

Страх і огида в Брюкінгу!

Вам гайки!

Ви розумієте це, коли чуєте звуки дзвонів, що лунають у селі. Хтось з людсьок все ж зміг вислизнути та підняти тривогу. Непогано було б знайти та з'їсти винного, але є серйозніші проблеми. Ваше **ІДЕАЛЬНЕ** пограбування перестало таким бути. Вже за декілька хвилин тут будуть бовдури з сільської варті і розлючені селяни. Вони принесуть алебарди, вила, арбалети та всяке інше приладдя, що так легко залишає дірки у ніжній кобольдовій шкурі.

Можна, звичайно, кинути награвоване і драпати, допоки ще є можливість вберегти свою шкуру цілою. Так зробив би будь-хто, але не ви. Ви — еліта. Найкращі з найкращих. Сьогодні вранці Король Торґ (Хвала Королю Торґу!) призначив вас такими, коли відправляв на надзвичайно важливу місію — обіграти комору корчми "Схарапуджений бісин".

Втеча без здобичі це ганьба і прямий квиток на обідній стіл Короля Торґа (Хвала Королю Торґу!). Ні, ви мусите діяти як професіонали — закінчити набивати мішки, розробити план втечі, пробитись через розлючених селян і доставити здобич Королю Торґу (Хвала Королю Торґу!).

Схарапуджений бісин

Затишна корчма на околиці Брюкінгу, у якій розгортаються події. Один поверх, три кімнати для гостей, загальна зала, шинквас і **КОМОРА**.

Окрім зграї кобольдів і шинкаря тут перебуває троє постояльців. Один з них — славетний магістр алхімії Вернер фон Жаппс, який спить у себе в кімнаті. Інших двох визначте за таблицею *Заручники*. Напад заскочив їх зненацька, але чим більше кобольди панікують, трясуться від страху і бігають по колу, вриваючись одне в одного — тим більше втрачають авторитет в очах заручників.

Магістр Жаппс

Славетний майстер алхімії і чарів, спить в одній з кімнат. Йому 98 років, він глухий на обидва вуха, а вигляд має такий, наче щойно піднявся з труни. Але він має при собі сумку, набиту різнобарвними зіллями загадкового призначення. Маєстро алхімії не має звички підписувати свої продукти, визначаючи їх виключно за запахом, тож призначення зілля залишається таємницею.

*Див. таблицю "Сумка зілля"

*Що робити із загадковою сумкою і чи будити старого мага — вирішувати кобольдам.

Сільська варт

Зірок з неба ці хлопці не хапають. Вони ліниві, боягузливі і мають сильний запах перегару. До бою вони не рвуться, це точно. Але навіть такий лайдак здатен прицільним стусаном відправити кобольда у далекий політ із сумним фіналом.

Продайте життя подорожче

Усі ставки проти вас. Переполюхані селяни вже збираються навколо корчми з вилами і факелами. Заручники кидають на вас все більш презирливі погляди. Мішки з награвованим непідйомно важкі. А ваші мізки, розміром з горіх ніяк не можуть вигадати пристойний план порятунку. Ще трохи і ситуація вибухне. Але Король Торґ (Хвала Королю Торґу!) не просто так обрав вас для цієї місії. Незабаром ви виберетесь з цієї халепи, або покажете цим нікчемним селянам, що загнали у кут кобольд б'ється насмерть.

Сумка алхіміка

У сумці алхіміка знаходиться чотири зілля з таблиці. Не варто озвучувати кобольдам, яке саме зілля вони п'ють, допоки не спрацює його ефект. Якщо є сумніви щодо того, як діє зілля — воно діє так, як вирішить ТМ™.

1. Зілля Невимовних Страждань	7. Зілля Гігантської Сили
2. Зілля Коров'ячого Дощу	8. Зілля Безмежної Радості
3. Зілля Вишуканого Языка	9. Зілля Величезного Зросту
4. Зілля Перефарбування	10. Зілля Дурної Башки
5. Зілля Полум'яного Вогню	11. Зілля Відчайдушної Хоробрості
6. Зілля Жакливого Холоду	12. Зілля Музичного Таланту

Заручники

1. Славетний герой з мечем +3
2. Мандрівний продавець капелюхів
3. Боягузливий рицар
4. Пірат у відставці
5. Шляхетна лані
6. Буркотливий дід
7. Багатий купець
8. П'яний дворф
9. Священник
10. Розбійниця

Музика

