Птичья игра

ДЛЯ 4 ПЕРСОНАЖЕЙ 1 УРОВНЯ

A 5E WARLOCK ADVENTURE
BY KELLY PAWLIK

ПТИЧЬЯ ИГРА

Обзор приключения

Деревушка Беллкасель раположилась в Магократии Аллейн к западу от реки Лукос. Поселение названо в честь оплота Беллкасель - полуразрушенной крепости, которая стоит на вершине одноименного холма. Сама крепость была названа в честь семьи Белл, что вот уже множество поколений следит за принадлежащими ей территориями.

Когда-то давно, семья Белл известна по всей Магократии за свои способности к алхимии и преобразование обычных животных в магические гибриды. Последний лорд оплота - Виктуа Белл уже был известен своими пьянчужными высказываниями о своём величии, чем какими-то реальными доказательствами этого. Несмотря на это, жители деревни любят его и с нетерпением жду его неожиданных появлений на праздниках, сопровождающихся иллюзиями. Его сын и дочь, устав от провинциальной жизни в деревне, использовали некоторые материалы из семейной библиотеки Беллов и путём череды экспериментов создали из местной фауны некоторое количество опасных магических существ.

Узнав об этом, лорд Белл в пьяной ярости решил наказать их, однако был убит и частично съеден одним из этих экспериментов - испуганным грифоном, который в последствии убежал в соседние фермерские угодья. Теперь ужасные существа рыщут по фермам Беллкаселя, угрожая нарушить планы детей лорда Белла и заставляя тех отчаянно пытаться взять дело под свой контроль до того, как смерть их отца будет обнаружена...

Зацепки приключения

- На нескольких фермах были обнаружены обезображенные и частично обглоданные остатки скота, это побудило жителей Белкасселя обратиться к опытным охотникам с просьбой изловить зверя-нарушителя.

- Персонажи прибыли в деревню, чтобы засвидетельствовать своё почтение лорду Виктуару Беллу и попросить его дать им доступ к его библиотеке, где они могут исследовать некоторые из магических предметов. Придя в оплот Белкассель они были прогнаны сыном лорда Белла и решили остановиться в деревне, а если точнее, то в таверне Поджаренный горностай, где можно спокойно обсудить произошедшее.

- Герои были наняты на охрану каравана, идущего из Майллона в Боурганд, остановившегося на ночёвку в Белкасселе. После нанесённого ущерба от побега грифона, торговка Мелия Арбрайт просит персонажей сопроводить её к оплоту Белкассель, где она сможет затребовать у лорда компенсацию. Владелец земли должен нести ответственность за ущерб, причинённый в районе, который он защищает.

Design: Kelly Pawlik

Editing: Meagan Maricle

Graphic Design: Rick Kunz

Art Director: Marc Radle

Cover Art: Phil Stone

Interior Art: Phil Stone

Cartography: Dyson Logos

Publisher: Wolfgang Baur

Kobold Press, Midgard, Open Design, and their associated logos are trademarks of Open Design, LLC.

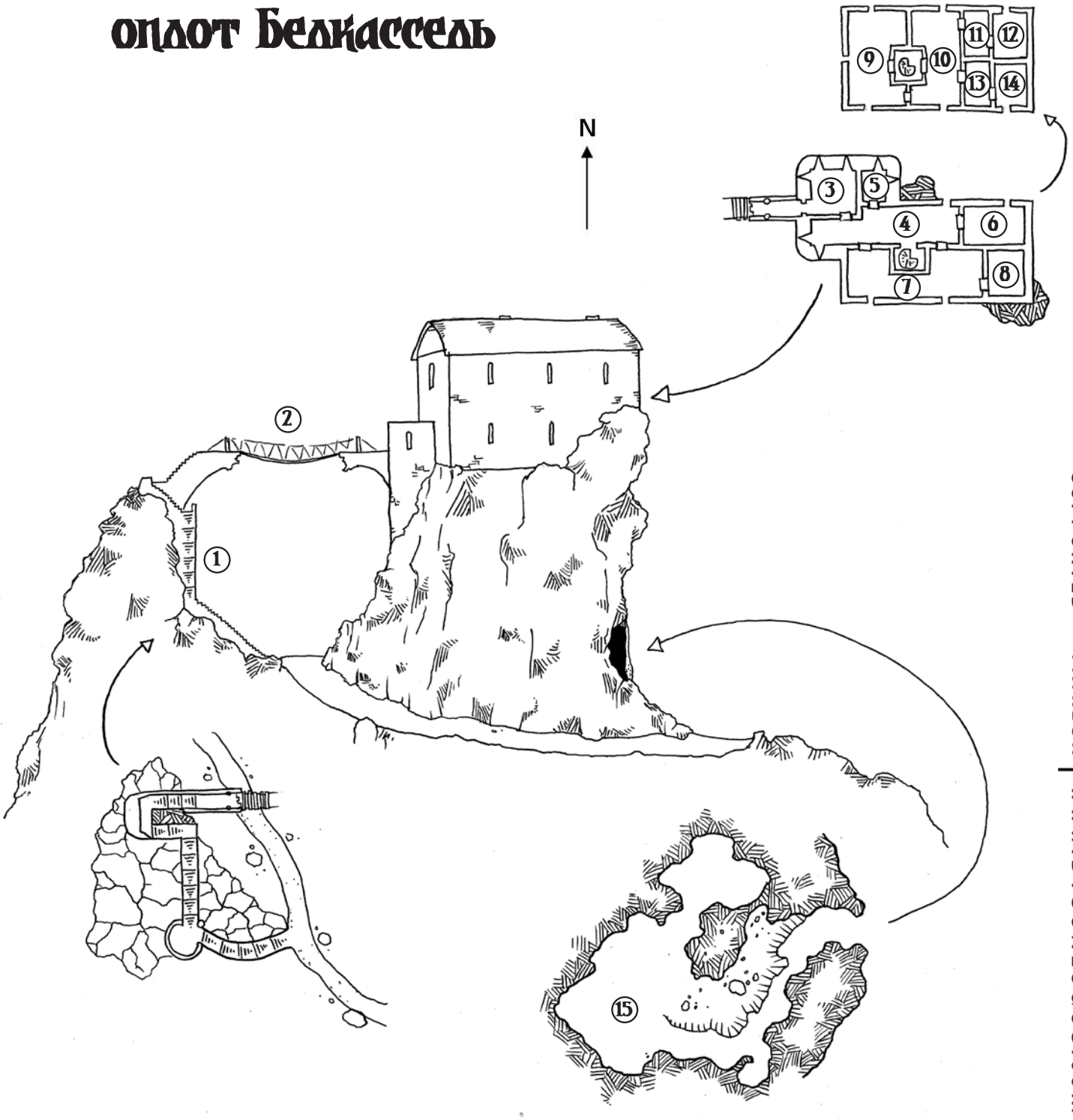
Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, place names, new deities, etc.), dialogue, plots, story elements, locations, characters, artwork, sidebars, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Game Content: The Open content in this adventure is the cikavak stat block

© 2019 Open Design, LLC

www.koboldpress.com

оплот Белкассель



SUPPORTED ON PATREON | WWW.DYSONLOGOS.COM

Беллкасель

Беллкасель - это небольшое фермерское сообщество, расположившееся в широкой, но неглубокой пойме, примерно на полпути между Майллоном и Боургандом. Поселение состоит из 14 ферм, занимающих собой площадь в 100 акров. Выращивают здесь как правило люцерну, ячмень, кукурузу, овёс и пшеницу, хотя и остальных злаковых здесь тоже хватает. На большинстве ферм есть свои стада овец и коз, несколько свиней, тягловые лошади и курятники. Некоторые из ферм имеют небольшие стада крупного рогатого скота. По местности бродят дикие индейки и фазаны. В деревне живёт около 70 постоянных жителей, число которых удваивается во время сбора урожая. Цент деревушки состоит из гостиницы Поджаренный горностай, магазина Снаряжение Вауксала, кузницы, ветряной мельницы с небольшим зернохранилищем и небольшой церквушки. В Беллкаселе можно спокойно устроиться на ночлег, приобрести обычные товары и провизию, но специализированные предметы и инструменты могут быть и недоступны (на усмотрение Мастера).

Захламлённый магазин Снаряжение Вауксала управляется яблочно-щекастым Эндрю Вауксалом, его вечно-улыбающейся женой Сандри и их щуплыми близнецами 10 лет от роду - Айерсом и Суином (люди **обыватели**). Второй этаж побелённого дома включает в себя две спальни, гостиную, кухню и небольшую обеденную.

В кузнеце работает Лукин Хеннсен, грубый бледный северянин и его дочка и ученица Бриджит (люди **обыватели**). Работает Лукин отменно, но просто. У него можно приобрести молоты, стрелы, копья и подобные им вещи. Он не интересуется экзотическими видами оружия и длинными клинками, поэтому у него их нет. Мельница находится в подчинении у всех жителей деревни, но работает на ней Халва Шейл (женщина-гном **послушница**) жрица Хоруса - она же прислуживается в местной церквушке.

Таверна "Поджаренный Горностай"

Горностай - как сокращённо называют её местные жители, единственная гостиница и таверна в Беллкаселе. Чтобы добраться до другого места ночлега, потребуется идти целый день по небольшому торговому тракту, проходящему с юго-востока на северо-запад прямо через центр деревни. Внешне гостиница представляет собой двухэтажное здание, сделанное из серого кирпича и обесцвеченной побелки, остроконечную крышу покрывает деревянная черепица. Две большие кирпичные трубы непрерывно выпускают клубы дыма. Над парадной дверью висит таблица, на которой яркими красками изображён подвыпивший короткохвостый горностай в цилиндре на голове и кружкой пива в руке.

Первый этаж имеет площадь 40 на 70 футов. Главный вход расположен на западной стене. Бар, сделанный из цельного куска дуба, любовно веками полирующийся до блеска, находится к северу от входа. За баром стоят бочки с элем и вино, а на полках сверху расположен набор отличных настоек. Небольшая кухня с лестницей в подвал находится к востоку от барной стойки. Общая зала таверны состоит из трёх больших дубовых столов, внешне не отличимых от бара. За каждым столом может усесться до 25 человек, что в целом позволяет всему постоянному населению Беллкаселя посещать Горностай одновременно, пускай и с небольшой толикой тесноты.

Лестница, ведущая на 2 этаж, находится напротив входа. На втором этаже есть 7 простых, но комфортабельных номеров, в котором может расположиться до 4 посетителей. Кроме этого, имеется 3 общих номера на общую вместимость по 30 человек каждый. Номера расположены вокруг центрального зала с камином и нескольких столов, на которых часто играют в кости и карты.

В погребе можно найти десятки бочек и бочонков с вином и элем. Большая лестница с восточной стороны здания легко позволяет поставлять наверху быстро тающие запасы алкоголя.

Гостиницей управляет Роналд Кайюн, невысокий, коренастый человек средних лет (обыватель) с щетинистым чёрными волосами и густой бородой. Подвыпив он любит приврать о своём происхождении - дескать его отец был гномом - героем Великих Магических Войн. Жена Роналда, Гретхен, следит за кухней и занимается всей готовкой, подаваемой в таверне. Роналд и Гретхен - талантливые пивовары, варящие весь подаваемый ими алкоголь из ячменя и хмеля, растущего на поле позади таверны.

Ключевое событие

В первый вечер после того, как персонажи решили остаться в Поджаренном Горностае, они слышат, как несколько фермеров громко жалуются на дикого зверя, который поубивал их домашний скот. Поздним вечером шесть сикаваксов (Том Тварей стр. 58) врываются через окно в таверну. Отвратительные птицы начинают клевать посетителей. Есть 50% шанс, что сикавакс который не был атакован, пытается заполнить свои брюшные мелки элем или виной из кружек посетителей или из бочек за барной стойкой.

Порхая по общей зале и пытаясь выпить весь доступный алкоголь, птицы скорее досаждают, чем представляют из себя реальную угрозу. Когда их хиты становятся меньше половины, или они успевают заполнить свои брюшные мешки (требуется 2 Действия), то птицы пытаются упорхнуть в окно, чтобы вернуться в Оплот Беллкаселя.

Последствия

После нападения сикаваксов, Роналд Кайюн просит, чтобы персонажи нашли гнездо этих существ и уничтожили их, поскольку похоже, что птицы представляют опасность для его поставок алкоголя. В качестве награды он предлагает героям столько эля, сколько те смогут выпить и 25 зм в придачу. Если персонажи обращаются к завсегдатаям Горностая за помощью в поисках, они слышал от нескольких фермеров, что во время последних поездок в деревню, Джером Белл - сын лорда Белла, пах также, как и эти странные птицы. Фермеры могут скинуться и за 50 зм попросят героев разобраться со зверем, убивающим их домашних животных. Довольно точный след неуклюжих сикаваксов можно найти с успешной проверкой Мудрости (Выживание) Сл 10 - он ведёт к оплоту Белкасселя.

Если персонажи решили поискать в сельской местности следы зверя, убивающего скот, то у них есть 15% шанс того, что они столкнутся со сбежавшим грифоном. Шанс увеличивается до 35%, если группа путешествует на лошадях.

Оплот Белкасель

В конечном счёте, поиски персонажей приводят их к Оплоту Белкасселя - родовому дому семьи Белл. Оплот - большое двухэтажное строение, сложенное из взаимосвязанных камней и похожее на амбар. Годы запустения придали некогда прочной конструкции несколько обвисший вид. Дом стоит на отроге скалы, возвышающейся над торговой дорогой деревни, с другой же стороны к дому ведёт лестница и мост.

Оплот Белкасселя расположен в полутора милях к северу западу от Поджаренного Горностая. Если персонажи проходят под мостом, то они находят следы животного помёта. Успешная проверка Мудрости (Внимательность) Сл 10 позволяет отметить, что помёт сбрасывался с самого моста, а проверка Мудрости (Выживание) Сл 10 показывает, что его произвела собака (проверка Сл 15 идентифицирует её как **пса смерти**).

Погода последние дни была дождлива, и сейчас достаточно пасмурно. Периодически моросит холодный дождь.

1. ПОДЪЁМ

Каменная спиральная лестница, покрытая мхом и лишайником, ведёт к дому на высоте около 150 футов. Недавние дожди сделали ступени довольно скользкими, поэтому те персонажи, что двигаются быстрее, чем половина их скорости должны совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 10 или поскользнуться и упасть вниз, получив 3(1к6) дробящего урона. Персонажи, использующие Рывок при подъёме, получают помеху на спасбросок.

2. ДЕРЕВЯННЫЙ МОСТ

Выглядевший шатким и небезопасным деревянный мост, на самом деле достаточно прочен. Высокое ограждение с цепями по обе стороны от моста предотвращает все (не считая самых безрассудных) падения на 150 футов вниз к подножию холма.

ЕЕсли персонажи исследовали дом и ещё не столкнулись с сбежавшим **грифоном**, то он атакует их на мосту, когда они возвращаются в область 1. Когда у грифона останется меньше 20 хитов, он попытается захватить ближайшего персонажа и улететь.

3. ВНУТРЕННИЙ ДВОР

В северно-западных и северо-восточных углах этого небольшого, покрытого камнем дворика возвышаются стога слежавшегося сена. Между стогами у северной стены валяются несколько разрушенных клеток, в каждой из которых мог поместиться взрослый петух. Каждый стог населяет рой крыс, и он жадно набрасывается на любого, кто захочет разворошить сено. По каменному полю разбросаны экскременты животных. Вход в крепость расположен на южной стене двора.

4. ПРИХОЖАЯ

Дверь в прихожую представляет собой массивную плиту из дерева, окованную в сталь (КД 15, Хиты 33, порог повреждение 5). Дверь заперта и для её открытия потребуется пройти успешную проверку Ловкости (Ловкость рук) Сл 15 с помощью воровских инструментов. Если персонажи стучат в дверь, то через несколько секунд раздаётся тонкий мужской голос - это Джером Белл. Успешная проверка Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 13 убедит его открыть героям дверь.

Джером - невысокий круглолицый дворянин (без брони) с вьющимися каштановыми волосами, усталыми карими глазами и круглыми щеками с ямочками. Его грязная одежда вся в пятнах пота и экскрементах птиц. Всё из-за того, что он регулярно экспериментирует с сикаваками, живущими в оплоте - подросток не купался вот уже год, от него исходит смесь запахов грязного тела и животного помёта. Джером устал и несчастен, он не может ничем помочь героям. Если они спрашивают его о налёте птиц, то он бормочет, что его сестра Иветта ушла из дома около 4 дней назад, забрав с собой книги, которые помогали им контролировать всех монстров в Оплоте и теперь те вовсе распоясались. Джером всего на всего пешка в планах своей сестры и недоумевает что ему теперь делать. Когда он встречается персонажам, у него 1 уровень истощения.

Весь интерьер прихожей разрушен. Древние гобелены разорваны в клочья, разбитая плитка усеяла осколками пол, а некогда изысканные ковры были разорваны и загрязнены животным помётом. Большинство окон разбито. Лестница, ведущая на второй этаж, расположена у южной стены этой комнаты. Успешная проверка Мудрости (Внимательность) Сл 12 даст понять, что из области 5 раздаётся царапанье и скулёж.

Отвратный запах немытых тел, плохо содержавшихся животных и отходов жизнедеятельности наполняет прихожую, разносясь по всему дому.

5. ЛОВУШКА ДЛЯ ПСА СМЕРТИ

Джером запер пса смерти в большом бельевом шкафу. Собака изодрала содержимое шкафа, сделав себе подстилку из разорванных полотенец, перьев и белья. Он голоден и нападёт на любого, кто откроет дверь (кроме Джерома - пёс находит его запах крайне отвратительным).

6. СПАЛЬНЯ ДЖЕРОМА

В комнате Джерома есть кровать с балдахином, шкаф, письменный стол и небольшой потёртый диван. Грязная одежда разбросана по всему полу, а в нескольких местах свалена в небольшие кучи. Вся свободная поверхность комнаты покрыта помётом сикаваков. Сейчас в этой комнате находится один из 6 птиц, вернувшихся из деревни после нападения на Горностая.

7. ГОСТИНАЯ

Длинный дубовый стол занимает почти всю длину этой большой комнаты, в северо-восточном углу стоит большой буфет с несколькими блюдами и столовыми приборами. В шкафу на западной стене можно найти 3 хрустальных кубка, стоимостью 7 зм каждый. Посреди комнаты стоит насест с 3 сикаваками, и как только персонажи входят в комнату, птицы налетают на них.

8. КУХНЯ

Кухня отличается от остальных комнат дома - животные загадили её меньше, чем остальные. Раковины завалены немытой посудой. В углу стоят мешки с пшеничной и кукурузной мукой, а свежие продукты, несколько палок колбасы и копчёной ветчины лежат в кладовке в северной части кухни. Камин у восточной стены заполнен остывшим пеплом и кусочками костей животных. На верёвке над умывальником висит *графин с бесконечной водой*.

9. МАГИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

В этой большой комнате нет никаких признаков активности животных. Большое количество магического и алхимического оборудования разбросано по нескольким столам, а за стеклянными дверцами шкафов можно заменить бесчисленные бутылки, жидкости и порошки. В комнате достаточно стульев, что усадить 8 гуманоидов.

Если персонажи проведут здесь не меньше часа, то они могут найти 3 мешочка с ингредиентами, 2 набора с алхимическими принадлежностями, инструменты пивовара, картографа, стеклодува, 2 набора инструментов кожевника и набор инструментов лудильщика. Кроме этого, если персонажи успешно пройдут проверку Мудрости (Внимательность) Сл 12, то среди всего хлама они найдут 3 флакона с антидотом и 3 зелья лечения.

10. БИБЛИОТЕКА

Заполненные книгами полки занимают все 4 стены этой комнаты, с несколькими отдельно-стоящими шкафами в центре. Около них стоят два удобных кресла с небольшими пуфиками. Успешная проверка Интеллекта (Анализ) Сл обнаружит скрытую полость под подушкой одного из кресел, внутри находится коробочка из красного дерева с *волшебной палочкой боевого мага + 1* внутри. У восточной стены стоит пустой деревянный пьедестал. Персонажи могут использовать находящиеся в библиотеке книги для исследования магии преобразования, алхимии, истории Магократии Аллейн и сельского хозяйства, после этого они будут иметь преимущество на анализ по этим темам.

11. ОРУЖЕЙНАЯ

В комнате витает резкий запах животного происхождения. К стенам придвинуты пустые стойки для оружия и доспехов.

12. СПАЛЬНЯ ЛОРДА БЕЛКАССЕЛЯ

Это некогда роскошная спальня использовалась для размещения сбежавшего грифона. Кровать вся разорвана в клочья, а стол и прикроватная тумбочка превратилась в труху. Остов кровати, дверь и стены покрыты порезами от когтей. Повсюду разбросаны белые перья и рыжевато-коричневые волосы, около разбитого окна их чуть больше, чем в остальных местах. Успешная проверка Интеллекта (Природы) Сл 12 даст понять, что раньше здесь жил грифон.

13. ГАРДЕРОБНАЯ ИВЕТТ

В этой комнате есть три шкафчика и туалетный столик, но они все пусты.

14. СПАЛЬНЯ ИВЕТТ

В спальне старшего из двух детей лорда Белла стоит кровать с балдахином - застеленная, словно ожидающая гостя. На столах и на полу у южной стены стоят горшки с растениями, растущими в этом регионе. У северной стены стоит стол с разноцветными грибами, среди которых есть два **лиловых гриба**. Прежде чем убежать, Иветт спрятала **серую слизь** в керамической миске в центре стала, надеясь, что эта находка приостановит погоню за ней. Успешная проверка Интеллекта (Природа или Магия) Сл 15 даст понять, что осколки скорлупы, разбросанные по всей комнате, когда-то были цельным яйцом совомеда.

15. КУРЯТНИК

Куры оплота Беллкасель живут в небольшой пещере на восточной стороне каменного отрога, на котором стоит дом. Успешная проверка Мудрости (Внимательность) Сл 15 позволит с дороги вход этой пещеры. Цыплята, прежде жившие в ней, были съедены парой агрессивных **куролисков**, которых туда поместили дети Белла, так больше не смогли справляться с ними в доме. В пещере находится разлагающийся труп лорда Виктора Белла. Успешная проверка Интеллекта (Природа) или Мудрости (Медицина) Сл 15 определит причину его смерти от ран, нанесённых большими когтями и клювом.

Завершение

После того, как персонажи зачистят Оплот Белкасселя, прогонят или убьют грифона и заберут свою награду, они могут продолжить свою путь к исходному месту назначения, или попытаться выследить и догнать Иветт, которая отправилась в Майллон вместе со своим питомцем - птенцом совомеда. Успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 15 позволит отыскать её след, а возможно персонажи услышат от путешественников, идущих через деревню на юг об одинокой женщине, идущей куда-то на север. Само собой, Иветт вызовет куда как большие проблемы в следующей части приключения: Переполох в курятнике.

Сикавак

Сикаваки - удивительно уродливые магические птицы - сверхъественные существа, призывающиеся крайне долгим ритуалом. Тёмно-серый гребень хлюпает на их макушках, бесформенные шмотки кожы свисают с шеи - это зрелище нельзя назвать никак, кроме как отвратительным.

Мешочек с зельем. Сикаваки обладают странной способностью - когда они полностью надуты, то их брюшные мешки могут вместить до половины галлона почти любой жидкости. Эта жидкость не приносит никакого неудобства сикаваком, зелья или даже кислота не наносит им никакого ущерба.

СИКАВАК

Крошечный фей, нейтральный

Класс Доспеха 12

Хиты 17 (7к4)

Скорость 10 фт., полёт 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
4 (–3)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	4 (–3)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +6

Сопротивление к урону кислотный, огненный, ядом

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Понимает Общий; телепатия (касание)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой сикавака является Мудрость (Сл спасброска 12). Сикавак может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь вматериальных компонентах:

***Неограниченно*:** *разговор с животными*

1/день: *тишина*

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием*: +4 к попаданию, дистанция 5 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1к4 + 2) колющего урона