



ADVENTURERS LEAGUE™

ПОИСКИ В СПОРОСВОДЕ

Поиски союзников в Подземье привели вас к недавно открывшейся воронке, «Пути Вниз», чтобы найти потерянную колонию миконидов — Споросвод. Говорят, что когда-то они выращивали сорт грибов, защищающий съевшего от безумия. Может ли это быть лекарством от распространяющейся по поверхности вспышки сумасшествия? Двухчасовое приключение для персонажей 5-10 уровней.

Код приключения: DDEX3-11

Авторы:

Adventure Design: Robert Adducci

Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall

D&D Adventurers League Wizards Team: Chris Lindsay, Chris Tulach

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Переводчики: Sadghoult, Fd_leet, Kanraku

Вычитка: Алексей Кузькоков

Вёрстка: Solomon



Дебют: 6 ноября 2015 г.

Публикация: 1 декабря 2015 г.



EXPEDITIONS™



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boï chat 31, 2800 Del'Г@mont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Поиски в Споросводе», часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона Ярость Демонов.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5-10 уровней** и оптимизировано для **пяти персонажей 8 уровня**. Игроки с персонажами 4 уровня должны потратить 20 дней простоя, чтобы подняться до 5 уровня. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение проходит в регионе Лунного Моря в мире Забытых Королевств, в Верхнем Подземье возле города Хиллсфар.

ЛИГА

ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ D&D

Это официальное приключение для Лиги Приключенцев D&D. Лига приключенцев D&D — это официальная организованная система игр DUNGEONS&DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

ПОДГОТОВКА

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прежде чем проводить это приключение, вам нужно подготовиться, сделав следующее:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или *Книга игрока*.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры: карточки для записей, ширму Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень.
- Раса и класс персонажа.
- Значение пассивной Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая проверка характеристики.
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее).

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дожидаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинивания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение **оптимизировано для отряда из пяти персонажей 8 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0.5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0.5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО ниже	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО ниже	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО ниже	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.

- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

В любом поселении размером более, чем маленький городок можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения.

В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
<i>Лечение ран (1 уровень)</i>	10 зм
<i>Опознание</i>	20 зм
<i>Малое восстановление</i>	40 зм
<i>Молебен лечения (2 уровень)</i>	40 зм
<i>Снятие проклятья</i>	90 зм
<i>Разговор с мёртвыми</i>	90 зм
<i>Предсказание</i>	210 зм
<i>Высшее восстановление</i>	450 зм
<i>Оживление</i>	1250 зм

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИСЛУЖНИКА

Персонаж с предысторией Прислужник, обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

В Хиллсфаре можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Чонтия, Ллиира, Майлики и Темпус.

БОЛЕЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Иногда случаются неприятности, и персонажи травмируются, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

БОЛЕЗНИ, ЯДЫ И ПРОЧИЕ ОСЛАБЛЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

СМЕРТЬ

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям оживление, возрождение или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание оживление, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет вернуть персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Безумие, извергающееся из Подземья, заставило многих на поверхности пасть перед гедонистическим доменом Граз'зта. Это вызвало всевозможные проблемы для обычных людей: от слухов до линчевания. Лидеры фракций определили, что только магия может удержать безумие Граз'зта, но большая её часть может лишь вылечить уже подвергшихся безумию. Фракции же ищут способ предотвратить безумие.

В пещере, известной как Споросвод, заражённая Заггтмой миконид, Священная Провидица, пыталась извратить миконидов других кругов, соединяясь с ними и превращая их в последователей Королевы Гнили.

Тем временем фаэрзресс просочился под купол, что вызывает странные эффекты. Дерро, живущие в близлежащем Рэведжстоне, осмелели и начали набеги на Споросвод в поисках грибов и миконидов, живых или мёртвых. Дерро захватили несколько ростков и других миконидов в рейдах.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение состоит из трёх частей:

Часть 1. Персонажи, получив задание отправиться в Споросвод и приобрести мифический грибок, предотвращающий безумие, оказываются на плоту под поверхностью Фаэруна на пути к Споросводу.

При проникновении в зияющую пещеру Споросвода персонажи попадают в засаду различных грибов. После победы над ними, они находят одну из предыдущих жертв: дерро по имени Маллаг. Дневник Дерро рассказывает им об усиливающем влиянии *фаэрзресса* и о том, что происходит в куполе. Записи направляют персонажей к микониду, которую называют Священной Провидицей. Она находится в Роковой Лощине.

Персонажи могут также встретить небольшую группу дерро с миконидами-рабами.

Часть 2. В поисках Роковой Лощины они наталкиваются на группу гриболюдей, собирающихся убить представителя своей расы за похищение их ростков и распространение испорченных спор королевы демонов Заггтмой. По счастливой случайности, это Священная Провидица, о которой персонажи могли узнать из записей дерро. Верховный миконид позволит персонажам опросить Священную Провидицу, но только если они вернут им ростки и членов их круга.

Если персонажи разыскивают дерро, они находят небольшой клан с несколькими трупами миконидами и заключёнными миконидами, которые собирают лес. В зависимости от их действий персонажи могут получить как помощь, так и помеху в их задании.

Либо покинув клан дерро, либо впервые встречая миконидов, персонажи так или иначе встречаются с Владыкой, объявляют, что дерро обезврежены, и, к надежде Владыки, приводят освобождённых миконидов.

Часть 3. Чтобы собрать Мозгошляпки, персонажи ведут Священную Провидицу в Роковую Лощину. Оказавшись там, персонажи одолевают миньонов Провидицы.

Передвижение по Споросводу

Здесь важно сохранять чувство времени по двум причинам.

Во-первых, длительное воздействие фаэрзресса в течение длительного отдыха требует успешного спасброска Мудрости, чтобы избежать получения уровня безумия.

Во-вторых, (что более важно), персонажи, которые заражаются болезнью от грибков газовой споры, рискуют умереть, если лекарство не получено вовремя. Так как персонажи этого этапа игры (уровни 5–10) имеют больше ресурсов для борьбы с угрозами такого рода, и эти заклинания не подготовлены, то персонажам необходимо провести продолжительный отдых, чтобы сделать это. Это очень и очень рискованно из-за возможности заболевания.

Чтобы отслеживать течение времени, обращайтесь к следующей таблице. Персонажи, которые выбрали Подземье в качестве предпочтительной местности, совершают каждый этап перемещения вдвое быстрее. В противном случае обратитесь к столбцу «Обычная», чтобы определить, сколько времени потребуется провести в пути.

ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЯ

Путешествие	Обычная	Известная местность
От Входа в Споросвод до Грибковых Джунглей	2 часа	1 час
От Грибковых Джунглей до Двора Агарикуса	2 часа	1 час
От Грибковых Джунглей до Лагеря Дерро	2 часа	1 час
От Двора Агарикуса до Лагеря Дерро	3 часа	1,5 часа
От Двора Агарикуса до Роковой Лощины	2 часа	1 час
От Двора Агарикуса до Входа в Споросвод	4 часа	2 часа

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Фракции призвали, и персонажи ответили! Несколько раз приключенцы отправлялись в Подземье через Путь Вниз и плыли по реке в Споросвод. Считается, что обитающие там микониды выращивают грибы, которые усиленные магией, могут избавить от последствий неестественного безумия, поразившего всё вокруг в последнее время. Персонажам поручено найти и добыть немного этих грибов, называемых Мозгошляпки.

Кроме того, фракции готовятся помочь дроу из Сзит Моркейна, чтобы изгнать огненных великанов с аванпоста. Для этого им нужна помощь обитателей Подземья. Персонажи получили задание от фракции завербовать миконидов Споросвода, чтобы те помогли им отвоевать Сзит Моркейн любыми способами.

ЧАСТЬ 1. СПОРОСВОД

После путешествия по подземной реке персонажи выплывают в Споросвод, величественную пещеру, где почти каждая поверхность покрыта тему или иными видами грибов.

Шум стремительно падающей воды доносится до вас, когда ваш плот выходит из узкого туннеля реки. Нескончаемый свет окружает вас. Пещера, в которую вы попали, колоссальна, вы не видите её края или потолка, но вот что тут невозможно не заметить, так это огромное множество грибов. Свинушки, трутовики, зонтики, поганки, лишайники и тысячи других видов грибов покрывают стены, бока и вершины скал. Некоторые грибы вытянулись так высоко, что их можно принять за деревья.

Вдобавок к их фантастическим размерам многие из них тускло светятся жутким пульсирующим светом, яркие облака сверкающих спор плавают в воздухе вокруг них. Благодаря этому свечению вы можете сказать, что эта фантастическая пещера имеет высоту более 200 футов, а ширину в тысячу и более футов. Огромная пещера наполнена дикими, яркими оттенками синего, зелёного, фиолетового и красного. Несмотря на насыщенные цвета, здесь спокойно и тихо.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Территория Споросвода обладает следующими общими чертами:

Местность. Помимо нескольких широких дорожек и полянок местность каменистая и неровная; что считается труднопроходимой местностью. Клочки густых грибковых зарослей обеспечивают 3/4 укрытия для тех, кто находится в них.

Свет. Некоторые грибы, пропитанные фаэрзрессом, мягко светятся, делая большую часть пещеры слабо освещённой. Некоторые участки, например около скоплений необычайно ярких грибов, хорошо освещены. Облака спор сверкают, плавая в воздухе, и отбрасывают повсюду нечёткие тени.

Звуки. Лишь стремительный поток воды и падающие вдалеке камни нарушают тревожащую тишину.

Фаэрзресс. Вся область Споросвода насыщена фаэрзрессом. Любой персонаж, проводящий продолжительный отдых в зоне фаэрзресса, должен в конце отдыха преуспеть в спасброске Мудрости Сл 8 или получить один уровень безумия. Пришельцам извне снится, как они годами блуждают в огромных грибных лесах, прежде чем сдаться и стать частью леса.

Персонажи, совершающие **продолжительный отдых** в этой области Споросвода должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13 в конце отдыха.

БЕЗУМИЕ

Даже в лучшие времена Подземье было странным, чужим и негостеприимным миром, но влияние повелителей демонов превратило его в область безумия и хаоса. Фаэрзресс действует как катализатор, распространяя безумие повелителей демонов по всему Подземью.

Уровень безумия существа начинается с 0. Когда существо проваливает спасбросок безумия, его уровень безумия увеличивается на 1, и существо сразу же страдает от эффекта нового уровня (согласно броску по таблицам «Кратковременное безумие», «Долговременное безумие» или «Бессрочное безумие» в *Руководстве Мастера*, в зависимости от уровня). Когда эффект заканчивается, уровень безумия существа не меняется. Каждый раз, когда уровень безумия существа увеличивается, оно подвергается эффекту нового уровня.

Если существо с безумием 3-го уровня проваливает спасбросок безумия, его уровень безумия становится равным 1. Таким образом, персонажи потенциально могут накапливать несколько форм безумия. Если персонаж получает форму безумия, от которой уже страдает, повторяйте бросок, пока не получите другой результат.

Приступы кратковременного и долговременного безумия можно вылечить так, как описано в *Руководстве Мастера*. Учитывая демонический источник безумия, для этого подойдут также заклинания *снятие проклятия* [remove curse] или *рассеивание зла* [dispel evil and good]. Для лечения бессрочного безумия требуется заклинание *высшее восстановление* [greater restoration] или более мощная магия; что также сбрасывает уровень безумия существа до 0.

В приключениях, действие которых происходит во время *Ярости Демонов*, безумие делится на три уровня:

УРОВЕНЬ БЕЗУМИЯ

Уровень	Эффект
1	Кратковременное безумие (длится 1к10 минут)
2	Долговременное безумие (длится 1к10 × 10 минут)
3	Бессрочное безумие (длится, пока не будет излечено)

БЕССРОЧНЫЕ БЕЗУМИЯ ГРАЗ`ЗТА

Влияние Граз`зта на регион проявляется в различных формах безумия, которые могут развиваться у персонажей. Достигнув 3 уровня безумия, вместо того чтобы бросать кость по таблице «Бессрочное безумие» на странице 260 *Руководства Мастера*, бросайте по таблице ниже. Попросите игрока отметить это на своём листе персонажа.

Если результат броска — безумие, которым уже обладает персонаж, перебрасывайте, пока не будет достигнут новый результат.

- 01-20 Нарциссизм:** «Не существует ничего важнее чем я».
- 21-40 Мания величия:** «Тот, кто не выполняет моих приказов, не заслуживает жить».
- 41-60 Помешательство:** «Я не успокоюсь, пока не сделаю кого-то другого своим, и для меня это важнее, чем моя собственная жизнь или жизни других».
- 61-80 Гедонизм:** «Моё собственное удовольствие имеет первостепенное значение. Всё остальное, включая мораль, ничего не значит».
- 81-100 Извращение:** «Нравы общества — ложь, предназначенная для ограничения свободомыслящих людей. Я упиваюсь тем, что другие находят шокирующим или отвратительным, чтобы продемонстрировать мой протест».

1. Грибковые джунгли (сложно)

Путешествуя сквозь густую рощу высоких грибов, персонажи невольно беспокоят группу грибковых спор.

Опишите путешествие персонажей как мирное и безмятежное, что должно приятно удивлять, учитывая их местоположение. Как только величие Спорсвода было соответствующим образом передано, прочитайте или перефразируйте:

Наконец, река сворачивает с направления, указанного Эланиль. Вы сходите с плота и продолжите путь, двигаясь мимо светящихся корешков и облаков, мягко мерцающих в темноте. Часто вам приходится вырубать огромные стебли или задерживать дыхание из-за потревоженного споровика. Запах полон гнили разложения. Когда вы осторожно пробираетесь через упавший грибной стебель, перед вами проплывает ужасное зрелище.

То, что лучше всего описать как сферическую сущность с необычным глазом и странными, качающимися стеблями, повисло в воздухе перед вами. Но эта вещь не одна, а похоже, привела троих своих друзей!

Здесь четыре **газовые споры [gas spore]**, грибы напоминающие бехолдеров, и шесть **лиловых грибов [violet fungi]**. Пузыри газовых спор появляются из обильных зарослей грибов, в том числе позади или рядом с персонажами. Лиловые грибы поражены *фаэрзрессом* и медлительны на реакцию. Потому они не реагируют на присутствие персонажей до начала битвы и неотличимы от других грибов или мха в этой области.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если кто-либо из персонажей будет затронут предсмертным взрывом газовой споры, он должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 10 или получить уровень безумия. Тех, кто терпит неудачу, беспокоят галлюцинации и вспышки воспоминаний о пытках и пожирании бехолдером.

Большее беспокойство вызывает болезнь, вызываемая спорами. Заражённые спорами погибают через количество часов, равное $1k12 +$ значение Телосложения персонажа. Спешка может стать главным приоритетом приключения.

ФАЭРЗРЕСС

Многие части Подземья наполнены необычным магическим излучением, которое дроу называют *фаэрзрессом*. Его мистическое происхождение является причиной множества споров. Легенды гласят, что это древняя эльфийская магия родом из времён, когда тёмные эльфы были изгнаны из верхнего мира. Дроу и другие жители подземья возводят свои поселения так, чтобы свойства магического излучения защищало их.

Области, наполненные *фаэрзрессом*, могут иметь размеры от нескольких десятков футов до нескольких миль в диаметре и подвергаются следующим эффектам:

- Области, наполненные *фаэрзрессом*, всегда залиты тусклым светом.
- Существо в области, наполненной *фаэрзрессом*, имеет преимущество в спасбросках против любых заклинаний школы Прорицания. Если заклинание Прорицания не вызывает спасбросок, то сам заклинатель должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15. Провал этого спасброска означает, что заклинание потрачено, но не вызвало никакого эффекта.
- Любое существо, пытающееся телепортироваться внутрь, наружу или в пределах области, наполненной *фаэрзрессом*, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15. При провале существо получает $1k10$ силового урона, а попытка телепортации терпит неудачу. При успехе, попытка телепортации подвергается ограничениям подобно тому, как если бы пункт назначения был известен только по описанию, независимо от того, насколько знакомым этот пункт назначения на самом деле. Смотрите таблицу в заклинании телепортации для получения дополнительной информации.
- Области, заполненные *фаэрзрессом*, запятнаны хаосом повелителей демонов. Когда заклинание произносится в области *фаэрзресса*, заклинатель бросает $k20$. При 1 заклинание оказывает **дополнительный** эффект, определяемый броском по таблице «Волна дикой магии» в главе 3 «Классы» *Руководства Игрока*.

Хотя *фаэрзресс* не может быть рассеян, его действие временно подавляется в области действия *антимагического поля*. Персонажи, которые укрываются в экстрапланарном пространстве (например, в *великолепном особняке Морденкайнена*), не подвержены влиянию *фаэрзресса*. Другие эффекты (такие как *крошечная хижина Леомунда*), однако, не обеспечивают эту защиту.

КАКАЯ ГАДОСТЬ, Я ДУМАЮ, ОНО МЁРТВОЕ

Персонажи легко могут найти тело Маллага, жителя Рэведжстоуна, безумного даже по меркам дерро. Будучи изгнанным из своего дома, он попал под влияние Священной Провидицы и её предсказаний.

Как только персонажи побеждают противников, прочитайте или перефразируйте следующее:

Когда споры оседают на полу, вы замечаете кое-что, ускользнувшее от вашего взгляда ранее. В густом, мягко светящемся пятне сине-зелёных грибковых зарослей лежит труп размером с ребёнка. Приближаясь, вы замечаете, что его черты — хоть и искажённые в разложении — безошибочно указывают на дерро.

В жизни у существа была бледная серая кожа, выпуклые, белые глаза и белые волосы. Ярко-фиолетовые грибы растут из различных частей его тела. На его плече повисла сумка.

Маллаг был убит лиловым грибом в этом районе три дня назад, и даже сейчас любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Природа), понимает, что новый (пока безвредный, но только пока) лиловый гриб растёт из его трупа.

В своей сумке Маллаг носил дневник, который состоит в основном из безумных идей, сопровождаемых изображениями деформированных грибов, заражённых дерро, и картами, помеченными бессмысленными фразами, такими как *«пещера с семью желаниями»* или *«река расплавленных цветов»*. Кажется, что большая часть написана кровью или другими жидкостями организма. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 позволяет понять записи. Если персонаж, пытающийся расшифровать журнал, терпит неудачу на 5 или более, он должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 10 или получить один уровень безумия.

При расшифровке дневник раскрывает серию «откровений», сопровождаемых информацией, которая вносит некоторую ясность. Персонажи могут узнать из журнала следующее:

- *«Священная Провидица приведёт нас к своей мудрости!»* Священная Провидица — провидица-миконид, дарящая мудрость своим верным последователям, используя споры знаний. Глубоко вдыхай просветляющую мглу!

- *«Захват сокровищ! И споровых рабов!»* Маллаг был послан сюда Священной Провидицей, чтобы захватить сокровища и потенциальных споровых слуг из тех, кто путешествует или живёт в Споросводе.
- *«Магия фаэрзресса, наконец-то, так славно!»* Фаэрзресс начал проникать в Споросвод, и грибы начали проявлять признаки мутации из-за магического излучения.
- *«Демоны-дерро охотятся здесь, но мы защищаем Священную Провидицу!»* Дерро из Рэведжстоуна постоянно совершают набеги на Споросвод, но из-за распространения *фаэрзресса* они стали появляться чаще, вырубая огромные участки недавно облучённого гриба и забирая с собой захваченных или убитых миконидов.
- *«Они не знают её величества!»* Другие колонии миконидов плохо относятся к Священной Провидице. Владыка Агарикус стремится разрушить её круг.
- *«Конечно, Священная Провидица знает всё!»* Если поискать информацию об особом грибе, записи поведают, что Священная Провидица наверняка знает о нём, и подскажут путь к её обители, Священному Анклаву.

Наконец, среди грубых карт, они находят упоминание о «Роковой Лощине Провидицы», расположенной на дальней стороне Споросвода. Чтобы добраться до неё, потребуются в лучшем случае около 4 часов, из-за необходимости пересечь густые заросли по незнакомой территории. Следопыты, которые выбрали Подземье в качестве своей *известной местности*, способны сделать путешествие вдвое короче.

СОКРОВИЦА

Персонажи, обыскивающие сумку Маллага, находят *зелье большого лечения* [*potion of greater healing*], и сокровища (монеты стоимостью 175 зм и два драгоценных камня: тигровый глаз стоимостью 15 зм и кусок малахита стоимостью 10 зм). Кроме того, руки дерро прижимают к телу мешок, содержащий (состоящие, в основном, из различных грибовидных) компоненты и реагенты для ядов, целебных мазей и компонентов заклинаний стоимостью суммарно в 200 зм.

2. ЛАГЕРЬ ДЕРРО

Скорее всего персонажи направятся в сторону Роковой Лощины (по пути попадая ко Двору Агарикуса), но вместо этого они могут выбрать исследование Споросвода. Тогда персонажи могут наткнуться на лагерь дерро до того, как встречаются с миконидами в Части 2, ниже.

НАТКНУВШИСЬ НА ЛАГЕРЬ

Лагерь дерро находится в противоположном направлении от Двора Агарикуса. Это также подразумевает блуждание по Споросводу. Таким образом, поиск лагеря занимает в четыре раза больше времени (8 часов), чем если бы персонажи были проинформированы о его местонахождении Агарикусом или Священной Провидицей.

Увеличенное время сопряжено с двумя рисками: в первую очередь, персонажам, возможно, придётся раньше встать на продолжительный отдых, что подразумевает спасброски от Безумия. Во-вторых, заражённые от **газовой споры [gas spore fungi]** могут просто умереть, прежде чем смогут найти лекарство (если они не в состоянии самостоятельно устранить болезнь).

Тем не менее, если они решаются на исследование, они в конечном счёте подходят к лагерю со стороны скрытой зарослями скалы. У персонажей изначально мало причин вмешиваться, но, если они это сделают, проведите столкновение, а затем вернитесь в колонию Агарикуса, чтобы продолжить. Действия персонажей во время столкновения могут изменить тон и исход их встречи с Агарикусом.

Дерро Рэведжстоуна, жаждущие угодить «Матери», совершали набеги на грибковые джунгли и круги миконидов Споросвода с возрастающей частотой с тех пор, как *фаэрзресс* начал просачиваться в каверну.

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

Лагерь дерро находится на поляне у края свода каверны. Они заняты вырубкой грибных роц.

Звуки. Болтовня высоких голосов. Стук топоров по стволам грибов. Глухие удары отрубленных грибов, падающих на землю.

В лагере царит бардак. Вы видите несколько дерро — маленьких гуманоидов с серой кожей — тыкающих и подталкивающих рабов-миконидов палками, заставляя их рубить гигантские грибы и складывать их вместе в дальнем конце поляны.

В своеобразной клетке содержатся несколько маленьких ростков миконидов, бесшумно слоняющиеся внутри.

Четверо **дерро [derro]**, ведомые **дерро савантом [derro savant]**, надзирают над сбором грибов рабами. Микониды не участвуют в бою, они бегут в безопасные заросли из грибов, после начала боя. При первой же возможности двое из них выбегут, чтобы попытаться открыть клетку с ростками миконидов. При атаке, микониды пытаются сбежать.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ДЕРРО

Когда хиты первых двух дерро (или одного, против очень слабой группы; трёх, против сильной группы) падают до 0, демон (барлгура, если это не будет изменено боковой панелью «Настройка столкновения», ниже) вырывается из тела дерро в мрачном потоке крови и костей; покрывая кишками и другими органами каждого в пределах 10 футов от дерро.

Развержение первого демона из тела дерро настолько ужасающе, что требует от каждого персонажа, покрывшегося останками дерро, преуспеть в спасброске Мудрости со сложностью 10, или получить один уровень безумия.

Увидев персонажей, дерро атакуют. Однако, что неизвестно ни персонажам, ни дерро, «Мать» наградила двух из них благословениями Граз'зта. Во время боя призываются две **барлгуры [barlgura]** — дары повелителя демонов.

Когда появляется первая барлгура, она накладывает на себя *невидимость [invisibility]* и использует *маскировку [disguise self]* в следующем раунде, притворяясь одним из персонажей. Затем она пытается дезориентировать противника своей хитростью, прежде чем использовать *опутывание [entangle]* и *воображаемую силу [phantasmal force]*. Вторая барлгура просто прыгает в драку и атакует персонажей в ближнем бою.

Если в бою присутствуют вроки, они пытаются позиционировать себя так, чтобы минимизировать вероятность причинения вреда дерро, однако без колебаний пожертвуют ими, если необходимо.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по проведению столкновения в зависимости от силы группы. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите 2 дерро [derro] и дерро саванта [derro savant], и замените 2 барлгуры [barlgura] на 1 врока [vrock]
- **Слабая группа:** уберите 2 дерро [derro]
- **Сильная группа:** уберите 2 дерро [derro], но добавьте 1 барлгуру [barlgura]
- **Очень сильная группа:** замените 2 барлгуры [barlgura] на 2 врока [vrock], и добавьте 1 дерро саванта [derro savant]

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Дерро работают над расчисткой грибов, облучённых фаэрзрессом, прежде чем вернуться в Рэведжстоун. Чтобы облегчить этот труд, они поработили несколько миконидов для поднятия тяжестей.

Любой дерро, которого пощадили герои, бормочет бред о своей «Матери» в Рэведжстоуне. Он обещает страшные наказания тем, кто помешал её избранным детям. Если спросить о Священной Провидице, то они даже не знают, кто это.

Если микониды не пострадали, то выходят из своего укрытия, когда последние из дерро и демонов побеждены. Если поинтересоваться, то они ответят, что дерро точно не были посланы Священной Провидицей. Однако, они постоянно говорили о Рэведжстоуне, посёлке дерро недалеко от Споросвода. Если персонажи освобождают их ростки, микониды готовы следовать за персонажами в Колонию Агарикуса, чтобы засвидетельствовать невиновность Провидицы в этом вопросе. Микониды не знают, правдивы ли обвинения о связи Священной Провидицы к Заггтмой.

Если персонажи встречаются с дерро до того, как посетят Двор Агарикуса, освобождённые микониды будут настаивают на том, чтобы персонажи сопроводили их.

СОКРОВИЩА

Дерро носят с собой добычу с набегов, суммарно 100 зм различными монетами. В дополнение к этому, у дерро саванта есть кусок оникса и кусок яшмы, каждый стоит 50 зм.

Часть 2. Колония

АГАРИКУСА

Споросвод является домом для нескольких общин миконидов. В целом они живут в мире, однако совсем недавно появился один маленький круг и снова распался. Возглавляемый Священной Провидицей, этот круг пытался завлечь и извратить других миконидов для поклонения Заггтмой, Королеве Гнили.

Грибной суд

Когда персонажи прибывают, около дюжины миконидов общины Владыки Агарикуса окружают захваченную Священную Провидицу. Владыка Агарикус считает, что дерро, похитившие ростки миконидов (см. Лагерь дерро, выше), были отправлены Священной Провидицей.

Общие черты

Колония Агарикуса обладает следующими общими чертами:

Свет. Некоторые грибы, насыщенные фаэрзрессом, мягко светятся, тускло освещая большую часть пещеры. Участки рядом с особо яркими грибами хорошо освещены. Проплывающие рядом облака спор сверкают в магическом блеске.

Звуки. Шелест. Шаги по мягкой земле.

Фаэрзресс. Вся область Споросвода насыщена фаэрзрессом. Любой персонаж, совершающий продолжительный отдых в зоне фаэрзресса, должен в конце отдыха преуспеть в спасброске Мудрости Сл 8 или получить один уровень безумия. Пришельцам извне снится, как они годами блуждают в огромных грибных лесах.

Владыка Агарикус только что осудил Священную Провидицу на смерть за похищение ростков и поклонение Королеве Гнили. Когда появляются персонажи, он зачитывал приговор вслух, так, чтобы все слышали.

Впереди вы видите нескольких миконидов. Многие из них выглядят ранеными. На заднем плане находятся несколько дерро со стеклянными глазами, которые выглядят безучастно, как зомби, и обладают явными грибковыми выростами, выступающими из различных частей их тел.

Все микониды собрались кругом, в центре которого находится царственный миконид с мудрыми глазами и яркой окраской. Властный миконид встал ногой на другого миконида, который будто кричит, но не издаёт никаких звуков. У лежащего ярко-пурпурная шляпка с чёрными прожилками и кроваво-красными жабрами. Миконид на земле умоляюще смотрит на пленителя.

Когда вы приближаетесь, собравшиеся оборачиваются и молча смотрят на вас. Через несколько мгновений каждый из них выпускает облака спор, которые быстро поглощают вас. Ваша голова кружится, когда десятки голосов одновременно врываются в ваше сознание.

Владыка Агарикус (**верховный миконид [myconid sovereign]**) и весь его круг из 22 **взрослых миконидов [myconid adult]** окружают Священную Провидицу (также **верховный миконид [myconid sovereign]**) и её четырёх слуг (**дерро споровый слуга [derro spore servant]**), которые неподвижно стоят рядом с ней.

Облако, окружившее вас, является безвредными спорами взаимопонимания, которые позволяют разумным существам телепатически общаться с миконидами. Преуспев в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 5 можно понять, что микониды не хотят навредить персонажам. Преуспев в проверке Мудрости (Природа) Сл 10 можно понять механизм работы спор.

Если персонажи агрессивны, микониды бросаются на них и используют умиротворяющие споры. Затем они пытаются связать ошеломлённых персонажей.

Галлюцинации миконидов и Безумие

Персонажи могут подвергнуться воздействию галлюциногенных спор во время этой встречи. Из-за эффектов фаэрзресса в этой области, каждый раз, когда персонаж галлюцинирует, он также должен преуспеть в спасброске Безумия Сл 15 или получить уровень безумия.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Владыка Агарикус и его круг миконидов наконец-то схватили Священную Провидицу. Их законы запрещают поклонение демонам, и они планируют убить её за этот грех, как только она скажет им, где их ростки.

Что могут выяснить персонажи:

- Микониды из круга Агарикуса ничего не знают об особом виде гриба, который ищут персонажи.
- Несколько миконидов и ростков (молодняк) были захвачены несколько дней назад группой дерро.
- В головах некоторых дерро водились странные мысли. Они были двойственными по духу. Агарикус считает, что это связано с влиянием Заггтмой на Священную Провидицу, но он не уверен в этом.
- Если персонажи соглашаются спасти молодняк, Агарикус обещает, что у персонажей будет возможность допросить Священную Провидицу, прежде чем она будет предана смерти. Это приводит в бешенство нескольких миконидов из круга владыки, которые выступают вперёд и требуют, чтобы предательница была немедленно убита в соответствии с их законом. Агарикус быстро подавляет несогласных.
- Агарикус знает о дроу Сзит Моркейна, но враждебен к ним; к тем, кто нашёл убежище в Споросводе, но стал недобрым гостем. Многие начали вырубать большие области грибов и строить конструкции из их костей. Тем не менее, он доволен идеей помочь найти решение, которое избавит его дом от них. Если персонажи вернут украденные ростки и Священную Провидицу (после того, как она передаст персонажам Мозгошляпки), то Владыка Агарикус заверяет персонажей, что он предоставит помощь, когда это потребует, чтобы избавить Маэримидру от огненного великана Хледа и её дьявольского потомства.

ОТЫГРЫШ ВЛАДЫКИ АГАРИКУСА

Этот верховный миконид — почтенное и благородное существо. Он внимательно слушает, думает, а затем отвечает, никогда не болтая попусту.

Цитата: «Я могу дать только то, о чём мы договорились, ничего более»

Что знает Священная Провидица:

- Она умоляет персонажей освободить её, взамен обещая огромные богатства и так нужные им Мозгошляпки.
- Провидица утверждает, что не знает о местонахождении ростков, но знает, что дерро из Рэведжстоуна проникли в Споросвод и атаковали другие круги миконидов
- Провидица отказывается признавать, что она была испорчена Заггтмой; утверждая лишь, что она получила потустороннее знание о своей роли в Споросводе.

ОТЫГРЫШ СВЯЩЕННОЙ ПРОВИДИЦЫ

Она — мрачный и задумчивый верховный миконид; молчаливый, а если и опускающий пустословные комментарии, то только о постепенном угасании всего сущего. Однако, её род размножается на гнили, что слегка утешает её.

Цитата: «Из гнили мы вышли, в гниль и вернёмся»

ПОСЛЕ ДЕРРО

Если персонажи ранее сразились с дерро в их лагере или возвращаются оттуда после разговора с Агарикусом, и ведут с собой ростки, то взрослые микониды, включая Агарикуса, немедленно бегут навстречу молодняку.

- За спасение своих детей круг позволяет персонажам допросить Священную Провидицу.
- Агарикус вознаграждает персонажей за спасение молодняка (см. секцию Сокровища ниже)
- Священная Провидица знает, где находятся Мозгошляпки (в её Роковой Лощине), и предлагает проводить персонажей туда. Она верит, что сможет убедить их освободить её.
- Агарикус позволит Священной Провидице отправиться с персонажами к грибам и обратно (для исполнения приговора); если они согласятся объединиться с кругом, чтобы микониды могли узнать их истинные намерения. Слияние с кругом означает принятие галлюциногенных спор верховного миконида. Из-за странных эффектов *фаэрзресса* галлюцинации особенно сильны, каждый персонаж, проваливший спасбросок Мудрости Сл 11, получает один уровень безумия.

ЧАСТЬ 3. РОКОВАЯ ЛОЩИНА

Под навесом гигантских грибов Священная Провидица создала свой круг разложения, который включает в себя миконидов, которых она заманила на свою сторону, а также фоморов, которых она покорила своими галлюциногенными спорами.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Анклав является, казалось бы, замкнутым пространством, окружённым гигантскими разлагающимися грибами. Пространство между каждым таким грибом заполнено другими видами гниющих гриба и мха, создавая замкнутое пространство. Мёртвые микониды устилают землю.

Потолки. Потолок на высоте 40 футов образован шляпами грибов.

Свет. Несколько насыщенных *фаэрзрессом* грибов тускло освещают анклав. Скопления маленьких светящихся спор покачиваются в воздухе.

Звуки. Все звуки приглушаются гниющими грибами, однако из-за галлюциногенных спор в области существа могут слышать здесь разные вещи — обычно звуки, вызывающие приятные воспоминания. Кто-то может услышать успокаивающий голос давно умершего близкого, в то время как другой слышит смех родного ребёнка или брата, оставленных позади. В сочетании с обонятельными иллюзиями, вызванными спорами, это создаёт нервирующее окружение.

Запах. Сладкий запах гниения. Кроме того, из-за галлюциногенных спор существа здесь чувствуют разные запахи — обычно запахи, напоминающие о давно забытом травмирующем событии в их прошлом. Кто-то может чувствовать запах горячей древесины, а другой — запах крови или прогорклую вонь огров. В сочетании со слуховыми иллюзиями, вызванными спорами, это создаёт нервирующее окружение.

Фаэрзресс. Вся область Споросвода насыщена *фаэрзрессом*. Любой персонаж, совершающий продолжительный отдых в области фаэрзресса, должен в конце отдыха преуспеть в спасброске Мудрости Сл 8 или получить один уровень безумия. Пришельцам извне снится, как они годами блуждают в огромных грибных лесах, прежде чем сдаться и беспомощно упасть, позволяя грибам, прорастающим сквозь тела, разорвать их.

Вы неуверенно приближаетесь к стене разлагающихся грибов, но Священная Провидица убеждает продолжать путь, так как это нужное место. Когда вы проходите сквозь лист мха, вас приветствует запах смерти, а затем резкий пронзительный вопль странных грибов, которые замолкают после того, как Провидица входит в лощину за вами.

Внутри лощины вас встречают грибы, похожие на черепа с щупальцами, короткие приземистые поганки, из пластинок которых просачивается вязкая красная жидкость, и поросли высоких тонких грибов, выбрасывающих в воздух зловонные споры, будто печные трубы.

На противоположной стороне лощины толпятся около дюжины миконидов. Когда вы входите, они тарачатся на вас.

Необычные грибы растут повсюду в этой области. Они напоминают крошечные мозги на коротких тонких ножках.

Десять **взрослых миконидов [myconid adult]**, составляющих внутренний круг Провидицы (**верховный миконид [myconid sovereign]**), поворачиваются навстречу персонажам. Неведомые персонажам двое **фомор [fomorian]** (также последователей Провидицы) подстерегают их прямо за тонкими стенками анклава.

Когда персонажи входят в анклав, Священная Провидица попытается выторговать у них свою свободу. В обмен на то, что они мирно оставят её здесь со своим кругом, она предлагает столько *грибов Мозгошляпок*, сколько способны нести персонажи, и поддержку всего Споросвода (после того как она, безусловно, станет им править) в защите обитателей поверхности от любой беды, в которую они умудряются попасть (хотя она становится нервной и тихой, если упоминаются гиганты Маэримидры). Она также предлагает золото и драгоценные камни (суммарной стоимостью 2000 зм). Тем не менее, она заверяет персонажей, что планирует ассимилировать весь Споросвод и его колонии миконидов. Агарикус контролирует только несколько кругов, но и они, без сомнения, в конце концов присоединятся к ней.

Бойня в Лощине

Если персонажи отказываются от её предложения (см. Развитие событий ниже), Священная Провидица переходит на верхний уровень Лощины, и приказывает своим последователям защищать её; она использует свои усмиряющие споры, если на неё нападают или препятствуют её перемещению. Микониды образуют защитную стену (вокруг Провидицы, если они рядом с ней) и защищают себя и её, но не атакуют персонажей. Фоморы — вот настоящая опасность.

В конце первого раунда, следом за криком Провидицы, фоморы прорываются сквозь грибы, образующие стены лощины. Они несутся к ближайшему персонажу и используют свою *мультиатаку*, применяя при этом *Дурной глаз* против своей цели. Если персонаж кажется бойцом ближнего боя, они используют *Проклятие дурного глаза* при первой же возможности.

Любой персонаж, который проваливает спасбросок от Дурного глаза фомора, должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13 или получить один уровень безумия. Существа под эффектом Проклятия дурного глаза совершают спасбросок с помехой. Провалившие спасбросок чувствуют и видят отвратительные лозы, прорастающие из их тел, и не верят своим союзникам, утверждающим обратное. Любые объяснения воспринимаются как неумелые попытки товарищей отвлечь их от горькой правды.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по проведению столкновения в зависимости от силы группы. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** замените 2 фоморов [fomorian] на 2 каменных великанов споровых слуг [stone giant spore servant]. Добавьте 1 огра спорового слугу [ogre spore servant]
- **Слабая группа:** замените 1 фомора [fomorian] на 1 каменного великана спорового слугу [stone giant spore servant].
- **Сильная группа:** увеличьте хиты фоморов [fomorian] до 184.
- **Очень сильная группа:** увеличьте хиты фоморов [fomorian] до 218.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи соглашаются оставить Провидицу в покое, они получают сюжетную награду «**Союз с Провидицей**».

Если персонажи убивают Священную Провидицу, Агарикус разгневан. Хотя она была приговорена к смерти, герои не имели права приводить приговор в исполнение. За полное неподчинение путям колонии Агарикус требует, чтобы персонажи немедленно покинули Споросвод.

Если они откажутся и отдадут её под Суд Агарикуса, то персонажам предоставят редкую возможность увидеть правосудие миконидов в действии. Провидица убита, но все микониды вокруг неё чувствуют ту же боль, которую она испытала умирая. Её тело изрубается на куски, которые разбрасываются во все стороны — на корм колонии.

СОКРОВИЩА

С помощью силы или дипломатии, персонажи могут добыть *Мозгошляпки* из Роковой Лощины.

Кроме того, если персонажи позволяют Священной Провидице обрести свободу, она сообщает им, что споровой слуга будет ожидать у реки Путь Вниз по дороге из Споросвода. При встрече огр споровой слуга отдаёт персонажам сундук с 2000 зм. Какая была польза миконидам от такого богатства, Провидица отказывается рассказывать...

Если персонажи убивают её или приводят её обратно к Владыке Агарику, то они не получают это сокровище. Если они вернуться в Роковую Лощину после получения награды, они не застанут там Священной Провидицы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Возвращение персонажей в Эльфодрево проходит без происшествий. Они могут вернуться к представителям своих фракций с грибами *Мозгошляпки*, после чего фракции объединяют свои усилия, чтобы начать исследование свойств гриба и подготовку лекарства, способного остановить распространяющееся в регионе безумие.

В обмен на передачу *Мозгошляпок* своим фракциям персонажи получают сюжетную награду «Ммм... Вкус здравомыслия».

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

ОПЫТ

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые награды** перечислены в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Имя противника	Опыт
Газовая спора [gas spore]	100
Лиловый гриб [violet fungus]	50
Дерро [derro]	50
Дерро савант [derro savant]	700
Барлгура [barlgura]	1800
Врок [vrock]	2300
Взрослый миконид [myconid adult]	100
Верховный миконид [myconid sovereign]	450
Дерро споровый слуга [derro spore servant]	25
Огр споровый слуга [ogre spore servant]	450
Каменный великан споровый слуга [stone giant spore servant]	1800
Фомор [fomorian]	3900

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **2250 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **3000 опыта**.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища, разделённые между членами группы. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы делятся согласно системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

СОКРОВИЩА В НАГРАДУ

Вещь	Цена в зм
Сокровища Маллага	200
Компоненты и реагенты для заклинаний Маллага	200
Сокровища Дерро	200
Грибковые мази Агарикаса	1000
--или--	
Сундук Священной Провидицы	2000

ПОЛУЛАТЫ СОПРОТИВЛЕНИЯ К ЯДУ [HALF-PLATE OF POISON RESISTANCE]

Доспех (полулаты), редкий (требуется настройка)

Это неметаллические полулаты, собранные из окаменелых гигантских грибов. Носящий их чувствует необъяснимый оптимизм и радость в отношении грядущего и получает сопротивление к урону ядом.

ЗЕЛЬЕ БОЛЬШОГО ЛЕЧЕНИЯ [POTION OF GREATER HEALING]

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

ЗЕЛЬЕ УМЕНЬШЕНИЯ [POTION OF DIMINUTION]

Зелье, редкое

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

СЛАВА

Все члены фракций получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает **5 дней простоя** по окончании приключения.

БЛАГОСКЛОННОСТЬ И ВРАЖДА

У персонажей есть возможность получить следующие сюжетные награды по ходу игры.

В союзе с Провидицей. Вы совершили сделку с Священной Провидицей — миконидом, служащим Заггтмой — о помощи в битве против гигантов Маэримидры. Надеюсь, вы не пожалеете об этом довольно глупом выборе.

Мм... Вкус здравомыслия. Вы получаете маленький необработанный гриб *Мозгошляпку*. Если съесть или скормить его в качестве действия, он действует как *высшее восстановление* [Greater restoration], но без возможности выбора эффекта; гриб способен только снизить уровень безумия до 0.

Мозгошляпки обладают достаточно сильным положительным эффектом, однако, если вы потребляете более одного гриба за одно приключение, вы немедленно получаете 1к4 уровней безумия (без спасброска). Вычеркните эту сюжетную награду из своего журнала приключений при использовании.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете 200 опыта, 100 зм и 5 дней простоя за проведение этого приключения.

ПРИЛОЖЕНИЕ. ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ/НИП

ЛИЛОВЫЙ ГРИБ [VIOLET FUNGUS]

Среднее растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 5

Хиты: 18 (4к8)

Скорость 5 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (-4)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Иммунитет к состоянию ослепление, глухота, испуг

Чувства слепое зрение 30 футов (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 6

Опасность: 1/4 (50 опыта)

Обманчивая внешность. Пока лиловый гриб остаётся без движения, он неотличим от обычного гриба.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гриб совершает 1к4 атаки Разлагающим касанием.

Разлагающее касание. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. **Попадание:** Урон некротической энергией 4 (1к8).

ГАЗОВАЯ СПОРА [GAS SPORE]

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 5

Хиты 1 (1к10 – 4)

Скорость 0 футов, летая 10 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (-3)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)	1 (-5)	1 (-5)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию ослепление, глухота, испуг, паралич, отравление, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 30 футов (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 5

Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертный взрыв. Газовая спора взрывается, когда её хиты опускаются до 0. Все существа в пределах 20 футов от неё должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе получают 10 (3к6) урона ядом и заболеют при провале. Существа, обладающие иммунитетом к отравленному состоянию, обладают и иммунитетом к болезни.

Споры населяют организм существа, и убивают его через количество часов, равное 1к12 + значение Телосложения существа, если болезнь до этого времени не будет вылечена. Когда пройдёт половина этого срока, существо станет отравленным до конца длительности болезни. После того, как существо умирает, из него вылетают 2к4 Крохотные газовые споры, которые вырастают до полного размера за 7 дней.

Жуткое сходство. Газовая спора выглядит как бехолдеры. Существо, видящее газовую спору, может понять её истинную природу, если совершит успешную проверку Интеллекта (Природа) Сл 15.

ДЕЙСТВИЯ

Касание. Рукопашная атака оружием: +0 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. **Попадание:** Урон ядом 1, и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе будет поражено болезнью, описанной в тексте Предсмертного взрыва.

ДЕРРО [DERRO]

Маленький гуманоид (дерро), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 13 (3к6 + 3)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	9 (-1)

Навыки Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 7

Языки Дварфийский, Подземный

Опасность 1/4 (50 опыта)

Безумие. Дерро обладают преимуществом на спасброски против очарования и страха.

Сопротивление магии. Дерро совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Чувствительность к солнечному свету. Дерро совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, находясь на солнечном свете.

ДЕЙСТВИЯ

Короткое копьё с крюком. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 1 (1к4 – 1). Если цель является существом, дерро может вместо нанесения урона опрокинуть её, и в этом случае цель должна совершить успешный спасбросок Силы Сл 9 или упасть ничком.

Лёгкий многозарядный арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 40/160 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 6 (1к8 + 2).

ДЕРРО САВАНТ [DERRO SAVANT]

Маленький гуманоид (дерро), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 49 (11к6 + 11)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	14 (+2)

Навыки Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 120 фт, пассивное восприятие 7

Языки Дварфийский, Подземный

Опасность 3 (700 опыта)

Безумие. Дерро обладают преимуществом на спасброски против очарования и страха.

Сопrotивление магии. Дерро совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Чувствительность к солнечному свету. Дерро совершает с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении, находясь на солнечном свете.

Использование заклинаний. Дерро является заклинателем 5-го уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты* [acid splash], *свет* [light], *волшебная рука* [mage hand], *сообщение* [message], *луч холода* [ray of frost]

1 уровень (4 ячейки): *огненные ладони* [burning hands], *цветной шарик* [chromatic orb], *усыпление* [sleep]

2 уровень (3 ячейки): *невидимость* [invisibility], *паук* [spider climb]

3 уровень (2 ячейки): *мерцание* [blink], *молния* [lightning bolt]

Действия

Короткое копье с крюком. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 1 (1к4 — 1). Если цель является существом, дерро может вместо нанесения урона опрокинуть её, и в этом случае цель должна совершить успешный спасбросок Силы Сл 9 или упасть ничком.

Лёгкий многозарядный арбалет. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 40/160 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 6 (1к8 + 2).

БАРЛГУРА [BARLGURA]

Большое Исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 68 (8к10 + 24)

Скорость 30 футов, лазаю 30 футов.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Спасброски Лов +5, Тел +6

Навыки Скрытность +5, Восприятие +5

Сопrotивление урону огонь, холод, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 30 футов, тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 15

Языки Бездны, Телепатия 120 фт.

Опасность 5 (1800 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой барлгуры является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13). Барлгура может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

1/день каждое: *воображаемая сила* [phantasmal force], *опутывание* [entangle]

2/день каждое: *маскировка* [disguise self], *невидимость* [invisibility] (только на себя)

Безрассудство. В начале своего хода барлгура может решить, что в этом ходу все рукопашные атаки оружием будет совершать с преимуществом, но в этом случае до начала его следующего хода все броски атаки по нему тоже будут совершаться с преимуществом.

Прыжок с разбега. Если барлгура совершает прыжок с разбега, он прыгает в длину на расстояние до 40 футов и в высоту на расстояние до 20 футов.

Действия

Мультиатака. Барлгура совершает три атаки: одну укусом, и две кулаками.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 11 (2к6 + 4).

Кулак. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 9 (1к10 + 4).

ВРОК [VROCK]

Большое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 104 (11к10 + 44)

Скорость 40 футов, летая 60 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	8 (-1)

Спасброски Лов +5, Мдр +4, Хар +2

Спротивление урону огонь, холод, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 футов, пассивное

Восприятие 11

Языки Бездны, Телепатия 120 фт.

Опасность 6 (2300 опыта)

Спротивление магии. Врок совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Врок совершает две атаки: одну клювом, и одну когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 10 (2к6 + 3).

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Рубящий урон 14 (2к10 + 3).

Споры (перезарядка 6). Из врока исходит облако токсичных спор с радиусом 15 футов. Споры огибают углы. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе станут отравленными. Будучи отравленной таким образом, цель получает урон ядом 5 (1к10) в начале каждого своего хода. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если на цель вылить флакон святой воды, эффект на ней тоже закончится.

Ошеломляющий вопль (1/день). Врок испускает жуткий вопль. Все существа в пределах 20 футов от него, слышащие его, и не являющиеся демонами, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе станут ошеломлёнными до конца следующего хода врока.

ДЕРРО СПОРОВОЙ СЛУГА [DERRO SPORE SERVANT]

Маленькое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты: 13 (3к6 + 3)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Спротивление урону яд

Иммунитет к состоянию ослепление, очарование, испуг, паралич

Чувства слепое зрение 30 фт (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Короткое копьё с крюком. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** Колющий урон 1 (1к4 - 1). Если цель является существом, дерро может вместо нанесения урона опрокинуть её, и в этом случае цель должна совершить успешный спасбросок Силы Сл 9 или упасть ничком.

ВЗРОСЛЫЙ МИКОНИД [MYCONID ADULT]

Среднее растение, законно-нейтральное

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 20 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)

Чувства тёмное зрение 120 футов, пассивное

Восприятие 11

Опасность: 1/2 (100 опыта)

Споры страдания. Если миконид получает урон, все остальные микониды в пределах 240 футов чувствуют его боль.

Слабость на солнце. Находясь на солнечном свету, миконид совершает с помехой проверки характеристик, броски атаки и спасброски. Миконид умирает, если проводит больше 1 часа под прямыми солнечными лучами.

Действия

Кулак. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 5 (2к4) плюс урон ядом 5 (2к4).

Усморяющие споры (3/день). Миконид выпускает споры на одно существо, которое видит в пределах 5 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11, иначе станет ошеломлённой на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Споры взаимопонимания. От миконида расходятся споры в радиусе 20 футов. Эти споры обходят углы и воздействуют только на существ с Интеллектом 2 и выше, которые не являются нежитью, конструктами и элементариями. Попавшие под действие существа могут телепатически общаться друг с другом, если находятся в пределах 30 футов друг от друга. Эффект длится 1 час.

ВЕРХОВНЫЙ МИКОНИД [MYCONID SOVEREIGN]

Большое растение, законно-нейтральное

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 60 (8к10 + 16)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Чувства тёмное зрение 120 футов, пассивное
Восприятие 12

Опасность 2 (450 опыта)

Споры страдания. Если миконид получает урон, все остальные микониды в пределах 240 футов чувствуют его боль.

Слабость на солнце. Находясь на солнечном свету, миконид совершает с помехой проверки характеристик, броски атаки и спасброски. Миконид умирает, если проводит больше 1 часа под прямыми солнечными лучами.

Действия

Мультиатака. Миконид использует либо Галлюциногенные споры, либо Усмиряющие споры, а затем совершает атаку кулаком.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 8 (3к4 + 1) плюс урон ядом 7 (3к4).

Оживляющие споры (3/день). Миконид нацеливается на один труп гуманоида или зверя с размером не больше Большого, находящийся в пределах 5 футов, и покрывает его спорами. Через 24 часа труп оживает в качестве споровой слуги. Труп остаётся живым 1к4 + 1 неделю, или пока не будет уничтожен, и больше его таким образом не оживить.

Галлюциногенные споры. Миконид выпускает споры на одно существо, видимое в пределах 5 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Отравленная цель недееспособна, пока галлюцинирует. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Усмиряющие споры. Миконид выпускает споры на одно существо, которое видит в пределах 5 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет ошеломлённой на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Споры взаимопонимания. От миконида расходятся споры в радиусе 30 футов. Эти споры обходят углы и воздействуют только на существ с Интеллектом 2 и выше, которые не являются нежитью, конструктами и элементариями. Попавшие под действие существа могут телепатически общаться друг с другом, если находятся в пределах 30 футов друг от друга. Эффект длится 1 час.

ОГР СПОРОВОЙ СЛУГА [OGRE SPORE SERVANT]

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 8

Хиты 85 (9к10 + 36)

Скорость 30 футов.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Сопrotивление урону яд

Иммунитет к состоянию паралич, очарование, ослепление, испуг

Чувства слепое зрение 30 футов (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

КАМЕННЫЙ ВЕЛИКАН СПОРОВОЙ СЛУГА [STONE GIANT SPORE SERVANT]

Огромное растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 126 (11к12 + 55)

Скорость 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Сопrotивление урону яд

Иммунитет к состоянию паралич, очарование, ослепление, испуг

Чувства слепое зрение 30 футов (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8

Опасность 5 (1800 опыта)

Действия

Мультиатака. Каменный великан споровой слуга совершает две атаки палицей.

Палица. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 19 (3к8 + 6).

ФОМОР [FOMORIAN]

Огромный великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 149 (13к12 + 65)

Скорость 30 футов.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	9 (-1)	14 (+2)	6 (-2)

Навыки Скрытность +3, Восприятие +8

Чувства тёмное зрение 120 футов, пассивное
Восприятие 18

Языки Великаний, Подземный

Опасность 8 (3900 опыта)

Действия

Мультиатака. Фомор совершает две атаки палицей, либо совершает одну атаку палицей и один раз использует Дурной глаз.

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 19 (3к8 + 6).

Дурной глаз. Фомор магическим образом заставляет существо, которое видит в пределах 60 футов от себя, совершить спасбросок Харизмы Сл 14. Существо получает урон психической энергией 27 (6к8) при провале, или половину этого урона при успехе.

Проклятье дурного глаза (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Пристально уставившись на существо, фомор использует Дурной глаз, но при провале цель также получает проклятье магического уродства. Будучи проклятым, существо уменьшает свою скорость вдвое, и совершает с помехой проверки характеристик, спасброски и атаки, основанные на Силе и Ловкости. Обезображенное существо может повторять спасброски каждый раз, когда оканчивает продолжительный отдых, оканчивая эффект при успехе.

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ

МАСТЕРА: СВОДКА НИП

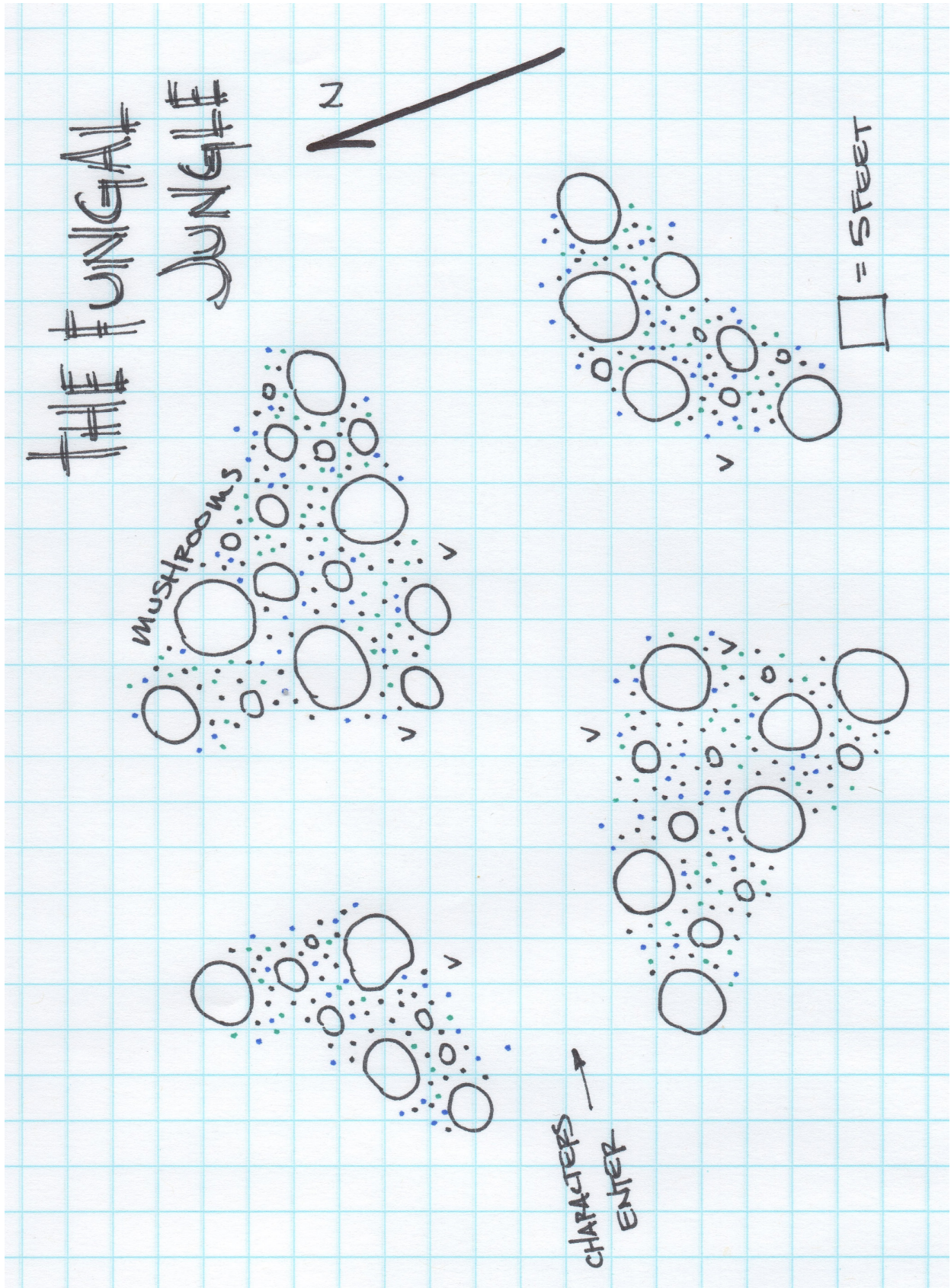
Этот раздел предназначен для Мастера, чтобы помочь разобраться различных НИП, присутствующих в приключении.

Мáллаг. Дерро мужчина, послушник Священной Провидицы. Отправлен собирать сокровища и существ, которые могут стать спорowymi слугами для испорченного владыки.

Священная Провидица. Верховный миконид, испорченная демоническими спорами Заггтмой. Испортив свой собственный круг, она занялась созданием испорченных спорowych слуг, чтобы заразить и в конечном итоге подчинить остальные круги Королеве Гнили.

Владыка Агáрикус. Неиспорченный владыка другого круга, Агарикус разоблачил испорченность Провидицы и приговорил её к смерти.

КАРТА «ГРИБКОВЫЕ ДЖУНГЛИ»



КАРТА «РОКОВАЯ ЛОЩИНА»

