

Кладбище и Крысы

- Пропал смотритель кладбища.
- Участились нападения крыс!
- На улицах новый наркотик.
- В древнем фамильном склепе лежит одна вещь...

Фэнтези, постапокалипсис, городское фэнтези или космоопера.

По какому бы сеттингу вы не играли, крысы есть везде.

1. Пещера полна обглоданных костей, разорванной плоти, и голодных крыс.

A-A. В крысиных норах крайне тяжело ориентироваться, и очень просто оказаться не в том месте.

2d6:

- 2: Гроб (2).
- 3: Крысиное гнездо (3).
- 4-5: Кладбище (4).
- 6: Склеп (5).
- 7: Парк (6).
- 8-12: Крысиная кормушка (1).

2. Лежащий под большим слоем земли гроб. Владелец отсутствует.

3. Небольшое пространство, заполненное соломой, которая кишит крысами.

4. По мало кому известной причине, эта могила была вновь откопана. А в нору, что на дне ямы, ведёт тонкая веревка. Если долго за неё тянуть, вытащите обглоданную ногу.

5. Забальзамированные тела, лежащие на постаментах, потревожены. В толстом слое пыли отпечатались следы животного.

6. Меж корней дерева вполне можно протаскать тело. И трава вокруг примята.

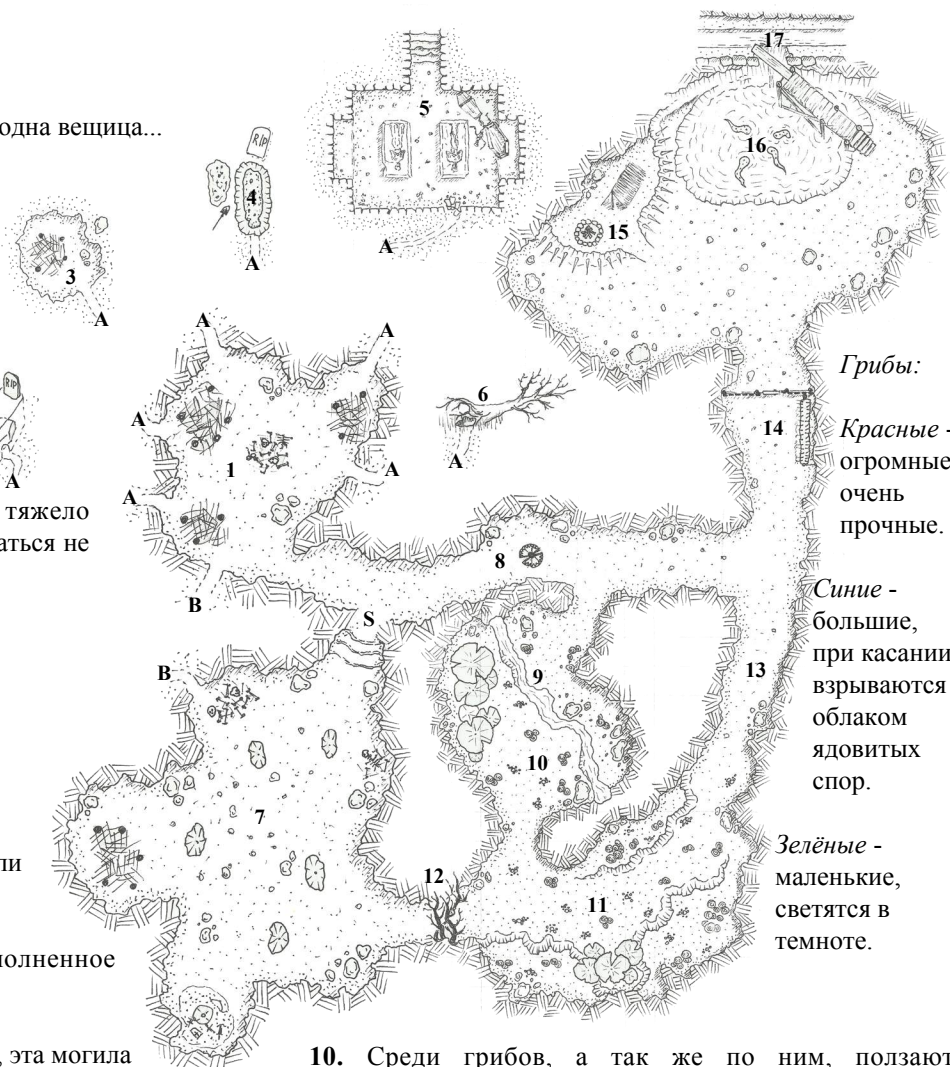
В-В. Нора, через которую крысыносят дары своему Королю (7).

7. Логово Короля крыс и его свиты. Здесь полно драгоценностей снятых с мертвецов.

S. В пещеру Короля крыс (7) можно попасть, взобравшись на выступ, что в нескольких метрах над полом туннеля ведущего из кормушки (1). Однако заметить вход непросто.

8. Кто-то поставил в этом туннеле капкан.

9. Через пещеру протекает ручей с солоноватой водой. По одну сторону которого растёт множество грибов.



Грибы:

Красные - огромные, очень прочные.

Синие - большие, при касании взрываются облаком ядовитых спор.

Зелёные - маленькие, светятся в темноте.

10. Среди грибов, а так же по ним, ползают слизнеподобные существа, некоторые из которых умеют плевать кислотой.

11. Здесь их ещё больше, а под красными грибами прикреплены яичные кладки.

12. Проход между пещерами зарос корнями. Можно прорубиться, но это займет некоторое время.

13. Под ногами хрустит кем-то рассыпанная соль.

14. Стена из брёвен, в которой имеется довольно прочная калитка, заблокированная со стороны пещеры с озером. При попытке открыть, срабатывает ловушка: бревно с кольями.

15. В шалаше можно найти партию наркотика, дневник с рецептом, или его владельца. Но прежде, придётся разобраться с охраной.

16. Когда-то кристально чистая вода подземного озера всё больше смешивается со сточными водами. Это может пробудить его древнего обитателя.

17. Через канализацию наркоторговцы попали в подземелье, через неё же можно выбраться в город.