

# Инфекция

В процессе игры персонажи сталкиваются с неизвестной бактерией. В своей естественной среде она встречается крайне редко и развивается медленно из-за состава атмосферы, содержащей в основном углекислый газ. Однако, в кислородной среде начинает быстро размножаться.

Бактерия поражает человека через дыхательные пути и слизистую оболочку и вызывает инфекцию. Андроиды не подвержены заражению, потому что не дышат кислородом.

Когда персонаж оказывается в зоне концентрации бактерий, он должен пройти испытание тела (тайный бросок выполняет наблюдатель) и, в случае провала, заражается инфекцией.

Существует **три уровня концентрации бактерий** в окружающей среде:

- 1-й уровень, незначительная концентрация: персонаж проходит испытание тела с преимуществом.
- 2-й уровень, умеренная концентрация: испытание проходит как обычно.
- 3-й уровень, предельная концентрация: персонаж проходит испытание с помехой.

Концентрация постоянно растет, пока не достигает предельного уровня. **Если персонаж уже находится в зоне концентрации бактерий, то при увеличении уровня концентрации он снова проходит испытание тела.**

Чтобы не привлекать внимание игроков бросками костей, можно использовать следующие значения испытания для определения заразился персонаж или нет. Если показатель тела ниже или равен 25, персонаж заражается на 1-м уровне концентрации бактерии; если ниже или равен 35 — на втором; если ниже или равен 50 — на третьем.


Инфекция проходит **три стадии заражения**.

- 1-я стадия: бактерии попадают на слизистую; сильный насморк, боль в горле, закладывает уши, глаза начинают слезиться и реагируют на яркий свет, кожа покрывается сыпью.
- 2-я стадия: бактерии проникают в верхние дыхательные пути и заражают органы чувств; появляется сухой кашель и галлюцинации (см. таблицу на задней стороне обложки).
- 3-я стадия: бактерии опускаются в легкие и распространяются в альвеолах; атаксия, одышка, тахикардия, бледность и другие симптомы гипоксии; в конце стадии в результате легочной недостаточности наступает смерть.

Развитие инфекции можно замедлить антибиотиками ингибирующими работу дыхательных ферментов. Максимальной эффективности они достигают при снижении физиологических процессов организма, например, в медикаментозной коме или в криосне.

Время увеличения концентрации и развития инфекции выбирайте произвольно в зависимости от предполагаемого времени игры и желаемой сложности. Рекомендуется использовать 1 час реального времени для одной стадии заражения и 30 минут для увеличения уровня концентрации.

1d20	Галлюцинации
1	Полностью пропадает слух
2	Пространство вокруг начинает вращаться
3	Становится невыносимо жарко
4	Окружающие предметы кажутся ближе или дальше
5	Речь звучит как неизвестный язык
6	Любые прикосновения вызывают дискомфорт
7	Искажается восприятие цветов
8	Навязчивый запах гари, гниения и разложения
9	Вдали слышится постоянный гул
10	Зуд по всему телу
11	Пятна на краю зрения
12	Во рту появляется привкус крови
13	Ощущение движения в желудке и кишечнике
14	Вспышки света сменяются полной темнотой
15	Все звуки нестерпимо громкие
16	Пропадают запахи и вкусы
17	Конечности немеют и теряют подвижность
18	Голоса в голове неразборчиво шепчут
19	Появляется сильное ощущение присутствия
20	Еда кажется ужасно острой и соленой

**POISON PRESS**

Текст и верстка **Михаил Гордеев**  
Редактор **Антон «Ottar» Прохоров**  
Рисунок на обложке **Дитрих Данкин**  
© 2022 Poison Press



## КОД ЖЕЛТЫЙ

Михаил Гордеев

**КОД ЖЕЛТЫЙ** — модуль для настольной ролевой игры Mothership. В этом модуле игровым персонажам предстоит столкнуться с опасной инфекцией и найти способ выжить, чтобы остановить заражение.

Информация на следующих страницах предназначена только для ведущего, поэтому, если вы собираетесь играть, не читайте дальше, а отдайте буклет вашему наблюдателю. Для игры подойдут персонажи любого уровня.



Персонажи игровых работают на станции геологоразведки, расположенной на планете b в системе Глизе 437 созвездия Льва. Это планета земного типа. Естественных спутников нет. Период обращения вокруг звезды составляет 454 земных суток, период вращения вокруг своей оси — 25 часов 32 минуты. Сила тяжести у поверхности составляет 25,4 % от земной (в 4 раза слабее).

Температура на планете колеблется от  $-80^{\circ}\text{C}$  на полюсах зимой и до  $+60^{\circ}\text{C}$  на экваторе летом, средняя температура – около  $0^{\circ}\text{C}$ ; скорость ветра 2-7 м/с (летом), 5-10 м/с (зимой), может достигать 30 м/с во время бури. Радиационный фон примерно соответствует земному.

На планете присутствует примитивная жизнь: микроорганизмы, грибы и бактерии. Из-за особенностей климата и рельефа чаще всего они встречаются в грунте и нижних слоях атмосферы.

Станция HAKIRUI используется для поиска месторождений полезных ископаемых. Принадлежит горнодобывающей компании Westland Unity и запущена в строй 2 года назад.

Модули невозможно герметично изолировать друг от друга, поэтому, **когда повышается уровень концентрации бактерий в одном модуле, если в соседних нет бактерий, уровень концентрации в них тоже увеличивается.**

В каждом модуле находится передатчик для обмена сообщениями с рабочей зоной. Связь с другими звездными системами осуществляется через ретрансляторы на транзитных кораблях, но планета находится слишком далеко от обычных маршрутов, поэтому такое случается нечасто.

<p><b>Комната отдыха</b> Кухня, столовая, стол для пула, кикер, музыкальный автомат</p> <p>□ □ □</p>	<p><b>Лазарет</b> Лекарства, хирургические инструменты, 2 койки, криокапсула</p> <p>□ □ □</p>	
	<p><b>Жилой модуль</b> Личные вещи, капсулы для сна, душевые, туалеты</p> <p>□ □ □</p>	
	<p><b>Рабочая зона</b> Карта планеты, внутренняя связь и связь с поверхностью</p> <p>□ □ □</p>	<p><b>Центр управления</b> Видеонаблюдение, межпланетная связь, сейф (2 импульсных винтовки)</p> <p>□ □ □</p>
	<p><b>Система жизнеобеспечения</b> Управление электричеством и кислородом</p> <p>□ □ □</p>	
<p><b>Шлюз</b> Запасные скафандры, фонари, передатчики</p> <p>□ □ □</p>	<p><b>Гараж</b> Вездеход, 2 погружачика, мобильная буровая установка</p> <p>□ □ □</p>	<p><b>Склад</b> Запасные части, провиант, одежда</p> <p>□ □ □</p>
<p><b>Лаборатория</b> Научное оборудование, холодильник, образцы грунта</p> <p>□ □ □</p>		

Команда	Стадия заражения	Место нахождения
Бенджамин Барроу	<div><div></div><div></div><div></div></div>	Центр управления
Ханайя Абидала	<div><div></div><div></div><div></div></div>	Гараж
Доктор Хуан Чу	<div><div></div><div></div><div></div></div>	Лазарет
Юкио Исида	<div><div></div><div></div><div></div></div>	Лазарет
	<div><div></div><div></div><div></div></div>	
	<div><div></div><div></div><div></div></div>	
	<div><div></div><div></div><div></div></div>	
	<div><div></div><div></div><div></div></div>	
	<div><div></div><div></div><div></div></div>	

**Бенджамин Барроу**, мужчина, 61 год, безразличный ко всему начальник станции, в прошлом капитан транспортного корабля. На своей последней вахте перед пенсией будет стараться избежать неприятностей и до последнего препятствовать отправке сигнала SOS. Здоров, если не считать пристрастия к алкоголю, которого держит большой запас. Испытание тела: 22. При себе карта доступа к терминалу управления и ключ от сейфа. Находится в центре управления.

**Доктор Хуан Чу**, мужчина, 40 лет, главный геолог станции. 2-я стадия инфекции Находится в лазарете.

**Персонажи игроков** занимаются работой в зависимости от своих классов: техники водят и обслуживают транспорт, ученые изучают пробы грунта и проводят геологоразведку, морпехи охраняют остальную команду от возможного вторжения пиратов или корпоративного шпионажа, андройды используются для работ в безвоздушном пространстве.

Во время геологоразведки на станцию вместе с грунтом попали неизвестные бактерии, которые в воздушной среде лаборатории начали быстро размножаться.

В лаборатории его нашла Юкио и вызвала Ханайю на помощь. Вместе они перенесли доктора в лазарет. Ханайя доложило о случившемся начальнику станции, и тот поручил Юкио присмотреть за доктором, а сам остался в центре управления и попросил не беспокоить его до конца дня.

This product is based on the Mothership Sci-Fi Horror Role Playing Game, published by Tuesday Knight Games. This product is published under license. Mothership RPG is a trademark of Tuesday Knight Games. All rights reserved. For additional information, visit [www.tuesdayknightgames.com](http://www.tuesdayknightgames.com) or contact [contact@tuesdayknightgames.com](mailto:contact@tuesdayknightgames.com)