

Long Story Short

ИНДУЦИРОВАННАЯ ТРАНСВЕРСИЯ

Расскажите историю обычных людей, быстро приобретающих могущество и теряющих себя, в этом приключении для той самой настольной ролевой игры.

Евгений Вислоухов

Содержание

Обзор приключения

Первый взгляд
На самом деле
Устройство маяка
Персонажи

Мутации

Частота мутаций
Другие эффекты мутаций
Мастер как мутаген
Отдых

Жители маяка

Фрагария Виридис
Уродцы
Морды
Адрик Железная наковальня
Айксантроп (Ягодка)

Случайные события и слухи

Локации

Улица и первый этаж

1. Главный вход
2. Вестибюль
3. Комната памяти
4. Загон Ягодки
5. Продовольственный склад
6. Кухня
7. Столовая
8. Сарай
9. Клубничная грядка
10. Колодец

Второй этаж

11. Холл
12. Кабинет Фрагарии
13. Спальня
14. Ванная
15. Библиотека

Третий этаж

16. Фонарное помещение

Подвал

17. Нижние коридоры
18. Жаровня для отходов
19. Склад запчастей
20. Мастерская
21. Линзовая
22. Погреб
23. Жилище Уродцев

Пещеры

24. Новый тоннель
25. Бывшее жилище низшей касты
26. Грибная ферма
27. Главная пещера
28. Подземный пляж
29. Жилище высшей касты
30. Кузница
31. Пищевой склад
32. Малая площадь
33. Западный выход

Заключение

Прибытие короля
Айксантроп
Ходячий маяк
Жители Конфира

Это приключение в той или иной степени вдохновлено работами Гэвина Нормана, Мэттью Колвилла и Джона Карпентера.

В приключении «Индукцированная трансверсия» героям предстоит разгадать тайну странного свечения маяка, попутно приобретая различные мутации и превращаясь в месиво из органов и отростков, которому придётся выполнить свою цель, заплатив ужасную цену.

Приключение старается не давать чёткой череды событий, чтобы персонажи сами выбрали свой путь. Также оно изобилует неприятными описаниями, предупредите игроков заранее.

Первый взгляд

Дела небольшого прибрежного городка Конфир, кажется, стали налаживаться. Могущественный волшебник по имени Фрагария Виридис предложил собственноручно возвести маяк на ближайшем мысе, который помог бы судам прокладывать курс в опасных водах, изрезанных чёрными скалами. Городок получит возможность развивать торговые пути, а заклинатель поселится прямо в этой башне и сможет проводить в ней свои изыскания. Все в выигрыше. Пораскинув мозгами, мэр согласился на условия мага, и тот принялся за работу, а уже через полгода первое грузовое судно вошло в порт Конфира, успешно избежав крушения.

Казна поселения начала быстро наполняться золотом и серебром, а весть о невероятных успехах Конфира дошла до самого короля. То ли из-за любви ко всему самому-самому (а маяк оказался самым высоким и самым ярким из построенных на тот момент в королевстве), то ли из желания собственными монаршими глазами поглядеть на размеры городской сокровищницы (которая в скором темпе была расширена) и запустить в неё поглубже свои монаршие руки, но правитель тотчас же велел поднимать паруса лучшего корабля, а мэру наказал ждать скорого визита.

И вот, когда до прибытия короля оставались считанные дни, случилось неладное. Маяк сначала погас, а затем осветил округу иссиня-чёрным огнём. Поначалу никто не придавал новому оттенку значения, но очень скоро люди, попадающие в свет этих лучей, начали жаловаться на всякое: от кровавого поноса и отваливающихся ногтей до появляющихся странных отростков и выворачивающихся в обратную сторону конечностей.

Наконец, мэр принял решение: нужно во что бы то ни стало сделать свет маяка обратно приятно-рыжеватым пока не пострадал сам король, в эту самую минуту идущий под всеми парусами в Конфир. А заодно разобраться, что удумал этот маг.

На самом деле

Уговаривать построить маяк волшебнику пришлось не только людей, но и племя гоблинов, живущее там же в пещерах, в которых он обнаружил странный столб света, бьющий из отверстия в породе. Монстры использовали свет как источник тепла, но Фрагария убедил их, что сможет при помощи линз преобразовать эту энергию в лечебную.

Это было правдой, но не всей. Волшебник планировал связать излучение с Плетением, чтобы научиться контролировать мутагенез и создать несколько мощных заклинаний, которые носили бы его имя.

Маяк был построен, и начались исследования. Для помощи магу гоблины выделили нескольких сородичей из низшей касты, чтобы те выполняли всю грязную работу. Один из них — Вак — прознал о мутагенных свойствах света и понял, что это его шанс захватить власть. Когда Фрагария ненадолго отлучился, гоблин пробрался к верхней линзе и разбил её. Тёмно-синее свечение разлилось по округе и внутренним помещениям маяка. Маг попытался исправить ситуацию, но был схвачен гоблинами, которые привязали его к лампе маяка и бросили там умирать.

Низшая каста гоблинов же заполонила здание в надежде получить мутагенную силу. Теперь они зовут себя Уродцами, а Вак провозгласил себя их лидером, узурпировав титул Текущего вождя. К несчастью, излучение сыграло с ним злую штуку, и он превратился в густой бульон, разлившийся прямо в линзовую (область 21) и постоянно исторгающий из себя неиссякаемые потоки красноватой жижи. Впрочем, гоблины быстро поняли, что эта жижа довольно питательна и ещё сильнее убедились в величии своего предводителя.

Устройство маяка

Столб света безопасен сам по себе. Вырываясь из недр земли, он проходит через Главную пещеру и встречается с первой линзой, установленной в подвале маяка. Здесь излучение фокусируется в пучок (проявляя свои мутагенные свойства), который бьёт в потолок этой же комнаты, где установлена ещё одна линза. Та снова рассеивает луч и позволяет безопасному свечению встретиться с зеркалами, которые затем освещают округу. В стенах маяка присутствует множество отверстий, из которых льётся тот же свет.

Сейчас верхняя линза разбита, из-за чего всё залито опасным светом.

Персонажи

Для прохождения этого приключения вам понадобятся готовые персонажи, которых вы найдёте в *Приложении А*. Это не классические герои D&D, а простые люди, которые, впрочем, очень быстро обретут могущество (сопровожаемое различными уродствами).

Позвольте игрокам выбрать из следующего списка:

- **Однорукий стражник**, которым движет чувство долга.
- **Племянник мэра** (он же **ловкач**), которым движет потребность в признании.
- **Кузнец**, которым движет любовь к отцу.
- **Помощник звездочёта**, которым движет жажда знаний.
- **Охотник**, которым движет желание спасти друга.
- **Бродячий скальд**, которым движет жажда славы.

Каждому из шести персонажей соответствует одна характеристика (Сила, Ловкость и т.д.), которая определит для него направление его **транзаций** (особых мутаций).

Оставшиеся после выбора персонажи могут быть использованы позднее в случае смерти кого-то из основных героев. Вводите нового персонажа в игру как можно скорее, не сильно беспокоясь о правдоподобности.

Мутации

Маяк спроектирован таким образом, что благодаря хитроумной системе зеркал, установленной внутри стен, всё внутреннее освещение исходит от столба света, идущего из под земли. Поэтому в ходе приключения персонажи будут постоянно находиться под влиянием мутагенного излучения, приобретая всё новые мутации и всё менее походя на людей.

У каждого героя есть собственный набор уникальных мутаций, называемых **транзициями**. Благодаря этим преобразованиям персонажи получают полезные способности. Впрочем, всегда есть шанс, что преобразования организма окажутся откровенно мешающими. Такие мутации называются **трансверсиями**. Списки обоих типов мутаций можно найти в *Приложении Б*. Для удобства советуем мастеру заранее их распечатать.

Частота мутаций

Мутации являются частью случайных событий, которые могут произойти во время приключения. Если при броске на случайное событие у вас выпала строка «Мутация!», каждый игрок должен бросить кб и получить **транзицию** своего персонажа под выпавшим номером. Если у него уже есть такая, вместо неё он получает случайную **трансверсию**.

Трансверсий не может быть больше, чем **транзиций**. Если у персонажа одинаковое количество обоих видов мутаций, игрок может не бросать кб, а просто выбрать **транзицию** под любым номером (не зная её эффектов). Последнее описано в листах персонажей, игроки могут следить за этим сами.

Персонаж, получивший 6 **транзиций**, перестаёт мутировать.

Другие эффекты мутаций

Любая мутация (кроме первой) также увеличивает значение любой характеристики на 1, даёт персонажу дополнительную кость хитов и позволяет тут же увеличить максимальное количество хитов. Повысьте хиты персонажа на среднее значение его кости хитов (округляя вверх) + модификатор Телосложения.

Мастер как мутаген

Если в какой-то момент вам покажется, что мутация была бы очень кстати прямо сейчас, игнорируйте таблицу случайных событий и просто объявите, что персонажи мутируют. Это, например, может быть кстати в отчаянной ситуации, когда два и более персонажей окажутся без сознания. Так как мутация повышает количество хитов, такие персонажи тут же очнутся.

Отдых

Персонажи не могут совершать короткий отдых, находясь в мутагенном излучении. Им придётся найти укромное место для этого или обустроить его самостоятельно.

Если коротких отдыхов окажется слишком много, делайте бросок по таблице случайных событий перед их началом. Игнорируйте строку «Мутация!». Также не забудьте напомнить игрокам о скором прибытии короля и страдающих жителях Конфира.

Жители маяка Фрагария Виридис

Волшебник, привязанный гоблинами к главному отражателю. С начала заточения находится под воздействием излучения, неконтролируемо мутируя и теряя рассудок от невыносимого жжения. Ему не повезло с **транзициями**, и он так и не смог высвободиться. Сейчас представляет из себя разрастающийся ковер тканей, постепенно заполняющий помещение.

Уродцы

Часть племени, некогда считавшаяся низшей кастой из-за своей немощности. Благодаря Ваку (ставшему затем Текущим вождём) смогли сбросить гнёт соплеменников и переселились из пещер в помещения маяка. Считают мутации высшим благом, а потому дружелюбны к мутировавшим героям. Планируют уничтожить гоблинов в пещерах, а затем захватить Конфир. Для этого пытаются найти способ избавляться от **трансверсий** и приобретать **транзиции**, чтобы стать ещё сильнее.

Морды

Часть племени, некогда считавшаяся высшей кастой. Сильные и хитрые воины, презирающие мутации и враждебные к героям. Понимают хрупкость текущего баланса сил, поэтому планируют обратиться за помощью к жителям Конфира, чтобы сообща дать бой Уродцам. Населяют пещеры под маяком. Если Морде необходимо оказаться в мутагенном свечении маяка, он для начала обмажется мякотью пещерных грибов, а затем полностью укутается в звериные шкуры (это поможет).

Адрик Железная наковальня

В плену у Морд уже неделю находится дварф, угодивший в их ловушку на поверхности. Гоблины намеревались убить его, но он оказался слишком уморительным, поэтому его держат в клетке на потеху племени.

Айксантроп (Ягодка)

Ягодка — коза Фрагарии, подвергшаяся облучению как раз в тот момент, когда волшебник кормил её. При этом часть его ДНК встроилась в генетический код животного, из-за чего оно начало принимать человекоподобные черты. Теперь это кровожадное прямоходящее и атлетически сложенное существо рыщет по маяку, пытаясь отыскать проход в пещеры — к источнику излучения, чтобы броситься в него и обрести силу, способную разрушать целые города. Основные **транзиции** Айксантропа — невидимость и прочная шкура, основное блюдо — мутировавшие конечности Уродцев. Когда персонажи получают 3 **транзиции**, чудовище обратит внимание и на них.

Случайные события

Когда персонажи оказываются в **каждом третьем помещении** (лестничные пролёты и сарай не считаются таковыми) или когда они делают что-нибудь **шумное**, есть шанс случайного события. Бросьте к20: если выпало 17-20, происходит случайное событие: бросьте по таблице соответствующей локации. Если случайное событие происходит из-за шума, игнорируйте строку «Мутация!».

Маяк

к20 Событие

- 1 Свечение на минуту становится очень ярким, давая помеху к проверкам, связанным со зрением.
 - 2 Свечение на минуту гаснет.
 - 3 Свечение на несколько секунд становится очень горячим, а затем возвращается к своей обычной температуре.
 - 4 Всё здание начинает гудеть, и прямо перед персонажами обваливается потолок, образуя отверстие шириной 5 фт., ведущее на верхний этаж.
 - 5 В воздухе несколько мгновений чувствуется запах клубники.
 - 6 Если мастер-ключ ещё не прыгнул в шахту (см. *область 17*), то позади персонажей слышится лязг небольшой железяки по каменному полу. Если приглядеться, можно увидеть быстро ползущий куда-то оживший мастер-ключ. Персонажи успеют совершить единственную проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 14, прежде чем он выпрыгнет в окно, дыру в полу и т.д.
 - 7 Из-за угла выходит довольный **узел** с миской красной жижи в руках.
 - 8 Патруль Уродцев ищет лазутчиков Морд. Приближаются **2 узла**.
 - 9 Два лазутчика Морд пробрались наверх, чтобы устроить саботаж. Появляются **1 метатель** и **1 поджигатель**.
 - 10 Альбатрос влетает в окно и с силой врывается в стену. Кажется, что он умер, но внезапно задняя половина его тела удлиняется, и он оживает. **3 альба-троса** нападают! Если персонажи в помещении без окон, альба-тросы оказываются на втором или третьем этаже маяка. Они ждут.
 - 11 Раздаётся стрекотание лифтового механизма (*область 17*). Похоже, его почтили. Наверх едет ударный отряд Морд, намеревающийся убить Текущего вождя. Появляются **2 метателя**, **1 поджигатель** и **1 голос**. Им потребуется какое-то время, чтобы отыскать его.
 - 12 **Айксантроп** доедает гоблина, становится невидимым и уходит (или нападает, если у персонажей уже есть три **транзиции**). Сейчас он не станет сражаться насмерть.
- 13+ Мутация!

Пещеры

к20 Событие

- 1 Свечение в Главной пещере (*область 27*) на минуту гаснет.
- 2 На грибной ферме (*область 26*) вдруг оживает четыре больших гриба. Они будут бродить по пещерам, пытаясь отыскать все грибы, недавно сорванные с грибницы, чтобы вернуть их обратно. Грибы не нападают, если их не спровоцировать. Гоблины могут напасть первыми. Они используют блок характеристик **лилового гриба**.
- 3 По пещере прокатывается гудение, а затем сзади персонажей случается обвал, преграждающий им обратный путь. Расчистка займёт около часа и создаст много шума.
- 4 Узел проваливается в колодец (*область 10*) и разбивается насмерть о скалы (*область 28*). Верёвка с ведром рвётся в процессе.
- 5 Из-за угла появляется мастер-ключ,двигающийся в сторону источника. Персонажи успеют совершить две проверки Ловкости (Ловкость рук) с УС 14, прежде чем он прыгнет в яму в Главной пещере (*область 27*) и сгинет там навсегда.
- 6 Где-то рядом случается перепалка двух **метателей**. Они нападут друг на друга, но через какое-то время устанут и успокоятся.
- 7 Голос объявляет общий сбор на малой площади (*область 32*). На повестке: план атаки на маяк, решение обратиться к людям Конфира за помощью, обед.
- 8 За ближайшим поворотом разворачивается сражение между **выползнем** Чугом и кем-то из Морд. Выползень постарается закопаться и отступить, если силы не равны.
- 9 За углом вдруг слышатся шаги и разговоры. **2 метателя** и **1 поджигатель** вот-вот окажутся здесь.
- 10 **Адрик Железная наковальня** выбирается из своей клетки (*область 32*). Он попытается прокрасться мимо гоблинов и отыскать путь на свободу.

Слухи

Героям доступны различные слухи, каждый может бросить кб. Слухи бывают как правдивыми (**П**), так и ложными (**Л**).

кб Слух

- 1 Кто-то слышал, что похожая напасть уже случалась в другом прибрежном городе. Тогда местные разрушили маяк, и проклятие окончилось. (**Л**)
- 2 Какой-то мальчуган хвастался, что однажды осмелился подойти близко к маяку. И даже слышал бление козы, доносящееся оттуда. (**П**)
- 3 Поговаривают, что городской мастер подозрных труб, закрывший лавку на три месяца из-за болезни, на самом деле всё это время выполнял некий заказ волшебника. (**П**)
- 4 Один купец рассказывал, что ему уже встречалось имя волшебника. Так якобы звали автора древнего тома, посвящённого демонологии. (**Л**)
- 5 Охотники рассказывают, что в соседнем лесу как будто стало поменьше гоблинов. (**П**)
- 6 Говорят, что волшебник зачаровал все окна и дверь первого этажа. Любой нарушитель, не знающий пароля, будет поджарен на месте. Паролем служит название какой-то птицы, и если произнести его, в ответ раздастся её крик. Это точно не альбатрос. (**Л**)

Маяк

Построенный на мысе в получасе ходьбы от города, маяк находится в 60-70 футах от пропасти. У здания три этажа и подвал. Помещения обладают следующими особенностями, если не сказано иное:

- **Стены и полы** сложены из крепкого камня.
- **Потолки** надземной части маяка находятся в 15 футах над полом. Высота потолков в подвале — 7 футов.
- **Двери** сделаны из крепкого дуба. Некоторые из них заперты как показано на карте. УС взлома — 15, УС выбивания — 18 (это шумно).
- **Свет** льётся из множества отверстий в стенах. От него сложно укрыться, он вездесущ.
- **Световая труба**, сложенная из камня, пронзает центр здания на первом и втором этажах. Нужна для проведения света от источника в пещерах к зеркалу на вершине маяка. Обжигаше-горячая при касании.

Улица и первый этаж

1. Главный вход

Тропинка, ползущая вверх по пологому склону, упирается в здание маяка. Чем ближе подходят персонажи, тем отчётливее чувствуется жжение на коже. Когда они оказываются в 30 футах от строения, их тела начинают меняться. Выдайте каждому его первую **транзицию** (идущую под номером 1) и опишите по очереди происходящие с ними метаморфозы. Если помощник звездочёта в игре, оставьте его напоследок.

Не успеете вы прийти в себя, как вдруг слышите звон разбивающегося стекла. Окно на втором этаже прямо над входом разлетается, и оттуда вываливается импровизированная верёвка из связанных простыней. Затем из отверстия вылезает нечто, напоминающее связку кожных узлов размером с дыню, из которого торчат четыре конечности. Неуклюже перебирая ими, существо осторожно спускается по верёвке и, наконец, оказывается на земле.



- **Гоблин**: Улк — один из мутировавших гоблинов, решивший сбежать, опасаясь стычки с Мордами. Удостоверившись, что за ним нет погони, он развернётся и увидит персонажей (если они не окликнут его раньше).
- **Персонажи-мутанты**: Улк не поймёт, что перед ним люди, а не его бывшие соратники, и начнёт молить о пощаде. Он с готовностью ответит на 3-4 вопроса, но затем решит, что это нечто вроде проверки, и станет держать язык за зубами. Всё, чего он хочет — спастись. Использует блок характеристик **узла**.
- **Верёвка**: довольно крепкая и выдержит любого из персонажей по одиночке. Каждый раз, когда на ней одновременно оказывается два персонажа, бросайте к20. При выпадении 1-10 верхний узелок развязывается и верёвка «рвётся». Если на ней одновременно окажется три и более персонажей, она тут же «порвётся». Высота подъема — 15 футов (*область 12*).

2. Вестибюль

Коридор уходит в обе стороны, повторяя полукруглую форму внешних стен здания.

- **Северная стена**: роскошный мурал, изображающий могущественного заклинателя в голубом одеянии, перед которым в почтении склонились люди в разноцветных мантиях (не голубых). Проверка Интеллекта (История) с УС 16 позволит вспомнить, что существует несколько орденов волшебников, у каждого из которых собственный цвет мантии.

3. Комната памяти

По стенам развешаны многочисленные портреты.

- **Картины**: на портретах изображены разные люди, но все они носят мантии голубого цвета. Человек на картине с самой дорогой рамой — тот же, что изображён на мурале в *области 1*. Проверка Интеллекта (Анализ) с УС 12 позволит обнаружить сходство среди всех изображённых здесь, говорящее об их родстве.
- **Кровь**: запёкшаяся лужа под северной дверью. Проверка Интеллекта (Медицина) с УС 14 покажет, что это кровь гоблиноида.

4. Загон Ягодки

Повсюду раскидано пропитанное кровью сено.

- **Запах:** пахнет железом и навозом.
- **Калитка:** в северной стене вместо двери установлена железная калитка (заперта). Сквозь неё виден клубничный сад. УС взлома — 12, УС выбивания — 14 (это шумно).
- **Следы:** успешная проверка Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Анализ) с УС 12 выявит кровавые следы копыт, обрывающиеся возле южной двери. Проверка Интеллекта (Медицина) с УС 14 покажет, что это кровь гоблиноида.

5. Продовольственный склад

Повсюду хаотично расставлены ящики и свалены мешки с провизией.

- **Свет:** в стенах этой комнаты нарочно не сделаны световые отверстия. Здесь царит мрак. В южной стене имеется держатель для факела, сам факел отсутствует.
- **Провизия:** мука, вода, эль, сахар, овощи, клубника.
- **Люк:** у южной стены под одним из мешков находится люк, ведущий в подвал. Высота спуска — 7 футов (*область 20*). Лестница отсутствует.

6. Кухня

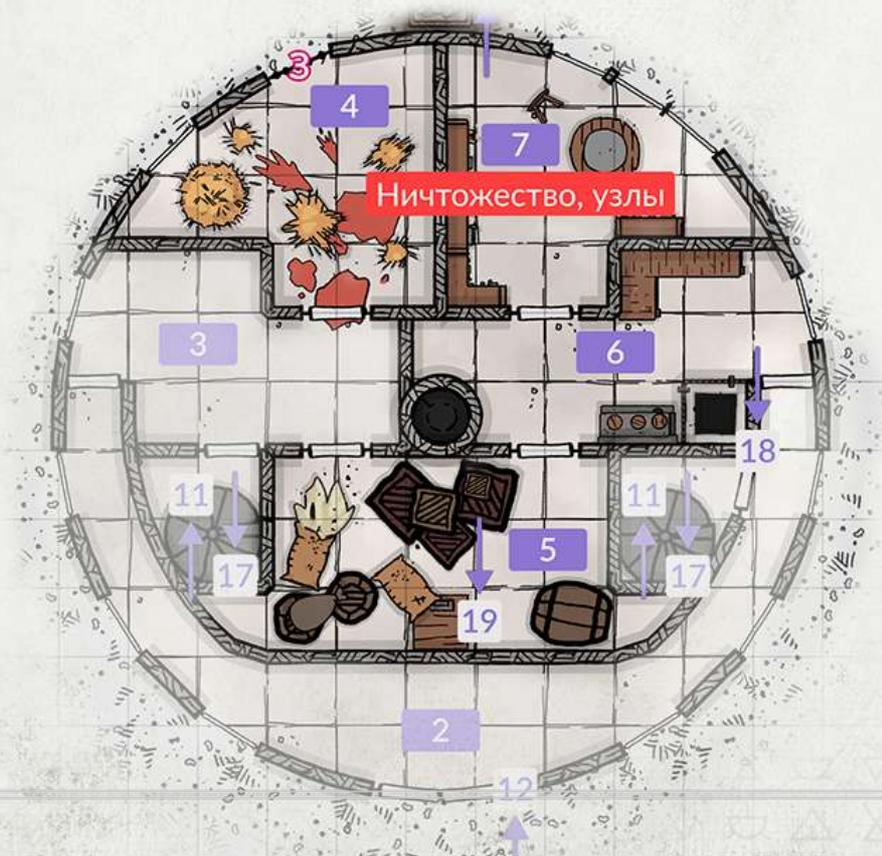
В комнате неправильной формы имеется круглая световая труба, мусорная яма, плита, и рабочая поверхность.

- **Мусорная яма:** квадратное отверстие в полу одной стороной в 4 фута. Высота спуска — 7 футов (*область 18*). Внизу горит огонь. Имеется невысокое ограждение из металла. Проверка Интеллекта (Анализ) с УС 12 покажет, что огонь необходим для сжигания отходов и нагрева плиты.
- **Рабочая поверхность:** разбросаны остатки увядающих овощей.

7. Столовая

Просторная столовая с одним стулом и круглым столом у большого окна. Вдоль стен расположились шкафы с кухонной утварью. В данный момент здесь находятся **1 ничтожество** и **3 узла**, рыскающие по шкафам в поисках чего-нибудь интересного.

- **Окно:** на улице видны колодец, часть клубничного сада и океан, уходящий за горизонт.
- **Гоблины:** не агрессивны к другим мутантам и даже могут сделать комплимент особенно отвратительным изменениям, но будут действовать настороженно. Проверка Харизмы с УС 14 позволит развязать им язык и получить от них информацию. Гоблины точно не расскажут о своих планах захватить Конфир, но могут поведать о войне с гадкими Мордами и даже попытаться заручиться поддержкой персонажей, пообещав что угодно взамен.
- **Столкновение:** Если гоблины узнают о планах прекратить свечение, ничтожество скамандует узлам нападать на героев, а само попытается убежать в подвал, чтобы предупредить остальных Уродцев. В первую очередь — Текущего вождя.
- **Шпион:** если не завяжется сражение, ничтожество постарается проследить за дальнейшими передвижениями группы по маяку (не следуя за ними в пещеры), чтобы убедиться, что те не задумали чего плохого. С этого момента каждый раз, когда вы будете делать проверку на случайное событие, проверяйте также Скрытность ничтожества (+7), сравнивая его с самым высоким пассивным Восприятием в отряде (**13:** охотник, **12:** кузнец, **11:** помощник звездочёта, **10:** стражник, ловкач, скальд). При обнаружении ничтожество участвует в случайном событии, если оно происходит. В противном случае оно просто будет обнаружено и постарается как-нибудь выкрутиться.



8. Сарай

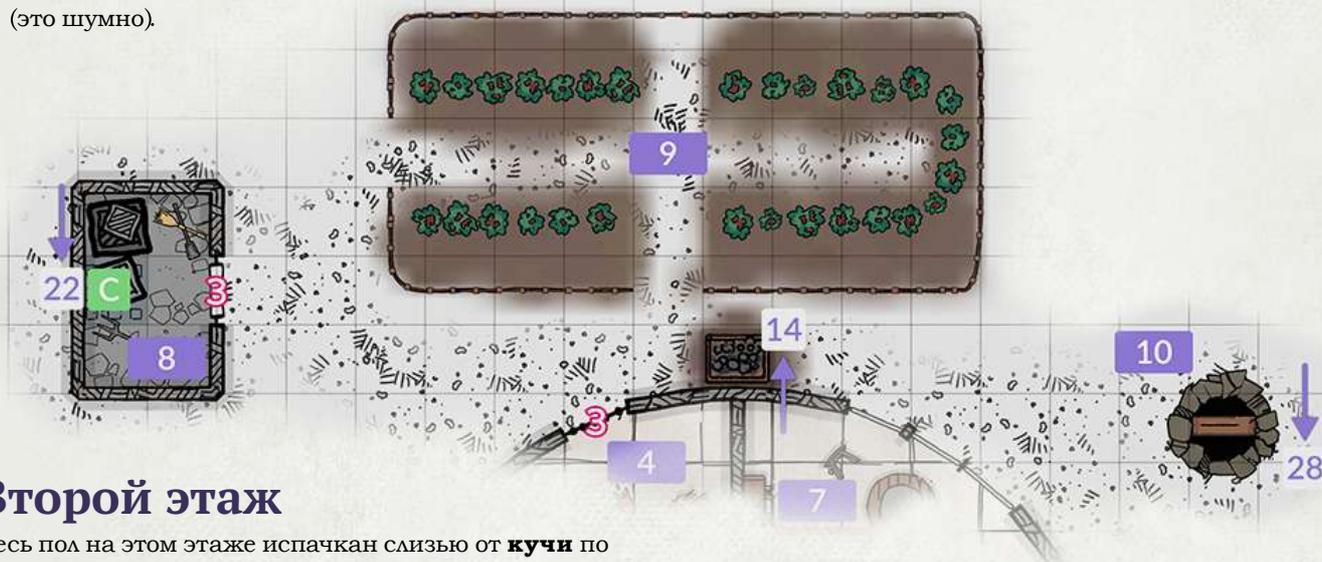
Небольшой деревянный домик с соломенной крышей. Внутри хранится садовый инвентарь.

- **Лаз:** центральная плита у западной стены отличается по текстуре. Это секретный лаз, который может быть обнаружен, если начать передвигать ящики или пройти проверку Мудрости (Восприятие) с УС 14. Высота спуска — 10 футов (*область 22*).

9. Клубничная грядка

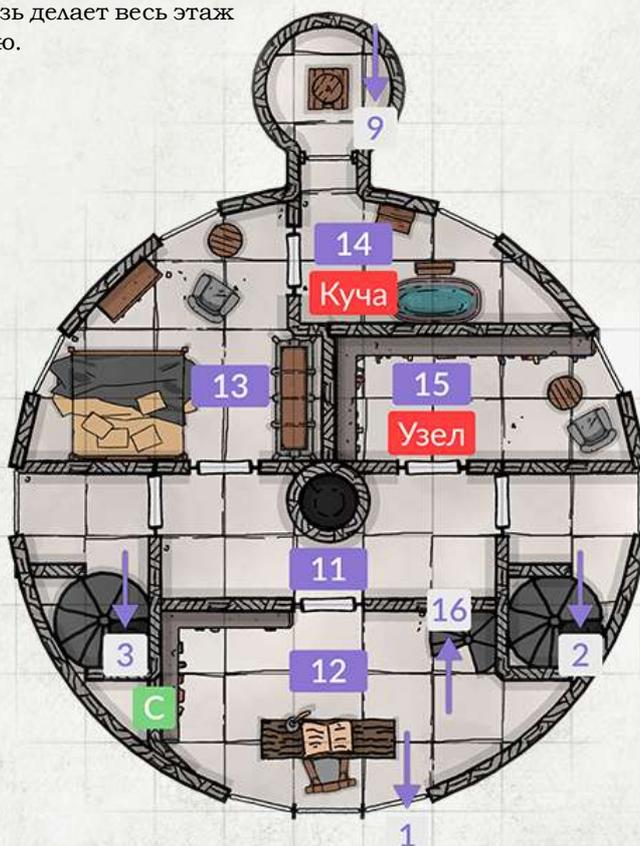
Ухоженная грядка с деревянной оградой и компостная яма рядом.

- **Клубника:** спелая (и вкусная!).
- **Калитка:** в северной стене маяка имеется железная калитка (заперта). Сквозь неё видно помещение, в котором раскидано пропитанное кровью сено. УС взлома — 12, УС выбивания — 14 (это шумно).



Второй этаж

Весь пол на этом этаже испачкан слизью от **кучи** по имени Лог. Чем ближе к ванной (*область 14*), тем более обильно смазан пол. Слизь делает весь этаж труднопроходимой местностью.



11. Холл

У северной стены имеется круглая световая труба.

12. Кабинет Фрагарии

Напротив двери у большого разбитого окна стоит стол. На нём расположен крупный том. В одном углу комнаты находится книжный шкаф, а в другом — ведущая наверх винтовая лестница, покрытая густой слизью.

- **Том:** это дневник Фрагарии, заполненный письменами на общем. Хотя каждое слово понятно само по себе, вместе они не хотят собираться в нечто читаемое. Похоже, маг пользуется чем-то вроде кода, либо очень плох в грамоте. Персонажи могут совершить проверку Интеллекта (Анализ или Магия) или Мудрости (Проницательность), чтобы попытаться разобрать часть написанного. В случае выпадения 11 герои узнают один факт (могут выбрать его номер), 12 — два факта, и так далее. Если проверку совершают несколько персонажей, возьмите лучший результат. Проверку можно повторить во время короткого отдыха.

1. Ягодка — коза Фрагарии — страдает от аллергии на клубнику, однажды бедняга чуть не померла.
2. Оживить мастер-ключ было плохой идеей. Он постоянно пытается сбежать. Похоже, его тянет в пещеры.
3. Гоблины поймали какого-то дварфа и держат его в клетке у себя в пещерах. Фрагария явно относится к гоблинам как к дикарям, но особого выбора у него нет, лишние руки никогда не помешают.
4. Петли потайного люка в сарае ужасно скрипят, надо их обязательно смазать.
5. Для исследований используется два вида линз: двояковыпуклая и двояковогнутая. Первая служит для фокусировки света (такая установлена в полу в линзовой), вторая — для его рассеивания (располагается в потолке в линзовой).
6. Колодец, выходящий прямо к подземной реке — оказался плохой идеей, набирать воду не очень удобно из-за быстрого течения. Но делать уже нечего.

- **Стол:** крепко прикручен к полу. К одной из его ножек привязана импровизированная верёвка из связанных простыней, второй конец которой выброшен в разбитое окно. Высота спуска — 15 футов (область 1).

- **Северная секция шкафа:** хранит книги об ораторском искусстве, монографии об истории этого региона, цикл из двадцати любовных романов о гномах (*Приложение Г*) и самую большую коллекцию настольных ролевых игр для одного человека.
- **Западная секция шкафа:** хранит книги о различных птицах: скворцах, воробьях, куропатках, воронах, орлах, альбатросах, цаплях, чайках, стрижах, малиновках, неясных, дроздах, голубях, сойках, аистах, индейках, коршунах, дятлах, кондорах, совах, ласточках, утках, кукушках и галках. Книга об *альбатросах* на самом деле является рычагом, открывающим потайную секцию за шкафом. В ней хранятся *четыре зелья большого лечения (4к4 + 4)*, *три свитки Нейтрализации мутации* и веник.
- **Нейтрализации мутации:** заклинание 1-го уровня. Дистанция 30 футов. Цель избавляется от одной **трансверсии** по выбору заклинателя, а также уменьшается её максимум хитов на среднее значение её кости хитов (округляя вверх) + модификатор Телосложения.
- **Лестница:** полностью помещена в слизь, похожую на ту, которой измазан весь пол. Отличие в том, что эта — более желеобразна, что позволяет ей сохранять вертикальную форму. Потребуется 1к4 часа и что-нибудь режущее, чтобы очистить лестницу достаточно для прохода по ней (это будет шумно). Слизь контролируется кучей (область 14) и может быть снята по его воле. В случае его смерти она станет менее вязкой и стечёт на пол.

13. Спальня

Здесь царит беспорядок: с кровати неаккуратно сняли простынь, ещё несколько вывалено из сундука у северной стены. Рядом стоит кресло и небольшой столик. В нише в восточной стене находится шкаф.

- **Звук:** из ванной (область 14) доносится звук плещущейся воды и басовитое пение на гоблинском.
- **Шкаф:** здесь развешены многочисленные мантии — все голубого цвета, хотя и разных его оттенков (какие-то изношены сильнее остальных). Одна из них выглядит теплее других (имеется начёс), в её кармане можно найти *1 золотой*. Внизу шкафа есть выдвижная полка. На ней хранится нижнее бельё — всё белого цвета. Если покопаться, можно отыскать одну пару мужских фиолетовых трусов в зелёную полоску.



14. Ванная

У южной стены в ванне спиной к двери сидит **куча** по имени Лог. Проверка Ловкости (Скрытность) с УС 9 **позволит какое-то время оставаться незамеченными. В северной стене имеется хлипкая деревянная дверь, ведущая в туалет.

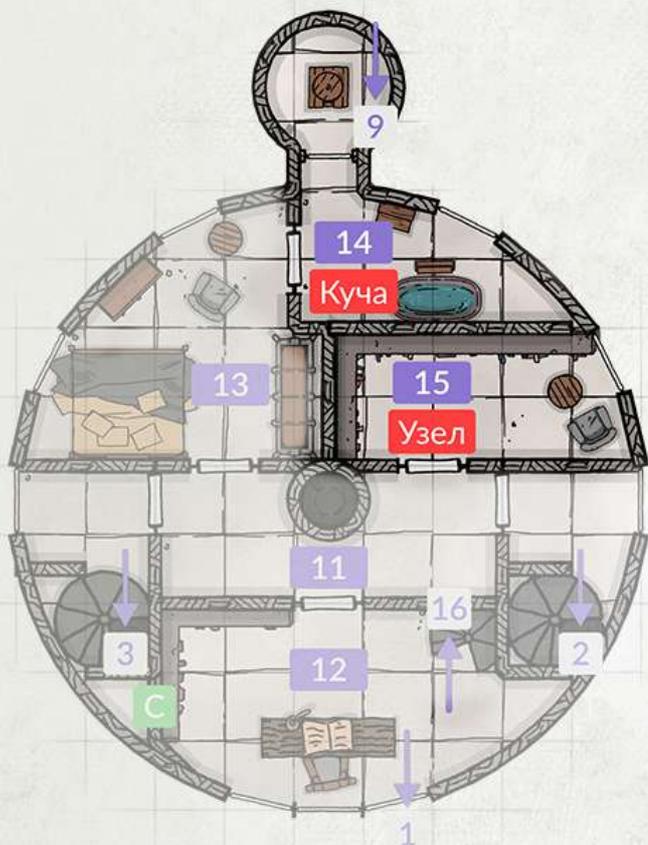
- **Лог:** этот гоблин обосновался на втором этаже и большую часть дня проводит в ванне. У него в подчинении находятся два гоблина — **узлы** по имени Грх (*область 15*) и пытавшийся сбежать из маяка Улк (*область 1*). Если персонажи дадут о себе знать, Лог вылезет из ванны и постарается выведать, чего им тут нужно. Он считает себя властелином этого этажа и будет вести себя как важная шишка. Больше всего ему нужна информация об исследованиях Фрагарии, поэтому он поручил подчинённым расшифровать работы заклинателя. К сожалению, гоблины не умеют читать.
- **Столкновение:** Лог не принимает отказов и запросто может выйти из себя. С другой стороны он не слишком проницателен. УС для проверки Мудрости (Обман) — 9. В случае сражения Грх не станет помогать Логу, так как ненавидит его. У Лога вполне хватит сил, чтобы проламывать стены, если это потребуется.
- **Туалет:** представляет из себя удобное сидение и дыру, выходящую прямо на компостную яму. Высота спуска — 15 футов (*область 9*).

15. Библиотека

Большой шкаф полностью занимает западную и северную стены. У окна стоит удобное кресло и деревянный столик. За столом сидит **узел** Грх и вертит в руках книгу.

- **Грх:** гоблин находится в подчинении у кучи по имени Лог (*область 14*). Он боится гнева хозяина, поэтому потребуется проверка Харизмы с УС 13, чтобы убедить его отвечать на вопросы.
- **Знания:** ему и Улку (*область 1*) было поручено разобраться в записях Фрагарии, но никто из них не умеет читать. Грх нашёл книгу с большим количеством картинок (работа о влиянии движения звезд на рост клубники) и теперь пытается разобраться, что значат все эти изображения созвездий, и как их использовать, чтобы избавляться от вредных мутаций. Если персонажи смогут помочь ему и сделают его счастливым, он может проболтаться о плане Уродцев уничтожить город и всех его жителей.
- **Шкафы:** здесь собраны книги о садоводстве, уходе за козами, а также изучении мутагенеза в целом и мутирующего свечения в частности.
- **Свитки Фрагарии:** на одной из полок находятся свитки, исписанные от руки (тот же почерк, что и в дневнике). Чтобы понять хотя бы самые простые вещи, требуется проверка Интеллекта (Анализ или Магия). В случае выпадения 11 герои узнают один факт (могут выбрать его номер), 12 — два факта, и так далее. Если проверку совершают несколько персонажей, возьмите лучший результат. Проверку можно повторить во время короткого отдыха.

1. Свечение исходит из недр земли, чтобы добраться до его источника потребуется защита от высоких температур и, возможно, от мутагенных свойств излучения (свинец?).
 2. Фокусировка излучения позволяет усилить мутагенные свойства. Расфокусировка возвращает свет к обычному состоянию (не опасному, если не двигаться к источнику). На этом принципе основано свечение маяка — две линзы установлены в подвале и позволяют изучать сфокусированный пучок энергии, а затем пускать дальше расфокусированный луч.
 3. Сфокусированный свет можно связать с Плетением для создания новых заклинаний, но маг пока сумел обуздать лишь малую часть энергии и изготовил несколько свитков заклинаний.
 4. Полное подчинение энергии позволит заклинателю получить мутации, которые дадут ему силу нарушать законы мироздания.
- **Звездочёт:** если звездочёт, живущий в Конфире, получит доступ к этим записям, он сможет довести исследования до конца за $1k12 + 12$ месяцев и научится в том числе обращать мутации вспять. Впрочем, последнее не входит в его планы.



Третий этаж

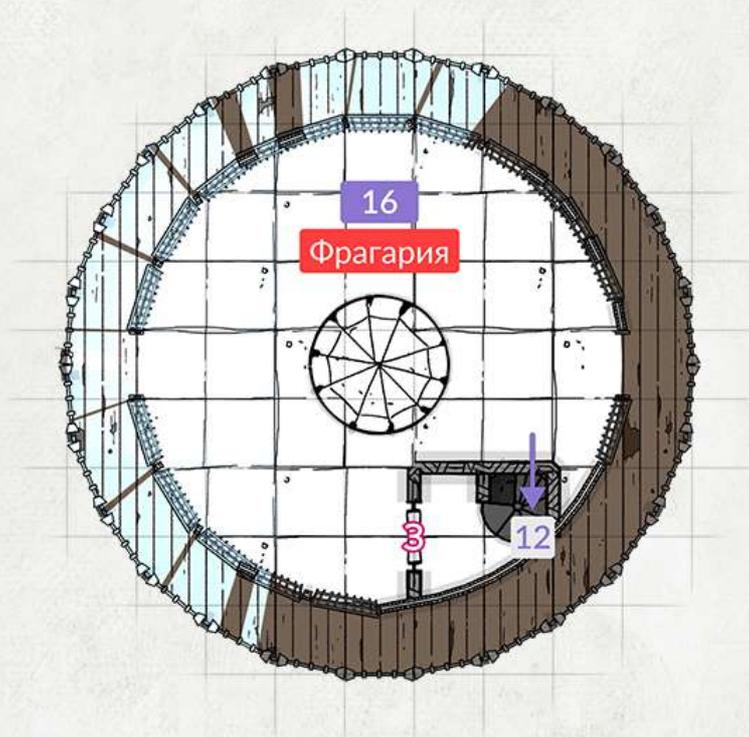
16. Фонарное помещение

Этаж полностью отведён под лампу маяка. Она находится в центре, а вместо стен здесь — большой стеклянный купол. К лампе привязан маг **Фрагария**, тело которого успело расплзаться по всему полу и теперь напоминает пузырящийся красный ковёр, сплетённый из натянутых жил, обвитых сетью вен и артерий. Ковёр уже начал понемногу заходить на сам купол, а в тех местах, где он пытался захватить лампу, виден запёкшийся бурый край.

- **Свечение:** лампа маяка горит ослепляющим светом. Потребуется спасбросок Телосложения с УС 12, чтобы разглядеть этаж.
- **Фрагария:** волшебник находится в состоянии полубреда. Иногда возвращаясь в реальность, он может ответить на вопросы, а также поведать следующее:
 - Аиксантроп должен быть остановлен. Маг разглядел в его глазах погибель для всего мира. У Ягодки была аллергия на клубнику, это может помочь.
 - Одна из линз разбита. Свечение можно привести в порядок, вставив запасную линзу так, чтобы расфокусировать луч. Запасная линза есть в подвале.
 - У мага есть мастер-ключ от всех дверей, но он сбежал.

В остальное время он бредит о завистниках, своём могуществе и каких-то гномах (ему нравятся гномы).

- **Нестабильность:** мутации Фрагарии крайне нестабильны и могут в любой момент заставить его тело разрастаться с огромной скоростью, покрывая все стены маяка органическим слоем. К этому моменту волшебник уже не будет понимать что-либо и начнёт крушить всё на своём пути. За несколько минут он захватит весь маяк, отрастит ему ноги, оторвётся от земли (в том числе достав часть подвала из под земли) и двинется на Конфир. Это произойдет не автоматически, когда персонажи придут на третий этаж, а скорее должно использоваться в качестве возможности закончить приключение грандиозной битвой. Эти метаморфозы могут быть задействованы даже если персонажи разобрались со свечением, так как процесс мутаций был запущен ещё до этого и просто ждал своего часа. Кроме того, это может и вовсе не произойти. У ожившего маяка нет блока характеристик, и его едва ли получится просто затыкать мечами, игрокам придётся придумать интересный способ остановить идущий маяк, будьте открыты к их идеям. Внутренние стены маяка вполне могут мешать этому различными жгутиками, отростками и выделяемыми кислотой и липкой слизью.



Подвал

17. Нижние коридоры

Узкие коридоры, в которых пахнет сыростью.

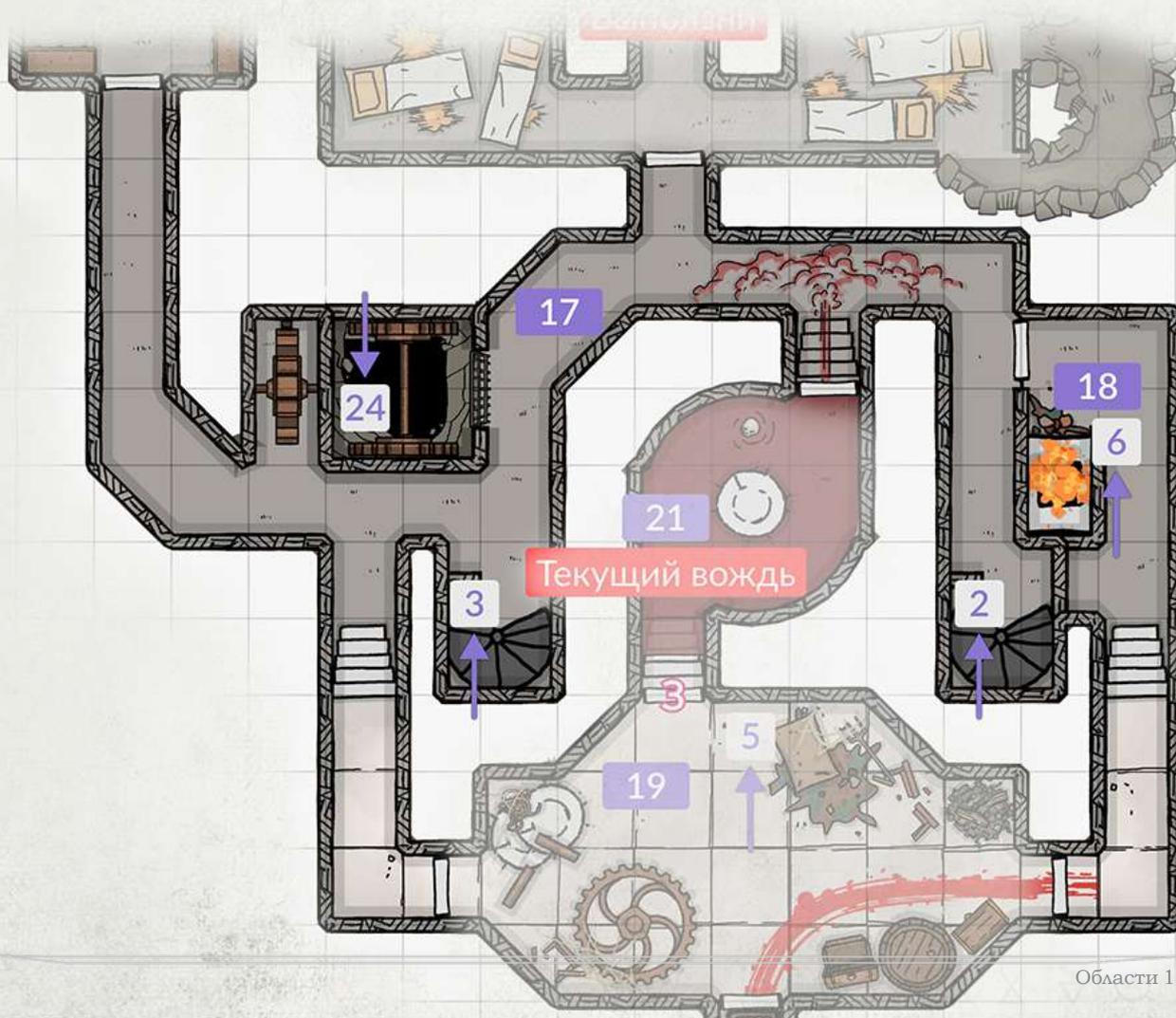
- **Звук:** по коридору разносится звук льющейся жидкости.
- **Лифт:** решётка отодвигается вручную, кабина отсутствует, вместо неё зияет дыра, вниз уходит две толстых цепи. Высота спуска — 60 футов (область 24). Рядом есть рычаг, дёрнув за который, можно услышать скрип механизмов. Звучит так, будто шестерни не могут повернуться. Проверка Интеллекта (Анализ) или Мудрости (Восприятие) с УС 12 покажут, что шестерням не хватает мощности, чтобы поднять кабину. Всё дело в валуне, который Морды притащили в лифт (область 24), он слишком тяжёл и не даёт кабине подняться.
- **Механизм лифта:** за лифтовой шахтой находится механизм, к которому есть доступ из коридора. Если вставить сюда шестерню с большей площадью зубьев (область 19), лифт сможет приехать.
- **Живой ключ:** если персонажи ещё не получили мастер-ключ, то оказавшись здесь впервые они услышат лязг небольшой железяки по каменному полу. Это быстро ползущий к лифту оживший ключ. Если кто-то из персонажей захочет поймать его, ему нужно будет совершить проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 14. При провале ключ прыгает сквозь прутья решётки и улетает вниз (он направляется к источнику, возле которого можно попытаться поймать его ещё раз).

- **Дверь в ливзовую:** сквозь щель в деревянной двери бьёт струя красноватой киселеобразной жидкости, создавая липкую лужу и исчезая между плитами пола. Это и есть Текущий вождь — его тело постоянно извергает жижу, которой питаются остальные гоблины. Дверь открывается в сторону коридора, но она разбухла из-за вождя, и её заклинило. Чтобы открыть её, потребуется проверка Силы (Атлетика) с УС 20.
- **Текущий вождь:** Если выпить немного, можно восстановить *4к4 хитов*. Чтобы следующая порция дала тот же эффект, нужно завершить короткий отдых.
- **Чтение мыслей и воспоминаний:** существа, стоящие в луже, попадают под влияние эффекта Текущего вождя, как это описано в пункте «Чтение мыслей и воспоминаний» в области 21. Спасбросок Мудрости с УС 12.

18. Жаровня для отходов

В квадратной жаровне, устроенной в нише, горит огонь. Рядом валяется различные пищевые отходы. Проверка Интеллекта (Анализ) с УС 12 покажет, что огонь необходим для сжигания отходов.

- **Отверстие:** над жаровней имеется отверстие, ведущее на кухню. Высота подъема — 7 футов (область 6).
- **Огонь:** нет видимых источников пламени. Огонь поддерживается магически. Более того, любые сжигаемые в нём объекты не издадут при этом запахов.



19. Склад запчастей

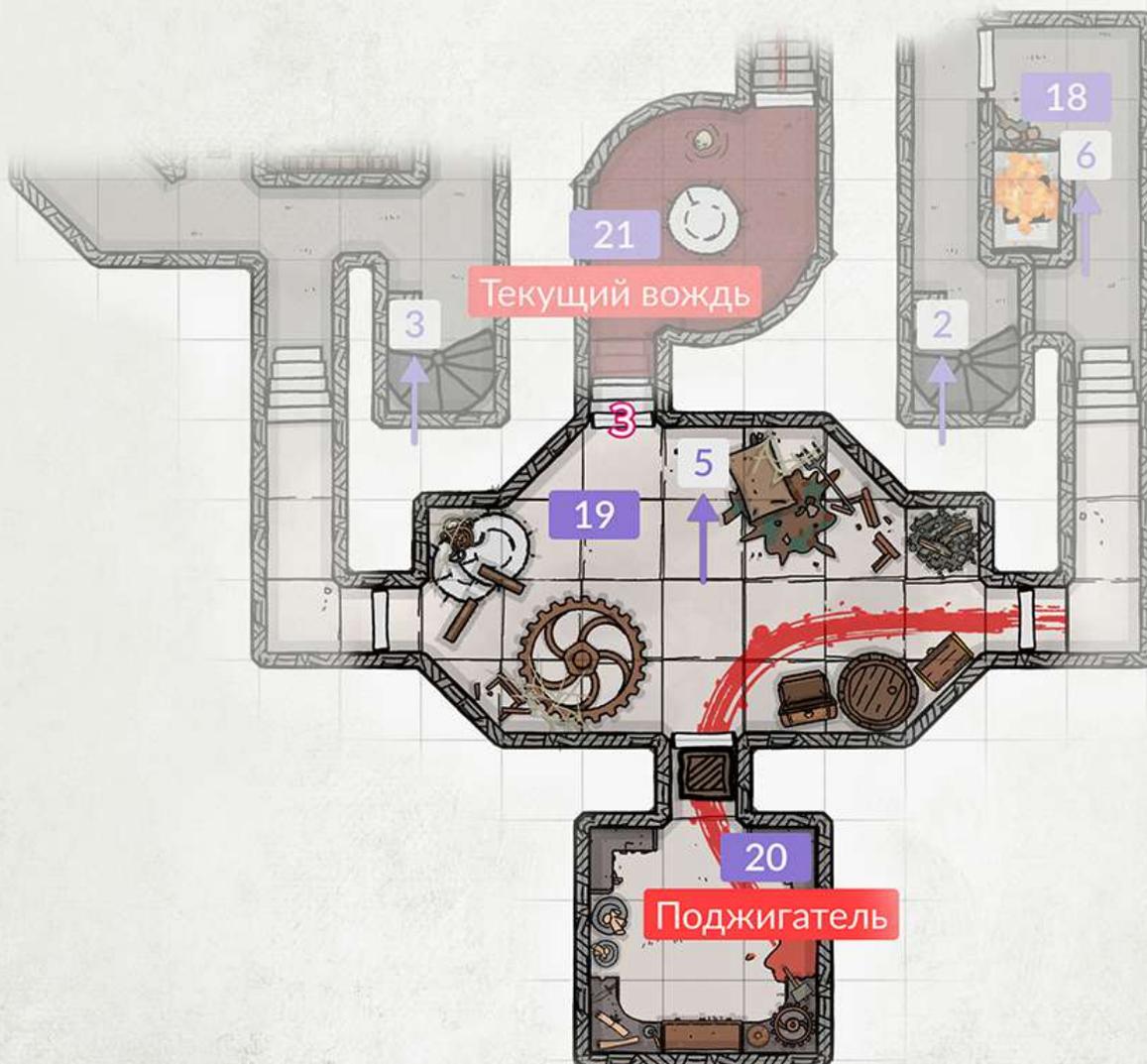
Эта секция подвала приподнята по отношению к северной. В этой комнате повсюду разбросаны части каких-то механизмов, стоит одна бочка, валяется мусор.

- **Кровавый след:** ведёт от восточной двери к южной. Проверка Интеллекта (Медицина) с УС 14 покажет, что это кровь гоблиноида.
- **Линзы:** в северо-западной части комнаты можно найти две нетронутых запасных линзы. Одна двояковыпуклая, а одна двояковогнутая. Первая служит для фокусировки света (точно такая же установлена в полу в *области 21*), вторая — для его рассеивания (точно такая же была установлена в потолке в *области 21*, а затем разбита гоблинами). Обе весят по 10 фунтов.
- **Шестерня лифта:** в югозападной части комнаты можно найти массивную шестерню для лифта, она весит 20 фунтов.
- **Бочка:** почти доверху наполнена маслом. Оно отлично горит. Стражник хорошо знаком со всем, что может взрываться, и сразу увидит взрывной потенциал масла. Остальным понадобится проверка Интеллекта (Анализ) с УС 16, чтобы понять то же самое.
- **Чтение мыслей и воспоминаний:** существа, стоящие у северной двери, попадают под влияние эффекта Текущего вождя, как это описано в пункте «Чтение мыслей и воспоминаний» в *области 21*. Спасбросок Мудрости с УС 12.

20. Мастерская

Здесь находится несколько верстаков. Западная часть комнаты служит для изготовления магических свитков, а восточная — для ремонта механизмов. Сейчас здесь забаррикадировался раненый **поджигатель** Арз.

- **Дверь:** подперта ящиком. Потребуется проверка Силы (Атлетика) с УС 16, чтобы открыть её. При провале дверь всё равно рано или поздно откроется, но это создаст много шума.
- **Раненый:** Арз — **поджигатель** и диверсант Морд. Он взобрался по цепи лифта и пытался найти слабые места в обороне маяка, но был ранен выползнями из *области 23*. Он потерял много крови и вот-вот лишится сознания. Все Морды ненавидят мутантов, но у него уже не осталось сил на ненависть. Проверка Мудрости (Медицина) с УС 14 (с преимуществом, если есть, чем перевязать рану) позволит ненадолго остановить кровь, чтобы он остался в живых. В благодарность он пересмотрит своё отношение к персонажам и даже узнает в них людей. Арз слышал о готовящемся нападении Уродцев на Конфир, и поделится этой информацией со своими спасителями. Кроме того, он может рассказать об устройстве пещер, если будет уверен, что персонажи не представляют опасности для остальных Морд.
- **Свитки:** в небольшом тубусе имеется *три свитка Нейтрализации мутации*.



21. Линзовая

В центре комнаты из пола в потолок бьёт тёмно-синий луч света. Потребуется спасбросок Телосложения с УС 12, чтобы разглядеть комнату. Эта круглая комната отчасти заполнена красной жижой, уровень которой доходит до пояса обычному человеку. В южной части есть лестница, верхние ступени которой не затоплены. По центру в полу и потолке есть места для линз.

- **Линзы:** верхняя линза разбита, её осколки всё ещё плавают в жиже. Нижняя целая и фокусирует свет, превращая его в обжигающий луч света. Он настолько мощен, что не позволяет жиже занять центральную часть комнаты. В этом месте жижа расходится и с шипением испаряется, не мешая лучу света бить дальше в потолок. Нижняя линза — двояковыпуклая.
- **Текущий вождь:** Жижа — это **Текущий вождь**, когда-то бывший гоблином по имени Вак. Он планирует сначала разобраться с Мордами, а затем захватить Конфир.
- **Столкновение:** если вождь поймёт, что его обманывают, и что персонажи представляют угрозу для его планов, он попытается остановить их. Если у персонажей пока мало **транзиций**, пусть сделает это через своих подчинённых, которые начнут охоту. Если же **транзиций** хотя бы 3, он вырвется из своего убежища и постарается сделать всё сам.



- **Чтение мыслей:** Текущий вождь умеет читать мысли и воспоминания существ, оказавшихся рядом. Цель, должна совершить спасбросок Мудрости с УС 12, при успехе ничего не произойдёт, и существо получит иммунитет от этого эффекта на 24 часа. При провале цель почувствует, как в её голове быстро промотается всё, что она видела за всю свою жизнь, и вождь узнает всё, что знает это существо. Если полученная информация позволит ему достичь какой-то из его целей, он непременно этим воспользуется. Кроме того, он будет действовать хитро и скрытно. Например, он может понять, что персонажам нужно лишь убрать «опасное» свечение и дружелюбно предложит им просто заменить разбитую линзу.



22. Погреб

Здесь находится множество стеллажей с банками клубничного варенья.

- **Слежка:** есть 25% шанс, что один из **выползней** из области 22 следит за комнатой через щель между стеллажами. Если за персонажами не идёт активная охота, он просто продолжит смотреть и предупредит остальных выползней.
- **Варенье — просто бомба!** Стекланные банки можно использовать в качестве оружия против Аиксантропа, если, конечно, персонажи узнали об аллергии Ягодки из дневников Фрагарии или маг сказал им лично. *Действием можно кинуть банку на 15 футов, используя свой модификатор Ловкости. Попадание: бк4 клубничного урона.*
- **Лестница:** деревянная приставная лестница ведёт в сарай. Высота подъема — 10 футов (область 8). Лестница не закреплена.

23. Жилище Уродцев

Когда-то эти помещения служили жилищем для гоблинов-помощников Фрагарии. Теперь тут остались жить лишь выползни. Сейчас здесь находятся 5 **выползней**.

- **Выползни:** целыми днями они жуют породу, это их любимое занятие. Они не очень злобны, но безгранично преданы остальным Уродцам. Это не самые интересные собеседники, хотя они и умеют говорить.
- **Тоннели:** от скуки выползни прогрызли несколько лазов между комнатами и время от времени любят ползать по ним. Один из таких лазов на севере ведёт глубоко вниз в пещеры, сделанный самым любопытным из выползней — Чугом.
- **Чуг:** так и не вернулся из своего путешествия в пещеры (область 25). Остальные выползни недолюбливают его любопытство и распускают о нём самые ужасные слухи.

Пещеры

Под маяком находятся пещеры, где изначально жили все гоблины. Теперь здесь остались лишь Морды (и пара непрошенных гостей). Помещения обладают следующими особенностями, если не сказано иное:

- **Стены и полы** местами представляют из себя грубо тёсанный камень. В остальных случаях это результат естественной эрозии породы.
- **Потолки** сильно разнятся на всём протяжении пещер. Высота от 5 до 20 футов.
- **Свет** исходит от трёх источников: факелов гоблинов, излучения в главной пещере и люминесцентных грибов. Ни один из источников не мутагенен.
- **Подземная река** прорезает породу в восточной части пещеры и течёт с юга на север, впадая в итоге в океан. Вода в ней холодна и быстротечна.

24. Новый тоннель

Эта часть пещеры появилась недавно благодаря Фрагарии. Он установил здесь лифт и с помощью магии соединил его с остальной пещерой.

- **Лифт:** заблокирован валуном. Потребуется проверка Силы (Атлетика) с УС 18, чтобы отодвинуть его быстро, либо полчаса совместных усилий. В любом случае это будет шумно. Имеется рычаг, отправляющий лифт наверх или вниз.
- **Ловушки:** Морды ожидают атаку Уродцев, поэтому развесили в проходе верёвки с разными металлическими объектами. Потребуется проверка Ловкости (Акробатика или Скрытность) с УС 15, чтобы преодолеть все три, ничего не задев, или три последовательных проверки Ловкости (Ловкость рук) с УС 12, чтобы тихо обезвредить каждую.
- **Баррикада:** за тоннелем неусыпно следят 2 поджигателя, расположившиеся на Малой площади (область 32). Сейчас они спят. Любой громкий шум разбудит их, и они вызовут на подмогу голоса с пищевого склада (область 31), который прибудет в следующий раунд. Баррикада представляет собой нагромождение мешков с песком и деревянных кольев и довольно непрístupна. Потребуется проверка Ловкости (Акробатика) с УС 18, чтобы преодолеть её или проверка Силы (Атлетика) с УС 20, чтобы сломать. Гоблины с той стороны получают укрытие на три четверти (+5 КЗ) и не могут стать целью рукопашных атак с досягаемостью 5 футов. Всё вышеперечисленное очевидно любому, кто хоть что-то смыслит в тактике (стражник и охотник).

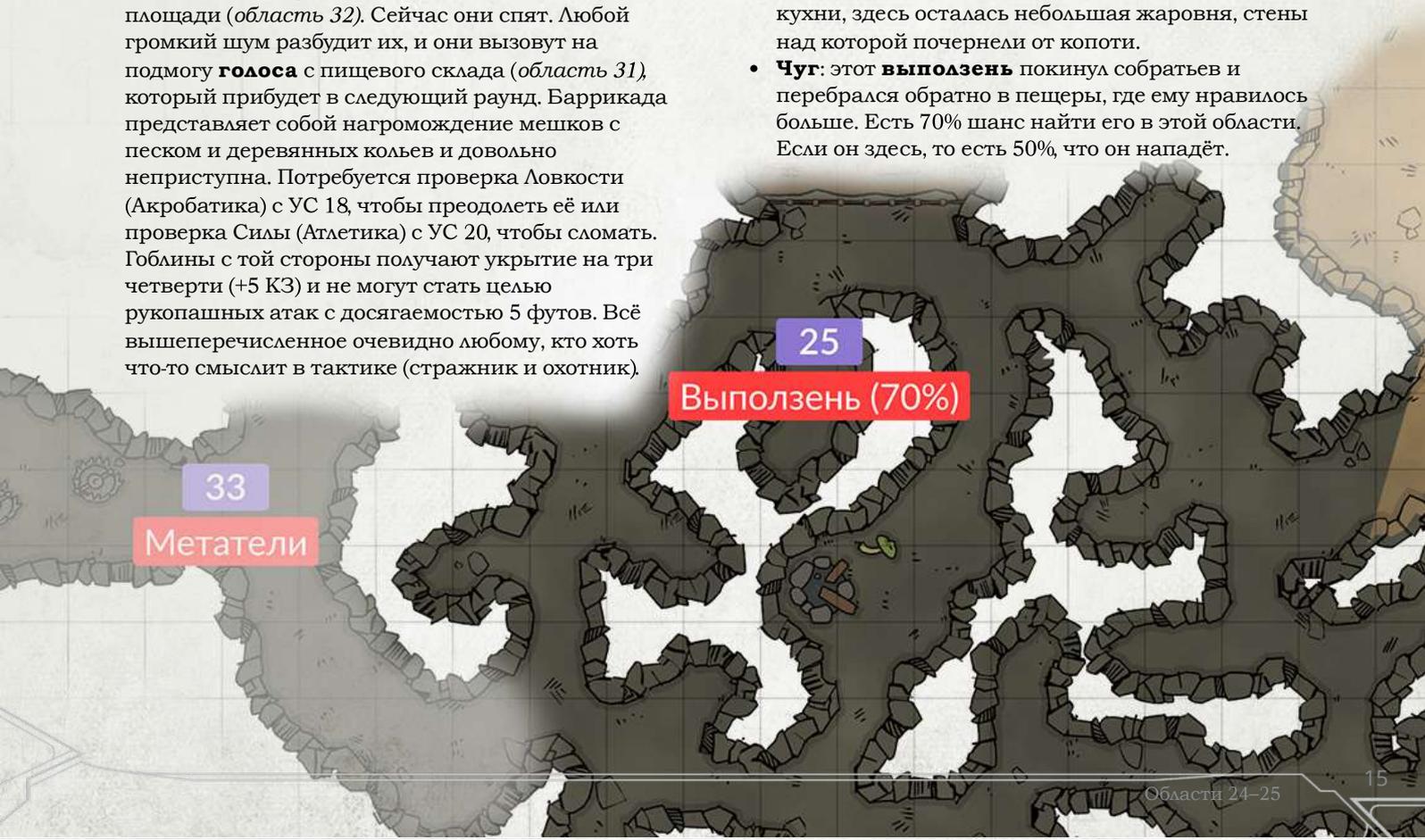


- **Выгребная яма:** часть южной стены отсутствует, вместо неё имеется невысокое деревянное ограждение, а за ним — зловонная яма 5 футов в ширину (и 15 в глубину). Её без труда можно перепрыгнуть в обычных обстоятельствах. Если это происходит во время сражения или погони, потребуется проверка Ловкости (Акробатика) с УС 14. При провале персонаж упадёт вниз, и чтобы вылезти с любой из сторон, ему потребуется ещё одна проверка Ловкости (Акробатика) с УС 14 или помощь союзника (можно оказать реакцией).

25. Бывшее жилище низшей касты

В этих пещерах некогда жили те, кто теперь зовёт себя Уродцами. Это место всё ещё пропитано их вонью. Морды редко заходят сюда, обычно для использования выгребной ямы.

- **Кухня:** средний проход служил чем-то вроде кухни, здесь осталась небольшая жаровня, стены над которой почернели от копоти.
- **Чуг:** этот **выползень** покинул братьев и перебрался обратно в пещеры, где ему нравилось больше. Есть 70% шанс найти его в этой области. Если он здесь, то есть 50%, что он нападёт.



26. Грибная ферма

Грибы — основная пища гоблинов помимо добытого на охоте мяса.

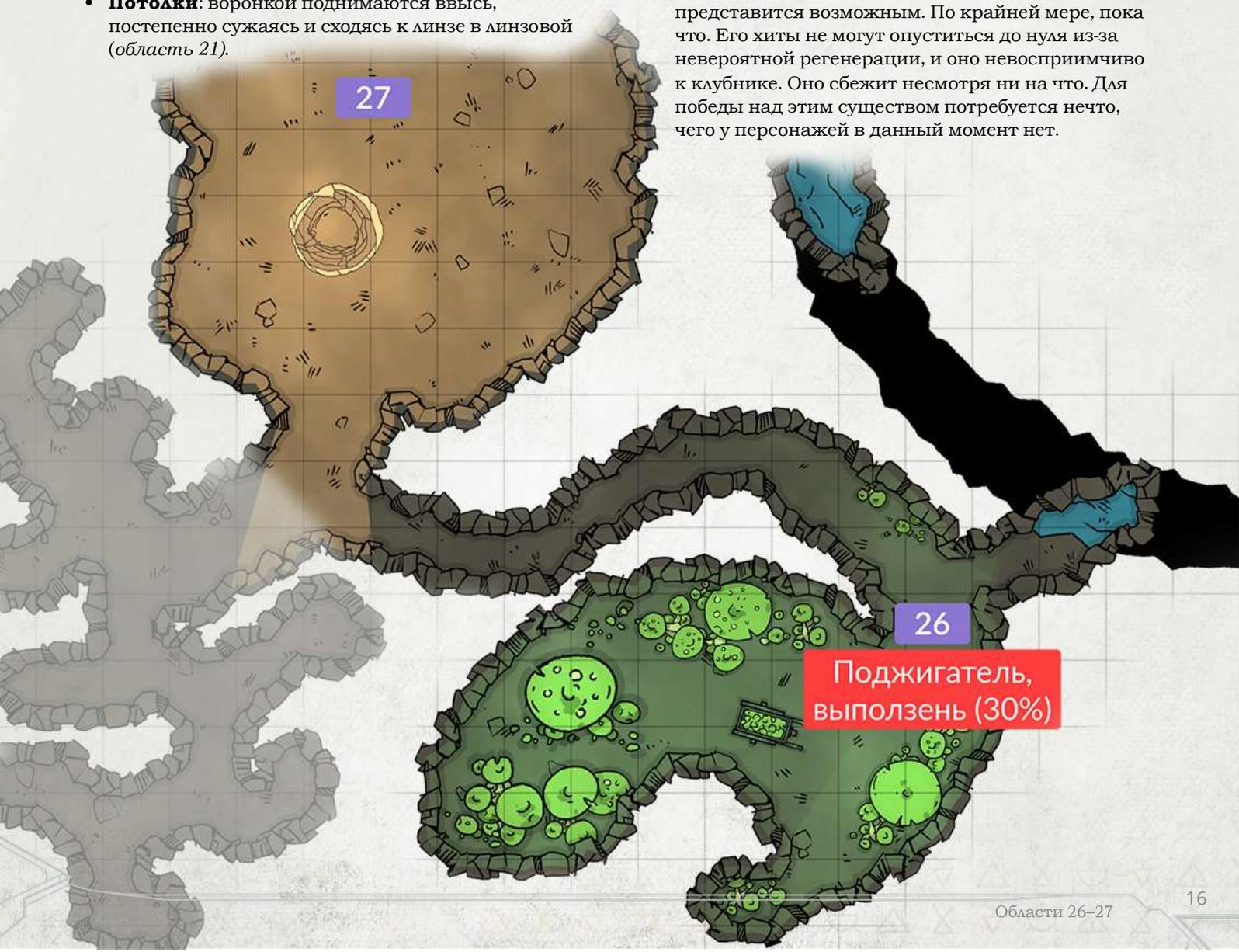
- **Спящий гоблин: 1 поджигатель** спит, прислонившись к тележке. Он наелся грибов, и теперь его не разбудит даже громкий шум.
- **Грибы:** имеют землянистый запах с примесью чего-то сладковатого. Съевший такой гриб персонаж должен совершить спасбросок Телосложения с УС 12, при провале получая 1к4 урона ядом, а при успехе восстанавливая 1к4 хитов. В любом случае он сразу чувствует себя сытым. Если съесть три таких гриба подряд, помимо обычных спасбросков нужно дополнительно совершить ещё один спасбросок Телосложения с УС 15, при провале засыпая на 2кб минут.
- **Выход к реке:** в небольшом тоннеле имеется дыра в полу, где плещется прохладная вода.
- **Чуг:** этот **выползень** покинул собратьев и перебрался обратно в пещеры, где ему нравилось больше. Есть 30% шанс найти его в этой области. Если он здесь, то есть 50%, что он нападёт.

27. Главная пещера

В этой пещере из под земли бьёт рыжеватый луч света, уходя высоко вверх. Место используется гоблинами для сборов, важных мероприятий и празднеств.

- **Потолки:** воронкой поднимаются ввысь, постепенно сужаясь и сходясь к линзе в линзовой (область 21).

- **Наскальная живопись:** восточная стена расписана мерцающей зелёной краской (сделанной из грибов). Рисунки рассказывают историю этого племени начиная от дня, когда было найдено это место (около трёх лет назад), и заканчивая приходом Фрагарии и последующей мутации части гоблинов.
- **Источник:** свет не представляет опасности сам по себе, но чем ближе к источнику, тем более обжигающим он становится. Если существо попытается залезть в отверстие, оно сначала должно совершить спасбросок Телосложения с УС 16, при провале получая 1кб урона огнём. Но затем оно будет получать такой же урон каждый раунд, автоматически проваливая спасброски.
- **Айксантроп:** рыщет в поисках этого места. Его защитный секрет способен противостоять излучению, позволяя ему добраться до самого источника. Там его плоть всё же сгорит до костей, впитав всю энергию свечения, которое затем навсегда пропадёт. Существо, которое затем выберется наружу, будет уже чем-то иным. На костях начнёт вырастать новая ткань, а все его чувства обострятся до предела. Это, возможно, и спасёт жизнь персонажам, так как существо будет в течение одного раунда беспорядочно атаковать всех вокруг, а затем постарается скрыться, чтобы привыкнуть к своим новым способностям. Для этой формы нет блока характеристик, но если персонажи не смогли предотвратить перерождение, то убить существо уже не представится возможным. По крайней мере, пока что. Его хиты не могут опуститься до нуля из-за невероятной регенерации, и оно невосприимчиво к клубнике. Оно сбежит несмотря ни на что. Для победы над этим существом потребуется нечто, чего у персонажей в данный момент нет.



30. Кузница

Второе по важности место для гоблинов после главной пещеры, здесь создаётся оружие.

- **Светящаяся вода:** похоже, гоблины используют мякоть грибов в процессе закалки оружия. Кузнец сразу распознает новаторство подхода, остальным потребует проверка Интеллекта (Анализ) с УС 16.
- **Оружие:** явно заготовлено впрок. Здесь можно найти любое рукопашное оружие кроме тяжёлого, а также сети. Всё в неплохом состоянии.

31. Пищевой склад

Здесь хранится заготовленная еда. В данный момент **голос** по имени Руг проверяет запасы.

- **Награбленное:** ловкач сразу распознает небольшую метку на нескольких мешках, они определённо прошли таможеню в Конфире. Внутри: яблоки, пшеница и лавровый лист.
- **Грибы:** в одном ящике сложено много грибов. Эффекты грибов описаны в *области 26*.

32. Малая площадь

Здесь гоблины собираются по менее формальным поводам, это что-то вроде комнаты отдыха. **2 поджигателя** мирно спят, облокотившись на баррикаду. Любой громкий шум разбудит их, и они вызовут на подмогу **голоса** с пищевого склада (*область 31*), который прибудет в следующий раунд.

- **Баррикада:** нужна для отражения атак со стороны нового тоннеля (*области 24*). Она представляет собой нагромождение мешков с песком и деревянных кольев, направленных в тоннель. С этой стороны на неё довольно легко взобраться и прыгнуть на ту сторону.
- **Дwarf:** в клетку для увеселения посажен dwarf по имени Адрик. Он использует характеристики **ветерана**. Его не кормят, а подают лишь мутное гоблинское пойло, но он приунылся есть лишайник, растущий на стенах пещеры, и твёрдо намерен выбраться на свободу. Несмотря на ужасный вид и выпавшие на его долю испытания, он всё ещё способен держать в руках оружие. Ему потребуются 1к6 часов, чтобы его пьяное несвязное бормотание о своём «железном гузне» превратилось в нечто внятное. Dwarf не подвержены влиянию мутагенного свечения.
- **Клетка:** закрыта на замок, ключ хранится у голоса на пищевом складе (*область 31*).
- **Масло:** в южной части помещения стоят две бочки с маслом — одна наполовину полная, вторая — наполовину пустая. Рядом имеется моток фитиля длиной 30 футов. Это такое же масло как на складе запчастей (*область 19*).

33. Западный выход

Выход, через который гоблины попадают на поверхность. Тянется на 200 футов на запад, где заканчивается пористым валуном, который можно легко отодвинуть в сторону. Здесь скучают **2 метателя**.

- **Капканы:** при наличии света и времени несложно избежать попадания в них.



Заключение

У этого приключения нет чётко обозначенного конца, всё зависит от действий персонажей. Им самим решать, когда можно считать свою миссию завершённой. Но есть несколько вещей, которые можно обыграть.

Прибытие короля

По большому счёту, король может прибыть в любой момент, когда вам покажется это правильным. Используйте решения игроков для описания последствий. Например, потушенный маяк может привести к крушению корабля (или он просто не станет пытаться войти в порт). А всё ещё действующее мутагенное свечение почти наверняка обратит короля и его свиту в чудовищ. Пусть даже герои не могут увидеть этого сами, опишите в подробностях происходящие на корабле метаморфозы. Капитан станет един со своим кораблём? Почему бы и нет.

Айксантроп

Как уже было сказано, его цель — переродиться в нечто новое. Желательно, чтобы игроки узнали об этом заранее от Фрагарии, но это не обязательно. Если ему это удастся, он станет отличным главным злодеем для следующего приключения. В любом случае это сражение можно превратить в хороший завершающий аккорд приключения.

Ходячий маяк

Волшебник, слившийся со своим маяком и теперь угрожающий разрушением Конфиру — другая хорошая возможность закончить игру на чём-то запоминающемся. Добавьте альба-тросов по вкусу.

Жители Конфира

Велика вероятность, что они встретят персонажей не как героев, а как чудовищ — с факелами и вилами. Мутации необратимы, по крайней мере пока, а человечность — последнее, что они разглядят в персонажах. Потребуется большая удача и аккуратный подбор слов, чтобы разубедить жителей.

Если игроки решат напасть, пусть их бывшие соседи бегут в ужасе, а не сражаются. 2-3 смельчака могут дать бой, но они вряд ли смогут что-либо сделать. Персонажи решили стать чудовищами, пусть ими и остаются.

Добавьте кого-то из этих монстров в качестве врагов в своих следующих играх.

Long Story Short