

МУХОМОРЫ МУРА

Вдали от главной рыночной площади, возможно, в тихом переулке или в тени мрачной таверны, вы можете наткнуться на «Мухоморы Мура». Для «своих» эта неприметная лавочка — сокровищница редких товаров, добытых из обширной сети тоннелей и пещер, простирающихся на многие лиги под землей.

Унылая рыночная лавчонка выглядит совершенно обычно. На крючках висят спальные, рюкзаки и фонари, а мел и прочее ничем не примечательное приключенческое снаряжение рассыпано в витринах. За прилавком сидит подземный гном с пепельной кожей, одетый в поношенный костюм и бабочку. Он глядит на вас, когда вы подходите, откладывая маленький ножик, которым чистил ногти. «Хорошая у нас сегодня погода», — хрипит он.

Владелец магазина, мистер Мур, приветствует всех посетителей своей лавки одной и той же фразой, независимо от того, какая погода на самом деле царит снаружи. По сути, это первая половина пароля. Те, кто знает о настоящей природе услуг мистера Мура, отвечают одним из двух способов:

- **«Но завтра небо затянет хмурыми тучами, не забудьте зонтик»** — означает, что клиент заинтересован в покупке товаров.
- **«Но завтра небо затянет хмурыми тучами, не забудьте ботинки»** — означает, что клиент заинтересован в контрабанде чего-либо или кого-либо в город или из него.

Если персонажи произносят пароль, мистер Мур приглашает их спуститься в его настоящий магазин.

Мистер Мур одобрительно хмыкает и жестом велит вам следовать за ним. Он заглядывает вам за спины, чтобы убедиться, что вы одни, затем поворачивается и отодвигает в сторону потрёпанный ковёр, являя вам люк в полу. Не говоря ни слова, мистер Мур начинает спускаться по лестнице в темноту.

Если персонажи последуют за ним вниз, прочитайте следующее:

По мере спуска температура заметно падает. Достигнув дна, вы оказываетесь в пещере из грубого камня. В центре находится большой прозрачный бассейн. Из глубины пещеры доносится слабый звук текущей воды.

Вокруг бассейна, разделённые небольшими деревянными ограждениями, располагаются грибы в огромном ассортименте, кажется, всех возможных цветов: красные, синие, фиолетовые, золотые. Некоторые даже прозрачные. Одни светятся светом. Другие вибрируют энергией. Ни один из них не похож на знакомые вам грибы с поверхности.

Мистер Мур

Мистер Мур — серокожий, низкорослый, подземный гном.

Его костюм угольного цвета помнит лучшие времена: в глаза бросаются пятна, заплатки и потрепанный подол. Его галстуку тоже досталось — некогда жизнерадостный жёлтый оттенок теперь превратился в нечто бледное.

Не сказать, что мистер Мур недружелюбен, но он прямолинеен. Будучи немногословным, он не терпит цветастые речи и ненужные любезности. Несмотря на свою прямолинейность, мистер Мур зарекомендовал себя как честный и справедливый продавец. Он не даёт обещаний, которые не может выполнить, и старается свести переговоры о цене к профессиональному минимуму. Он готов поторговаться, обменявшись парой предложений, прежде чем установить окончательную цену и отказаться от её изменения.

Прежде чем обосноваться на поверхности, мистер Мур и его кочевая семья зарабатывали на жизнь как купцы и торговцы в пещерах и подземных тоннелях. И он до сих пор поддерживает связь с родными и друзьями, всё ещё живущими под поверхностью, которые помогают ему добывать или перевозить товары. У мистера Мура множество магазинов в нескольких городах, соединённых разветвлённой сетью подземных пещер.

Товары и услуги

Покровители обращаются в «Мухоморы Мура», чтобы приобрести волшебные предметы, добытые под землёй, или воспользоваться услугами мистера Мура.

Снаряжение для авантюристов

Хотя снаряжение, разложенное в витринах в качестве прикрытия, не является основным бизнесом мистера Мура, он всё же продаёт его. Персонажи могут приобрести здесь основное снаряжение для авантюристов, за исключением предметов, которые стоят более 15 золотых (см. «Снаряжение» в Книге игрока).

Чтобы сократить число зевак, заглядывающих в его лавку, мистер Мур продаёт снаряжение по цене вдвое выше обычной.

Волшебные грибы

Так заведение и получило своё название! Самые востребованные продукты мистера Мура — его волшебные грибы. Он тщательно выращивает их сам в специальной пещере под своим магазином. Все его грибы растут только под землёй и не могут быть найдены на поверхности.

Гриб	Редкость	Цена
Стихийный гриб	необычный	50 зм
Люмовик	необычный	20 зм
Очищающий гриб	необычный	20 зм
Гриб видений	редкий	100 зм
Гудящий гриб	редкий	70 зм
Широкоглазый гриб	очень редкий	200 зм
Гриб сдвоенного сознания	различная редкость	50/100/200 зм

Подпольная торговля грибами

Продажа волшебных предметов — обычное дело в большинстве сеттингов, так почему же мистер Мур торгует ими из под полы?

Некоторые из его грибов, например, Люмовик, безобидны. Другие, такие как стихийные грибы, могут запросто убить **обывателя**. Осмотрительность позволяет мистеру Муру выращивать в своём подвале потенциально смертоносные и уничтожающие разум грибы без каких-либо разрешений или лицензий. Независимо от того, какие доводы вы выберете, мистер Мур ценит в бизнесе приватность.

Волшебные предметы

В дополнение к грибам мистер Мур также продаёт различные волшебные предметы. Он покупает их у деловых партнеров, живущих в подземных тоннелях, и поэтому все они сделаны из существ, обитающих во тьме под землёй.

Предмет	Редкость	Цена
<i>Слизь ползающего падальщика</i> [Crawler Mucus], собранная с гигантской сороконожки	—	200 зм
<i>Яд лилового червя</i> [Purple Worm Poison], собранный с жала лилового червя	—	2 000 зм
<i>Масло ускользания</i> [Oil of Slipperiness], полученное при кипячении желатинового куба	необычное	500 зм
<i>Кольцо тепла</i> [Ring of Warmth], созданное из шкуры саламандры	необычное	800 зм
<i>Волшебная палочка паутины</i> [Wand of Web], созданная из гигантского паука	необычная	1 000 зм
<i>Плащ ускользания</i> [Cloak of Displacement], сделанный из шкуры плащевика	редкий	4 000 зм
<i>Волшебная палочка молний</i> [Wand of Lightning Bolts], изготовленная из молниевых гланд бехира	редкая	5 000 зм

«Транспортные услуги»

Те, кому нужно незаметно и профессионально перевезти товар, могут положиться на мистера Мура. Как уже отмечалось ранее, у него есть магазины в нескольких городах, соединенных подземными ходами. Это позволяет ему перемещать предметы, информацию, а иногда и существ в город и из города.

Одни хотят избежать налогов на импорт или экспорт, взимаемых городом. Другие — перевезти незаконные товары, не подвергаясь обыску у ворот. Третьи ищут способ скрыться от прошлых правонарушений и начать новую жизнь в новом месте.

Независимо от причин, мистер Мур требует только ту информацию, которая необходима для работы, и не выносит суждений. Однако за помощь в перевозке опасных грузов или живого груза мистер Мур берёт более высокую плату и может потребовать от клиента покрыть расходы на привлечение сторонней помощи.

Зацепки

Персонажи могут столкнуться с мистером Муром разными способами. Если они наткнутся на его лавку, то вряд ли будут знать пароль для входа в его настоящий подземный магазин.

В этом случае мистер Мур может предложить им работу, так как увидит в них потенциал. Он также может разыскать персонажей, узнав, что они в городе, или послать человека, чтобы договориться о деловой встрече.

Твари в подвале

Мистер Мур знает, как выжить в большом городе, но он совсем не боец. Поэтому он не в состоянии самостоятельно справиться с тем существом, которое поселилось в глубине его грибной пещеры.

Если он ещё не встречался с персонажами, то посылает связного с просьбой помочь ему в этом деле, узнав через свою сеть информаторов об их прибытии в город. Если он впервые встречает героев в своей лавке, то сразу понимает, что они могут помочь друг другу. Мистер Мур — прежде всего, бизнесмен. В данном случае он заверяет персонажей, что может предложить «гораздо больше, чем это потрепанное снаряжение на витрине», но сначала ему может понадобиться небольшая помощь с «уборкой» в лавке.

«Думаю, вам будет интересно узнать, какие товары я храню в подвале. То, что обычно не предлагают любому прохожему с улицы. Вещи, которые могут пригодиться в вашей работе», — усмехается он.

Сложность столкновения

Существо или существа, поселившиеся у мистера Мура, могут быть любыми подземными монстрами. На низких уровнях персонажам, возможно, придется иметь дело с нашествием **гигантских сороконожек** или **гигантских пауков**. На более высоких уровнях они могут столкнуться с чем-то более смертоносным, например, с **отиджем** или даже гнездящимся **бехиром**.

Специальная доставка

Мистер Мур собирает команду для выполнения нескольких важных заданий по контрабанде и решил, что нанять дополнительную охрану будет разумным вложением. Свежая группа умелых искателей приключений отлично бы подошли.

Запечатанный сундук. Кто-то из знати убедил мистера Мура взяться за перевозку запечатанного сундука из города. Помимо всего прочего, вельможа дал ясно понять одну вещь: «Что бы ни случилось, НЕ ОТКРЫВАЙТЕ СУНДУК».

Беглец. Мистер Мур взял на себя редкую работу по вывозу человека из города. Он старается не задавать вопросов, но готовы ли персонажи помочь этому человеку скрыться, не зная, от чего именно он бежит?

Непростое существо. Торговец монстрами продал редкого коатля коллекционеру в другом городе, который хочет доставить его незаметно. Поучаствуют ли персонажи в торговле разумным существом? Или же они наживут себе врага в лице мистера Мура, спутав ему карты...

Волшебные грибы

В этом приложении описываются волшебные грибы, которыми торгует мистер Мур.

Люмовик

Чудесный предмет, необычный

Этот полупрозрачный гриб светится из-за танцующего внутри огонька. Вы можете действием встряхнуть гриб, усиливая этот свет. После активации гриб будет излучать яркий золотистый свет в радиусе 20 футов и тусклый свет еще на 20 футов в течение часа. Если съесть гриб, свет будет литься из вашего открытого рта в течение 1к4 часов.

Гриб видений

Чудесный предмет, редкий

Нежный туман клубится под лавандовой шляпкой этого гриба. Когда вы съедаете его, то немедленно впадаете в транс. Находясь в этом транс, вы с 30-процентной вероятностью увидите проблеск будущего, и с 70-процентной — грустные галлюцинации.

Если персонаж переживает видение будущего, игрок может задать мастеру один вопрос, касающийся конкретной цели, события или действия, которое должно произойти в течение 7 дней. В ответ персонаж переживает видение будущего, связанное с этой целью, событием или деятельностью. В случае галлюцинации яркий кошмар наяву вызывает у персонажа случайную форму длительного безумия (см. «Безумие» в главе 8 Руководства мастера). Это безумие длится 1к6 часов.

Очищающий гриб

Чудесный предмет, редкий

Эти маленькие, шелковистые лазурные грибы растут кучками вокруг озер и прудов. Когда их измельчают и добавляют в пищу или воду, они растворяются и очищают потребляемый продукт, избавляя его от яда и болезней.

Широкоглазый гриб

Чудесный предмет, очень редкий

Цвет этого волшебного гриба переливается от серебристо-серого до золотисто-янтарного, если смотреть на него под разными углами. Когда вы съедаете его, ваши зрачки расширяются до почти невозможного размера. В течение 1к4 часов вы видите окружающий мир таким, какой он есть на самом деле, словно под действием заклинания «Истинное зрение».

Взгляд на мир в подобном свете может оказаться неприятным опытом, особенно для новичков. Каждый час, пока персонаж находится под действием широкоглазого гриба, он должен совершать спасбросок Мудрости с УС 10. По истечении этого времени персонаж, проваливший хотя бы один спасбросок, получает кратковременное безумие (см. «Безумие» в главе 8 Руководства мастера).

Гудящий гриб

Чудесный предмет, редкий

Этот тонкий желтый с чёрным гриб дрожит от скопившейся внутри энергии. Когда вы съедаете его, ваше тело начинает вибрировать, а мир вокруг словно замедляется. Ваша скорость удваивается, вы получаете преимущество к спасброскам Ловкости, а все броски атаки по вам в течение следующей минуты совершаются с помехой.

Стихийные грибы

Стихийные грибы бывают нескольких видов:

Гром-гриб (звук)

Чудесный предмет, необычный

Этот тёмно-синий гриб гремит от скопившейся в нём силы. Когда вы съедаете его, то получаете 1к4 урона звуком, но приобретаете сопротивление к урону звуком на 24 часа.

Коррозионный гриб (кислота)

Чудесный предмет, необычный

Вокруг этого тёмно-фиолетового гриба образуется шипящая лужа кислоты. Когда вы съедаете его, то получаете 1к4 урона кислотой, но приобретаете сопротивление к урону кислотой на 24 часа.

Морозный гриб (холод)

Чудесный предмет, необычный

Тонкий слой льда покрывает этот морозный гриб. Когда вы съедаете его, то получаете 1к4 урона холодом, но приобретаете сопротивление к урону холодом на 24 часа.

Магма-гриб (огонь)

Чудесный предмет, необычный

Из шляпки этого огненного гриба сочится обжигающая лава. Когда вы съедаете его, то получаете 1к4 урона огнем, но приобретаете сопротивление к урону огнём на 24 часа.

Искрящий гриб (электричество)

Электричество пляшет по этому жёлтому грибу. Когда вы съедаете его, то получаете 1к4 урона электричеством, но приобретаете сопротивление к урону электричеством на 24 часа. *Чудесный предмет, необычный*

Токсичный гриб (яд)

Чудесный предмет, необычный

Яд капает из этого болезненно-зелёного гриба. Когда вы съедаете его, то получаете 1к4 урона ядом, но приобретаете сопротивление к урону ядом на 24 часа.

Гриб сдвоенного сознания

Два гриба цвета индиго вырастают на одной ножке. Если два существа съедают по одной шляпке гриба с разрывом не более минуты, между ними возникает телепатическая связь, как если бы они были связаны заклинанием телепатии. Продолжительность и дальность телепатической связи существ зависит от редкости или возраста гриба:

Молодой

Чудесный предмет, необычный

Два существа могут общаться телепатически в течение 10 минут в радиусе 120 футов друг от друга.

Зрелый

Чудесный предмет, редкий

Два существа могут общаться телепатически в течение 1 часа в радиусе 1 мили друг от друга.

Древний

Чудесный предмет, очень редкий

Два существа могут общаться телепатически 24 часа, если остаются на одном плане существования.

Автор: [Glass Pelican Games](#)

Перевод: [Long Story Short](#)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. Notice of Open Game Content: This product contains Open Game Content, as defined in the Open Game License, below. Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License.

Designation of Open Game Content: The Open content in this book includes the goblin monster, spells, and mechanics. No other portion of this work may be reproduced in any form without permissions.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
3. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
4. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
5. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
6. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
7. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
8. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
9. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
10. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
11. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
12. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Gloom's Shrooms, Copyright 2022, John Olsen.

Edited by Kaity Olsen.

Template design by Laura Hirsbrunner

https://www.dmsguild.com/product/311458/Simple-5E-Microsoft-Word-Template-Beginners-Guide?affiliate_id=1650578

END OF LICENSE