

Грибок, что завёлся в Блэквелле

Автор Ив Гинс

Под редакцией Джеффри МакКинни

Перевод Сергея Померанцева

ПСИХОДЕЛИЧЕСКИЕ ФАНТАЗИИ

МОДУЛЬ №3



Каждое приключение в линейке «Психоделические фантазии» упивается ничем не сдерживаемым воображением. Каждый монстр, каждое магическое заклинание — это уникальное и никогда ранее не виданное творение автора. Здесь вы не найдёте орков, огненных шаров или мечей +1. Оставьте привычное позади, чтобы исследовать доселе невиданные чудеса...

Совместимо с любой версией оригинальной фэнтезийной ролевой игры, поддерживающей традиции в стиле старой школы.

Грибок, что завёлся в Блэксвелле

ЧАСТЬ 1: ПРЕДЫСТОРИЯ

Пещерный городок Блэксвелл, вырытый в излучине реки Блэк, был процветающей маленькой общиной, получившей большую часть своего состояния благодаря выгодному расположению. Находясь рядом с рекой Блэк, а также на тракте между Форджем и Шэйлом, он является единственным пунктом остановки на несколько дней пути вокруг как для важной речной торговли, так и для караванов. Мало того, скала возле реки Блэк богата драгоценным камнем, уникальным для этого региона. Славу городку добавили два выдающихся жителя — отставной волшебник Паронакс Прозревший и загадочный инженер Фэйзил Хэлм'Айлих. Хотя для таких великих умов было бы странно поселиться в таком маленьком городке, мало кто удивлялся этому, ведь Блэксвелл и его жители всегда пользовались взбалмошной репутацией. Ну, а в двух шагах от городка находится вход в Грибные джунгли — естественную пещерную систему, заросшую густым лесом необычных грибов размером с человека. О Джунглях, их таинственных обитателях и различных свойствах разноцветных, сочащихся грибов, которые растут там так густо, рассказывают много историй, но это место не считается злым. Местные жители считали, что если не вести себя безрассудно и не беспокоить Джунгли, то Джунгли не будут беспокоить вас. Так было до тех пор, пока несколько дней назад в одночасье Блэксвелл не заразился отвратительными грибами. Огромные грибы теперь прорастают между домами, злобная плесень покрывает здания, а самих горожан нигде не видно, так сообщают несколько странствующих торговцев.

Пройдёт немного времени, прежде чем Стража оцепит район и двинется туда, чтобы уничтожить грибковую угрозу, или, возможно, распространяющаяся зараза уничтожит городок первой. В любом случае, у предприимчивых искателей приключений ещё есть несколько дней, чтобы узнать, что случилось с Блэксвеллом, и вынести его богатства, прежде чем это произойдёт.

В начале приключения группа может услышать один или несколько дополнительных слухов.

- 1) В Блэксвелле хранятся значительные запасы золота, так как здесь располагался аффиновый завод для близлежащей шахты Грэйлод. (ложь)
- 2) Чтобы умиротворить существ, живущих в Грибных джунглях, горожане должны были раз в год приносить человеческую жертву; их отказ сделать это в текущем году стал причиной нынешних бед. (ложь)
- 3) Несмотря на уход из Гильдии аэтерологов, Паронакс продолжал свои эксперименты после переезда в Блэксвелл вместе со своим помощником Барубасом. (правда)
- 4) Между Паронаксом и Фэйзилом Хэлм'Айлихом существовало не всегда дружеское соперничество. (правда)
- 5) Жители городка регулярно ели волшебные грибы из Джунглей, которые наделяли их странными силами и способностями. (ложь)
- 6) Иногда путешественники, ночевавшие в трактире «Скрюченная рука», бесследно исчезали. (ложь)
- 7) Блэксвелл — единственный в королевстве поставщик драгоценного камня, известного как «жемчуг Блэксвелла». Городок назначал непомерно высокие цены за маленькие круглые камни. (правда)
- 8) Хозяин постоялого двора «Скрюченная рука» был скупердям, который копил все свои доходы. (правда)
- 9) В Грибных джунглях обитают ночные плотоядные грибные люди, которые часто подкрадываются к городку. (ложь)
- 10) Гениальный инженер Фазиль Хельм'Айлах работал над изобретением, которое даровало бы вечную жизнь. (ложь)
- 11) Городок охранялся множеством сложных механических защитников. (правда)
- 12) Искатели приключений, планирующие вылазки в Джунгли, часто использовали Блэксвелл в качестве оперативной базы. (правда)

ЧАСТЬ 2: БЛЭКСВЕЛЛ

Подход к городку с юга, по шоссе из Шэйла, был отрезан. От начала Джунглей к окраине городка тянется густая живая изгородь из смертельных белых грибов, испещрённых чёрными и зелёными пятнами. Грибы высотой от двух до четырёх ярдов выделяют чрезвычайно ядовитые споры или испарения, если их потревожить или сжечь (спасбросок против яда или смерть наступает в течение 2к4 минут). С севера и запада в городок всё ещё можно попасть, следуя вдоль дороги или подойдя с набережной.

Рыбацкие хижины и пост у заставы на берегу Блэк пустыньны. Территория между рекой и грибным барьером заросла крупными грибами, некоторые смертоносные разновидности встречаются в живой изгороди и на южной окраине городка, но большинство из них меньше, более красочные и менее смертоносные. Многие дома и здания полностью покрыты едкой плесенью или большим количеством грибка. На выровненном полу пещеры находится густая сеть белых мицелиев, толщина которого варьируется от ширины волоса до толщины руки. Весь городок покрыт огромными ганглиями из них; при ближайшем рассмотрении ПИ заметят, что они иногда шевелятся. Вскоре после того, как группа впервые ступит на землю Блэксвелла, мицелии начнут нападать и будут продолжать делать это периодически в течение всего времени их пребывания здесь.

Ненумерованные дома: заброшенные дома у южной окраины городка полностью заросли смертоносным белым грибом. Изнутри ПИ могут периодически слышать звуки, похожие на те, что издают крупные насекомые, и одинокие мучительные крики.

Делайте проверку бродячих монстров каждый ход.

- 1) 3к8 Каменных личинок
- 2) к4 × 2 Кубита
- 3) 3к4 Грибо-могильных мертвеца
- 4) к6 Полых человека
- 5) к4 Радужек
- 6) 3к4 Мицелиев
- 7) к3 Андроматиков
- 8) 4к4 Заражённых горожан

1. ТЕЛЕЖНАЯ МАСТЕРСКАЯ

По всему зданию распространилась дурно пахнущая умбровая гниль, из-за которой трудно дышать. Почти весь инвентарь искорёжен, но, порывшись в запасах обработанных пиломатериалов, ПИ могут найти пригодную для спасения древесину стоимостью 75 зм.

2. ГАЛАНТЕРЕЙЩИК

Фасад этого небольшого магазина был тщательно вымыт и очищен от всех следов грибкового заражения. Небольшая табличка рядом с дверью гласит: «Прекрасная одежда Астриуса». Если войти в дверь, раздастся слабый звонок, и улыбающийся, хорошо одетый мужчина выйдет из-за прилавка и подойдёт навстречу гостям, восторженно потирая руки. Он представится как Мэлвин Астриус, собственник и владелец галантереи, и вежливо поинтересуется их портняжными потребностями. Во время разговора ПИ с острым слухом имеют шанс заметить царапающий звук, доносящийся из задней части магазина. Астриус не сделает ни малейшего замечания об ужасных вещах, происходящих в городке, а если его спросят об этом, он непринуждённо проигнорирует вопрос и вернёт разговор к теме жилетов и сшитых на заказ брюк. Если ПИ продолжат давить на эту тему, спокойствие и веселье Астриуса в конце концов не выдержат. Если ПИ будут угрожать Астриусу, он попытается пересечь зал и побежит к двери за прилавком с криком «Мистер Баттонс знает, как обращаться с такими грубиянами, как вы!». Когда он откроет дверь, в комнату ворвётся Мистер Баттонс, бывший помощник Астриуса по магазину и источник царапающего шума.

Причудливые витрины в магазине и особенно в подсобке могут быть освобождены от ценных тканей и амуниции из полудрагоценных материалов на 225 зм.

В маленьком внутреннем кармане плаща Астриуса спрятан платиновый напёрсток и очень тонкая алмазная игла стоимостью 300 зм. На иглу наложено небольшое зачарование; если во время починки порванной ткани произнести командное слово «штопать», игла выпустит невидимую нить из чистого эфириума, которая идеально имитирует цвет и свойства материала, на котором она используется. Её можно использовать для починки зачарованных магией предметов одежды.

Мистер Баттонс

КБ: кожаный доспех, Скорость: 90'(30'), КЗ: 2, Атак: 2, Урон: к3, Спас: Б2, Боевой дух: 6, Опыт: 40.

Толстый, бледный человек, глаза которого заменены на разные пуговицы, под ногти воткнуты толстые иглы, а каждое отверстие на теле зашито. Это существо (каким-то образом осознающее своё окружение) будет яростно нападать на всех в магазине, включая Астриуса, пока не избавится от своих страданий.

3. СКРЮЧЕННАЯ РУКА

Двухэтажный трактир — одно из самых больших зданий в городке. Снаружи мицелии, плесень и грибовые побеги охватили большую часть первого этажа и начали ползти вверх к комнатам на втором этаже. Наблюдательные персонажи могут заметить, что окна на южной стороне были очищены от наростов. Дверной проём и люк, ведущий в подвал, частично загорожены скоплением светящихся грибов. Их можно очистить, потратив несколько минут, но это покроет всех, кто стоит рядом, плёнкой из светящихся спор, давая врагам бонус +1 к попаданию. Споры можно удалить раствором масла и воды.

В общей комнате царит беспорядок. На полу валяются сломанные стулья, столы опрокинуты и были использованы в качестве баррикад, а заплесневелые лужи крови и слизи свидетельствуют о том, что всего несколько дней назад здесь произошла драка. На восточной стороне здания находится почерневший прилавок. Большая часть камня вокруг него выжжена, так как совсем недавно здесь бушевал пожар. Повсюду валяются осколки различных бутылок и бочек, а также два обгоревших человеческих тела. Лестница рядом с прилавком ведёт в комнаты наверху, откуда доносятся звуки борьбы. Дверь рядом со стойкой широко открыта и выходит на кухню. Затхлый запах наполняет общую комнату, но когда группа приближается к открытому дверному проёму, вместо него чувствуется прогорклый запах.

4. КУХНЯ

Если группа исследует маленькую, неопрятную кухню, то обнаружит, что источником зловония является большой котёл, до краёв наполненный жирной жижей из овощей, хрящей и нескольких человеческих костей. Как только кто-нибудь приблизится, суп с кишками нападёт. Люк в дальнем углу ведёт в подвал.

Гнилой ужин

КБ: кожаный доспех, Скорость: 90' (30'), КЗ: 3, Атак: 1, Урон: к4 или особый, Спас: БЗ, Боевой дух: 11, Опыт: 110.

Эта антропоморфная каша из испорченных продуктов и человеческих останков нападает, с силой бросаясь на своих жертв. Если «Гнилой ужин» атакует свою цель с броском на попадание на 4 выше, чем требуется для попадания, ему удаётся протолкнуть свой похожий на руку придаток в рот жертвы и в её горло. Эта атака наносит только к2 урона, но из-за неприятного вкуса и навязчивого характера атаки цель должна пройти спасбросок от паралича или стать недееспособной на 2к4 раунда.

5. ПОГРЕБ С БОЧОНКАМИ

В погреб можно попасть либо через люк снаружи трактира, либо через люк на кухне. Под короткой каменной лестницей, ведущей из кухни, можно найти замотанное тело толстого трактирщика. При ближайшем рассмотрении можно обнаружить ножевую рану в спине и срезанный кошелёк. Миновав несколько рядов бочонков и хорошо укомплектованную кладовую, перед боковым альковом¹ можно обнаружить второй труп, на этот раз экзотического мужчины, лежащего лицом вниз в луже, которая ранее была его лицом. При ближайшем рассмотрении можно обнаружить хитроумно спрятанную кислотную ловушку в потолке над ним; теперь она разряжена. На теле можно найти кожаные доспехи, кошелёк с монетами (7 зм, 12 см, 22 мм), набор воровских инструментов и украшенный кинжал с перламутровой рукояткой стоимостью 50 зм.

По бокам алькова стоят две статуи довольно непривлекательных голых мужчин, у их ног скопились моча и экскременты. Наблюдательные персонажи заметят, что у статуй вполне реальные, подвижные глаза и, кажется, слабое дыхание. Рядом с одной из них стоит ведро заплесневелой жидкой каши с воронкой. В алькове тесно стоят четыре больших бочонка с элем. Один из них пуст, и его можно легко убрать, обнаружив за ним скрытый лаз. Вдоль боковой стороны короткого лаза в стене слегка выступает один кирпич. Если его расшатать, то из него выкатится небольшой пузырёк с газом и разобьётся об пол. Персонажи должны пройти спасбросок против яда или получить 3к4 урона и потерять сознание на 3к4 часа; при успешном спасброске урон и время уменьшаются вдвое. При внимательном осмотре можно обнаружить, что камень в конце помещения часто вынимали и ставили обратно. Под ним можно найти рогожный мешок, содержащий: 331 зм, 6,582 см, 3,195 мм, 4 маленьких рубина (по 75 зм каждый), изумруд грубой огранки (125 зм), украшенный драгоценными камнями значок маленького ребёнка с тремя глазами (Квинтигал Вознесённый, демоническое божество страха, обычно считается хаотично злым, даёт иммунитет к магическим эффектам страха, стоит 600 зм) и маленький металлический диск с начертанной на нём замысловатой руной. Когда мешок извлекают из ниши, на камне, где лежал мешок, можно увидеть нацарапанную ту же руну. Если металлический диск переместить на расстояние более 20 футов от камня с руной, он превратит кожу и мышцы своего носителя в камень.

¹(араб. «шатёр» или «маленькая комната») — углубление, ниша в комнате или другом помещении. (Здесь и далее прим. переводчика.)

6. КОМНАТЫ ДЛЯ ГОСТЕЙ

На верхнем этаже расположены шесть комнат, по три с каждой стороны коридора, куда ведёт лестница. В данный момент здесь царит суматоха: группа из восьми обезумевших горожан пытается выломать дверь **юго-западной** комнаты. Внутри заперты Дэррик Кленсмит, неопытный ученик магических искусств, и Хонар, молчаливый ученик Седьмого божества. Если их спасут, эти двое будут очень благодарны и постараются помочь, чем смогут; Хонар может оказать незначительное лечение. У них мало информации о том, что происходит в Блэксвелле; пару ночей назад, в тот же день, когда прибыла их группа, грибковая зараза внезапно и без предупреждения распространилась по городку, превратив горожан либо в безмозглых трутней, либо в безумных убийц. С тех пор эти двое забаррикадировались в своей комнате, изо всех сил отбиваясь от случайных нападений (в этот момент Хонар предупредит группу о своей ловушке «Гнилой ужин», если они ещё не сталкивались с ней). Когда опасность минует, Дэррик и Хонар отправятся на поиски двух пропавших компаньонов их Пещерной утилизационной компании: боевого товарища Керта Гудвайна и эксперта по закупкам Атта Сильвуенна.

Дэррик Кленсмит

КБ: без брони, Скорость: 90' (30'), КЗ: к4 ОЗ, Атак: 1, Урон: к4 (кинжал), Спас: Б1, Боевой дух: 6, Опыт: 80.

Дэррик запомнил заклинание *гравитационное облегчение*.

Хонар

КБ: латы, Скорость: 60' (20'), КЗ: 2, Атак: 1, Урон: к8 (скимитар), Спас: Б2, Боевой дух: 9, Опыт: 130.

В остальных комнатах находится следующее:

Южная: нетронута. Рюкзак с сохранившимися пайками и обычными приключенческими принадлежностями, десятифутовый шест. Кинжал с перламутровой рукояткой стоимостью 50 зм спрятан под подушкой одной из двух кроватей.

Юго-восточная: кровавая баня, путешественница жестоко убита во сне, кровавый след ведёт к открытому окну. Личные вещи не тронуты, мешочек с 19 зм и 50 см.

Северо-восточная: пусто, следы поспешного ухода. Несколько мицелиев пробрались внутрь через окно, три из них нападут.

Северная: забаррикадирована изнутри. Комната заросла сочащимися грибами и едкой плесенью. Из коконоподобного нароста торчит безжизненная рука.

Северо-западная: комната покрыта плёнкой слизи. На каменном полу и стенах растут луковичные грибы, которые, кажется, высасывают свет из комнаты. Большая, похожая на полип язва скрыто висит на потолке.

Язвенный нарост

КБ: кожаный доспех + щит, Скорость: 0'(0'), КЗ: 1+1, Атак: 1, Урон: к3, Спас: Б1, Боевой дух: 5, Опыт: 44.

Начальная атака застаёт врасплох при 1–3 на кб. Нарост вытягивается вниз и автоматически окутывает цель, если удалось застать её врасплох. Каждый последующий раунд цель получает к3 урона от пищеварительных соков и сотен острых как бритва зубов, выстилающих пищевод нароста.

7. ГРИБКОВОЕ ПЯТНО

На небольших участках вокруг старой статуи, изображающей существо с головой козла, преследующее трёх смеющихся девиц, и отличающейся удивительной чистотой, растёт около сотни разноцветных грибов обычного размера, расположенных пересекающимися кругами. Они обладают следующими свойствами:

Жёлтые: содержат кислотные споры, которые высвобождаются и наносят к3 урона, если потревожить шляпку, прогрызают плоть и металл.

Оливковые: дают прилив энергии, если съесть их, постоянный бонус +1 ко всем броскам. Через к3 часа первоначальный эффект ослабевает, и наступает состояние полной кататонии² на к10 ходов.

Красные: вызывают неистовую жажду крови через к3 хода, заставляя съевшего гриб нападать как на друзей, так и на врагов.

Индиго: почти сразу вызывают тяжёлые психогенные эффекты. Это может привести к (к4):

[1:] паранойе

[2:] эйфории

[3:] галлюцинациям

[4:] деперсонализации

Коричневые: если съесть, необходимо пройти спасбросок против яда или умереть через к4 минуты.

Серые: персонаж, съевший этот гриб, должен пройти спасбросок против яда или навсегда (к4):

[1:] парализовать конечность (шанс 50% рука или нога)

[2:] получить импотенцию/бесплодие

[3:] ослепнуть

[4:] онеметь

Оранжевые: через к4 дня в кожу персонажа проникают маленькие грибковые наросты, наносящие к2 урона каждый день до излечения.

Белые, с золотистыми пятнами: при употреблении в пищу с вероятностью 1-из-3 даёт постоянный бонус +1 к Выносливости и с вероятностью 2-из-3 вызывает постоянный штраф –1 к Силе и Выносливости.

Каждый раз, когда ПИ собирает гриб, есть шанс 1-из-10, что он подберёт спящего мумика — маленькое существо, очень похожее по цвету и форме на окружающие грибы. Чтобы разглядеть его маскировку, можно сделать спасбросок против заклинаний. Съев мумика, вы не получите никаких немедленных эффектов, но разжёванные части оживут по пути в пищевод персонажа. Они гнездятся там, питаются всем, что проходит через него, примерно неделю, после чего кб + 2 полностью выросших мумика начнут прокладывать себе путь наверх, чтобы вылупиться. Хотя это крайне неприятно, смертельный исход наступает лишь в 10% зарегистрированных случаев.

²(от др.-греч. κατατείνω — «натягивать, напрягать»), — психопатологический синдром (группа симптомов), основным клиническим проявлением которого являются двигательные расстройства.

8. СТОРОЖКА

Если открыть каменную дверь здания, из дверного проёма начнёт вытекать ужасная полупрозрачная красная жижа. Жидкость слегка кислотная и через несколько минут начинает растворять всё, к чему прикасается. Большая часть внутренней отделки сторожки подверглась коррозии. Среди осадка всё ещё можно обнаружить кости по меньшей мере семи человек.

9. РЫБНЫЙ РЫНОК

Из дверей большого зала рыбного рынка доносится зловоние гниющей рыбы. Внутри крытого рынка группа из 12 каменных личинок пирует различными грибами и испорченными продуктами с развалившихся прилавков. Грибковая гниль опустошает это место, а также большую холодильную камеру в задней части зала. Могильный грибок занялся тушами, хранящимися там, а один микотически-оживлённый хищник, недавно пойманный в Блэке, нападет на ПИ.

Грибно-могильный чернорыб

КБ: кольчуга + щит, Скорость: 30' (1'), КЗ: 7, Атак: 1, Урон: 2к6, Спас: Б2, Боевой дух: 10, Опыт: 770.

Эта большая акулоподобная рыба, передвигающаяся с помощью множества щупалец, растущих из её брюха, представляет собой гнилое месиво плесени и разложения. Она нападает, используя свои могучие челюсти с четырьмя рядами острых зубов.

10. КАМЕНЩИК

Мастерская каменщика превратилась во влажный клубок мясистых луковичных наростов, смутно напоминающих растения. Когда ПИ откроют дверь, на них набросятся двое обезумевших мужчин, покрытых такими же наростами, с кирками с алмазными наконечниками стоимостью 30 зм каждая.

11. КАНАТЧИК

В этой лавке заметно чище, чем в других, как будто распространяющаяся зараза специально избегала верёвок, сделанных из высушенных волокон гигантского гриба. Здесь можно найти множество мотков прочной верёвки, а также бывшего канатчика и его жену, висящих в задней комнате.

12. КУЗНИЦА

Заросшая кузница заброшена, но многие из её изделий остались нетронутыми; здесь можно найти небольшую коллекцию высококачественных мечей, топоров и других орудий смерти и увечий, а также две кольчуги и наполовину готовый латный доспех.

13. ТОРГОВЕЦ МАСЛОМ

Входная дверь магазина представляет собой нагромождение почерневшего и потрескавшегося камня, а интерьер магазина полностью выжжен. Ничто не уцелело в бушевавшем здесь аду, а внутри образовался свежий слой плесени и грибов.

14. БАКАЛЕЙЩИК

Тонкий слой белоснежной плесени покрывает каждый сантиметр интерьера, отражая любой попадающий внутрь свет в жутко красивом зрелище на несколько секунд, после чего плесень почти сразу чернеет и источает приятный сладковатый запах, заполняющий магазин. Любой персонаж, оказавшийся внутри, должен пройти спасбросок против паралича или будет парализован на 4 часа. Порывшись в запасах, персонажи могут найти нетронутую коллекцию редких специй и сухофруктов стоимостью 70 зм.

15. ЦИРЮЛЬНИК-ХИРУРГ

Практика цирюльника-хирурга кишит мицелиями, Зкб которых нападут, если ПИ войдут в лавку. В кресле цирюльника лежит окровавленный торс с оторванными конечностями, покрытый пиявками. Голова и конечности игриво спрятаны по всему магазину.

16 И 17. ЗАБРОШЕННЫЕ ДОМА

Перегородка между этими двумя домами разрушена; внутри теснится огромный тёмно-зелёный боровик, из которого выделяется липкая белая жидкость. Если жидкость счистить, то под поверхностью шляпки при взгляде сверху можно различить очертания человеческих лиц и конечностей. Если гриб подвергнуть воздействию света, в ножке откроется мясистая щель размером с человека. Если войти в это розовое отверстие голым, то все раны, которые могут быть у персонажа, заживут за полчаса, после чего персонаж снова вылезет из ножки, покрытый белой жидкостью. Мёртвые персонажи не оживают, но их тела могут быть восстановлены, если поместить их части внутрь боровика, хотя все органы будут грибковыми факсимиле. Киньте к30; если результат меньше, чем количество ОЗ, восстановленных таким образом, гриб не выпускает персонажа, а сохраняет его в своей шляпке в качестве питательных веществ, мгновенно убивая персонажа.

18. МЯСНИК

Дверь в это поражённое плесенью здание широко распахнута. Из тёмного проёма доносится ужасное зловоние. Семь разлагающихся тел свалены в центре окровавленной витрины. Мицелии извне пробрался в помещение и покрывает большую часть стен; белые усики протягивают щупальца в эту кровавую кучу.

Люк в помещении для разделки костей ведёт в холодный подвал для вяления. Одна из свиных туш, свисающих с крюков для мяса, была зашита, а на её боках кровью нарисованы странные руны. Внутри лежит мешочек с 300 см и отрубленная язвенная голова. При осмотре головы можно обнаружить тихий дребезжащий звук. В мозговой полости можно найти 4 жемчужины Блэксвелла стоимостью 50 зм каждая, которые были засунуты через ноздри. При обращении с головой необходимо сделать спасбросок против яда, иначе персонаж заболевает истощающей болезнью, от которой умирает через 6к6 дней.

Если осмотреть кучу трупов у входа, то можно обнаружить, что окровавленное тело, лежащее на боку, на самом деле живое. Мясник, управляемый одним из мицелиев, встанет и пустит в ход свой тесак, застав врасплох с шансом 1–4 на к6.

19. ПИВОВАР

Плесень покрыла бочонки и испортила рыбное вино скромной городской пивоварни. Два больших медных кувшина, в которых бродил дрожжевой эль, лопнули, что позволило высокотоксичной заразе распространиться и отравить эль. Любой, кто пьёт пиво, должен пройти спасбросок против яда или умереть через 4к4 минуты.

20. ГОРОДСКАЯ ПЛОЩАДЬ

Вокруг статуи Энцефалоса Искупителя в центре мощёной площади лежат семь изъеденных трупов; их внутренности накинута на стацию. Дюжина скелетов, покрытых грибковыми наростами, большинство из которых изрешечены огнём бластера, также лежат убитыми. Во многих местах ядовитые грибы высотой в семь футов подрыли резную брусчатку. Если группа пересечёт площадь, неся свет, есть вероятность 1-из-2, что по ним будет открыт огонь с колокольни.

21. ЦЕРКОВЬ ЭНЦЕФАЛОСА ИСКУПИТЕЛЯ

Церковь кишит гниющими грибами и огромными пятнами лишайников; только колокольня избежала гниения. Красивые резные железные двери спереди и сбоку были забаррикадированы изнутри, но их можно снести, потратив некоторое время.

Интерьер церкви ничем не украшен, кроме строгой росписи на потолке с изображением тёмки церкви. Два ряда каменных скамей стоят по всей длине церкви до пресвитерия³ и алтаря. В шкафу в углу рядом с алта-

³(лат. presbyterium — место для избранных, от др.-греч. πρεσβυτέριον — собрание старейшин) — в западноевропейской (прежде всего, католической) церковной архитектуре пространство между нефом и алтарём (аналогом которого в восточных церквях является «престол») в восточной части храма.

рём стоит пустая серебряный табернакль⁴ стоимостью 30 зм. Рядом со входом лестница ведёт на колокольню. От центрального нефа⁵ каменная винтовая лестница ведёт вниз в крипту.

22. КОЛОКОЛЬНЯ

На вершине башни, готовый к последнему штурму, сидит измученный искатель приключений Керт Гудвайн. Если сейчас ночь, то есть вероятность 1-из-2, что Керт будет спать и его можно будет застать врасплох, когда группа поднимется в башню. Если нет, он крикнет, чтобы все поднимались медленно, с поднятыми руками. У Керта есть бластерная винтовка (2к6 + 2 урона, стреляет каждый второй раунд, стоит 850 зм). Если встреча пройдёт в дружеской обстановке, то Керт объяснит, если его спросят, что он и его группа спустились в Блэксвелл, чтобы отправиться в Грибные джунгли по приказу волшебника Паронакса. За несколько недель до этого он проделал то же самое с другой группой и был хорошо вознаграждён за сбор образцов экзотических грибов. Керта не интересуют подвиги, и он намерен оставаться на месте, пока ситуация не будет улажена Стражей.

У Керта есть рюкзак с обычным снаряжением и провизией, 50-футовая верёвка, железные шипы, длинный меч, кольчуга и койф⁶. У него также есть серебряный кубок, щедро украшенный жемчугом Блэксвелла, стоимостью 1,100 зм, украденный из церковного табернакля.

Керт Гудвайн

КБ: кольчуга, Скорость: 60' (20'), КЗ: 2, Атак: 1, Урон: к8 (длинный меч) или 2к6 + 2 (бластерная винтовка), Спас: Б2, Боевой дух: 8, Опыт: 130.

23. СКЛЕП

Склеп представляет собой короткий коридор с локулами⁷ по обе стороны, в которых покоятся останки двадцати двух бывших священников городка. В дальнем конце прохода тело последнего священника, пожилого мужчины, лежит на полу в луже крови, его горло и запястья перерезаны. Мицелии пробили себе путь в скале и уже превратили семь скелетов в грибо-могильных мертвецов, которых нельзя застать врасплох, и они выползут из своих ниш, чтобы напасть на ПИ, как только увидят их.

24. ДИАКОННИК

В этой небольшой комнате находится не более чем письменный стол и шкаф с церемониальными одеждами. Три одеяния — качественные изделия с позолотой, каждое стоит 20 зм. Панель в гардеробе отодвигается и ведёт в спальню пастората.

⁴(фр. tabernacle, от лат. tabernaculum — будка, шатёр, палатка) — в западноевропейском Средневековье — реликварий, дарохранительница, ковчег для хранения святых мощей.

⁵(фр. nef, от лат. navis — корабль) — вытянутое помещение, часть интерьера (обычно в зданиях типа базилики), ограниченное с одной или с обеих продольных сторон рядом колонн или столбов, отделяющих его от соседних нефов.

⁶(англ. coif) — полотняный головной убор в виде плотного капюшона или чепчика.

⁷(лат. loculus — местечко, гроб, ящик) — элемент древнеримской архитектуры в виде небольшой стеновой ниши.

25. ПАСТОРАТ

Дом городского священника, это простой дом из двух комнат, скудно обставленный, в нём нет ничего ценного, кроме позолоченных икон Святого Зурилла Трёхголового и Святого Анаксия Жителя Поверхности, стоимостью 15 зм каждая, подвешенных над кроватью. Если игрок спровоцировал могильный гриб и попытается спрятаться в пасторате, могильный гриб использует свои усики, чтобы сорвать дверь и разрушить стены.

26. КЛАДБИЩЕ

Кладбище долгое время хранило останки десятков поколений жителей городка, но теперь это совсем не так. Большой, приземистый гриб в центре могильника выпускает десятки усиков, похожих на виноградные лозы, медленно, но верно прорывая корни, разрывая могильные холмики и высыпая останки на поверхность. Из отверстия на самом кончике усиков брызжет черноватая жижа, покрывая кости и вызывая на них ускоренное образование наростов. Многие из них уже выкопаны; по окрестностям бродят два десятка грибо-могильных мертвецов. Могильный гриб будет игнорировать ПИ, но если на него нападут, будет защищаться.

Могильный гриб

КБ: кольчуга + щит, Скорость: 0' (0'), КЗ: 7, Атак: 3, Урон: к4 или особый, Спас: Б4, Боевой дух: 11, Опыт: 630.

Каждый раунд неповоротливый могильный гриб атакует с помощью 3 из своих 17 мицелиев (КБ: кожаный доспех, Скорость: 30' (10'), КЗ: 2 ОЗ). Он может использовать их, чтобы наброситься на цель или опрыскать её протоплазматической жидкостью. Если персонаж, на которого её распылили не пройдёт спасбросок против паралича, быстро растущая плесень начнёт покрывать его, вызывая кумулятивный штраф – 1 к КБ и на попадание.

27. РОСТОВЩИК

Небольшое здание заполнено грибами размером с человека, которые распространяют вредоносные споры, если их потревожить; персонаж, находящийся поблизости, должен пройти спасбросок против яда или получить к4 урона. За грибами находится стальная дверь шириной 4 на 10 футов, защищающая хранилище, в котором хранится 451 зм, 8,549 см, 16,431 мм и обезвоженный труп городского ростовщика.

28. ЗАБРОШЕННЫЙ ДОМ

Едкое вещество проело нижнюю часть закрытой каменной двери, оставив отверстие диаметром 2 фута; изнутри доносится сильный запах кислоты. Внутри находятся 11 каменных личинок, прорывших пол. Если в здание войдёт больше одного человека, пол провалится под тяжестью, и всё (и все) внутри упадёт в Хрустальное озеро, включая деревянный шкаф, из которого высыплется золотая и серебряная посуда стоимостью 120 зм, которая опустится на дно озера.

29. МАСТЕРСКАЯ ЮВЕЛИРА

Четыре искусно вырезанные горгульи, мало чем отличающихся от каменнокожих, украшают фасад этой неприязнительной мастерской. Если попытаться взломать замок укрепленной каменной двери, к4 ненастоящих статуй оживут. Внутри мастерская полностью свободна от грибка. В сейфе, спрятанном за ящиком в подсобке, хранятся десятки уникальных драгоценных камней органического происхождения из Грибных джунглей общей стоимостью 1,200 зм.

30. ЧЭНДЛЕР

Элм Чэндлер и его семья из четырёх человек забаррикадировались в своём доме и мастерской. Они напуганы и никого не пускают добровольно. Внутри находится большой запас сальных свечей и ящик с 36 зм, 121 см.

31. РАТУША

Восточная стена величественного здания совета разорвана и развалилась на кучу обломков. Половина второго этажа также провалилась, так что от ратуши мало что осталось, кроме крыши и трёх внешних стен. Внутри здания теперь одно большое пространство, заполненное обломками. Подойдя к стальным входным дверям или обрушившейся стене, ПИ услышат непонятные песнопения, доносящиеся изнутри.

Источник этих песнопений — группа из шестнадцати бледных мужчин и женщин, держащихся за руки и стоящих в круге на вершине сплющенного кургана обломков и произносящих звуки, не похожие ни на один из известных ПИ языков. У всех из них удалена верхняя часть черепной коробки; с потолка спускаются густые сети из сотен прозрачных, тускло светящихся жёлтых фибрилл, которые впиваются в их обнажённый мозг.

На стропилах ПИ заметят огромное серое существо, похожее на актинию, с толстыми выпуклыми венами, пересекающими его влажную мясистую поверхность. Четыре пары кубитов кружат вокруг него в постоянно меняющихся узорах.

Заметив приключенцев, группа людей как один закричит: «Я — Зог. Скажи мне ключ от четвёртого параллакса вечного Шзх'б'Унр!». Если группа не даст удовлетворительного ответа в течение нескольких секунд, разъярённые горожане нападут на них, как и кубиты.

Зог

КБ: без брони, Скорость: 0'(0'), КЗ: 12, Атака: особая, Урон: особый, Спас: Б8, Боевой дух: 9, Опыт: 1,680.

Зог управляет горожанами с помощью пучков фибрилл, которые тянутся от его придатков. Каждый пучок имеет 1 ОЗ, и если его разорвать, человек, которого он контролировал, упадёт замертво. Только если все горожане убиты, Зог атакует, используя свои псионические способности. Цель должна пройти спасбросок против заклинаний или (к4):

1: получит 4к4 урона; если это убьёт цель, её голова взорвётся.

2: окончательно сойдёт с ума; бросьте кубик;

[нечет:] послушный, тараторящий безумец

[чёт:] маньяк-убийца

3: её Интеллект снижается до минимально возможного значения; цель получает 1 ед. урона за каждое очко Интеллекта, отнятое таким образом. Эффект длится 1 день, после чего Интеллект возвращается со скоростью 2 пункта в день к исходному значению минус 1.

4: её мозг разжижается и вытекает из носа.

Раскапывая завалы в ратуше, группа найдёт крепкий сейф, в котором находятся: 6 золотых слитков (стоимостью 1,070 зм каждый), железный сундук, содержащий 571 зм, 8,452 см, 398 мм, а также различные бухгалтерские книги.

32. КОМПАНИЯ ЖЕМЧУТ БЛЭКСВЕЛЛА

На окраине городка была вырыта большая шахта, глубиной около 30 футов. Грибковое заражение покрывает землю вокруг неё, но оно не распространилось в саму яму, хотя множество засохших мицелиев, свисающих над краем отверстия, похоже, указывают на то, что оно пыталось. В яму ведёт ряд ступеней, вырубленных в скале. Рядом с ней находится неприметное здание, над дверью которого висит табличка с надписью: «Компания жемчуг Блэксвелла». Внутри офиса смотрителя царит беспорядок. Шкафы широко распахнуты, элегантный деревянный стол опрокинут, а повсюду валяются заказы на продажу. Из комнаты вынесли всё ценное; сейф в углу тоже обчистили.

33. МАСТЕРСКАЯ ФЭЙЗИЛА

ХЭЛМ'АЙЛИХА

Длинное одноэтажное здание на западной окраине городка, мастерская инженера, похоже, больше других мест в городке пострадала от грибковой болезни. Большие ядовитые грибы усеивают стены, плесень разрастается повсюду, за исключением дренажных труб, извергающих почти чёрную сточную воду в канаву, ведущую к реке. Крыша покрыта слегка пульсирующей зелёной биомассой, из которой протянулись щупальца (теперь инертные) не опознаваемого вещества, сорвавшие с петель массивные каменные входные двери. Изнутри доносится влажный, затхлый запах.

Главный этаж представляет собой настоящее поле боя: повсюду разбросаны трупы и останки более четырёх десятков жителей городка и оживших мертвецов, а также почти десятков андроматиков. Три из них сильно повреждены, но всё ещё функционируют и нападут на любого, кто приблизится.

Кроме того, по залу бродят два полых человека. Вдоль стен мастерской выстроилось нагромождение машин и приспособлений разных размеров; большинство из них, похоже, перегорели и больше не функционируют.

Повреждённый андроматик

КБ: кольчуга + щит, Скорость: 0' (0'), КЗ: 1, Атак: 1, Урон: к6 или оружием, Спас: Б2, Боевой дух: 3, Опыт: 40.

На одном из верстаков в зале, спрятанном между двумя большими станками, среди прочих инструментов можно найти металлический стержень длиной в фут, без каких-либо признаков, кроме кнопки на одном конце. Если нажать на кнопку, стержень выстрелит несколькими потоками молний, которые безвредны при использовании на органических объектах. Конструкты, однако, будут выведены из строя на к4 хода, если они провалят спасбросок против жезлов. ПИ, использующий жезл, также должен пройти спасбросок, иначе жезл отнимет у пользователя 1 ОЗ.

В углу мастерской жужжит цилиндрическая машина с вращающимся гироскопом в центре. Хотя вряд ли кто-то догадается, что это генератор энергетического поля; его саботаж приведёт к тому, что все полье люди в городке исчезнут, но его разрушение позволит к3 парам заинтригованных кубитов проникнуть в мастерскую через разбитое окно. Две двери в конце коридора, одна открытая, другая закрытая, ведут в кабинет и лабораторию соответственно.

34. КАБИНЕТ

В маленькой комнате в конце коридора когда-то располагалась внушительная библиотека, но теперь она заросла мицелиями. К стене, пронзённый многочисленными усиками, приколотен изуродованный труп инженера. Под письменным столом находится грязный патентный сейф. Внутри находятся 4 слитка серебра стоимостью 40 зм каждый, журнал, различные схемы, ключ и энергетический пистолет.

Пистолет, стоимостью 800 зм, может стрелять каждый второй раунд и имеет три настройки:

Первая настройка: наносит 2к6 + 1 урон при каждом выстреле.

Вторая настройка: заряжает следующий выстрел, отнимая у ПИ к4 ОЗ, увеличивая урон в к4 + 1 раза.

Третья настройка: не наносит урона, но цель должна пройти спасбросок против жезлов или ослепнуть на к4 + 2 раунда.

Журнал содержит только бессмыслицу, написанную неразборчивым почерком.

Схемы касаются различных андроматиков, созданных инженером. В одной из них упоминается конструкция по имени Бегебот и то, как Хэлм'Айлих безрезультатно пытался привести её в действие. Вместо неуловимой магии, которая обычно оживляет его, инженер сконструировал бота так, что разумный организм может функционировать как источник энергии Бегебота, хотя и с большим риском для себя.

Чёрный витиеватый ключ отпирает дверь лаборатории.

35. ЛАБОРАТОРИЯ

Не тронутое ядовитым разложением рабочее пространство инженера включает в себя множество конструкций, находящихся в различных стадиях завершения. Над ними возвышается антропидный Бегебот высотой 12 футов. Его корпус открыт, и кажется, что в нём поместится один человек. Его охраняют три полых человека.

Бегебот

КБ: латы + щит, Скорость: 60' (20'), КЗ: 5, Атак: 2 или 1 (кулаки или луч), Урон: к6/к6 или 4к6, Спас: Б8, Боевой дух: 11, Опыт: 1,030.

Персонаж, пытающийся управлять Бегеботом, должен пройти спасбросок против жезлов. В случае успеха конструкция переходит под контроль персонажа, и он может отсоединиться от неё в любой момент без вредных побочных эффектов. Однако если персонаж провалит спасбросок, его жизненная сущность навсегда исчезнет, и Бегебот начнёт жить собственной жизнью. Конструкция будет иметь то же мировоззрение, что и персонаж, который её оживил, но личность и разум персонажа будут навсегда утрачены. Бегебот способен провести мощную атаку с помощью энергетического луча, испускаемого из его глаз, создавая луч шириной 2 фута и длиной 30 футов. Все, кто попадает в зону атаки, должны пройти спасбросок против атак дыханием. Успех означает, что нанесена только половина урона. Бегебот использует энергетический луч в качестве первой атаки, если вступает в бой. Лучу нужно перезарядиться в течение 3 раундов, прежде чем он сможет выстрелить снова; в это время

конструкция будет пытаться растоптать или ударить нападающих.

Когда группа покидает мастерскую, гниющая биомасса, скрывающаяся на крыше, отделяет от себя часть, которая поднимается и нападает на группу.

Сочающаяся слизь

КБ: кожаный доспех + щит, Скорость: 30' (10'), КЗ: 6, Атака: особая, Урон: к4, Спас: Б3, Боевой дух: 7, Опыт: 680.

Сочающаяся слизь быстро отращивает две псевдоподии, которыми она атакует группу. Каждый раз, когда сочащаяся слизь получает повреждения (если только повреждения не вызваны огнём), она отращивает из раны ещё одну псевдоподию и может использовать её каждый раунд в качестве дополнительной атаки, пока не умрёт.

36. ПРОБКА И ГЛОТКА

Низкая одноэтажная таверна едва различима. На стенах растут тысячи зелёных и красных грибов, придавая таверне вид одного гигантского гриба. Каменная дверь сорвана с петель и лежит посреди дороги. Внутри таверны царит жуткий беспорядок; всепроникающая вонь навоза заполняет общую зону, в центре которой из стеблей гигантских грибов, населяющих южную часть городка, сооружено большое гнездо. В нём гнездятся несколько ониксовых ползунов, которые спустились из Джунглей, чтобы полакомиться каменной крошкой. Ползуны не нападают автоматически, но защищают своё логово, если кто-то осмелится войти в него. Внутри гнезда находятся три липких яйца, каждое из которых стоит 400 зм для алхимика или волшебника.

Ониксовый ползун

КБ: кольчуга + щит, Скорость: 90' (30'), КЗ: 5, Атак: 4 (жало × 3, укусы), Урон: к4/к6, Спас: Б5, Боевой дух: 8, Опыт: 430.

Эти крупные шестиногие существа могут атаковать четырьмя длинными, похожими на жала придатками и мощными жвалами своей смутно напоминающей человеческую головы. Их панцирь чёрен, как окружающая тьма, а плоть бледна, как у трупной личинки. Ониксовые ползуны боятся огня и любого света.

37. БАШНЯ ПАРОНАКСА ПРОЗРЕВШЕГО

Приземистая квадратная башня на дальнем краю городка превратилась в извивающуюся массу мицелиев, покрывающую каждый дюйм строения. Тысячи их выходят из каждого оконного проёма и распространяются во всех направлениях в сторону городка. Когда группа подойдёт, усики, закрывающие дверной проём, разойдутся и откроют дверь для ПИ.

Как и снаружи, внутри башня полностью покрыта грибковыми наростами. На первом этаже можно найти столовую, кухню с чуланом и кладовую, но в их нынешнем состоянии почти невозможно определить их назначение. Винтовая лестница ведёт в покои Паронакса и в подвал.

38. ПАЛАТЫ ПАРОНАКСА

Когда игроки будут подниматься по лестнице, на них внезапно нападут 8 мицелиев. За каждого убитого мицелия в бой вступает новый, и так до тех пор, пока группа не спустится обратно или не достигнет комнаты Паронакса на вершине лестницы.

Палаты волшебника, совместная спальня и кабинет, заражены ещё больше, чем остальная часть башни. Закутанный в мицелии, измождённый волшебник лежит на кровати с балдахином, кишачей ими. Неприкрытой осталась только его голова; над ней парят четыре радужки, и они нападут на гостей, когда те войдут в комнату. Если радужки будут уничтожены, пройдёт к4 хода, прежде чем Паронакс придёт в себя. Он ничего не помнит о том, что произошло, и умоляет ПИ освободить его. Если они попытаются это сделать, мицелии, удерживающие пожилого волшебника, разорвут его на части.

Если ПИ потратят некоторое время, роясь в заросших книжных шкафах в кабинете, они найдут свитки с заклинаниями *ламеллярный рост* и *грибковый фамилиар*. Эти заклинания всё ещё изучались и совершенствовались волшебником, когда вспыхнуло заражение, и поэтому они опасно нестабильны. Существует 5% вероятность того, что при применении заклинаний они не дадут описанного эффекта, а превратят одну из конечностей заклинателя в шишковатый, грибовидный обрубок.

В запёртом ящике стола спрятан Жезл Радужки, который вызывает одноимённых существ (к10 зарядов, стоимость 950 зм).

39. ПОДВАЛ

Спуск в подвал чрезвычайно труден. Лестница забита сотнями дёргающихся мицелиев, сквозь которые ПИ придётся протискиваться, чтобы достичь подножья лестницы. Они попадают в квадратный подвал, который когда-то был таким же просторным, как и первый этаж, а теперь представляет собой кипящую массу усиков и плесени.

Как только группа войдёт, 20 мицелиев нападут на них. В начале каждого следующего раунда боя бросайте кубик: если результат чётный, мицелии нападут на ПИ; если нечётный, мицелии внезапно начнут рвать друг друга на куски, автоматически убивая к6 мицелиев за раунд. Во время раунда, когда результат нечётный, огромная грибковая масса разделится и на мгновение отступит, открыв распахнутую дверь, из которой выходит один чёрный мицелий и исчезает в остальной части наростов. Через дверь можно попасть в маленькую, простую спальню. На кровати лежит Барубас, помощник волшебника, едва живой. Из его груди растёт чёрный мицелий; он сформировался вокруг сердца и извлёк его из грудной полости, и теперь можно увидеть, как оно слабо бьётся в составе мицелия. Разрушение мицелия или убийство Барубаса положит конец грибковой инвазии в Блэксвелле. Наросты в городке и вокруг него начнут медленно разлагаться и растворяться в белом осадке без запаха через 3к6 дней. Вызванное грибом безумие или телесные недуги не зависят от того, устранён источник заражения или нет.

40. ТУННЕЛИ

Вход, ведущий в туннель, выглядит как шахта, прочно построенная и прямая. Через несколько ярдов шахта внезапно становится узкой и низкой, так что группе приходится идти в одну шеренгу, а крупным персонажам — нагибаться. Проходы здесь, похоже, прорыты уже не человеческими руками, а скорее землеройными животными. В некоторых местах у ПИ возникнет жуткое ощущение, что за ними наблюдают, и это действительно так. Каждый ход делайте проверку на возможность застать врасплох персонажей нападением группы каменнокожих.

При приближении к линии по производству жемчуга слышен прерывистый пронзительный вой; из казармы доносится звук дробящихся камней, а со стороны логова личинок доносится едкий запах.

41. ХРУСТАЛЬНЫЙ БАССЕЙН

Небольшое подземное озеро с кристально чистой, ледяной водой. В центре бассейна плавает раздувшийся труп, изрезанный рваными ранами. На трупе можно найти ключ, открывающий мастерскую ювелира.

42. КАЗАРМА

Эта грубая пещера использовалась рабочими Жемчужной компании, но теперь шесть каменнокожих сделали её своей. Кровати и столы были разбиты и отброшены в сторону, чтобы освободить центр пещеры; на полу был сделан грубый рисунок большой птицы, вокруг которого стоят каменнокожие, издавая звуки, похожие на звук лавины валунов.

43. УКРЫТИЕ

В этом боковом проходе устроена импровизированная баррикада. Её удерживают два хорошо вооружённых охранника Жемчужной компании, которые поначалу настороженно отнесутся к приближению группы, но при желании их можно легко убедить, что ПИ пришли их спасти. Дальше по туннелю спрячутся ещё трое сотрудников и их босс Спонт Уилфри. Все шестеро укрылись в туннелях, когда начался кошмар, и теперь находятся в отчаянии, поскольку запасы еды и воды иссякли. Уилфри хорошо заплатит за их безопасное спасение. У всех мужчин на одежде начертана сложная руна; она отпугивает каменнокожих, вызванных компанией в качестве дополнительной охраны, но ни при каких обстоятельствах они не поделятся этой информацией с ПИ, даже если те помогут им. В обычном железном ящике, спрятанном под несколькими грязными одеялами в углу, используемом для сна, Уилфри спрятал имущество компании: 312 семиугольных платиновых фишек (стоимостью 12 зм каждая), 31 жемчужину Блэксвелла (50 зм каждая), 63 зм, 112 см и вексель на 770 зм от торговца из Форджа.

44. ЛИНИЯ ПО ПРОИЗВОДСТВУ ЖЕМЧУГА

Эта продолговатая камера является сердцем производства Жемчужной компании. Вдоль стены сложены пустые ящики с логотипом компании, а также другие упаковочные принадлежности, несколько стальных клеток и корыто с водой. Но что сразу же привлекает внимание, так это гигантская фиолетовая личинка, размером с корову, но длиной в двадцать футов, подвешенная в нескольких футах над землёй на массивных цепях, свисающих с потолка. Существо крепко связано и не может сделать ни одного движения, кроме поворота глаз. Оно продолжает жалобно скулить и выглядит явно недоедающим, но отказывается от любой предложенной пищи (оно ест только платину, золото или драгоценные камни). Рядом с ним стоит механическая рука с кривошипным механизмом, заканчивающаяся зажимающим когтем, захватывающим разбухший член существа. При нажатии на рукоятку клешня двигается вперёд-назад. После энергичного стимулирования личинки в течение нескольких минут он произведёт 6к4 тёплых, резиновых гранул. Если их немедленно охладить в воде, они превратятся в твёрдый и блестящий жемчуг, которым славится компания Блэксвелла. Каменная личинка-король нуждается в 3к4 часах для восстановления, прежде чем он сможет произвести новую партию, и умрёт через 3 дня, если его не кормить должным образом.

45. ЛОГОВО ЛИЧИНОК

Путь в этот туннель преграждает небольшая стальная дверь. Оставленная без присмотра, группа из восьми каменных личинок почти проделала в ней дыру, используя свою кислотную слюну. Пройдя по норе, вы попадёте в промозглую камеру — логово королевы каменных личинок и 4к8 личинок, которые не рады гостям. Короткая шахта, ведущая из инкубатора, снова спускается вниз, поворачивает на запад и проходит под руслом ручья Блэк к западному берегу, где она выходит на реку ниже уровня воды.

Королева каменных личинок

КБ: кожаный доспех + щит, Скорость: 30' (10'), КЗ: 5, Атак: 1 (кислотный плевок), Урон: к6, Спас: Б2, Боевой дух: 6, Опыт: 470.

У гротескно раздувшейся королевы мало пространства для манёвра в тесной камере, и она довольствуется тем, что плюётся кислотой в своих обидчиков. Если её убить, то любой, кто возьмёт на себя опасную задачу вскрыть королеву, сможет извлечь из её кишечника два ведра осадка из полупереваренных драгоценных металлов и кусочков драгоценных камней общей стоимостью 375 зм.

ЧАСТЬ 3: БЕСТИАРИЙ

АНДРОМАТИК

КБ: кольчуга + щит, Скорость: 60' (20'), КЗ: 3, Атак: 2, Урон: к6 или оружием, Спас: Б2, Боевой дух: 11, Опыт: 120.

Андроматики — это автоматы из стали и болтов, магически наделённые жизнью для одной единственной цели (чаще всего их используют в качестве охранников или солдат). Каждый андроматик — уникальное творение, результат долгих трудов и художественного видения мастера-инженера. Приведённые выше показатели относятся к типичной модели; они могут меняться в зависимости от конкретного андроматика. По желанию бросьте 4к4 для каждого появления:

Руки:

- [1:] одна рука-захват (–1 атака в раунд)
- [2:] гидравлические руки
- [3:] бионические руки
- [4:] гигантские когти (к8 урона)

Ноги:

- [1:] гусеничный ход [Скорость: 30' (10')]
- [2:] ноги-треноги
- [3:] бионические ноги
- [4:] ускорители свободного полёта (может летать)

Торс:

- [1:] железный позвоночник (КБ: кожаный доспех + щит)
- [2:] цилиндрический корпус
- [3:] синтетический торс
- [4:] стальная надстройка (КБ: латы)

Голова:

- [1:] стеклянный купол с вакуумными трубками (–1 КЗ)
- [2:] окуляр в форме призмы
- [3:] металлическая голова со смутными человеческими чертами
- [4:] плазменная сфера (произносит 1 случайное заклинание 1-го уровня)

КУБИТ

КБ: кожаный доспех + щит, Скорость: 120' (40'), КЗ: 1, Атак: 1, Урон: особый, Спас: Б7, Боевой дух: 7, Опыт: 78.

Кубиты — это внепространственные существа, напоминающие увеличенные кубические мозги, парящие в воздухе и пульсирующие слабыми голубыми волнами энергии. Психическая связь пары позволяет мгновенно обмениваться знаниями и даёт им возможность менять положение между собой с помощью телепортации. Когда кубиты встречаются цель, они выпускают из лобных долей сфокусированный луч энергии, который наносит кЗ повреждения разумным существам. Если атака успешна, цель и кубит становятся спутанными. Это сплетение разрывает существовавшую ранее связь между парой кубитов; если возможно, оставшийся кубит попытается образовать новое сплетение с другой целью. Пока длится запутывание, разум существа и его цели слиты воедино, и любой урон, нанесённый одному из них, в равной степени получает и другой. Другие кубиты будут стараться не атаковать цель, которая уже опутана кубитом. Запутавшись, кубиты начинают исследовать мозг своей цели, на что уходит к4 + 1 раундов. В начале следующего раунда цель должна пройти спасбросок против заклинаний, чтобы противостоять вторжению. В случае успеха цель получает 1 ед. урона за раунд зондирования кубита; в случае неудачи персонаж получает кЗ урона за раунд. Это длится до тех пор, пока зондирование не закончится или персонаж не умрёт от кровоизлияния в мозг. Любой персонаж, успешно прошедший спасбросок, может дополнительно попытаться получить знания от кубита или поменяться с ним местами. Когда кубит закончит, он разорвёт связь и либо перейдёт к следующей цели, либо отступит. Смерть одного из связанных партнёров немедленно разрывает связь; в противном случае связь не ограничена ни временем, ни расстоянием.

ГРИБО-МОГИЛЬНЫЙ МЕРТВЕЦ

КБ: без брони, Скорость: 60' (20'), КЗ: 2, Атак: 1, Урон: к4, Спас: Б1, Боевой дух: 11, Опыт: 50.

Тела давно умерших жителей городка, бесцеремонно эксгумированные и оживлённые грибковой заразой. Нити плесени обвиваются вокруг голых костей, удерживая их на месте и заменяя мышцы и сухожилия. Специализированные микотические наросты в черепе и грудной полости заменяют и имитируют функции прежних органов и оживляют безжизненный скелет. У грибо-могильных мертвецов есть две маленькие капсулы со спорами, растущие на месте почек покойного. Их можно бросить в цель, и тогда жертва должна сделать спасбросок против паралича. В случае неудачи жертва вдыхает споры, обжигая горло и лёгкие. В результате цель не может ничего делать, кроме как задыхаться в течение к4 раундов и не может говорить в течение 3к4 ходов, в то время как грибо-могильные мертвецы не останавливаются, а добивают своих жертв когтистыми руками. Поскольку они не являются нежитью, силы и оружие, направленные на последних, не действуют на грибо-могильных мертвецов.

ПОЛЫЙ ЧЕЛОВЕК

КБ: кожаный доспех, Скорость: 90' (30'), КЗ: 2, Атак: 1, Урон: к2, оружием или особый, Спас: Б2, Боевой дух: 8, Опыт: 75.

Полые люди — существа чистой энергии, вызванные с помощью мощной порталной магии или хитроумных приспособлений. Они выглядят в точности как люди, хотя иногда мерцают или пульсируют слабым светом. Они невосприимчивы к обычному оружию и атакам. Полые люди обычно нападают, используя бластеры или экзотическое оружие ближнего боя. Безоружный полый человек может попытаться вонзить свои нематериальные руки до предплечий в тело жертвы и рематериализовать её, нанеся к8 урона. Такая атака имеет бонус +4 к попаданию. Полые люди способны проходить сквозь любую известную обычную субстанцию, впрочем их можно остановить с помощью защитных заклинаний и силовых полей. После смерти полый человек и его имущество просто исчезают.

РАДУЖКА

КБ: без брони, Скорость: 120' (40'), КЗ: 1, Атака: сбивает с толку, Урон: особый, Спас: Б8, Боевой дух: 10, Опыт: 9.

Радужка — продукт передовой призматической магии, представляет собой парящий непрозрачный пузырь диаметром от 1 до 2 футов, пронизанный тусклым, меняющимся рисунком цветов. Сфера обычно неподвижна (хотя и слегка покачивается), пока к ней не приблизится живое существо. Тогда цвета радужки начинают светиться ярче, вихревые узоры увеличиваются в скорости и сложности, и сфера устремляется к цели. Видение, вызванное сферой, настолько дезориентирует, что вскоре даже обычные действия становятся невозможными. Радужка начинает испускать лучи ослепительного призматического света и извергать калейдоскопические потоки ярких цветов. Цель автоматически впадает в замешательство, которое длится до тех пор, пока радужка не будет рассеяна или цель не потеряет радужку из виду, при этом необходимо сделать спасбросок против заклинаний; если спасбросок не удался, цель также получает к3 урона каждый раунд.

МИЦЕЛИЙ

КБ: без брони, Скорость: 90'(30'), КЗ: к4 ОЗ, Атак: 1, Урон: к3, Спас: Б3, Боевой дух: 11, Опыт: 10.

Эти длинные белые грибковые усики атакуют с помощью острых крючков и коварных захватов. Если результат броска на попадание мицелия как минимум на 4 выше, чем необходимое для успешного попадания по цели, он обвивается вокруг головы цели и проникает в одно из её отверстий. Персонаж становится безвольной марионеткой, пока мицелий не будет разорван. Через 12 часов мицелий полностью исказит разум своего хозяина, так что разрыв их связи превратит последнего в яростную, зверскую тварь.

КАМЕННАЯ ЛИЧИНКА

КБ: без брони, Скорость: 15' (5'), КЗ: к4 ОЗ, Атак: 1 (кислотный плевок), Урон: к3, Спас: обычный человек, Боевой дух: 7, Опыт: 10.

Родом с берегов реки Блэк, каменные личинки — это пурпурные существа длиной около фута, покрытые склизкой зелёной плёнкой, с помощью которой они передвигаются по земле. У них два молочно-белых глаза на выступающих стебельках на вершине головы. У этих существ также есть большие железы, вырабатывающие кислоту, которые позволяют им рыть норы и выбрасывать на врагов глобулы пищеварительной кислоты. При убийстве железа лопается и распыляет кислоту в радиусе 5 футов.

КАМЕННОКОЖИЙ

КБ: кольчуга + щит, Скорость: 90' (30') Слияние: 210' (70'), КЗ: 3, Атак: 2 (коготь × 2), Урон: к6, Спас: Б4, Боевой дух: 8, Опыт: 80.

Каменнокожие — это призванные гуманоиды ростом 5 футов и в два раза крупнее человека. Они полностью состоят из твёрдого, похожего на камень вещества и лишены всех внешних и внутренних органов, на их лицах имеются лишь рудиментарные уши и носы, а вместо глаз и ртов — зияющие дыры. Они обладают базовыми умственными способностями и речью. Каменнокожие обладают способностью без труда сливаться с любым камнем или подобным материалом и таким образом преодолевать огромные расстояния. Они часто появляются позади или под своими врагами в узких туннелях, и в этом случае они застают враг врасплох при броске 1–5 на к6. Подземные залежи грунта, воды, нефти, плотные корни и тому подобное преграждают им путь, хотя отверстие размером в пять дюймов позволит каменнокожему пройти. Боязнь воды не позволяет им пересекать ручьи.

ЧАСТЬ 4: ЗАКЛИНАНИЯ

ГРИБКОВЫЙ ФАМИЛИАР

Уровень: 1
Длительность: постоянная
Дальность: 10'

Это заклинание может быть применено для наделения подвижностью и ограниченным сознанием любого гриба и привязки его к воле заклинателя. Наложение заклинания занимает от 5 минут до 1 часа, в зависимости от размера гриба. Грибы, превышающие размеры заклинателя, могут не реагировать, а попытка связать себя с такими наростами может иметь вредные побочные эффекты, такие как постоянное безумие, шизофрения или попадание заклинателя под власть микоза. Во время ритуала заклинатель должен съесть гриб (или его часть) того же вида, что и тот, который он пытается связать с собой. В случае успеха гриб становится подвижным, перемещаясь с помощью своих мицелиев, и будет внимательно следовать за заклинателем. Грибковые фамилиары имеют КБ без брони, очки здоровья от 1 ОЗ до 1 КЗ в зависимости от размера и никакого интеллекта. Любые уникальные свойства гриба, например, токсичность, впоследствии передаются и заклинателю.

В трудные времена заклинатель может полностью поглотить фамилиара, чтобы восстановить аналогичное количество очков здоровья; заклинатель невосприимчив к любым вредным или полезным свойствам, которые обычно сопровождают поедание этого гриба.

ГРАВИТАЦИОННОЕ ОБЛЕГЧЕНИЕ (ОБРАТИМОЕ)

Уровень: 1
Длительность: 6 ходов
Дальность: 60'

Гравитационное облегчение уменьшает силу притяжения, испытываемое целью, наполовину, позволяя ей совершать более высокие и длинные прыжки, бросать предметы на большее расстояние, уменьшать тяжесть груза и так далее. Оно не замедляет скорость или ускорение движущегося объекта или существа.

Обратное заклинание может быть наложено на не желающую того цель, которая должна сделать спасбросок против заклинаний. В случае успеха цель лишь слегка затрудняется из-за внезапного увеличения силы притяжения, в противном случае любые нормальные действия становятся серьезно затруднены, она получает штраф -4 на попадание, а скорость передвижения становится на два шага ниже.

ЛАМЕЛЛЯРНЫЙ РОСТ

Уровень: 1
Длительность: 2 раунда + 1 раунд за уровень
Дальность: прикосновение

У цели этого заклинания быстро вырастает множество грибных ламелл на той части тела, которой коснулся заклинатель. Эти ламеллы можно заставить испускать облако спор раз в раунд в 10-футовой сфере с центром на цели заклинания. Споры покрывают всех существ и предметы в этой области. Когда заклинание заканчивается, жабры сморщиваются и исчезают, но споры остаются. Точная природа спор определяется случайным образом в момент наложения заклинания:

Люминесцентные: бонус +1 к попаданию

Галлюциногенные: поражённые существа должны пройти спасбросок против заклинаний или поддаться ярким иллюзорным видениям на к4 раунда

Горючие: воспламеняются, как после обливания маслом

Мефитические: существа, которые провалят спасбросок против яда, (бросьте кубик):

[нечётные:] вдохнули споры и не могут говорить 1 ход

[чётные] не закрыли глаза и не видят 1 ход

