

МЯУ БОРГ



Артефакт Богини

Стартовое

Приключение

Подходит для книги правил v.2026.04.14 RU

МЯУ БОРГ | MEOW BORG

Стартовое приключение «Артефакт Богини»

Это материалы для Мурководателя Снов

Если вы игрок – не читайте их

MEOW BORG TEAM

У котят есть имена

Текст: **Blazing Wizard**

Иллюстрация: **Maria Ehwas**

Карта: **Eden DoggosTrash**

MEOW BORG is an independent production by Blazing Wizard and MEOW BORG TEAM and is not affiliated with Ockult Örtmästare Games or Stockholm Kartell. It is published under the MÖRK BORG Third Party License.

MÖRK BORG is copyright Ockult Örtmästare Games and Stockholm Kartell.

Оглавление

I.	Подготовка к проведению приключения.....	4
	Для кого эти материалы.....	4
	Пара общих слов.....	4
	Что понадобится для игры офлайн.....	4
	Прочие мелочи на столе.....	5
	Если нет возможности играть с картой.....	5
	Как интерпретировать материал для игроков.....	6
	Как работать с заявками игроков.....	6
	Коротко об упрощениях и взаимодействии с новичками.....	7
	Если боевые столкновения слишком трудны.....	7
II.	Приключение «Артефакт богини».....	8
	Краткий обзор приключения.....	8
	Карта приключения с пометками (есть спойлеры).....	9
	Начало приключения.....	10
	Локация 1. Резервуар роковой пучины.....	10
	Локация 2. Коридор с фреской.....	12
	Локация 3. Вечный трон беспечности.....	13
	Локация 4. Пристанище злобножужжащих.....	14
	Локация 5. Большой коридор.....	18
	Локация 6. Склад котёнка-торговца.....	21
	Локация 7. Мир, что полон чудес.....	22
	Локация 8. Покои богини.....	24
	Завершение приключения.....	25
	Карта приключения без пометок (есть спойлеры).....	26

I. Подготовка к проведению приключения

Для кого эти материалы

Если ты читаешь этот текст, то, скорее всего, подумываешь о том, чтобы выступить Мурководателем Снов и провести приключение «Артефакт богини» для MEOW BORG своим игрокам, которые примерят роли котов, кошек и котят.

Если ты игрок и просто хочешь сыграть в приключение «Артефакт богини» – отложи эту распечатку в сторону или закрой этот файл. В противном случае, ты можешь себе всё проспойлерить и испортить впечатление от игры.

Пара общих слов

А теперь, Мурководатель Снов, приступим к делу.

В настоящее время настольная ролевая игра MEOW BORG всё ещё находится в разработке. При возникновении вопросов касательно правил и их трактовки, а также с предложениями по игре можно связаться с авторами MEOW BORG в одной из доступных соцсетей.

Обрати внимание: на обложке приключения указано, для какой именно версией правил оно рекомендовано. Если версии отличаются, то во время игры могут возникнуть трудности.

Приключение «Артефакт богини» является стартовым, поэтому некоторые моменты здесь расписаны намного подробнее, чем в других приключениях. В тексте именно этого приключения могут встретиться непрошенные советы, которым ты не захочешь следовать – и это нормально. Или, наоборот, тебе они покажутся дельными, и ты воспользуешься ими.

Во время закрытых плейтестов приключение «Артефакт богини» проходили как опытные игроки, так и далёкие от настольных ролевых игр люди. И к тем, и к другим нужен немного разный подход.

Что понадобится для игры оффлайн

Вот что потребуется, если вы соберётесь с игроками вживую, а не за виртуальным столом.

Набор-минимум:

- стол или иная ровная поверхность, за которой смогут разместиться все участники;
- книга правил MEOW BORG в удобном варианте: печатном или электронном;
- листы персонажей по числу игроков и несколько запасных;
- карандаши и ластик, немного чистой бумаги;

- игральные кости d4, d6, d8, d10, d12, d20, d% или любое приложение на телефоне, где можно кидать виртуальные дайсы.

- набор каких-либо фишек или мелких предметов для обозначения персонажей игроков, их противников и нейтральных существ.

Для комфортной игры к набору-минимум можно добавить:

- бланки для быстрого создания персонажей из расчета где-то по 2-3 штуки на 1 природу котика;

- клеёнчатый флип-мат стандартного размера 75 x 60 см, на котором можно рисовать карту, и маркеры на водной основе;

- карточки всех заклинаний и сверхсил не менее чем в одном экземпляре, а часто встречающихся предметов и оружия – в двух (это сильно сэкономит игровое время, поверь!);

- шпаргалки по основным, сопутствующим, быстрым и внеочередным действиям;

- наборы дайсов для каждого игрока (играющему за Мяупыря желателен второй набор другого цвета, за Стрит Кэт Рояля – минимум 5 кубиков d6, и в целом будет удобно, если на столе найдётся побольше дайсов d8, так как они нужны для «Героического единения» и просто часто используются).

Для самых величественных кошачьих вельмож:

- стол для НРИ с экраном, на который можно вывести карту приключения.

Прочие мелочи на столе

Если ты и твои игроки любят, когда на столе лежит множество всяких занятных штук, то можно, к примеру, использовать маленькие статуэтки котиков для обозначения кошачьих жизней, красивые камушки – для доступного числа заклинаний в день, а каких-нибудь мелких пластиковых рыбёшек или мышек – в качестве вкусняшек.

Помни – всё это не является чем-то обязательным, а кого-то за столом переизбыток лишних вещей и вовсе может начать раздражать. Тут важно быть с игроками на одной волне и не переусердствовать в ущерб самой игре.

Если нет возможности играть с картой

Карта с разметкой является КРАЙНЕ важным элементом при игре в MEOW BORG. Очень многие действия, магия, силы и иные элементы игры привязаны к расстояниям, измеряемым в клетках.

Впрочем, ты можешь попробовать провести своим игрокам приключение исключительно в «театре разума» без подсчёта клеточек. Но помни, что это, вероятно, приведёт к нарушению внутриигрового баланса, не всегда явным искажениям и упрощениям отдельных механик системы MEOW BORG.

Как интерпретировать материал для игроков

Все описания мест и ситуаций, которые встретятся в тексте приключения, НЕ предназначены для того, чтобы Муркователь Снов зачитывал их игрокам. Исключение составляют разве что записки и стихи, но в данном приключении они отсутствуют.

Тебе, как Муркователю Снов, не обязательно следовать букве истории – поведай её так, как будет ближе тебе и твоим игрокам. Рассматривай все материалы к приключению больше как подсказки, а не как инструкции, от которых нельзя отступать.

Если в процессе ведения игры тебе покажется, что какая-то из предлагаемых сцен или ситуаций лишняя, то исключай её. Если чего-то, напротив, не хватает – смело добавляй.

Никто не запретит тебе также на основе данного небольшого приключения придумать «мегаподземелье» с кучей комнат и ловушек или, например, перенести место действия в совсем иную локацию.

Как работать с заявками игроков

Часто игроки предлагают крайне неожиданные решения стоящих перед их персонажами проблем, которые не были предусмотрены ни автором приключения, ни тобой. Не спеши отвечать игроку «нет, это невозможно», но и не торопись говорить «да, конечно, всё получится». Даже в мире кошачьих сновидений не всё возможно, а что-то возможно, но потребует невероятных усилий.

Как у Муркователя Снов, у тебя, помимо твоей фантазии и знания книги правил, есть ещё один важный инструмент – сложность проверки (СЛ), которую ты можешь назначить для любого действия, что захочет сделать игрок за своего персонажа.

Помни, проверки нужны в тех случаях, когда ты готов вплести в свою историю как последствия успешного броска, так и провала. Игроки любят доверять судьбу своих персонажей броскам игровых костей, когда от этих бросков правда что-то зависит.

Если персонажи игроков по сюжету должны найти какой-то предмет до определенной сюжетной вехи, дай им его найти. Пусть игроки вообще найдут его сильно раньше, если проявят смекалку, сделают нужную заявку и пройдут необходимую проверку.

Назначая даже очень высокие сложности для проверки, скажем, 18-20 или выше, держи в голове, что среди игроков может найтись тот, кто захочет рискнуть. Ценой всех имеющихся вкусняшек, кошачьих жизней, с высоким шансом лишиться своего персонажа навсегда. Как Муркователь Снов, в случае успеха игрока ты должен быть готов выдать какой-никакой, но близкий к положительному результат. При этом «положительный результат» – это далеко не всегда триумф, а в критические моменты это может быть и спасение персонажа от неминуемой гибели.

Коротко об упрощениях и взаимодействии с новичками

Подавляющее большинство отступлений от правил настольной ролевой игры в сторону упрощения в, как минимум, среднесрочной и долгосрочной перспективе приведёт к ухудшению игрового опыта как для игроков, так и для Муркователя Снов.

Попробуйте сыграть в игру так, как задумано её авторами. Сложность и результативность многих механик тесно связаны с частотой их использования и областью применения, возможностью комбинирования с другими.

Что же касается игры с новичками, то не спеши отказываться от тех или иных правил в угоду того, чтобы им было проще. Простоты освоения игры можно добиться иными методами.

Если игрок не понимает, что он сейчас может сделать, расскажи, какие примерно варианты дальнейших действий ему сейчас доступны. Расскажи, какие действия могут потребовать каких проверок, а что игрок за своего персонажа может сделать и без проверки вовсе.

Иногда какой-то факт может быть очевиден для Муркователя Снов, но не быть таковым ни для кого из игроков. Ты мог забыть упомянуть, что в комнате есть дверь, а просто нарисовал её как-то неочевидно, игроки же ходят рядом с ней и в упор не замечают. Да, видят ли игроки перед собой дверь, каким образом её можно попробовать открыть, из чего она сделана – всё это нужно рассказывать, особенно новичкам за столом, когда видишь в их глазах немой вопрос.

Еще одним механизмом упрощения будут карточки со способностями персонажей. Посматривая на них в процессе игры, игрок волей-неволей начинает думать над ситуациями для применения этих способностей.

Некоторые природы котиков в освоении проще, чем другие. С Полковником пушкой и Муркнижником новичку в подобного рода играх будет освоиться легче, чем с Мяупырём или Стрит Кэт Роялем.

Если боевые столкновения слишком трудны

Настольная ролевая игра – не пьеса с заведомо известным финалом. Игроки вполне могут не добиться своей цели или даже растерять все кошачьи жизни в попытках хотя бы отступить.

Если после поражения в схватке у персонажей остались еще кошачьи жизни, дай им немного передохнуть, найти полезный предмет, разрешить ситуацию, после которой ты наградишь их повышением уровня, а далее позволь закончить начатое и взять реванш.

Старайся не подыгрывать игрокам, по крайней мере явно: это убивает вкус победы. Незаметно убрать у сильного босса одну из его фаз – это нормально.

Но если поражение неизбежно, оставь лучик надежды: «Для тех, кто пойдёт по вашим стопам, вы сделали этот путь капельку легче. Прощайте, котики. Смотрите другие сны».

II. Приключение «Артефакт богини»

Краткий обзор приключения

Все приключения MEOW BORG происходят в мире кошачьих грёз, и «Артефакт богини» не является исключением. Мир кошачьих грёз – искажённое отражением реального мира, сотканный из наших представлений о том, каким он мог бы быть в видении котиков.

Основными привычными локациями в мире кошачьих грёз являются город контрастов Мяубург, в центре которого возвышается тёмная громадина Твердыни Мурчания, и Мурквилль, бескрайние пригородные территории, где найдётся место и лесам, и горам, и выходу к большой воде. Над Мяубургом парят огромные странные объекты, называемые Крепостями Конструктологов, на исследование которых отважатся далеко не все котики, ведь там предстоит встреча с самыми странными технологиями гиганто, а может, и кого-то совсем непостижимого. Ещё больше тайн скрывает в себе Звёздное море, но... вернёмся поближе к земле.

Место действия приключения «Артефакт богини» – одно из помещений на верхних этажах Твердыни Мурчания. Сейчас из-за сильнеешего воздействия КОШМАРА это место кажется заброшенным, но когда-то здесь располагались покои чёрной богини таинственности Саманты.

Максимальное количество времени игрокам локация должна представляться древним покинутым не то храмом, не то дворцом, расположенным на одном из этажей неопикуемой тёмной башни. Задача Муркователя Снов (МС) – создать таинственно-мрачную атмосферу места, куда давно не ступала лапка котика.

Внутри всего помещения, кроме финальной восьмой локации, темно, но кошки отлично видят в темноте.

На самом же деле, приключение разворачивается в стенах искаженной воздействием кошачьих грёз обычной городской квартиры. МС стоит попытаться сохранять тайну от игроков как можно дольше, до тех пор, пока кто-нибудь из них не вскачет из-за стола и не воскликнет: «Так, погоди, ну вот тут ванная, тут туалет, тут прихожая, здесь – кухня!»

Цель котиков – найти тот самый Артефакт богини. Он представляет собой небольшого плюшевого кубического кота размером 18 x 15 x 10 см. Игроки не должны точно знать, что именно они ищут, пока их персонажи не увидят артефакт, тогда они или сами догадаются, или кто-то из них пройдёт проверку **ТАИ 12**. При попытке досрочно понять, что именно является искомым предметом, МС стоит развести руками и сказать что-то совсем туманное в духе: «Когда вы увидите артефакт богини, то сразу поймёте, это – ОН...»

Запланируйте одно повышение уровня, два – если быстро станет явно, что игрокам совсем туго. Повысить уровень котикам рекомендуется после первой серьезной схватки: ей станет или битва с **Повелителем мух Взуг-Взугом** в **Локации 4**, или сражение с **Эбонитовым големом** и **агентом графа D** в **Локации 5**. Третий вариант – если игроки смогут добраться до **котёнка-торговца Персика** в **Локации 6**, избежав серьёзных драк.

Карта приключения с пометками (есть спойлеры)



Святилище Богини Таинственности



Начало приключения

КОШМАР приближается. Тёмные драные колтуновые тучи заволкли небо над Твердыню Мурчания и скрывают её вершину. Мерзляво. Мокро из-за частых дождей. Надежда угасает, но ещё теплится.

Ведь надежда умирает последней, а вера давно в околокоматозном состоянии. Но у кошачьих старейшин есть идея, как можно эту самую веру вернуть в мир кошачьих грёз и на улицы Мяубурга.

Статуя таинственной богини Саманты, одной из восьми священных сущностей мира кошачьих грёз, должна вновь воссиять своим чёрным и пушистым, таким ласковым светом. И тогда КОШМАР чуть отступит, тогда на защиту Мяубурга встанут новые храбрые кошачьи герои.

И этих героев ничто не остановит. Разве что запертая дверь, на которую придётся долго и протяжно мяукать. Но это потом...

Как же заставить статую Саманты сиять? Если верить былинным письменам с паучей вкусняшек, нужно лишь поместить в основание статуи загадочный **Артефакт богини**. Никто точно не знает, как он выглядит. Может, это драгоценная миска с выгравированным на боку её тёмным ликом? Или фетровая мышь о девяти перьевых самовосстанавливающихся хвостах?

Древняя и невнятная система «Котопровод Турбо», точных сведений о работе которой никогда не существовало, может доставить бравых котанов и коть к верхним этажам Твердыни Мурчания, в само покинутое святилище богини Саманты.

Риски высоки и... эта экспедиция не то чтобы первая. Всех прочих, кто отправлялись в святилище богини в Твердыне Мурчания, более в этом сне не видели.

Группа героически безрассудных котиков протискивается в неудобную капсулу.

Неуютное чувство скорости.

Темнота.

Всплеск.

Локация 1. Резервуар роковой пучины.

Размер локации: 4 x 3 клетки.

Выходы: в **Локацию 2** на юге.

Ванная комната. Одну половину занимает полный воды резервуар, другую – сухое пространство. Есть дверь шириной около 2 клеток.

Капсула с котиками раскрывается прямо в резервуаре! Паника! Кругом вода!

Котики примерно понимают, где находится край резервуара, но до него ещё нужно доплыть. Проверка **БЕС 12** для каждого. Каждый, кто провалил эту проверку по БЕС, в начале своего следующего

хода делает проверку **ПЛЮ 8**, чтобы не захлебнуться и не получить урон d8, а лишь потом снова попытаться выплыть к краю резервуара.

Советы Муркователю Снов.

Разрешите котикам помогать друг другу. Опытные игроки, скорее всего, сами об этом спросят, а новичкам можно намекнуть. Если котик еще сам не попытался выбраться, но хочет сразу тащить за собой другого, попроси сделать проверку **БЕС 16**. Если котик уже доплыл до края, но решил помочь товарищу, пусть проверка будет проще, например, **БЕС 12**.

Котики могут захотеть выбраться, воспользовавшись способностью «Героическое единение». Это редкий случай в самом начале игры, но если игроки хотят попробовать справиться с проблемой таким образом, то им будет достаточно набрать **1 успех**.

Среди котиков может оказаться Муркнижник. Если Муркнижник вспомнит о своём Покровителе, позволь ему вместо проверки по **БЕС**, чтобы выплыть, обратиться к Покровителю за помощью. Если Покровителем ещё и является русалка, то можешь как-то более явно обозначить её присутствие. В зависимости от убедительности мурлыканья котика с его Покровителем, установи сложность по **ВЕЛ от 8 до 12**.

Выбравшись из резервуара, команда котиков оказывается на холодном мраморном (как им кажется) полу, чуть влажном от брызг воды. Не исключено, что кто-то не смог выбраться. Возможная потеря кошачьих жизней (КЖ) нормальна уже на этом этапе.

Перед котиками закрытая дверь. Она не заперта, но сейчас игроки об этом не знают.

Если попытаться прислушаться (**ПЯТ 12**), то из-за двери будет слышно жужжание мух. С точки зрения котиков, которые смотрят на дверь, жужжание будет доноситься справа. Мухи обитают в **Локации 4**.

Прямо за дверью находится **одна муха**. Если толкнуть дверь достаточно сильно (**БЕС 14**), от мухи останется лишь пятно на двери.

В этой локации есть электрическая розетка, но говорить про нее игрокам стоит лишь в том случае, если они прямо поинтересуются, есть ли здесь розетка. Она располагается на высоте, чтобы дотянуться до неё, одному котику придется вскарабкаться на спину другого – проверка **ГРА 12**.

Советы Муркователю Снов.

Все указанные в приключении сложности проверок ты можешь изменять в нужную тебе сторону. Делай их легче или сложнее, чтобы превратить вылазку в Твердыню Мурчания в расслабляющую прогулку или 100% натуральный КОШМАР. Добавляй новые проверки, убирай лишние. Изменяй детали окружения, если того требует история, которую рассказываешь ты.

Если приключение происходит в электрифицированном здании или помещении, не забывай про наличие розеток там, где они уместны. По крайней мере, в тех играх, в которых кто-то из игроков играет Реальным электрическим мяупырем.

Игроки, особенно новички, могут долго просидеть перед первой дверью, рассуждая, как быть и что вообще делать. Повода торопиться у их персонажей нет, но вот, к примеру, муха за дверью может попытаться проникнуть внутрь ванной комнаты – через щелку под дверью или расшибая о неё свой маленький мушиный лоб.

Рядом с резервуаром располагается алтарь Роковой пучины (раковина) с тайником под ним (шкафчиком), в котором можно найти немного отсыревшие хрустяшки, среди которых будет **10 x 1d4 хрустяшек** в хорошем состоянии.

Локация 2. Коридор с фреской.

Размер 6 x 2 клетки.

Выходы: в **Локацию 1** (ванна) на севере; в **Локацию 3** (туалет) на северо-востоке; в **Локацию 4** (кухня) на западе; в **Локацию 5** (большой коридор) на востоке.

Маленький коридор, который соединяет ванную, туалет, кухню и основной коридор. Стена с фреской – это шкаф, который можно попробовать открыть, если задаться этим вопросом.
Шкаф – 6 x 1 клетку.

Прямо за дверью ванной (**Локация 1**) котиков поджидает первый противник – **муха!**

Муха. ПЗ 1. Броня: уровень 1 (нет). Скорость: 6 клеток.

Действия: 1 основное и 1 сопутствующее.

Основное действие: атака – укусы, урон 1d4, ближн. 1.

Три мухи свободным действием могут собраться в рой: они летают рядом, у каждой мухи свои ПЗ, но атакуют все вместе. Атака – укусы роя (ближн. 1), урон 4d4.

Что делает и зачем: эта муха – разведчик, она пытается понять, что за плеск только что услышал **Повелитель мух Взуг-Взуг** и его подчинённые из **Локации 4**. Если муха выживет в течение 1 раунда, она попытается улететь на кухню и предупредить своего Повелителя. Если разведчик доложит **Взуг-Взугу** о присутствии котиков, мухи попытаются не дать котикам проникнуть на кухню (**Локация 4**).

Советы Муркователю Снов.

Постарайся сделать так, чтобы все противники, с которыми вынуждены сражаться котики, преследовали какие-либо цели. Они не должны быть глобальными или сложными, но игра только станет лучше, если для себя ты будешь знать, чем конкретный противник занят и зачем он это делает.

Не перед каждым противником стоит задача победить котиков в бою. Одни противники защищают свою территорию, другие хотят получить какую-то выгоду. Третьи заняты своими делами, пока им никто не мешает, и сбегут сразу, как почувют, что в схватке им не победить. Четвертые могут следовать из пункта А в пункт Б по каким-то своим делам.

Котики могут осмотреть фреску на стене. На ней изображена суровая битва мух, жуков и пауков против похожих на гигантов пылесосов, но поменьше ростом. На фреске на холме слева возвышается блестящий и непоколебимый, пурпурно-металлический **Граф D**.

Стену с фреской можно осмотреть и, пройдя проверку **ПЯТ 14** (или без проверки вовсе), понять, что стена сдвигается, открывая путь в тайную область. Сдвинуть дверь шкафа, а это именно он,

можно, пройдя проверку **БЕС 12** или применив «Героическое единение» на **1 успех**. Внутри будут холщовые мешки, наполненные макаронными изделиями, d3 коробки (в которые коты помещаются), **прочный шнурок где-то на 10 метров (7 клеток)** и **уникальное оружие**.

Мультипекарь ДеЛюкс

Урон: варьируется, ближн. 1. Чем больше успешных атак подряд по одному противнику, тем больше урон: первая 1d4, вторая 1db, третья и последующие – 1d8. Цена хрустрежима в ход всегда 12 хрустяшек. Цена: 100 хрустяшек.

Двери в **Локацию 1** и в **Локацию 3** открываются наружу и перекрывают весь проход. Дверь ванной комнаты открывается в сторону кухни, а дверь туалета – в сторону большого коридора. Если двери открыты, их могут облететь мухи или обойти котики, но для **Эбонитового голема** это препятствие, которое мешает ему пройти дальше.

Еще деталь: у этих двух дверей есть порожки, то есть заехать в ванну или туалет у **Эбонитового голема** из **Локации 5** не получится.

Из коридора с фреской видно, что на кухне в **Локации 4** есть большое приоткрытое окно.

Локация 3. Вечный трон беспечности.

Размер 2 x 4.

Выходы: в **Локацию 2** (малый коридор) на юге; в **Мяубург** через слив.

Туалет. Дверь примерно в 2 клетки.

Внутри этого помещения все говорит о его величественности. Мрачной величественности, ведь внутри темно, как будто сама угольная мгла КОШМАРА решила обосноваться здесь. Все могут сделать проверку **ПЯТ 8 (и скрытой проверкой 12)**: при результате 8 увидят оставшийся в дальней стене **снаряд арбаллисты с присоской** (вантуз) и **капсулу для транспортировки** котиков через «Котопровод Турбо», а при 12 и больше – щели в стене, через которые как будто что-то поблёскивает.

Советы Муркователю Снов.

Иногда в основную проверку тебе стоит закладывать ещё и скрытую по той же характеристике. Это позволяет выдавать, например, дополнительные награды за более успешные броски. Награда не обязательно должна быть чем-то материальным, иногда информация важнее хрустяшек.

Также не скупись давать игрокам дополнительные награды, когда при проверке выпадает НАТ20, или делать последствия решений более фатальными, когда НАТ1. Предложение о плодотворном сотрудничестве от персонажа МС, когда игрок при проверке ВЕЛ выкинул НАТ20 во время диалога, – достаточно закономерное решение, если не противоречит принципам и целям этого персонажа.

Если попытаться понять, что именно блестит за стеной, это вряд ли получится. Но стену можно проломить, хоть это и не так-то просто: проверка **БЕС 16** или «Героическое единение» на **2 успеха**. За стеной котики обнаружат иглу.

Снаряд арбаллиста с присоской

Урон: 1d4, ближн. 1. ГРА 14 (быстрое действие): прилипнуть к врагу. Цена: 15 хрустяшек.

Игла-отмычка

Урон: 1d4, ближн. 1. Игнорирует броню противника при расчете урона. Бонус ГРА+4 для проверок взлома 1 раз за сцену.

Советы Муркователю Снов.

Достаточно много задач котики могут попытаться выполнить вместе. Если игроки не являются новичками, не стоит им предлагать с любой задачей справиться при помощи «Героического единения». Пусть игроки сами предложат объединить усилия их персонажей.

Правила не ограничивают число использований «Героического единения» в рамках одной сцены, а также не констатируют невозможность её применения после или до стандартных проверок. Однако ради сохранения баланса, стоит ограничивать число попыток сделать одно и то же проверочное действие несколько раз.

Обычно игроки не будут просить тебя разрешить им повторно приглядеться и найти что-то интересное в локации. Раз ничего не заметили, значит, не заметили. А вот попытаться что-то вскрыть или проломить повторно они могут уже с большей вероятностью. Для таких случаев стоит обозначить для игроков возможную опасность, которая станет реальной угрозой, если кто-то из игроков попробует повторить действие после неудачи. В данной ситуации, скажем, попытки продолжить ломать стену после неудачи могут привлечь **Повелителя мух и его свиту** из **Локации 4** или **Эбонитового голема** из **Локации 5**.

Разумеется, если игрок хочет перекинуть неудачно брошенный кубик за вкусняшку – это совсем другое дело, ведь он по факту говорит: «Бросок? Какой ещё бросок? Никакого броска не было, отдаю вкусняшку».

Локация 4. Пристанище злобножужжащих.

Кухня. **Размер 4 x 6 клеток**.

Выходы: в **Локацию 2** (малый коридор) на востоке; в **Локацию 6** (комната котёнка-торговца) через окно или через холодильник.

Слева от входа находится монолит с письменами и изображениями многообразия странной культуры гиганто. Холодильник. Внутри д6 льдинок.

Льдинка

Урон 1d10, дальн. 6. Одноразовая. Если не находится в холоде, растает через 1d6 раундов.

Внутри холодильника может открыться портал на склад **котёнка-торговца Персика (Локация 6)**. Для этого все котики должны забраться в холодильник, закрыть дверь и переждать там 1 раунд. Проверка по **ПЛЮ 16** или «Героическое единение» на **1 успех**, в противном случае **урон от холода 1d6+1 (игнорирует броню)**. Если котики смотрят внутрь холодильника, они слышат оттуда эхо мяуканья, зовущее их сквозь холод к чему-то знакомому и родному.

Еще один способ перебраться отсюда в **Локацию 6** – это через окно. Окно открыто, но внешняя стена Твердыни Мурчания в этом месте, как назло, практически гладкая, за нее трудно держаться (**БЕС 18**, «Героическое единение» невозможно). Можно попробовать обвязаться прочным шнурком, если он есть, но тогда и сорваться вниз рискуют все разом.

Рядом с холодильником есть контейнер, в котором можно найти **10 x 3d10 хрустяшек**.

В самом помещении довольно грязно, валяются мешки с мусором, стоят неприлично огромные кастрюли с протухшей едой. На помосте в центре, то есть на стуле, восседает **Повелитель мух Взуг-Взуг**, размером примерно с кота. Его окружают **3 мухи**.

Муха. ПЗ 1. Броня: уровень 1 (нет). Скорость: 6 клеток.

Действия: 1 основное и 1 сопутствующее.

Основное действие: атака – укусы, урон 1d4, ближн. 1.

Три мухи свободным действием могут собраться в рой: они летают рядом, у каждой мухи свои ПЗ, но атакуют все вместе. Атака – укусы роя (ближн. 1), урон 4d4.

Что делает и зачем: мухи, которые окружают Взуг-Взуга, охраняют его и следуют за ним. Оставшись без своего Повелителя, стараются скорее улететь в окно.

Советы Муркователю Снов.

Для того, чтобы боевые столкновения были максимально честные для всех, кто в них участвует, МС стоит руководствоваться тремя принципами.

Принцип первый: следуй целям персонажей. Противники далеко не всегда хотят полностью уничтожить команду котов и кошек. Может, как в этом случае с Повелителем мух, персонажи Муркователя Снов хотят защитить свою территорию и богатства.

Принцип второй: противники в бою руководствуются последовательными логическими умозаключениями. Это значит, что с самого начала схватки противники котиков не будут пытаться атаковать персонажа с самыми низкими показателями ПЗ и брони. Сначала атаковать будут тех, кто вышел вперед, а уже потом разбираться, удаётся ли его ранить или нет. Котик, который будет наносить именно в этом бою больше всего урона или как-то иначе привлекать внимание противников, очень скоро может стать для них целью номер 1. Не старайся равномерно распределить противников между персонажами игроков.

Принцип третий: большая часть противников способна контактировать с котиками. К ним можно попробовать воззвать и получить какой-никакой ответ. Да и сами противники могут обратиться к котикам в той или иной манере во время боя, чтобы донести до них мысль о том, чтобы те скорее проваливали восwoяси, иначе риск лишиться пары кошачьих жизней возрастёт.

Повелитель мух Взуг-Взуг (босс).

У босса **2 фазы**. После того, как котики доводят его ПЗ до 0 в первой фазе и совершают «Героическое единение», Повелитель мух устремляется в окно и перелетает на склад котёнка-торговца в **Локации 6**. Если суметь удержать его на кухне, то можно не допустить его перемещения. Удержать можно доступным любому котикку основным действием по БЕС 16 или способностью Полковника Пушка лишать противника сопутствующее действие. После перемещения в **Локацию 6** Взуг-Взуг залечивает все раны.

Фаза 1. ПЗ 18. Броня: уровень 3 (тип 1: -2 / тип 2: -d4). Уязвимость: электро (+1d4 урона). Скорость: 6 клеток.

Действия: 1 основное, 1 быстрое и 1 сопутствующее.

Осн. действие: атака – укус, урон 1d6, ближн. 1.

Основное действие: применить магию 1 «Огуречная сила земли (Повелитель мух)».

Быстрое действие: призыв мух – создаёт 1d3 мух вокруг себя, если в бою не осталось ни одной обычной мухи.

Магия (3 использования):

Магия 1. Огуречная сила земли (Повелитель мух). Основное действие. Создаёт образ самого страшного овоща под конкретным котиком. Он перепрыгивает на любую ближайшую свободную клетку рядом (но не в пропасть), оставляя 1d6 хрустяшек на земле, и наносит сам себе урон своей основной атакой (без двойного урона при НАТ20), не игнорируя броню.

Фаза 2. ПЗ 26. Броня: уровень 1 (нет). Уязвимость: электро (+1d4 урона)

Действия: 1 основное, 1 быстрое и 1 сопутствующее.

Основное действие: атака – двойной укус, урон 2d4, ближн. 1.

Основное действие: применить магию 1 «Огуречная сила земли (Повелитель мух)».

Быстрое действие: призыв мух – создаёт 1d4 мух вокруг себя, если в бою не осталось ни одной обычной мухи.

Магия (снова 3 использования, если котики дали ему сбежать).

Что делает и зачем: Повелитель мух не желает допускать на свою территорию конкурентов, мало ли кто и что захочет сотворить с его мусором? Он не преследует котиков дальше середины **Локации 2** и очень боится **Эбонитового голема** из **Локации 5**. Может пойти на диалог, но будет пристально следить за тем, чтобы котики скорее убралась с кухни. Знает, что над коридором с фреской есть тайник, но не знает, как туда попасть котам.

Советы Муркователю Снов.

У представленного босса – **Повелителя мух Взуг-Взуга** – в первой фазе есть броня 3 уровня, которая снижает по нему физический урон. Перед боем выбери для себя, какого типа броню он будет использовать: снижающую урон на 2 (тип 1) или на 1d4 (тип 2). Для обычных противников с бронёй для ускорения процесса сражения рекомендуется использовать броню 1-о типа, для боссов – 2-о типа.

Советы Муркователю Снов.

Учитывая всё, что известно о мухах, персонажи игроков вполне могут попробовать не просто договориться с мухами, а отвлечь или подкупить их... чем-нибудь неприятным. Если ваша игра не проходит «в лучших домах Лондона и Парижа», подобные заявки от игроков, вероятно, будут иметь место. Лучше договориться заранее, будет ли всем «ок» или нет.

Если после боя осмотреть локацию, то в углу можно найти **сосуд с постироничным постирочным элементом**. Элементаль острит и просит слить его в какую-нибудь трубу, чтобы он мог вырваться на свободу. Котики могут попытаться выполнить его просьбу или зачем-то вступить с ним в схватку.

Постирочный элементаль. ПЗ 12. Скользящий: СЛ 14, чтобы попасть физической атакой. Скорость: 6 клеток.

Действия: 1 основное, 1 быстрое и 1 сопутствующее.

Основное действие: атака – плеск, урон 1d6, дальн. 6.

Быстрое действие: атака – удар ручкой с разворота, урон 1d4, дальн. 1.

Если кто-то из котиков неожиданно решит его выпить, то, пройдя проверку **УПО 16**, навсегда получит **сверхсилу Мяупыря «Жидкая форма»** (1С, ГРА 12, трата 1 КЖ при неудаче, если не мяупырь, или 1 сытости, если Мяупырь).

Что делает и зачем: ищет способ смыться из Твердыни Мурчания. В награду за освобождение или после поражения оставит **одну блестяшку с мурмагией**.

Советы Муркователю Снов

Игрок может сделать крайне неожиданную заявку: выпить **Постирочного элементаля**. Если примешь её, пусть один персонаж делает захват элементаля по **БЕС 16**, другой объявляет, что выпивает его. Тот, кто выпивает, делает на выбор проверку по **ПЛЮ 16** или **УПО 16**.

Если сделана успешная проверка по **ПЛЮ** – котики побеждают элементаля и получают **блестяшку с мурмагией**, как и в случае обычной победы над этим противником. Провал броска приведет к урону d10 по выпившему элементалю котик.

Если сделана успешная проверка по **УПО** – выпивший элементалю котик получает навсегда **мяупыриную силу**, как указано в описании выше. Если этот котик – мяупырь со способностью Жидкус, то выдай ему силу Жидкуса следующего уровня. Провал броска приведёт к **Магической КОТастрофе**.

Предлагая игрокам сделать проверки через разные характеристики, можно заранее в голове продумать, чем будут различаться награды и/или последствия провала.

Локация 5. Большой коридор.

Размер 4 x 14 клеток.

Выходы: в Локацию 2 (малый коридор) на северо-западе; в Локацию 6 (комната котёнка-торговца, заперта) на западе; в Локацию 7 (комната с телевизором) на юго-востоке; в Локацию 8 (покои Саманты, заперты) на юго-западе; в Мяубург (арка-портал) на севере.

Скрытая задача в коридоре: открытие портала в Мяубург.

Основной коридор. Слева (по карте на севере) – закрытая каменной плитой арка, сейчас тут не пройти и даже не протиснуться. Если попытаться понять её назначение и принцип работы (ТАИ 10, скрытая – ТАИ 14), то котик замечает тонкие прожилки, ведущие к центру каменной плиты, а там – похожий на блестяшку камень в углублении. Если при успешном броске котик получил значение ТАИ 14 и выше, то он понимает, что перед ним не просто какая-то блестяшка, а блестяшка КОШМАРА, которая содержит в себе мурмагию «ХвоСТОНКС» (1 КК). Если котик захочет забрать себе эту блестяшку, попроси его сделать проверку УПО 18, в случае неудачи его жизнь окажется «НА ВОЛОСКЕ». Вне зависимости от успеха или провала этой проверки, выдай ему эту блестяшку. Вернуть блестяшку на место котик сможет лишь повторной, но теперь уже только успешной проверки УПО 18 (см. параграф «Блестяшки» в разделе «VII. Мурмагия, сверхсилы и другие способности» книги правил), но если Артефакт богини Саманты совсем близко, то сложность станет УПО 8.

Советы Муркователю Снов

Не стоит обозначать игрокам все возможные последствия их выбора. Вместо этого, попробуй намекать им об угрозе там, где она правда вероятна, и о большом куше, если его правда в какой-либо конкретной сцене можно сорвать.

Не сообщай игрокам сразу, какая именно блестяшка КОШМАРА вставлена в каменную плиту, но расскажи о негативных вибрациях, которые котики ощущают близ опасного предмета.

Не говори, что попытка взять блестяшку КОШМАРА может обернуться вероятной потерей КЖ смельчака. Пусть попробует. В конце концов, само понимание того, что перед ним нечто плохое, должно хоть на секунду заставить задуматься и не тянуть к блестяшке свои лапы.

Не рассказывай заранее, что Артефакт богини поможет избавиться от блестяшки КОШМАРА, а от неё котикам, скорее всего, придётся избавиться. Если они захотят покинуть покои Саманты через главный вход.

Некоторые загадки игрокам предстоит решить самим. Порой методом проб и ошибок.

Чтобы пробить каменную плиту, закрывающую проход через арку, потребуется сломать блестяшку КОШМАРА. Но сломать её можно лишь тогда, когда поблизости находится Артефакт богини. Когда котики добудут Артефакт богини, он сам должен указать им путь к арке и закрывающей её плите.

Если попытаться уничтожить блестяшку КОШМАРА оружием, магией или иным способом, пока в пределах 10 клеток находится Артефакт богини, блестяшка взорвётся, нанося в радиусе 3 клеток урон $d4+d6+d8$ магического урона (игнорирует броню). Если Артефакта богини рядом нет, то блестяшка останется невредимой. Блестяшки с обычной мурмагией уничтожить таким же образом нельзя. Взрыв блестяшки КОШМАРА уничтожит плиту и откроет портал в Мяубург.

Основная задача в коридоре: разборки с роботом-пылесосом и агентом графа D.

Рядом с аркой расположен деревянный алтарь. На самом деле, это шкаф в прихожей. На него можно забраться и оглядеться.

Если котик решит приглядеться, находясь на полу, то проверка **ПЯТ 12**, чтобы заметить **Эбонитового голема**, который катается по одному и тому же маршруту из **Локации 7** (комната с телевизором) через **Локацию 5** (большой коридор) в **Локацию 4** (кухня). Он не сможет проехать на кухню, если хотя бы одна из дверей в **Локации 2** (малый коридор) открыта. **Голем** в неё упрётся и поедет обратно. Скорость **голема** – 4 клетки в ход, размер – 4 клетки квадратом.

Эбонитовый голем (босс).

У босса **1 фаза**. После того, как котики доводят его ПЗ до 0 в его единственной фазе и совершают «Героическое единение», голем останавливается и перестаёт функционировать навсегда. Ну, либо котики разносят его на куски.

Фаза 1. ПЗ 30. Броня: уровень 2 (на выбор, тип 1: -1 / тип 2: -d2). Уязвимость: вода (двойной урон). Скорость: 4 клетки. Размер: 2 x 2 клетки.

Действия: 1 основное и 1 сопутствующее.

Основное действие: атака – щетка, урон 1d8, ближн. 1.

Основное действие: наехать на кота – ПЛЮ 12: успех – котика отодвигают в направлении движения голема, провал – урон 2d4+1.

Основное действие: всосать муху (без проверки).

Особенность: когда голему наносят 8 урона и больше за атаку, вокруг него в радиусе 1 клетки до начала его следующего хода возникает пылевое облако. Все проверки котиков в облаке: **СЛ+2**.

Что делает и зачем: голем – это робот-пылесос, который катается по одному и тому же маршруту из **Локации 7** (комната с телевизором) через **Локацию 5** (большой коридор) в **Локацию 4** (кухня). Он реагирует на громкие звуки и прочий шум. Пугает мух на кухне, но когда он уезжает, они возвращаются. На самом деле подчиняется **Дэмиану**: если этому агенту графа D удастся заманить котиков в комнату с телевизором, то голем как можно скорее едет туда.

Голем преследует цель устранить или прогнать команду котиков только в те моменты, когда его пытаются атаковать или в зоне видимости есть **Дэмиан**, вернувший себе привычную форму **агента графа D**. В иных случаях он не нападает, если не преграждать ему путь.

Голема можно заблокировать на кухне или между двух открытых дверей ванны и туалета в **Локации 2**, важно лишь правильно подгадать момент.

Если котик заберется на шкаф и решит оглядеться, то увидит ту же картину, но уже пройдя проверку всего **ПЯТ 8**. Скрытая проверка **ПЯТ 12** со шкафа позволит котике заметить над **Локацией 2** путь в тайную область (антресоль). Котики могли узнать об этой области от **Повелителя мух** (в этом случае скрытая проверка не требуется, достаточно просто забраться на шкаф).

Чтобы попасть в секретную область над **Локацией 2**, нужно пройти стандартную проверку прыжка (**ГРА 4 за клетку** расстояния, то есть **ГРА 16**). В награду котик получит найденную среди старых вещей **пилу** и **хрустяшки в количестве 10 x 3d8**.

Пила-ножовка.

Урон 1d10, ближн. 1. Цена: 160 хрустяшек.

Дверь в **Локацию 6** закрыта и заперта. Чтобы её вскрыть, требуется проверка **ГРА 12 или ниже**. Можно попробовать выбить её силой через проверку **БЕС 10 или ниже**, но это привлечет **Эбонитового голема**.

Прямо за шкафом, напротив двери в **Локацию 6** притаился **Дэмиан, котик-шпион**. На самом деле это никакой не котик, а прямоходящий антропоморфный вертикальный пылесос – **агент графа D**. Он пытается втереться в доверие к персонажам игроков, рассказывает им байки о том, что прибыл в святилище богини с одной из предыдущих экспедиций и всё это время ждал подкрепления. Даже от шерсти успел тут всё почистить. Он готов отвлечь **Эбонитового голема**, чтобы команда котиков в это время проскользнула в, предположительно, покои богини (**Локацию 7**) и забрала **её артефакт**.

Проверка **ТАИ 18**, чтобы раскрыть его очень хорошую иллюзию, если игроки начнут сомневаться в его принадлежности к кошачьим.

Агент графа D (Дэмиан).

Не является боссом, хотя в паре с Эбонитовым големом выступает за главного.

ПЗ 16. Броня: уровень 2 (тип 1: -1). Скорость: 6 клеток.

Действия: 1 основное, 1 сопутствующее, 1 внеочередное (магия).

Основное действие: атака – половник, урон 1db, ближн. 1 (можно черпать жидкости).

Магия (1 использование):

Магия 1. Наномашинки, щенок (Агент графа D). Внеочередное действие. Призыв наномашинки внутрь самого себя! Накладывает на себя в момент получения урона: 1d4+1 лечение даже при отрицательных ПЗ, а первый атаковавший его после этого котик или иной персонаж – штраф 1d4+1 на следующую проверку ПРЫ/БЕС/ГРА/ПЛЮ (какая случится раньше).

Что делает и зачем: пытается заманить котиков в ловушку, которая подготовлена в комнате с телевизором (**Локация 7**). Если котики атакуют **Эбонитового голема**, спустя один раунд сбрасывает маску и встаёт на его защиту. Котики – его злейшие враги, так как оставляют повсюду свою шерсть, а ему за ними убирать.

Может попытаться выкрасть или уничтожить **котёнка-торговца** из **Локации 6**, если дверь в неё будет открыта, а команда игроков занята другими делами.

После того, как **Дэмиан** повержен: среди его частей персонажи находят не одну, а целых **две блестяшки с мурмагией**. В одной из них **случайная мурмагия**, а на другой блестяшке выцарапано когтем послание: «Вернуть Глистомуру в Мяубурге». Во второй блестяшке котики всегда находят **заклинание «Многофункциональный D» (8 ММ)**.

Если котики захотят внимательнее осмотреть коридор, то между шкафом и дверью в **Локацию 7** они найдут углубление в стене, похожее на вывернутый наизнанку пяточок. Это розетка, из нее Мяупырь может подпитаться электричеством. Рядом с углублением чувствуется непередаваемый словами характерный запах, в котором явно читается «Здесь был Лоток».

Локация 6. Склад котёнка-торговца.

Размер 10 x 8 клеток.

Выходы: в Локацию 4 (кухня) через окно на западе или холодильник на севере; в Локацию 5 (большой коридор) на северо-востоке.

Почти квадратная комната. Здесь все завалено коробками, ящиками, системами хранения, но не настолько, чтобы считать местность «пересеченной» для котиков. Персонажи слышат какие-то сомнительные звуки безудержного возюканья.

Котёнок-торговец Персик покажется перед игроками только в том случае, если в комнате станет полностью безопасно, то есть **Повелитель мух** не будет присутствовать в комнате, а дверь в саму комнату будет захлопнута либо будет устранён **Эбонитовый голем**.

Котёнок готов купить любую вещь котиков за 20% её цены с округлением вниз.

Котёнок продаёт следующие предметы:

Кол-во	Название и описание	Урон	Цена
1	Шнурок с заточенным пластиковым краем. Можно бить через клетку.	1d4, ближн. 2	20
1	Пистолет «да ладно». С присосками? Пневматический? Так или иначе, у него нет дополнительных свойств, даже если он с присосками.	1d6, дальн. 9	80
1	Шипованные ботинки гиганто. ПЯТ 16 (быст.действ.): вызвать кровотечение / энергопротёк с уроном d2 в раунд (НАТ20 удваивает) в конце хода противника.	2d4, ближн. 1	100
3	Лизь-мазь на 2 применения (лечение 1d6)	—	15
9	Скатанная в комок использованная салфетка	—	1
1	Освежитель воздуха (основ., ближн. 2, отпугнуть ВЕЛ 14)	—	33
1	Блестяшка со случайной мурмагией	—	225
2	Свеча возвращения в сон. Одноразовая. Передать 1 свою КЖ тени котика, чтобы тот мог вернуться в этот сон.	—	99

Советы Муркователю Снов

Определись, хочешь ли ты, чтобы игроки непременно встретили котёнка-торговца, или встреча с ним была для них приятным бонусом.

Если первое, то постарайся намекнуть с проверкой или без, что скрывающееся в локации существо, скорее, дружелюбно к команде котиков, а не является затаившимся противником. Пусть персонажи игроков услышат негромкое мурлыканье, например.

Торговля также является важным элементом НРИ. Сразу обозначь игрокам, будет ли котёнок-торговец делать скидки и вообще торговаться за каждую хрустяшку.

Если игрокам не хватает нескольких хрустяшек для нужного им предмета, просто предложи скидку сам или, наоборот, намекни: хрустяшки понадобятся котикам для восстановления здоровья при отдыхе или для запуска «Хрустрежима» оружия.

Локация 7. Мир, что полон чудес.

Размер 8 x 9 клеток.

Выходы: в **Локацию 5** (большой коридор) на северо-западе.

Дверь в эту изначально локацию открыта и распахнута. В комнате нет окон.

Эта локация функционирует в двух режимах.

Режим 1: не вся команда котиков собралась в комнате.

Помещение кажется пустым и покинутым, лишь в северной её части можно наблюдать **Похрустово Ложе**, странное сооружение из жестких подушек, на которых видны остатки чипсов, начос и попкорна – сомнительной хрустящей пищей гиганто. Быть может, оно и правда однажды считалось **Великой лежанкой богини Саманты**, но сейчас от былой роскоши не осталось и следа.

Советы Муркователю Снов

Если игровая сессия длится какое-то непростительное количество времени и игроки выглядят расфокусированными и уставшими, приключение можно закончить прямо тут. Оставьте комнату в первом (текущем) режиме и сообщите игрокам, что на вершине Похрустова Ложа персонажи видят тот самый **Артефакт богини** – чёрную кубическую плюшевую кошку.

Команда котиков может вернуться в Мяубург не с пустыми лапками, воспользовавшись капсулой «Котопровода Турбо» в **Локации 3** или порталом в Мяубург на севере **Локации 5**.

Режим 2: вся команда котиков собралась в комнате.

В комнате становится темно даже для котиков, лишь странные серо-белые лучи с трудом пробиваются из-под хлюпающей и хрюкающей темной массы с щупальцами и иными отростками, которая вдруг начала вываливаться в реальность сна из южной стены. Быть может, это гнилой чёрный ил? Но, это **Проклятый проём**.

Дверь в комнату закрывается и автоматически запирается, когда внутри оказывается не только команда котиков, но и **Эбонитовый голем** вместе с **Агентом графа D** (они очень спешат из **Локации 5**). Сложность замка стандартная – **ГРА 12**. Дверь автоматически отпирается, когда уничтожен **Проклятый проём**.

Советы Муркователю Снов

Планируй свои действия в этом бою в зависимости от состояния персонажей игроков.

Сперва не намекайте прямо, что босс-телевизор вызывает мурборгов, но, если игроки слишком увлекутся битвой с двумя пылесосами, сделай на этом какой-то акцент.

Если игроки сосредоточат свои атаки на **Проклятом проёме** и будут одолевать его, но уровень их ПЗ и ресурсов (магия, вкусняшки, сытость) будет на нуле, а сил сражаться с пылесосами не останется – отключите пылесосы щелчком когтей **Бездомной Нольды**, которая высвободится из останков уничтоженного телевизора.

Проклятый проём (босс).

У босса **2 фазы**. В конце каждой фазы, когда у босса остаётся 0 ПЗ, котики должны применить «Героическое единение», чтобы сперва перейти от 1 фазы ко 2, а в финале 2 фазы уничтожить Проклятый проём навсегда.

Фаза 1. ПЗ 5. Броня: уровень 1 (нет). Уязвимость: вода (двойной урон). Скорость: 0 клеток, неподвижен. Размер: 5 x 1 клеток.

Действия: 1 основное.

Основное действие: регенерация – мгновенно восстановить все ПЗ.

Основное действие: применить магию 1 «Мурборг убийца (Проклятый проём)», вызывает не более одного за раз.

Основное действие: атака всех вокруг – щупальцы тьмы, урон 1д6, ближн. 1.

Магия (бесконечное число использований):

Магия 1. Мурборг убийца (Проклятый проём). Основное действие. Из временного разрыва на 1d4+1 раундов под управление МС является мурборг. У мурборга 7 ПЗ, 1 КЖ, СЛ физических атак по нему +1, СЛ защиты от него +1, бронебойная двустволка 2d4 (как будто -2 уровня брони). Попытка вызвать более 1 мурборга может сломать временной континуум: следующее пробуждение вызвавшего ещё одного мурборга котика начнётся с магической КОТастрофы, если МС не забудет.

Фаза 2. ПЗ 5. Броня: уровень 1 (нет). Уязвимость: вода (двойной урон). Скорость: 0 клеток, неподвижен. Размер: 5 x 1 клеток.

Действия: 1 основное.

Основное действие: применить магию 1 «Мурборг убийца (Проклятый проём)», вызывает следующего 1 раз в 3 хода.

Магия (бесконечное число использований)

Что делает и зачем: это босс с двойным дном, он совсем не тот, кем кажется на первый взгляд. Внутри Проклятого проёма заключена невесть где и когда пропавшая **Бездомная Нольда** – дворовая кошка с сомнительной репутацией, но способная своим громогласным МЯУ собрать котов и кошек со всей округи. Истинный Глас кошачьего народа. **Гранд-ТВ**, тот самый **Проклятый проём**, поглотил и заточил в себя Бездомную Нольду, вступил в странный резонанс с её силами и обрёл ту форму, в которой он предстал перед котиками в непоколебимом желании их просто уничтожить их же оружием – мурборгами из будущего.

Освобождённая из **Проклятого проёма** кошка непонятного окраса **Нольда** будет какое-то время приходить в себя. Её силы почти истощены, даже вернувшись из кошачьего сна в реальность на несколько часов, она не сможет полностью восстановиться.

Бездомная Нольда промурлыкает котикам, что пришла в святилище богини таинственности **Саманты Темноликой** в составе одной из первых экспедиций, но не добилась успеха, а была захвачена приспешниками **Графа D**. Но кое-что она может: растворить дверь антиматерии в покои богини (**Локация 8**). **Нольда** желает скорее вернуться в **Мяубург** или пригородный **Мурквилль**, в зависимости от того, где чаще бывает её маленькая подруга – **котёнок-торговец Пушинка**.

Локация 8. Покои богини.

Размер: северная часть 10 x 2 клетки, южная часть 14 x 7 клеток; единое пространство.

Выходы: в Локацию 5 (большой коридор) на северо-востоке.

Загадка входа в покои богини.

Вход в локацию закрыт дверью из антимагии. Её можно попытаться открыть, но сложность проверки будет очень высокая: ГРА 22. Может помочь найденная за стеной в туалете игла-отмычка, которая снизит сложность проверки на 4, но даже так сложность высока. Ещё один нетривиальный способ открыть дверь – растворить её магией «Расщепить дверь» (4 ММ), но это частный и редкий случай. Обычный способ, возможный при любом раскладе: спасти Бездомную Нольду в Локации 7 из плена Проклятого проёма, и тогда она сама использует на двери указанную магию.

Обстановка в покоях богини.

Это единственное помещение во всем святилище, где горит свет. В южной части комнаты, в небольшом углублении находится Мегалежанка богини, в центре которой лежит Артефакт богини – чёрная кубическая плюшевая кошка. Вокруг артефакта лежат еще 3 игрушки, маленькие, пушисто-меховые и... почему-то зубастые. Это три ящерицы в костюмах игрушек, которые притаились и задремали. ПЯТ 14, чтобы заметить их раньше, чем они нападут.

Ящерица. ПЗ 8. Броня: уровень 2 (тип 1: -1). Скорость: 6 клеток.

Действия: 1 основное и 1 сопутствующее (идти и нести, если живы хотя бы 2 из 3).

Основное действие: атака – оружие.

У каждой ящерицы своё оружие (при желании котики могут потом забрать это оружие):

- 1) половник, урон 1d6, ближн. 1
- 2) шнурок, урон 1d4, ближн. 2
- 3) духовая ручка, урон 1d4, дальн. 6

Что делает и зачем: ящерица направила в святилище богини сам Маревоу Змею, Покровитель магии пути Чешуистых Чарований. Почему-то он был крылат и вознёс ящерицу на тот этаж Твердыни Мурчания, где оставался Артефакт богини. Ящерица забралась в окно, нашли предмет, который искали, утомились и уснули.

Ящерица хочет выполнить своё задание. Для этого им нужно отнести к окну и вручить ждущему снаружи Маревоу змею Артефакт богини. На самом деле, это не змея, а Колдовская ворона, обманувшая ящерицу магией «Капюшон кукушонка» (2ПП).

Колдовская ворона не является в полном смысле слова боссом. Хватает первого, кто окажется впритык к окну. Ящерица проглатывает без проверок. Если схватит Артефакт богини, то можно вырвать по БЕС 18, но есть всего одна попытка. Если схватит одного из котиков (ПРЫ 19, чтоб увернуться), то вырвать из хватки Ворону можно по БЕС 16. Единовременный урон от одной атаки 10 и более отпугнёт Ворону на 1 раунд.

Завершение приключения

Так или иначе, но приключение в какой-то момент должно подойти к концу. Предполагается, что команда котиков проложит себе путь к одному из следующих финалов.

Финал 1.

Котикам было слишком сложно найти или достать из святилища Артефакт богини. Потрёпанные и отчаявшиеся, они сбегают обратно в Мяубург через «Котопровод Турбо» в зале Вечного трона безопасности (если, конечно, котики его там нашли), не выполнив своё задание. Им ещё предстоит вырасти в суровых котанов, но пока на поиски ценнейшего из артефактов пусть отправляются другие.

Финал 2.

Они боролись до конца. До последней их кошачьей жизни. И всё было тщетно. Команда котиков покинула этот сон навсегда. Возможно... возможно, сделав путь к Артефакту богини чуточку проще для тех, кто отправится навстречу судьбе следом.

Финал 3.

Их лапки были близко, но в последний момент страшная Колдовская ворона выхватила из них Артефакт богини и унесла в неизвестном направлении. В Мяубурге не будут рады таким новостям. Возможно, ещё есть шанс собрать поисковый кошачий отряд и найти Ворону?.. Но это уже совсем другая история. Надо как-то вернуться в Мяубург.

Финал 4.

Котики находят Артефакт богини в унылом помещении с Похрустовым ложем. Кажется, это место хранило ещё какие-то тайны, но теперь это не столь важно. Задание выполнено, Артефакт найден, пора возвращаться!

Финал 5.

Бравая команда котиков находит Артефакт богини в её покоях. Голем и агент графа D, Проклятый проём в другое измерение, ящерицы в костюмах зубастых плюшевых игрушек. Наконец, ВОРОНА! И, может быть, Повелитель мух где-то между делом. Этих котиков не смог остановить никто. Блестяще! В Мяубурге закатят праздник с самыми изысканными вкусняшками и хрустяшками, а котят два сырных соуса будут называть в вашу честь!

И это всё? Нет, настоящие приключения только начинаются!

Карта приключения без пометок (есть спойлеры)

