто-то в столовой замечает персонажей, то один из них сразу же отправится на кухню за подмогой, крича «Снежок, снежок!»

Через два раунда, из кухни выбегут ещё два крысолюда, и один из них – альбинос по кличке Снежок.

Эти крысолюды будут сражаться до конца.

Тут нет ничего за исключением еды и посуды. Единственное, чем можно поживиться – довольно-таки недурственный обед, из разграбленной таверны. Тут возможен короткий отдых.

### СОКРОВИЩА

При обыске крысолюдов, можно найти у каждого по одному **Зелью полёта**.

При следующем использовании арки, персонажи попадут в локацию **комната с кристаллом**. Порядок посещения локаций указан в приложении 2а.

## Комната с кристаллом

Эта единственная локация, которая находится под землёй. Из арки персонажи попадают в очень тёмный проход с вырытыми в земле стенами, ощущение, что он ведёт немного вниз.

В конце этого извилистого прохода длиной 60 футов стоит деревянная дверь, из-за которой виден розовый свет. Прислушиваясь, персонажи слышат шипение, как будто что-то горит. Дверь не заперта, и персонажи попадают в комнату, как будто вырубленную в породе. Пол в этом месте представляет собой цельную каменную плиту, испещренную цифрами, стрелками, линиями и правками, напоминающими огромный чертёж.

Центром этого чертежа является здоровенный, размером с полурослика, кварцевый кристалл, зафиксированный в земле. Розовый свет исходит от него. Дварфы, разбирающиеся в камнях, могут понять, что это за камень. В кристалле есть небольшая выемка, в которой что-то горит, но пламя от этого горения ярко-голубое. Шипение исходит оттуда.

Так же в комнате есть странное приспособление с рычагом. На этом устройстве видно отверстие со следами пыльцы на нём, и бутыл с какой-то жидкостью, перевернутую вверх дном, и вставленную на половину внутрь.

Это пресс для пыльцы, благодаря которому Чизл создаёт более эффективное топливо для поддержания замка в воздухе. Назначение устройства можно понять с помощью **успешной проверки Анализа Сл.17**.

На ящике прямо рядом с кристаллом лежит около двадцати блестящих пластин – готовое топливо для кристалла. Рядом с этими пластинами лежат длинные металлические щипцы, немного оплавившиеся от жара, и варежки. Под этим ящиком находится люк, который ведёт наружу с острова. Его может обнаружить **успешная проверка внимательности Сл 14**.

Видно, что одна из таких пластин в данный момент горит внутри кристалла. Горение является алхимическим процессом, но в самом кристалле чувствуется какая-то магия преобразования.

Пламя сильно обжигает.

Есть вариант, что персонажи захотят воспользоваться свитком разведения магии по отношению к этому кристаллу. Это встряхнёт всю лабораторию, и на несколько секунд она начнёт падать вниз. Спустя эти несколько мгновений, кристалл снова загорится, и остров вновь обретёт устойчивую левитацию. Однако, их действия не останутся незамеченными.

При желании ДМ может окончательно развеять магию кристалла. Остров начнет падать, и у персонажей будет мало времени, чтобы спастись.

При следующем использовании арки, персонажи попадут в локацию **Сырная сокровищница**. Порядок посещения локаций указан в приложении 2а.

## Сокровищница сыра

Это то, чем Чизл Дорожит даже больше, чем своей командой. Это его сокровищница.

Главным направлением алхимических исследований Стинксмелла является поиск идеального, самого вкусного сыра. Он, как и все Берфесты, обожает сыр. Сыыыр!

Когда персонажи выходят из арки, они видят комнату, полностью выложенную каменной кладкой, и находят в ней три камня с дырами, напоминающими замочную скважину. На каждом камне указан порядковый номер скважины.

Во все три скважины можно вставить ключ, но только одна из них открывает вход в сокровищницу, а две другие вызывают срабатывание ловушек. Правильная скважина – третья.

Если персонажи используют правильную скважину, то часть стены отъезжает назад и поднимается вверх, образуя проход. Все персонажи слышат аромат великолепного сыра, и видят источник света – сыр под стеклянным колпаком, совершенный сыр.

Когда они проходят внутрь они видят три стеллажа с сыром самых разных сортов и видов, суммарно можно насчитать около тринадцати больших головок сыра.

## Ловушки

Две ложные скважины активизируют ловушки.

Первая скважина находится в стене, и активизирует ловушку с дротиками. Те, кто стоят у стены должны **совершить спасбросок Ловкости Сл 16**, иначе дротики причиняют им 1d6+2 колющего урона.

Вторая скважина расположена в полу, и активизирует ловушку - яму. Тот, кто стоит на ней, должен **совершить спасбросок Ловкости Сл 15**, иначе он падает в яму, и получает 2d6 дробящего урона.

Если одна ловушка была активирована, то спасбросок от второй можно совершить с преимуществом.

## СОКРОВИЩА

Среди прочих, можно найти и попробовать:

- Сливочный вишнёвый сыр,
- Сыр со вкусом грибов и арахиса.
- Сыр, отдающий краснотой. Если его попробовать, персонаж одновременно восстановит 1d4 хитов.
- Воздушно творожный сыр, растворяющийся во рту. Когда жуёшь его, кажется, что он кричит.
- Один сыр с квадратными дырками в нём

На изящном столике в середине стоит блюдо со стеклянным колпаком, под которым как будто изнутри светится самое дорогое достояние Чизла – Совершенный сыр.

Это наилучший сыр, который он смог получить на данный момент. Скорее всего, это лучший сыр во всей вселенной. Если персонажи съедают его, то происходит эффект, равносильный длительному отдыху. Такой сыр может стоить как минимум 20 000 золотых монет, и является очень редким предметом. Если персонажи съедают его, то Чизл будет разъярён. И захочет убить персонажей на месте.

При следующем использовании арки, персонажи попадут в локацию **Алхимическая лаборатория**. Порядок посещения локаций указан в приложении 2а.

## Алхимическая лаборатория

Это алхимическая лаборатория, в которой Чизл Стинксмелл проводит большую часть времени. Тут произойдет финальное столкновение персонажей с главным антагонистом крепости. Она представляет из себя довольно просторную комнату с двумя окнами, за-

крытыми ставнями, и высоким потолком в два с половиной человеческих роста. (см. карту «Алхимическая лаборатория» в приложении 2-8).

Под потолком можно разглядеть висящие там засушенные трупы гоблинов, людей и каких-то темнокожих карликов. У многих отрублены пальцы на руках и ногах. Между ними с трудом проглядываются какие-то клетки, похожие на клетки для птиц. **Успешная проверка внимательности Сл 19** раскрывает, что прямо на входе в комнату, над аркой есть подобие решетчатых ворот. Её сложно разглядеть среди прочего висящего под потолком хлама.

Можно разобрать самые разные запахи, начиная от ромашки и заканчивая слабыми ароматами тухлых яиц.

Вдоль стен расставлены стеллажи с полками и различным содержимым на них. Множество различных склянок самых разнообразных форм. В некоторых из них видны какие-то жидкости и порошки, другие пусты. В одном из шкафов множество коробок с различными растениями, корешками и относительно редкими алхимическими ингредиентами. В двух местах стоят котлы, но судя по всему, они абсолютно пусты.

В центре комнаты стоит огромный деревянный стол с несколькими открытыми книгами и журналами с записями. Так же на столе стоит клетка с двумя обычными **крысами**, имена которых Чейл и Дип.

Прямо у противоположной от арки стены стоит большая панель с разными светящимися камнями, рычагами и плитами. По бокам от панели в огромных стеклянных ёмкостях величиной с человеческий рост, заполненных жидкостью, плавают какие-то уродливые создания. С левой стороны – **Ксварт**, с правой – **Крылатый кобольд**, и они не дают признаков жизни.

Когда персонажи попадают в комнату впервые, опишите её.

Берфест, чуть меньше, чем остальные, стоит спиной к вам около стола, и что-то нарезает. На спине у него изумрудный плащ с капюшоном, который в данный момент спущен. Правое ухо целиком белое, и оно меньше левого. На спине у него красуется очень малых размеров, красивый арбалет с золотыми вкраплениями.

Он завершает нарезку, и отходит к панели, произнося: «Поставь её к столу, Виспанк. Ты наконец то смазал тележку?» После этого он, не оборачиваясь в вашу сторону подходит к большой панели. После чего замирает, и начинает активно принюхиваться. Он оборачивается на персонажей, и становится понятно, что этот крысолюд и есть Чизла Стинксмелла.

Чизла – тот, кто собирается продать людей в рабство некоей Дриелле О’Дрис. Он заключил с ней сделку:

рабы в обмен на несколько галлонов с молоком единорога, и не сильно вдавался в подробности. Молоко необходимо ему для приготовления нового вида сыра и экспериментов, и его желание заполучить его очень велико. Он готов пойти на жертвы ради него. Но всё же его собственная жизнь для него важнее.

Если персонажи складывают оружие, и не хотят драться, Чизла с удовольствием воспользуется этим раундом сюрприза.

#### Отгрыши Чизла Стинксмелла.

Как только он увидит партийцев, он спросит, «А вы кто ещё такие?», после чего нажмет кнопку, и потянет за рычаг на панели, разворачиваясь к ним. Кнопка выгалакивает всех врагов из арки в комнату, а рычаг опускает решетчатую дверь, и выключает арку.

Он будет крайне недоволен и удивлён, но по запаху сыра, исходящему от персонажей, может догадаться, *откуда* они к нему идут.

Если персонажи упоминают, что они распробовали весь его сыр и убили часть команды, Чизла начнёт вести себя как сумасшедший, и спустя пару фраз начнёт бой. (см. бой с Чизлом)

В ответ на любые требования персонажей, Он выдвигает свои требования: сдаться, сложить оружие и тогда он отпустит их. Разумеется, он врёт.

Он намеревается убить их в любом случае.

Если персонажи бесцеремонны, и начинают предпринимать какие-то активные действия, то он бешено смеётся, произнося «В вас будет больше дырок, чем в моём любимом сыре!» и начинается бой.

## Бой с Чизлом

См. Приложение 4, столкновение 7.

Финальная драка с Чизлом состоит из трёх этапов.

За время боя многие склянки могут быть опрокинуты, и неожиданные реакции могут наполнить комнату едким дымом, помогая Чизлу сбежать в конце боя, создавая помехи для игроков.

Так же нужно отметить, что панель управления островом является важной постройкой, которую персонажам лучше не ломать. У панели 15 хитов, её КД равен 10. Если персонаж сильно промахивается, то он может угодить в панель, разрушая её.

### Первый этап. Начало боя

Бой начинается с того, что Чизла выпивает **Недоваренное зелье огненного дыхания**, и выдыхает конус пламени на персонажей.

В случае игры на Продвинутой сложности, это будет обычное **зелье огненного дыхания**.



Вторым ходом Чизл активирует с панели управления электрическую цепь (10 хитов) (обозначена пунктиром на карте), которая раз в 2 раунда активируется, и наносит урон 1d4 электричеством всем существам, которые находятся рядом с ней. Бонусным действием он будет снова выдыхать конус пламени.

Далее до второго этапа бой проходит по усмотрению мастера.

## Второй этап. «Они живые, живые!!!»

Здесь описан режим боя для начального уровня сложности. Второй этап боя на продвинутом уровне сложности отличается, и описан в **приложении 4**.

Переход ко второму этапу осуществляется, когда у Чизла остаётся 20 хитов или меньше.

Проклиная персонажей, Чизл надевает капюшон, и становится невидимым. Он подбирается к панели управления, и дергает набор рычагов.

Сверху падают несколько трупов (от двух до четырёх). Чизл кидает в них какую-то склянку с зельем, которая разбивается, и её содержимое как будто впитывается в них. Они восстанут как **оживлённые**.

Своим следующим ходом крысолюд разобьёт огромные склянки по бокам от панели управления, выпустив существ, находящихся там. Они будут настроены враждебно по отношению к персонажам.

Это даст Чизлу время перевести дух и выпить **зелье большого лечения**. В этот момент его невидимость оканчивается, и он сражается в обычном режиме. Третий этап начинается, когда у крысолюда остаётся 16 здоровья или менее.

## Третий этап. «Тактическое бегство»

Когда у Чизла остаётся мало здоровья, он попытается сбежать. У него будет два варианта. Либо он выпьет зелье полёта и попытается прыгнуть в окно, либо он попытается прошмыгнуть в арку, предварительно открыв её.

**Его цель** – добраться до кристалла, вытащить топливо и выбросить его, после чего, используя зелье полёта, покинуть падающий остров, оставив партию на произвол судьбы. Если ему удастся этот план, то переходите к концовке «Мы все умрём»

В одном из раундов он открывает окно. Киньте d20 за Чизла. Если выпадает высокое значение (16 и больше), то на улице туманно. Судя по всему, остров пролетает через высокое облако, и Чизл может попытаться скрыться за пределами видимости. Иначе ему не везёт, и на улице ясно в данный момент.

Тогда он постарается продвинуться к панели, поднимет решетку, включит арку и попытается быстро прошмыгнуть к кристаллу.

В случае, если панель управления разрушена, или у него на этот момент остаётся меньше 5 хитов, он сдаётся, потому что слишком боится за свою жизнь.

## Погоня

Если Чизлу удастся вылететь в окно, то он полетит сначала за пределы острова, чтобы вырваться из пространства лаборатории, после чего попытается попасть в крепость через основной мост. До Огров сложно достучаться, и он потратит около пяти раундов просто ожидая, пока Огры опустят мост. Персонажи могут воспользоваться зельями полёта и последовать за ним, добив его там.

Если Чизл сумеет проскользнуть в арку более-менее живым, то он попытается воплотить свой план, и скрыться, прыгая в люк. На это у него уйдёт примерно 3 раунда.

## Развязки

В приключении предусмотрено несколько развязок. Но ничто не мешает вам придумать вашу собственную.

В приложении **26** указана схема, по которой можно однозначно определить, к какой развязке из представленных, ведёт приключение.

## Чизл сдался. Закон и порядок

В случае, если у Чизла остаётся меньше пяти хитов, он тут же сдаётся, моля о пощаде. В этом случае персонажи могут либо прижать его правосудию, либо попытаться казнить.

Чизл говорит, что действительно никого не убил, давя на то что все пленники живы, целы и невредимы. Он считает, что не заслуживает смерти. К тому же остров вот-вот достигнет Серогорье, где необходимо маневрировать, а у партии как раз нету рулевого. В этот раз он не врёт.

В случае, если персонажи пощадят его, он будет следовать указаниям персонажей. Если панель управления сломана, то он легко починит её, и будет дальше подчиняться указаниям персонажей под страхом смерти.

Если партия намеревается его казнить, то он вновь попытается сбежать.

## Смерть Стинксмелла

В случае гибели Чизла события могут развиваться в двух направлениях, в зависимости от состояния панели управления.

## Благополучное возвращение

Если панель управления в рабочем состоянии, то персонажи смогут разобраться, как управлять островом, и вернуться в Редвуд со всеми похищенными пленниками.

Если панель сломана, то персонажи могут постараться привести её в рабочее состояние, преуспев в **проверке навыка Анализ Сл 18**, который разрешается совершить с преимуществом в случае, если кто-либо разбирается в механизмах или пользуется ремесленными инструментами, и тогда панель тоже считается работоспособной. При провале панель окончательно разваливается.

## Эвакуация

Если это не удалось, то панель считается разрушенной, а остров движется прямо в одну из горных вершин. У героев есть около часа и они должны решать, что делать дальше. Они могут найти здесь алхимический журнал Чизла и способны приготовить достаточно зелья полёта для всех пленников за решетки.

Ещё герои могут рискнуть воспользоваться межпланарным пространством, и забраться туда вместе с пленными. Там они могут переждать столкновение с горой. После крушения лаборатории межпланарное пространство арки схлопывается и выталкивает всех существ на план, из которого они туда попали. При этом каждое существо получает 1d8 урона, и появляется недалеко от арки. Вследствие крушения арка уничтожается, превращаясь в груду камней.

## Мы все умрём

Чизлу удалась его задумка, и остров летит напрямком вниз. Столкновение неизбежно. У персонажей есть несколько мгновений, чтобы решить, что делать. Им остаётся думать уже о собственном выживании, потому что людей в темницах, скорее всего, спасти не удастся.

Один из вариантов — воспользоваться всеми зельями полёта, которые у них есть, и покинуть остров.

Второй вариант — переждать столкновение в межпланарном пространстве.

После крушения лаборатории межпланарное пространство арки схлопывается и выталкивает всех существ на план, из которого они туда попали. При этом каждое существо получает 1d8 урона, и появляется в свободном пространстве на руинах и обломках. Вследствие крушения арка уничтожается, превращаясь в груду камней.

Есть и третий вариант. Если персонажи так и не придумают, что делать, то, когда падающий остров врежется в землю, или скалу, всё живое внутри сжмётся и выворачивается наизнанку. Арка ломается, и все вложенные пространства (**кроме межпланарного**) разворачиваются в реальный мир, с огромным скрежетом и тучей камней, которые разлетаются во все стороны. Арка уничтожается. Каждый персонаж, который не позаботился о себе, получит 20d6 урона от падения и будет погребён под камнями. И вряд ли их кто-то оттуда вытащит. Хотя кто знает?

## Заключение

Куда эта история приведет героев — к смерти, или подарит им уважение целого города?

Будут ли они наблюдать разрушение целого летающего острова, или завладеют им?

А может они смогут предпринять что-то ещё?

Пусть решит случай. Но нужно понимать, что важна не конечная точка, а путь к ней, вызов, который бросает судьба героям. И главное — помнить, что в ваших силах сделать этот путь незабываемым.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

В этом приложении описаны все магические предметы, встречающиеся в приключениях.

### Зелье малого лечения

Вы восстанавливаете  $2d4 + 2$ , когда выпиваете это зелье. Его можно выпить бонусным действием.

### Зелье большого лечения

Вы восстанавливаете  $4d4 + 4$ , когда выпиваете это зелье. Его нельзя выпить бонусным действием.

### Зелье невидимости

Контейнер с этим зельем выглядит пустым, но на вес чувствуется, что он всё же содержит жидкость. Выпив её, вы становитесь невидимым на 1 час. Всё, что вы несёте и носите, становится невидимым вместе с вами. Эффект оканчивается преждевременно, если вы атакуете или наложите заклинание.

### Зелье полета

Выпив это зелье, вы на 1 час получаете скорость полёта, равную вашей скорости ходьбы, и можете парить. Если вы находитесь в воздухе, когда зелье теряет силу, вы падаете, если не обладаете другими средствами, позволяющими оставаться в полёте. Прозрачная жидкость этого зелья парит у горлышка пузырька, и в ней плавают молочно-белые примеси.

### Зелье паралича

Это зелье предназначено для того, чтобы смазывать им оружие. Цель, пораженная смазанным оружием должна совершить **спасбросок телосложения Сл 13**, иначе будет парализована в течение 3х раундов. В начале каждого раунда она может повторять спасбросок, чтобы снять этот эффект.

### Недоваренное зелье огненного дыхания

После того, как вы выпили это зелье, вы можете бонусным действием выдохнуть огонь конусом, находящуюся в пределах 20 фт. от вас. Все существа должны в конусе должны совершить **спасбросок Ловкости со Сл 12**, получая урон огнём  $2d6$  при провале или половину этого урона при успехе. Эффект заканчивается после того, как вы дважды используете огненное дыхание, или по истечении 5 минут.

## Жемчужина силы

Если эта жемчужина находится у вас, вы можете действием произнести командное слово и восстановить одну использованную ячейку заклинания. Если уровень потраченной ячейки 4 или больше, вы получите ячейку 3 уровня. Если уровень ячейки первый, то вы восстанавливаете две ячейки.

При передаче другому существу, оно может воспользоваться ею, так же, как и вы, но при этом вы не можете повторно использовать жемчужину до следующего рассвета. То есть каждый кто использует жемчужину, может восстановить ею до двух ячеек первого или до одной ячейки второго уровня за сутки.

## Переносная дыра

Эта тонкая чёрная ткань, гладкая как шёлк, складывается до размеров носового платка. Она разворачивается в круг диаметром 6 фт.

Вы можете действием развернуть переносную дыру и поместить её на твёрдую поверхность, после чего дыра создаёт межпространственное отверстие глубиной 10 фт. Цилиндрическое пространство внутри дыры находится на другом плане, поэтому с её помощью не получится создавать сквозные проходы. Все существа, находящиеся внутри открытой переносной дыры, могут покинуть её, просто вылезая из неё.

Вы можете действием закрыть переносную дыру, взявшись за края ткани и сложив её. Складывание ткани закрывает дыру, все существа и предметы, находящиеся в ней, остаются в межпространстве. Что бы в ней ни находилось, дыра практически ничего не весит.

Если дыра сложена, существо, находящееся в её межпространстве, может действием совершить проверку Силы со Сл 10. При успехе существо вырывается наружу и появляется в пределах 5 фт. от переносной дыры или существа, несущего её. Дышащее существо, находящееся в закрытой переносной дыре, может перетерпеть 10 минут, после чего начинает задыхаться.

## Меч кражи жизни

Если вы атакуете этим магическим оружием существо, и при броске атаки выпадает «20», эта цель получает дополнительный урон некротической энергией 10, если не является ни конструктом, ни нежитью. Вы также получаете 10 временных хитов.

## Топор храбрости

Это магическое оружие даёт +2 к попаданию и урону. В случае, когда вы хотите совершить отход, или пытаетесь отступить с поля боя (решает мастер), вы



должны совершить **спасбросок Харизмы, равный 11+ваш модификатор харизмы**. Если спасбросок провален, вы должны произвести действие атака вместо отступления. Если атака уже была совершена в этом ходу, то вы можете и обязаны сделать невооруженную атаку бонусным действием.

### **Миниатюрный арбалет «Фейерверк»**

Этот миниатюрный арбалет даёт носителю +1 на бросок атаки.

**Попадание:** Колющий урон 3(1d6) + урон силовым полем 2(1d4). Так же у него есть способность **«Сноп»**

**Сноп** (перезарядка 10): Для активации необходимо прокрутить арбалет на пальце и выстрелить. Это действие позволяет применить заклинание **Волшебная стрела** 3го уровня, не нуждаясь в компонентах, но одна цель не может быть поражена более чем тремя магическими дротиками.

Если при перезарядке умения выпадает 1, то Сноп не может больше использоваться до рассвета.

### **Кинжал сна Дриеллы**

Это кинжал, сделанный из кости.

Если существо размером выше среднего, ранить таким кинжалом, оно вызывает от боли. Все, кто слышит этот крик, должны совершить спасбросок Харизмы, сложность которого равна половине максимальных хитов этого существа. При провале цель засыпает магическим сном, и просыпается через 10 часов. После использования таким образом, клинок теряет свою магическую силу и становится обычным кинжалом.

Эльфы и другие существа с особенностью «наследия фей» не могут быть усыплены магически. Вместо этого они получают по 5d20 психического урона. Если таким образом хиты такого существа опускаются до 0, то оно сразу считается стабилизированным.

### **Медальон затягивающихся ран**

Пока вы носите этот медальон, ваше состояние стабилизируется каждый раз, когда вы находитесь в умирающем состоянии в начале своего хода. Кроме того, каждый раз, когда вы бросаете Кости Хитов для восстановления хитов, вы удваиваете число восстановленных хитов.

### **Очки ночи**

Пока вы носите эти тёмные очки, вы получаете тёмное зрение в радиусе 60 фт. Если у вас уже было тёмное зрение, очки увеличивают его радиус на 60 фт.

### **Плащ защиты**

Вы получаете бонус +1 к КД и к спасброскам, пока носите этот плащ.

### **Графин бесконечной воды**

Эта закупоренная ёмкость булькает, если её потрясти, как будто в ней находится вода. Весит графин 2 фунта.

Вы можете действием откупорить графин и произвести одно из трёх ключевых слов, после чего из графина выливается указанное количество пресной или солёной воды (на ваш выбор). Вода прекращает литься в начале вашего следующего хода. У вас есть следующие варианты:

**«Ручей»** производит 1 галлон воды.

**«Фонтан»** производит 5 галлонов воды.

**«Гейзер»** производит 30 галлонов воды, которая вырывается струёй 30 фт. длиной и 1 фут шириной. Держа графин, вы можете бонусным действием нацелиться графином на существо, которое видите в пределах 30 фт. от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе получит дробящий урон 1d4 и будет сбита с ног. Вместо существа вы можете нацелиться на предмет, который никто не несёт и не носит, и который весит не больше 200 фунтов. Предмет или падает, или толкается на 15 фт. от вас.

### **Пыльца пикси**

Если пикси летит, будучи видимым, за ним тянется шлейф блестящей пылицы, подобный сверкающему хвосту метеора.

Осыпание пылью пикси, как говорят, может даровать способность летать, безнадежно запутать существо или усыпить врага волшебным сном. Только пикси могут использовать весь потенциал своей пылицы, но за ними постоянно ведут охоту маги и чудовища, желающие изучить или заполучить их силу.

То, как пыльца будет взаимодействовать в разных ситуациях, в данном приключении, решает сам ДМ.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

В этом приложении приведены объясняющие материалы, схемы и карты для мастера.

### 2.А Рекомендованный порядок посещения локаций

1. Темницы и сортировочная
2. Пастбище
3. Магическая кузница и лаборатория с пикси
4. Жилой комплекс
5. Столовая и кухня
6. Комната с кристаллом
7. Сокровищница с сыром
8. Алхимическая лаборатория Чизла
9. Незанятая область – область, в которую можно вписать то, что захочет Мастер.
10. Межпланарное пространство

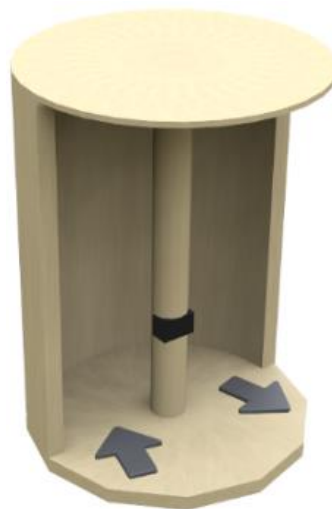
Если кто-либо покидает пределы острова, то он покидает подпространство арки, возвращаясь во внешний мир. Со внешнего мира видна только первая локация (мост и очертания крепости).

### 2.В Локации

Далее представлены карты для различных локаций этого приключения. Существует так же специальный набор HD-локаций, который можно найти по [ССЫЛКЕ](#), или воспользовавшись кодом QR2.

## 2.Б Магическая арка

На рисунке ниже представлен схематический вид магической арки. Чёрным обозначено примерное расположение управляющей панели с дисками.



QR1. Магическая арка

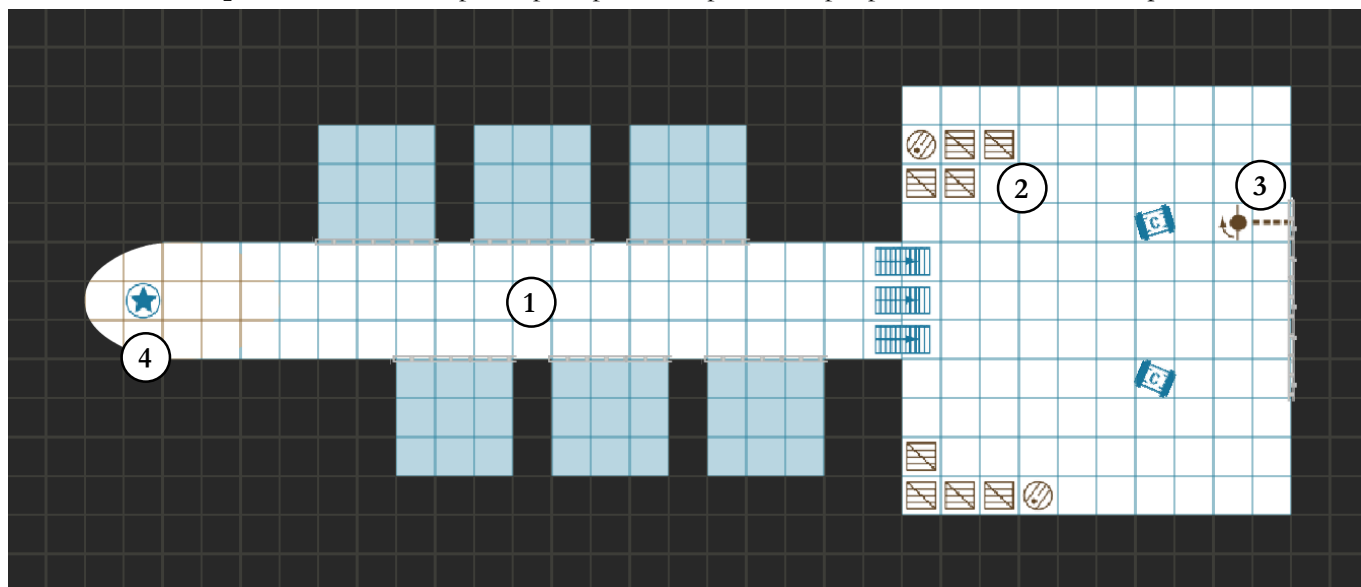


На данном [ВИДЕО](#) представлен примерный принцип работы магической арки. Так же можно посмотреть его, воспользовавшись кодом QR1.

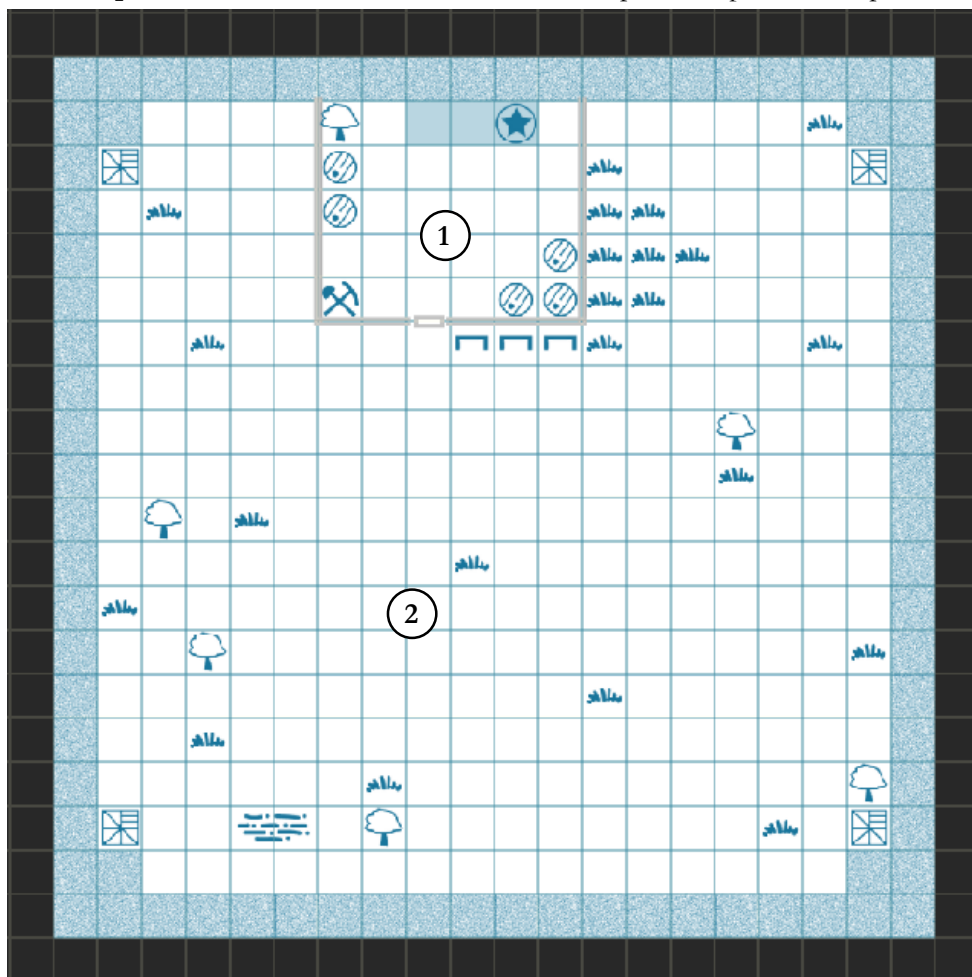
QR2. HD Локации



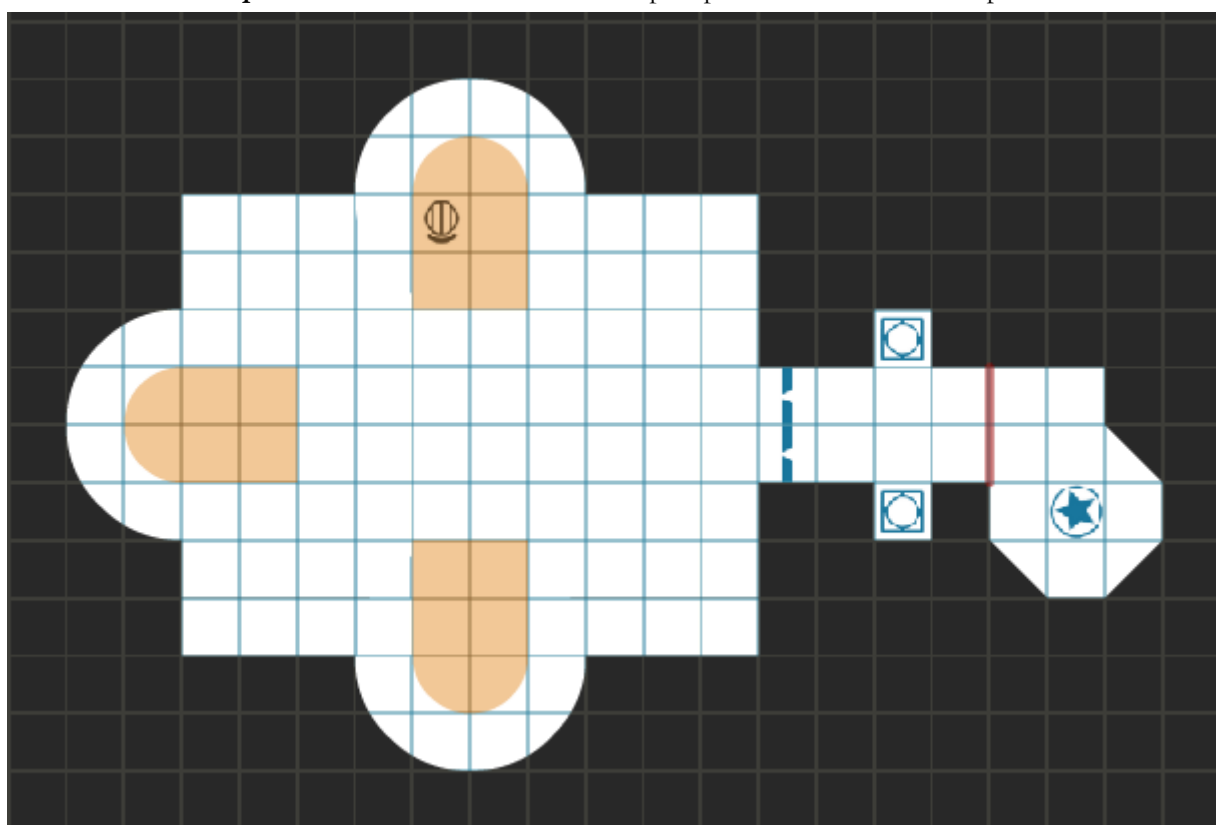
Приложение 2-1. Карта коридора с Камерами и сортировочной. Клетка = 5 фт.



Приложение 2-2. Пастбище. Клетка = 10 фт. Размер: 200х200 фт.

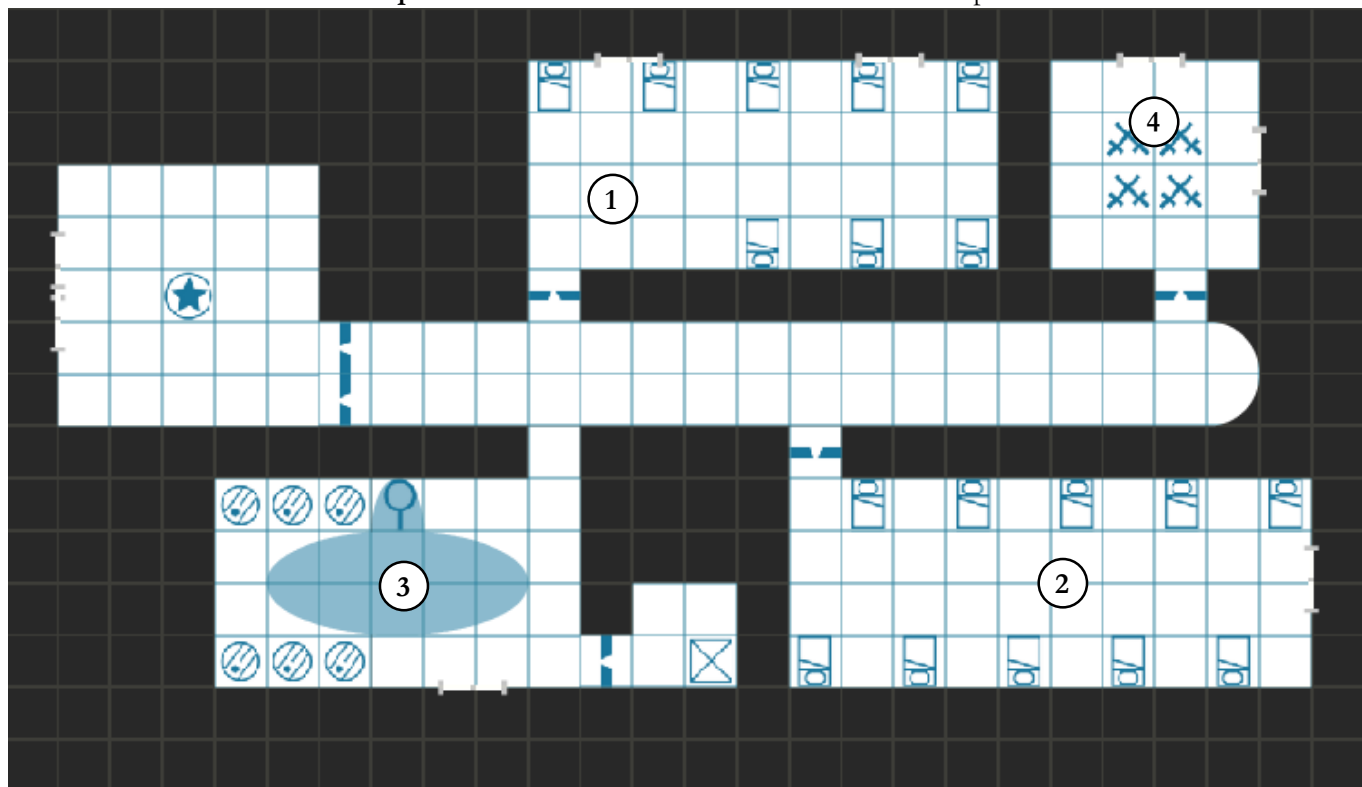


Приложение 2-3. Магическая лаборатория Чизла. Клетка = 5 фт.

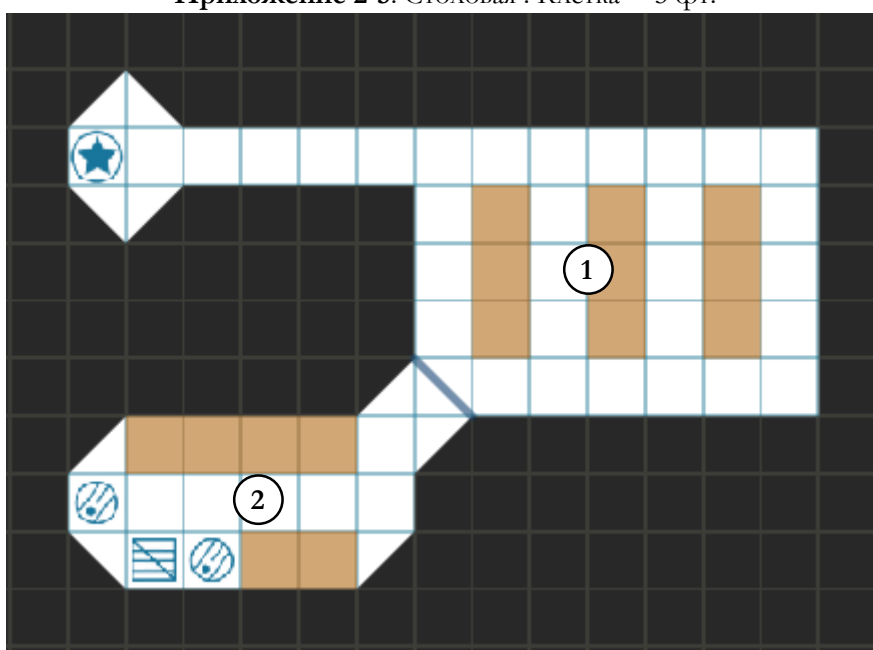




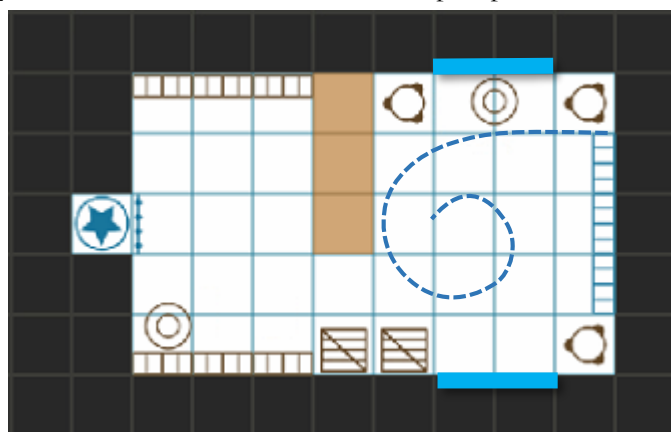
Приложение 2-4. Жилой комплекс. Клетка = 5 фт.



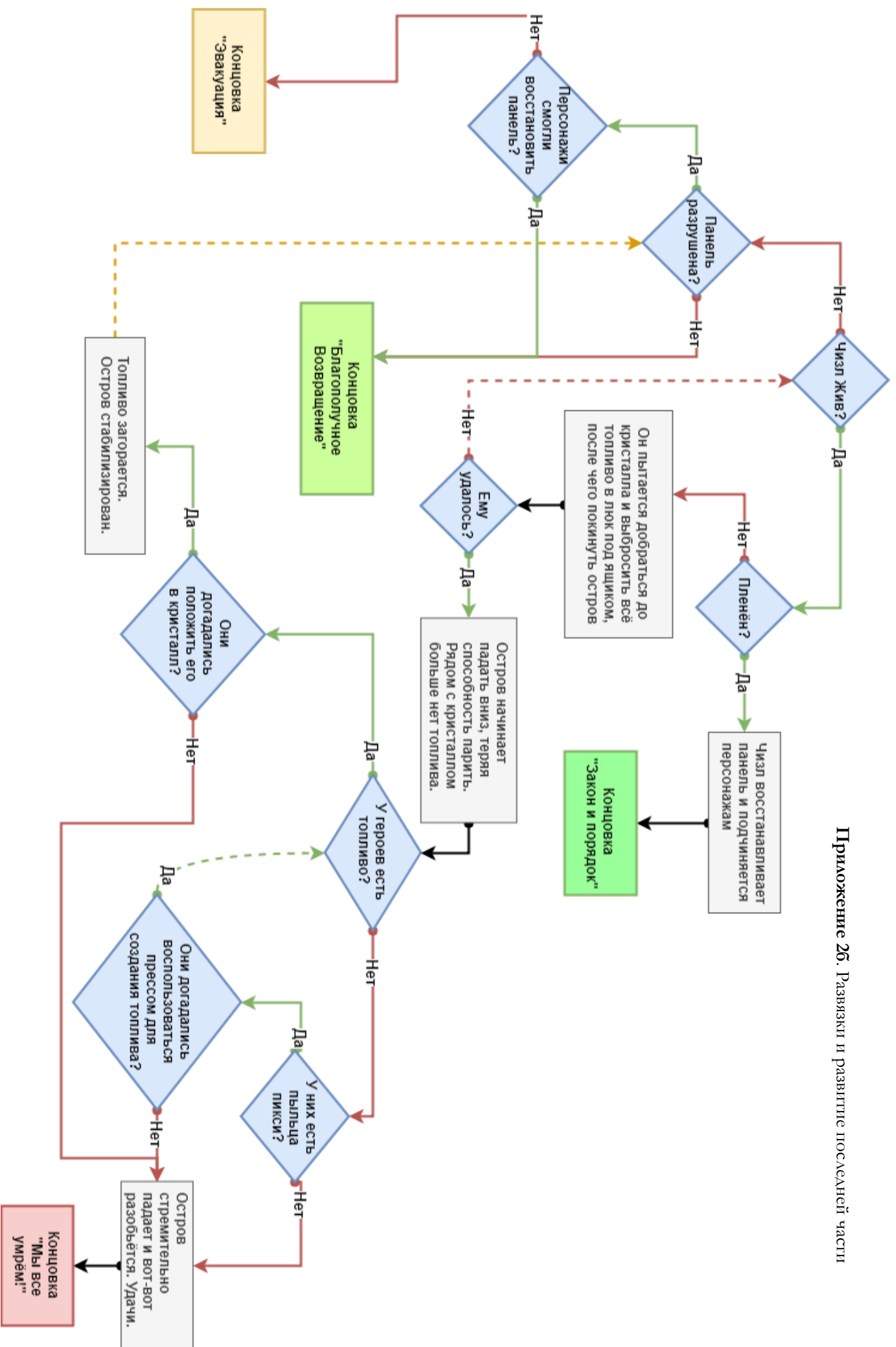
Приложение 2-5. Столовая. Клетка = 5 фт.



Приложение 2-8. Алхимическая лаборатория. Клетка = 5фт



Приложение 26. Развязки и развитие последней части



## ПРИЛОЖЕНИЕ 3

В этом приложении приведены существа, встречающиеся в данном модуле, которых нет в **Бестиарии (Monster manual)**. Сначала представлены их версии для начального уровня сложности, а потом для продвинутого.

### Берфест

Средний, Гуманоид (Берфест)

Любое мировоззрение кроме доброго

**Класс доспеха:** 15 (Клепаная кожа)

**Хиты:** 22 (3d6 + 12)

**Скорость:** 45 фт.

<b>СИЛ</b>	<b>8 (-1)</b>
<b>ЛОВ</b>	<b>16 (+3)</b>
<b>ТЕЛ</b>	<b>10 (0)</b>
<b>ИНТ</b>	<b>10 (0)</b>
<b>МДР</b>	<b>8 (-1)</b>
<b>ХАР</b>	<b>12 (+1)</b>

**Чувства:** Темное зрение 60 фт.

**Соппротивление урону:** Яд

**Спасброски:** ЛОВ +5

**Навыки:** Обман +4

**Чувства:** Темное зрение 60 фт.

**Языки:** Общий

**Опасность:** 1/2 - 100 оп.

### СПОСОБНОСТИ

**Устойчивый к ядам:** Совершает с преимуществом спасброски от *Паралича* и *Отравления*, вызываемого немагическим образом.

### ДЕЙСТВИЯ

**Широкая заточка:** Рукопашная атака оружием.

+3 к попаданию, досягаемость 5фт, одна цель.

**Попадание:**

Рубящий урон 4(1d4+2) + Урон ядом 1(1d2)

**Укус:** Рукопашная атака оружием.

+2 к попаданию, досягаемость 5фт, одна цель.

**Попадание:**

Колющий урон 3(1d6). Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12. Если цель проваливает его, то считается парализованной. В начале каждого хода цель может повторно совершать спасбросок, оставаясь парализованной до 3х раундов при провале.

**Ручной арбалет:** Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 40/160 фт, одна цель.

**Попадание:**

Колющий урон 3(1d4+1) + Урон ядом 2(1d4)

### ОПИСАНИЕ

Берфесты напоминают гигантских человекоподобных крыс. Хотя они гораздо умнее и проворнее своих младших сородичей, очень часто бывают наивны, если речь идёт о сыре.

**Примеры имён берфестов:** Айссплит, Тейлбайт, Елоуфанг, Растн, Шэдоублинк, Виндфлиш, Грейтосс, Лонгшот, Мип, Чедер, Брейвис, Туск и т.д.

**Примеры прозвищ:** Снежок, Крюк, Вялый, Енот, Кусь, Сладкий, Соня, Тонкий, Слюнявчик, Трус, Циркач и т.д.

### Осадный Огр

Большой, Великан, Хаотично-Злой

**Класс доспеха:** 13 (Кожаный доспех)

**Хиты:** 37 (5d10 + 10)

**Скорость:** 30 фт.

<b>СИЛ</b>	<b>19 (+4)</b>
<b>ЛОВ</b>	<b>8 (-1)</b>
<b>ТЕЛ</b>	<b>16 (+3)</b>
<b>ИНТ</b>	<b>5 (-3)</b>
<b>МДР</b>	<b>7 (-2)</b>
<b>ХАР</b>	<b>7 (-2)</b>

**Чувства:** Темное зрение 60 фт.

**Языки:** Общий, Великий

**Опасность:** 1 - 200 оп.

### ДЕЙСТВИЯ

**Осадный крюк:** Рукопашная атака оружием:

+5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

**Попадание:** Дробящий урон 2d6 + 3.

### ОПИСАНИЕ

Огры слабы умом, но зато сильны телом. Они живут, грабя, собирая отбросы и убивая ради пропитания и удовольствия. Однако, когда Чизл предложил им еду и кров, они согласились служить ему.

## Оживленный (Animated)

Средний, Конструкт, без мировоззрения

Класс доспеха: 8

Хиты: 12 (3d4 + 5)

Скорость: 20 фт.

СИЛ	10 (0)
ЛОВ	6 (-2)
ТЕЛ	9 (-1)
ИНТ	3 (-4)
МДР	6 (-2)
ХАР	5 (-3)

Иммунитет к урону: Яд

Иммунитет к статусу: Отравление, Паралич, Очарование, Истощение, Испуг, Глухота, Ослепление

Опасность: 1/8 - 25 оп.

### ДЕЙСТВИЯ

**Размашистый удар.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

**Попадание:** Дробящий урон 4 (1d6 + 1).

## Чизл Стинксмелл

Средний, Гуманоид (Берфест), Законно-Злой

Класс доспеха: 15 (Клепаная кожа)

Хиты: 48 (8d8 + 12)

Скорость: 50 фт.

СИЛ	10 (0)
ЛОВ	16 (+3)
ТЕЛ	10 (0)
ИНТ	18 (+4)
МДР	15 (+2)
ХАР	14 (+2)

Сопротивление урону: Яд

Спасброски: ЛОВ +2, ИНТ +5

Навыки: Анализ +5, Внимательность +3, Обман +4, Скрытность +2

Чувства: Темное зрение 60 фт.

Языки: Общий, Эльфийский, Великаний

Опасность: 3 - 700 оп.

### СПОСОБНОСТИ

**Устойчивый к ядам:** Совершает с преимуществом спасброски от Паралича и Отравления, вызываемого немагическим образом.

**Алхимик - эксперт:** Знает и может распознать любое зелье и его действие.

**Знатоки механизмов:** с преимуществом совершает броски, связанные с починкой и настройкой механизмов.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака:** Может совершать либо две атаки арбалетом или заточкой за ход, либо один укусы.

**Широкая заточка:** Рукопашная атака оружием. +3 к попаданию, досягаемость 5фт, одна цель.

**Попадание:**

Рубящий урон 4(1d4+2) + Урон ядом 1(1d2)

**Укус:** Рукопашная атака оружием.

+2 к попаданию, досягаемость 5фт, одна цель.

**Попадание:**

Колющий урон 3(1d6). Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12. Если цель проваливает его, то считается парализованной. В начале каждого хода цель может повторно совершать спасбросок, оставаясь парализованной до 3х раундов при провале.

### Арбалет Фейерверк (приложение 1):

Дальнобойная атака оружием:

+6 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель.

**Попадание:** Колющий урон 3 (1d6) + урон силовым полем 1d6.

**Способность «Сноп» (см. Арбалет Фейерверк).**

### ОПИСАНИЕ

Чизл Стинксмелл- главный среди берфестов и не просто так. У него всегда есть план, и он его придерживается.



## Сильный Берфест

Средний, Гуманоид (Берфест)

Любое мировоззрение кроме доброго

**Класс доспеха:** 15 (Клепаная кожа)

**Хиты:** 34 (4d10 + 12)

**Скорость:** 50 фт.

<b>СИЛ</b>	<b>8 (-1)</b>
<b>ЛОВ</b>	<b>18 (+4)</b>
<b>ТЕЛ</b>	<b>10 (0)</b>
<b>ИНТ</b>	<b>10 (0)</b>
<b>МДР</b>	<b>8 (-1)</b>
<b>ХАР</b>	<b>12 (+1)</b>

**Чувства:** Темное зрение 60 фт.

**Сопротивление урону:** Яд

**Спасброски:** ЛОВ +5

**Навыки:** Обман +4, Акробатика +5

**Чувства:** Темное зрение 60 фт.

**Языки:** Общий

**Опасность:** 2 - 450 оп.

### СПОСОБНОСТИ

**Устойчивый к ядам:** совершает с преимуществом спасброски от *Паралича* и *Отравления*, вызываемого немагическим образом.

**Дурная голова:** может бонусным действием экипировать и убрать оружие.

**Прошмыга:** может совершать рывок бонусным действием.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака:** Берфест может совершить две любые атаки.

**Широкая заточка:** Рукопашная атака оружием.  
+5 к попаданию, досягаемость 5фт, одна цель.

**Попадание:**

Рубящий урон 10 (2d6+4) + Урон ядом 2(1d4).

Цель должна совершить спасбросок телосложения сл. 10, иначе станет отравленной на 2 раунда. В конце каждого своего хода цель может повторить этот спасбросок, оканчивая статус при успехе.

**Укус:** Рукопашная атака оружием.

+2 к попаданию, досягаемость 5фт, одна цель.

**Попадание:**

Колющий урон 10 (2d6 + 4). Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12. Если цель провали-

вает его, то считается парализованной. В начале каждого хода цель может повторно совершать спасбросок, оставаясь парализованной до 3х раундов при провале.

**Ручной арбалет:** Дальнобойная атака оружием:  
+7 к попаданию, дистанция 40/160 фт, одна цель.

**Попадание:**

Колющий урон 8(1d8+4) + Урон ядом 2(1d4)

### ОПИСАНИЕ

См. описание Берфестов

## Берфест-Чародей

Средний, Гуманоид (Берфест)

Любое мировоззрение кроме доброго

**Класс доспеха:** 16 (Клепаная кожа)

**Хиты:** 25 (3d8 + 12)

**Скорость:** 50 фт.

<b>СИЛ</b>	<b>8 (-1)</b>
<b>ЛОВ</b>	<b>14 (+2)</b>
<b>ТЕЛ</b>	<b>10 (0)</b>
<b>ИНТ</b>	<b>16 (+3)</b>
<b>МДР</b>	<b>8 (-1)</b>
<b>ХАР</b>	<b>12 (+1)</b>

**Чувства:** Темное зрение 60 фт.

**Сопротивление урону:** Яд

**Спасброски:** ЛОВ +2

**Навыки:** Обман +4, Акробатика +5

**Чувства:** Темное зрение 60 фт.

**Языки:** Общий

**Опасность:** 2 - 450 оп.

### СПОСОБНОСТИ

**Устойчивый к ядам:** совершает с преимуществом спасброски от *Паралича* и *Отравления*, вызываемого немагическим образом.

**Прошмыга:** может совершать рывок бонусным действием.

### ДЕЙСТВИЯ

**Укус:** Рукопашная атака оружием.  
+2 к попаданию, досягаемость 5фт, одна цель.

**Попадание:**

Колющий урон 10 (2d6 + 4). Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 12. Если цель проваливает его, то считается парализованной. В начале каж-

дого хода цель может повторно совершать спасбросок, оставаясь парализованной до 3х раундов при провале.

### Использование заклинаний.

Берфест-чародей является заклинателем 5 уровня, который использует Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасбросков от заклинаний 14; +5 к попаданию атаками заклинаний). Он знает следующие заклинания из списка волшебника:

**Заговоры (неограниченно):** злая насмешка, первобытная дикость, ядовитые брызги.

**1 уровень (4 ячейки):** цветной шарик, волшебная стрела, щит.

**2 уровень (3 ячейки):** туманный шаг, удержание личности, теневой клинок.

**3 уровень (1 ячейка):** контрзаклинание.

## ОПИСАНИЕ

См. описание Берфестов

## Усиленный Осадный Огр

Большой, Великан, Хаотично-Злой

**Класс доспеха:** 15 (Деревянный доспех)

**Хиты:** 59 (7d10 + 21)

**Скорость:** 40 фт.

СИЛ	20 (+5)
ЛОВ	8 (-1)
ТЕЛ	16 (+3)
ИНТ	5 (-3)
МДР	7 (-2)
ХАР	7 (-2)

**Чувства:** Темное зрение 60 фт.

**Языки:** Общий, Великаний

**Опасность:** 2 - 450 оп.

## ДЕЙСТВИЯ

**Осадный крюк.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель.

**Попадание:** Дробящий урон 13 (2d8 + 5).

## ОПИСАНИЕ

См. Описание осадных огров.

## Усиленный Чизл Стинксмелл

Средний, Гуманоид (Берфест), Законно-Злой

**Класс доспеха:** 15 (Клепаная кожа)

**Хиты:** 141 (14d12 + 50)

**Скорость:** 50 фт.

СИЛ	10 (0)
ЛОВ	16 (+3)
ТЕЛ	10 (0)
ИНТ	18 (+4)
МДР	15 (+2)
ХАР	14 (+2)

**Сопротивление урону:** Яд

**Спасброски:** ЛОВ +5, ИНТ +5

**Навыки:** Анализ +5, Внимательность +5, Обман +4, Скрытность +3

**Чувства:** Темное зрение 60 фт.

**Языки:** Общий, Эльфийский, Великаний

**Опасность:** 6 - 2300 оп.

## СПОСОБНОСТИ

**Устойчивый к ядам:** Совершает с преимуществом спасброски от *Паралича* и *Отравления*, вызываемого немагическим образом.

**Алхимик - эксперт:** Знает и может распознать любое зелье и его действие.

**Зельехлёб:** Может выпить любое зелье бонусным действием.

**Знатоک механизмов:** с преимуществом совершает броски, связанные с починкой и настройкой механизмов.

**Билет в один конец:** На втором этапе боя Чизл возводит "большую мамочку" (здоровенный арбалет), и может стрелять из неё.

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака:** Может совершать две любые атаки за ход.

**Широкая заточка:** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5фт, одна цель.

**Попадание:** Рубящий урон 10 (2d6+4) + Урон ядом 4(2d4). Цель должна совершить спасбросок телосложения сл. 14, иначе станет отравленной на 2 раунда. В конце каждого своего хода цель может повторить этот спасбросок, оканчивая статус при успехе.

**Укус:** Рукопашная атака оружием. +5 к попаданию, досягаемость 5фт, одна цель.

**Попадание:** Колющий урон 10 (2d6 + 4). Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 14. Если цель проваливает его, то считается парализованной. В начале каждого хода цель может повторно совершать спасбросок, оставаясь парализованной до 3х раундов при провале.

**Складные арбалеты:** Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 40/160 фт, одна цель. Попадание: Колющий урон 8(1d8+4) + Урон излучением 6 (3d4)

**Набор зелий.** У Чизла есть пояс с зельями, и в данный момент среди них есть:

- **Зелье огненного дыхания**
- **Зелье большого лечения (x2)**
- **Зелье сопротивления**
- **Зелье полёта**

**Набор Свитков заклинаний.** Чизл может в любой момент воспользоваться свитками заклинаний, которые спрятаны у него в рукавах, по одному в каждом.

- **Щит**
- **Контрзаклинание**

## ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Большая мамочка:** Может использоваться только на втором этапе боя.

Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 40/160 фт, одна цель.

**Попадание:** Колющий урон 10 (2d8+2). Цель должна совершить спасбросок Телосложения сл.14, в случае провала она накапливает единицу травмы. Когда цель получила две травмы, её скорость падает до 0 в следующем ходу, а счётчик травм сбрасывается. Природа этого эффекта магическая.

## ОПИСАНИЕ

См. описание Чизла Стинксмела.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 4

В этом приложении приведены пояснения, связанные с комбинациями врагов в столкновениях в зависимости от уровня сложности, а также дополнительные материалы для продвинутого уровня сложности.

№	Столкновение	Начальный уровень	Продвинутый уровень
1	Сопротивление в «Спящем минотавре»	Берфест x 7	Сильный Берфест x 7 Берфест-Чародей x 2
2	Огры в сортировочной	Осадный огр x 2	Усиленный Осадный Огр x 2
3	Берфесты на пастбище	Берфест x 2	Сильный Берфест x 2
4	Перед магической кузницей	Оживленный доспех x 2	Оживленный доспех x 2 Щитостраж x 1
5	Казармы	Берфест x 4	Сильный Берфест x 2 Берфест-Чародей x 2
6	Столовая и кухня	Берфест x 5	Сильный Берфест x 3 Берфест-Чародей x 2
7	Алхимическая лаборатория	Чизл Стинксмелл Оживлённые x 3 Ксварт Крылатый кобольд	Усиленный Чизл Стинксмелл Оживленные x 2 Ксварт Крылатый кобольд

### Дополнительные примечания для продвинутого уровня сложности

#### Столкновение 4

В столкновении 4 добавлен **Щитостраж**. Он выглядит как ещё один доспех, который стоит посередине коридора, и он значительно крупнее других. При этом в бою он использует все характеристики щитостража со следующими изменениями: у него 80 хитов, при этом никакие способности кроме мультиатаки не учитываются.

#### Столкновение 7. Второй этап боя

Переход ко второму этапу осуществляется, когда у Чизла остаётся 80 хитов или меньше.

Проклиная персонажей, Чизл надевает капюшон, и становится невидимым. Он подбирается к панели управления, и дергает набор рычагов.

Сверху падают пара сушеных трупов. Чизл кидает в них какую-то склянку с зельем, которая разбивается, и её содержимое как будто впитывается в них. Они восстанут как **оживлённые**. В этом же ходу крысолюд разобьёт огромные склянки по бокам от панели управления, выпустив существ, находящихся там, а именно Ксварта и Крылатого кобольда. Они будут настроены враждебно по отношению к персонажам. Все призванные существа служат для отвлечения внимания. Они совершают атаки с помехами, и умрут через один раунд. Чизл же в воспользуется секундным замешательством, чтобы достать здоровенный самозарядный арбалет «Большая мамочка». Теперь ему доступно легендарное действие «Большая мамочка».

Третий этап начинается, когда у крысолюда остаётся 21 здоровья или меньше.