

Сон, пришедший извне

Приключение для игры «Золото и прах» для персонажей 1-2 уровня

Требующиеся материалы: НРИ «Золото и прах»

Синopsis: в этом приключении персонажи прибывают на затерянный остров в водах Тихий океан, чтобы проверить легенды о несметных сокровищах и «месте желаний». Неизбежно это приведёт их в искажённые сном глубины живого корабля пришельцев, где реальность подчиняется чуждому разуму, а его новые обитатели – измененные существа и слуги сомнического устройства – охраняют растущее из грёз сердце инопланетной машины.

Тема: Грёза

Автор: Димов Никита

Редактор и корректор: Димов Никита

Художник: Димов Никита

Дизайн и вёрстка: Димов Никита

Предыстория

В далёкие времена, на одном из диких островов, затерянных среди вод Тихий океан, потерпел крушение корабль пришельцев. Единственный выживший, тяжело раненый, укрылся в саркофаге анабиоза, чтобы не погибнуть на чуждой планете. Перед этим он активировал Сомнический транслятор – устройство, способное воплощать сны в реальность.

Подчиняясь разуму спящего, транслятор начал изменять пространство корабля. Здесь материя стала податливой: конструкции восстанавливались и разрастались, словно кораллы, а реальность становилась зыбкой и текучей.

Но воздействие коснулось и живых существ. Попадая в зону влияния, они теряли привычные чувства, обретая чуждое восприятие мира. Те же, кто задерживался слишком долго, менялись физически и становились частью корабля – его безвольными слугами.

Долгие годы обломки скрывались в джунглях, привлекая лишь редких охотников из местных племён. Среди них ходили предания о «месте желаний», где можно обрести всё... или потерять себя.

Спустя века на остров прибыла экспедиция под руководством профессора Патрика Ньюмана, ветерана Великой войны, страдающего от последствий снарядного шока. Услышав легенды, он повёл людей вглубь джунглей.

Они нашли корабль – и забыли все предупреждения. Погрузившись в навеянные грёзы, участники экспедиции утратили себя, но успели отправить во внешний мир краткие восторженные послания о несметных сокровищах.

Слухи быстро разошлись среди авантюристов.

Именно путешественники станут первыми, кому предстоит узнать, что скрывается в глубине джунглей – сокровища из снов... или нечто куда более страшное.

Слухи и сведения

Из народной молвы и сообщений людей, вызывающих доверие, путешественники обладают некоторой информацией о острове, окружающих его легендах и экспедиции Ньюмана. Определите, что именно они знают, бросив db для каждого персонажа:

1. В глубине джунглей находится храм исчезнувшей цивилизации, полностью сложенный из золота (ложь)

2. Незадолго до Великой войны талантливый учёный сбежал на остров, чтобы проводить бесчеловечные эксперименты по созданию гибридов людей и животных. Он преуспел в этих изысканиях и теперь его творения поклоняются ему как богу (ложь)

3. Легенды о «Месте желаний» являются следствием употребления островитянами дурманящего отвара из местных растений - настоящего сокровища острова. Тот, кто сможет привести этот дурман богачам Старого Света озолотится (ложь)

4. В гробнице посреди джунглей спит бог, спустившийся на остров, оседлав небесный огонь (частично правда)

5. Ужас Великой Войны пошатнул разум Патрика Ньюмана, вызвав паранойю и приступы гнева. Профессор снарядил свою экспедицию таким количеством оружия, что хватило бы на небольшую армию (правда)

6. Один из исследователей, входящий в экспедицию Ньюмана направил свой невесте телеграмму следующего содержания:

«Любовь моя СТОП Почти разгадал код хранилища СТОП Ключ в природе существ глухи видят иначе СТОП Скоро открою двери СТОП Нам больше не придётся работать никогда СТОП» (правда)

Деревня островитян

Несколько дюжин хижин из бамбука, древесины и пальмовых листьев с крышами, сплетёнными из высушенной травы, и священное место племени – резное деревянное святилище с тотемами предков. Поселение раскинулось на опушке густых джунглей у берега тёплой лагуны, защищённой коралловым рифом, среди рощ кокосовых пальм и хлебных деревьев, где местные жители ловят рыбу, собирают плоды и ведут простой уклад жизни.

Местные жители ограничены в торговле с внешним миром и почти не пользуются деньгами, предпочитая им материальный обмен. Особенно островитянами ценятся украшения, одежда, металлические инструменты, огнестрельное оружие и патроны.

- У местных жителей можно приобрести провизию, шанцевый инструмент, факелы, веревки, веревочные лестницы и место для ночлега.

- Глубокий старик, называющий себя **колдуном**, предлагает снабдить группу амулетами, способными защитить разум от влияния «места желаний». Первое же попадание под эффект действия Сомнического транслятора покажет, что они не имеют никакого эффекта.

- **Вождь** племени позволит нанять d8 местных жителей разно-рабочими и ещё d3 – охранниками. Если кто-то из путешественников успешно пройдет проверку

РАЗ+общение со сложностью **15**, количество потенциальных наёмников увеличиться вдвое.

- Посещение «Места желаний» считается для островитян табу, но подкуп достаточно ценной вещью (например, огнестрельным оружием) или успешное прохождение проверки на **РАЗ+общение** со сложностью **10**, убедят их показать путь путешественникам.

- Альтернативно, успешная проверка **РАЗ+Уловки** со сложностью **15** позволит обнаружить следы движения экспедиции Ньюмана, ведущие прямо к кораблю.

Неприятности в округе

Если, при нахождении путешественников вне корабля должно произойти случайное столкновение бросьте d8 и используйте таблицу ниже, чтобы определить кто повстречался на пути экспедиции.

1-2. Островитяне

Группа из d4+1 жителей острова, занимающихся охотой, возвращающиеся в деревню, путешествующие или просто грабители, поджидающие путников с целью поживиться.

3-4. Выводок пауков

Рой агрессивных крупных пауков светло-коричневой расцветки. Охотятся на насекомых, птиц и мелких животных, но без промедления нападут на более крупных существ, если почувствуют хоть намёк на угрозу.

5-6. Тропические змеи

d3+1 крупные змеи притаившихся среди влажных камней, в высокой траве или лианах. Чтобы аккуратно пройти мимо змей, не спровоцировав их на нападение потребуется пройти проверку **ЛОВ+уловки** со сложностью **10**. Используют параметры **Змеи** из основной книги правил «Золото и прах» (стр.43).

7. Сомнамбулиты-островитяне

d3 местных жителя, преобразившиеся под действием Сомнического проектора. Теперь они напоминают людей лишь издали, представляя из себя гротескную амальгамацию из синюшной, болезненной плоти и хитинообразного материала корабля.

8. Морской крокодил

Огромная рептилия-людоед, неподвижно поджидающая свою добычу в водах устья реки, мутной лагуне или в зарослях на берегу. Одинаково уверенно чувствует себя и в воде, и на суше, внезапно появляясь там, где его меньше всего ожидают.

Обитатели острова

Если не указано обратное, оружие и снаряжение использует параметры из Главы «Снаряжение» основной книги правил «Золото и прах».

• Островитянин

Житель острова, достаточно крепкий, чтобы носить оружие.

Уровень: 1

Стойкость: d8

Компетентность: +1

Рукопашная атака: 0

Дальнобойная атака: +1

Защита: 10

Решимость: 10

Снаряжение: нож (d4+1)

Его верный спутник... (d4)	
1. Копьё	3. Мушкет (2d6+2 заряда)
2. Лук (3d6+5 стрел)	4. Винтовка (2d10+3 патрона)

Реакция	Что они будут делать?
Враждебная	Намерены напасть на экспедицию при первой возможности
Недружелюбная	Хотят обокрасть путешественников и скрыться
Нейтральная	Половина готова наняться разнорабочими
Сговорчивая	Вся группа готова наняться разнорабочими
Доброжелательная	Вся группа готова наняться разнорабочими, а её половина – охранниками

• Выводок пауков

Рой гадких ядовитых членистоногих.

Уровень: 1

Стойкость: 1d8

Компетентность: 0

Рукопашная атака: +3

Защита: 13

Решимость: 7

Поведение: -5 к проверкам реакции

Особенности:

Укусы: d2 урона.

Яд: укушенный персонаж получает d3 урона телосложению в первый ход после укуса, а затем d2 каждый ход на протяжении d6-1 ходов. Успешная проверка ТЕЛ со сложностью 15 снижает этот урон и продолжительность действия яда вдвое.

Рой: атаки колющим, режущим и стрелковым оружием наносят **Выводку пауков** лишь половину урона.

• Сомнамбулит-островитянин

Житель острова, подвергшийся влиянию Сомнического транслятора.

Уровень: 1

Стойкость: 1d8

Компетентность: +1

Рукопашная атака: +1

Дальнобойная атака: 0

Защита: 11

Решимость: 20

Поведение: -10 к проверкам реакции

Снаряжение:

d4	
1. Копьё	3. Лук (3d6+5 стрел)
2. Тяжёлый топор	4. Винтовка (2d10+3 патрона)

Особенности:

Убийца из снов: Находясь в области действия Сомнического транслятора получает ещё +1 к Рукопашным и Дальнобойным атакам, а также игнорирует особенность *Походка лунатика*.

Походка лунатика: Может перемещаться только *близко*.

• Морской крокодил

Высший хищник острова, одинаково смертоносный и в воде, и на суше.

Уровень: 4

Стойкость: 4d8

Компетентность: 4

Рукопашная атака: +2

Защита: 14

Решимость: 12

Особенности:

Укус: челюсти **крокодила** наносят d8+4 урона.

Скорость хищника: за раунд **крокодил** может переместиться куда-то неподалёку и ещё на столько же, если пожертвует действием.

Амфибия: Находясь в воде, может использовать *Скорость хищника*, не жертвуя действием.

Место крушения

Неестественно изогнутые деревья окружают огромную кольцевую структуру кратера, выглядящего как зияющая рана среди джунглей. В его центре покоится поблескивающий неизвестным черным металлом космический корабль, внешне отдаленно напоминающий трилобита. Склоны кратера круты и имеют гладкую стеклообразную поверхность, так что потребуются альпинистское снаряжение (хотя бы импровизированное) или успешная проверка **ЛОВ+Атлетика** со сложностью **15**, чтобы безопасно спуститься вниз.

Корпус корабля состоит из неизвестного материала, похожего на нечто среднее между металлом и хитином и имеет пластинчатую структуру. Он весь покрыт глубокими царапинами и следами столкновения, тем не менее, успешная проверка **РАЗ+Знания** со сложностью **15** позволит отметить, что все повреждения находятся в процессе восстановления, подобно тому, как зарастают раны и ссадины живых существ.

- Лишь пробоина на северной стороне достаточно существенна, чтобы обеспечить доступ внутрь корабля. Пройдя через неё, путешественники попадут в **Отсек экипажа (1)**.

- Успешная проверка **РАЗ+Уловки** со сложностью **10** позволит отметить множественные следы волочения и свежие царапины на стеклообразной поверхности вокруг корабля. Сомнамбулиты собирают материалы для восстановления корабля в округе и затаскивают их внутрь через шлюз, ведущий в **Стыковочный отсек (4)**. Шлюз открывается только перед сомнамбулитами, поэтому путешественникам придется подгатать момент, когда очередная группа вернётся с добычей.

- Поиски в остальной части кратера не дадут результатов – всё примечательное за века успели растащить островитяне или сомнамбулиты.

- Область непосредственно вокруг корабля подвергается воздействию Сомнического транслятора (Сложность: 10; Урон Разуму: 1).

Зоны действия Сомнического транслятора

Транслятор создаёт вокруг и внутри отсеков корабля зоны искаженной реальности, подобной сну и помогающей транспорту пришельцев медленно восстанавливать свои повреждения. Области, находящиеся под действием Сомнического транслятора, имеют следующие особенности:

- Каждые три хода путешественники должны совершать проверку РАЗ со сложностью, указанной в описании или получить обозначенный там же урон Разуму;
- Восприятие персонажей искажается: слух исчезает, а зрение становится дихроматическим. Так воспринимают мир пришельцы, близкие в этом отношении земным змеям;
- Персонажей посещают видения близких им людей, желанных целей или чего-то ещё манящего и привлекательного. Сложность проверки РАЗ, чтобы рассеять их, соответствует сложности проверки для избежания урона Разуму в этой области;
- Сомнамбулиты могут использовать особенность **Убийца из снов**.

Корабль

Коридоры и небольшие помещения с низкими потолками и стенами из холодного на ощупь, бугристого материала, похожего на хитин. Воздух здесь прохладный и влажный, тяжелый для дыхания и пахнущий сыростью. Солнечный свет не проникает сюда, но в стыках между стенами, потолком и полом есть прерывистые флюоресцирующие полосы, дающие тусклое освещение.

Для определения случайных столкновений при исследовании катакомб бросьте d8 и используйте таблицу ниже.

1. Выводок пауков

Рой пауков, являющихся, видимо, единственными земными существами, комфортно чувствующими себя в чуждых коридорах корабля внеземной цивилизации.

2-3. Лунатики

d3+1 членов экспедиции Ньюмана, лишившихся разума от воздействия Сомнического транслятора, но чудом избежавшие мутаций в сомнамбулитов. Бесцельно бродят по коридорам и отсекам, нападая на всех, кроме таких же несчастных, как они сами.

4-5. Сомнамбулиты-островитяне

d4 тех, кто когда-то был местными жителями, но ныне являющихся омерзительно мутировавшими рабами корабля. Стаскивают необходимые материалы со всей округи и защищают место, дарящее им сладкие грёзы. Внутри любых отсеков, кроме **Стыковочного (4)**, являются всегда враждебными.

6-7. Сомнамбулиты- экспедиционеры

d3 мутировавших члена экспедиции Патрика Ньюмана, чья плоть сплавилась с оружием и снаряжением после длительного пребывания в зоне действия Сомнического транслятора.

8. Патрик Ньюман

Глава экспедиции, подвергшийся чудовищным мутациям и окончательно обезумевший. Его разум теперь заперт на вечном поле боя, что заставляет его обрушиваться на любого чужака со всей яростью и огневой мощью, что осталась при нём.

Обитатели корабля

Если не указано обратное, оружие и снаряжение использует параметры из Главы «Снаряжение» основной книги правил «Золото и прах».

• Лунатик

Уровень: 1

Стойкость: 1d8

Компетентность: 0

Рукопашная атака: +1

Дальнобойная атака: 0

Защита: 10

Решимость: 20

Поведение: всегда враждебное

Особенности:

Размашистый удар: безоружные атаки лунатика наносят d4 урона.

Походка лунатика: Может перемещаться только *близко*.

• Сомнамбулит- экспедиционер

Уровень: 2

Стойкость: 2d8

Компетентность: +1

Рукопашная атака: +1

Дальнобойная атака: +1

Защита: 11

Решимость: 20

Поведение: всегда враждебное

Снаряжение:

d4	
1. Дробовик (2d10+3 патрона)	3. Пистолет-пулемёт (3d10+5 патронов)
2. Винтовка (2d10+3 патрона)	4. Ручной пулемёт (3d10+10 патронов)

Особенности:

Убийца из снов: Находясь в области действия Сомнического транслятора получает ещё +1 к Рукопашным и Дальнобойным атакам, а также игнорирует особенность *Походка лунатика*.

Походка лунатика: Может перемещаться только *близко*.

- **Патрик Ньюман**

Уровень: 3

Стойкость: 3d8

Компетентность: +3

Рукопашная атака: +2

Дальнобойная атака: +2

Защита: 16

Решимость: 20

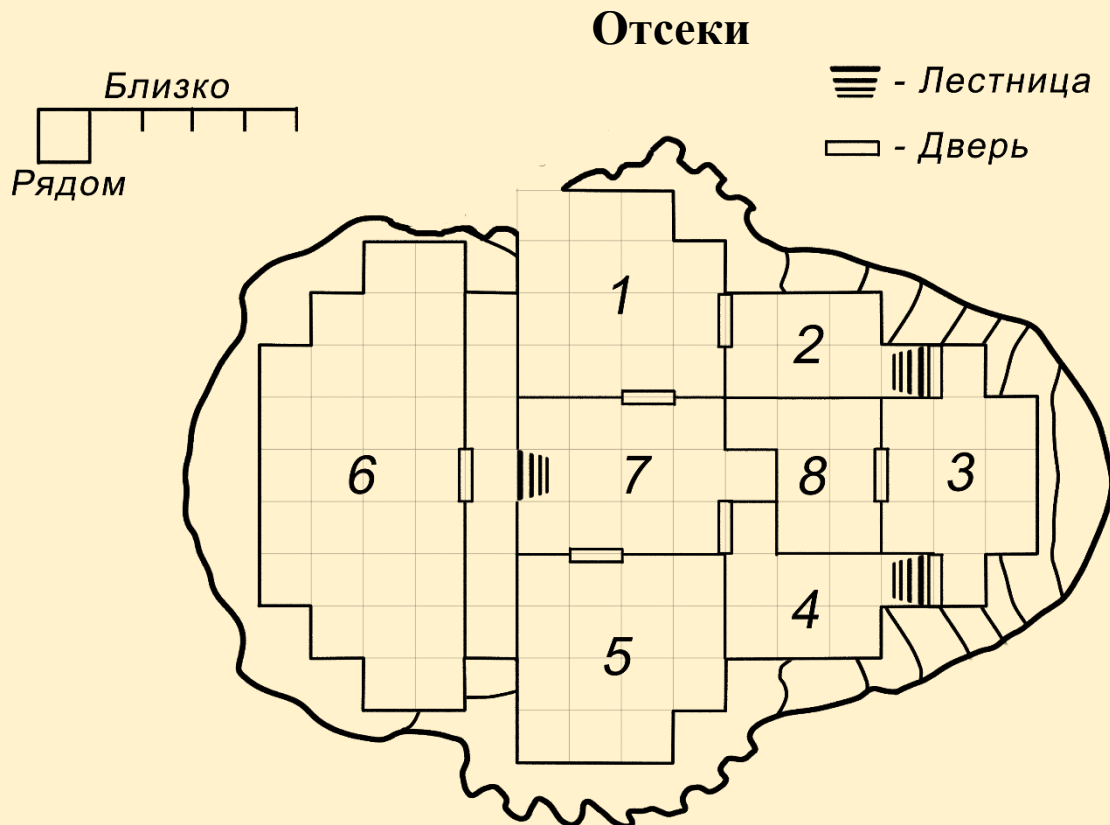
Поведение: всегда враждебное

Снаряжение: ручной пулемет (d8!, далеко, БЗ 50), штык (d6+4), 100 патронов, стальной нагрудник, шлем

Особенности:

Убийца из снов (+1): Находясь в области действия Сомнического транслятора получает ещё +2 к Рукопашным и Дальнобойным атакам, а также игнорирует особенность *Походка лунатика*.

Походка лунатика: Может перемещаться только *близко*.



1. Отсек экипажа

Зияющая пробоина в корпусе позволяет проникнуть в помещение, некогда бывшее общей каютой для экипажа. Причудливые капсулы-койки, похожие на раковины моллюсков, стоят вдоль стен, перемежаясь остатками лагеря, разбитого экспедицией Ньюмана.

- Отсек является зоной действия Сомнического транслятора (Сложность: 10; Урон Разуму: 1);
- Хорошо заметные царапины от перетаскивания чего-то тяжелого по полу ведут в сторону двери в **Коридор (7)**;
- Дверь в **Аварийный отсек (2)** заперта на металлическую цепь и навесной замок (Проверка **РАЗ+Уловки**, со сложностью 10);
- В углу, прислонившись к стене, сидит труп участника экспедиции с простреленной головой. В руках у него пустая фляжка с гравировкой (🏆 1, \$40) и револьвер без патронов

2. Аварийный отсек

Почти пустой и выглядящий удивительно целым отсек. Несколько спасательных капсул по-прежнему стоят на своих местах, но от остальных остались лишь борозды-полозья на полу.

- Крутая лестница поднимается прямо к двери в **Реакторный отсек (3)**;

- От стены к стене бесцельно бродят $d4+1$ лунатика;
- Взаимодействие с глифом на стене, отстрелит находящиеся в помещении капсулы наружу, уничтожив всё, что могло бы в них быть;
- Внутри одной из оставшихся капсул, среди переломанных, истлевших останков можно найти чудом сохранившийся переливающийся на свету череп, похожий на змеиный, но сопоставимый по размерам с человеческим (🏆 1, \$250).

3. Реакторный отсек

В центре этого заполненного гудением и неестественным светом помещения находится большой круглый постамент с левитирующей и постоянно вращающейся в центре него сферой. Вибрации и низкий гул создают ощущение, что лучше здесь ничего не трогать.

- Массивная дверь ведет в **Отсек Сомнического транслятора (8)**. Круглое устройство на ней имеет вращающееся внешнее кольцо, позволяющее набрать комбинацию глифов по принципу, сходному с дисковым номеронабирателем телефонного аппарата (Раздаточный материал 1). Дверь может быть открыта или введением верной комбинации или взломом замка (Проверка РАЗ+Уловки, со сложностью 20);



Верная комбинация:



- Ещё одна дверь выводит на лестницу, по которой можно спуститься в **Стыковочный отсек (4)**.
- Два **Сомнамбулита-экспедиционера** постоянно охраняют этот отсек;
- Подрыв реактора гарантированно уничтожит корабль и всё остальное в кратере;
- Среди инопланетного оборудования можно найти дюжину тонких как фольга, но абсолютно не гнущихся дисков из черного металла на поверхности которых иногда проступают причудливые узоры (🏆 1, \$700) и несколько мутных кристаллов, источающих тусклый, пульсирующий свет (🏆 1, \$500).

4. Стыковочный отсек

Достаточно широкий шлюз ведет в сильно поврежденное помещение. Стены изнутри покрыты глубокими бороздами, что сочатся бесцветной, едко пахнущей густой жидкостью, похожей на сукровицу. Повсюду обломки и кучки металла, древесины и кости, принесенных сомнамбулитами снаружи. На теле

участника экспедиции, венчающего одну из таких кучек, можно найти детский рисунок (Раздаточный материал 2).

- Отсек является зоной действия Сомнического транслятора (Сложность: 10; Урон Разуму: d3);
- d3 **Сомнамбулита-островитянина** постоянно находятся в этом отсеке сортируя добычу;
- Поврежденная дверь ведёт в **Коридор (7)**;
- Среди собранного сомнамбулитами материала можно отыскать несколько пригоршней золотых украшений (🏆 2, \$800).

5. Грузовой отсек

Большой зал, обставленный различными странными механизмами и причудливыми контейнерами, похожими на панцири членистоногих. Главная сокровищница корабля.

- Из этой комнаты можно забрать узорчатый шар, состоящий из поблёскивающих золотом подвижных пластин (🏆 1, \$1500), полупрозрачный кокон, размером с яблоко внутри которого движутся причудливые тени (🏆 1, \$800), сосуд из толстого гребчатого хитина (🏆 3, \$2400), скульптуру неизвестного органа, сделанную из чистого серебра (🏆 1, \$1200) и большую скелетообразную конструкцию из черного материала, похожего на стекло (🏆 5, \$2500).

6. Мостик

Большое помещение, уставленное конструкциями, в которых пытливый ум может узнать пульта управления. Отсек сильно повреждён и усыпан телами мертвых членов экспедиции, порождающими едва терпимый смрад.

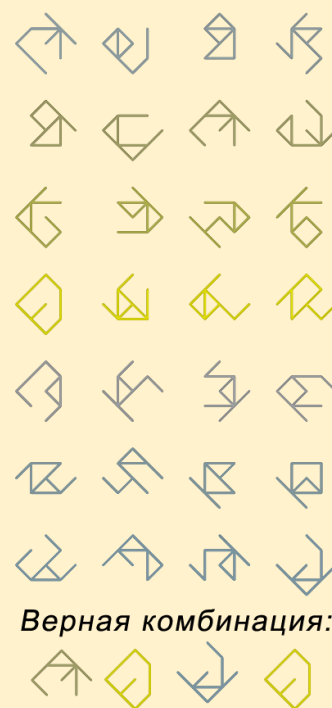
- Отсек является зоной действия Сомнического транслятора (Сложность: 10; Урон Разуму: d4);
- Если **Патрик Ньюман** не встретился путешественникам ранее, то он находится в этом отсеке вместе с двумя **Сомнамбулитами-экспедиционерами**, нападаая на любого, кого увидит.
- В ящиках, стащенных сюда по приказу Ньюмана находится 60 винтовок, ручной пулемёт и 300 патронов.

- В углу в куче вещей лежат перстень с рубином (🔮0, \$250), сверток с серебряными монетами (🔮1, \$150) и тяжелый золотой крест, инкрустированный драгоценными камнями (🔮2, \$1200);
- На теле мужчины в очках, убитого пулеметной очередью, можно найти блокнот с записями (Раздаточный материал 3 и 4) и два золотых обручальных кольца в резной коробочке (🔮0, \$200).

7. Коридор

Сильно поврежденный отсек, заваленное обломками. Осветительные ленты мигают, периодически погружая пространство в полную тьму. Крутая лестница ведет к узкой площадке, возвышающейся в западной части помещения.

- Отсек является зоной действия Сомнического транслятора (Сложность: 10; Урон Разуму: d2);
- В нишах по обе стороны площадки притаились два **Сомнамбулита-экспедиционера**, заняв высоту. Они атакуют только когда будут полностью уверены, что застали путешественников врасплох или если их обнаружат.
- Дверь на площадке ведёт на **Мостик (6)** и заперта на навесной замок (Проверка **РАЗ+Уловки**, со сложностью **10**);
- Массивная тяжелая дверь закрывает проход в **Грузовой отсек (5)**. Рядом с ней располагается панель с разноцветными глифами (Раздаточный материал 5). Дверь может быть открыта или вводом верной комбинации, или взломом замка (Проверка **РАЗ+Уловки**, со сложностью **20**);
- У подножия лестницы установлена растяжка. Успешная проверка **РАЗ+Уловки** со сложностью **10** позволит заблаговременно обнаружить ловушку, а **ЛОВ+Уловки** со сложностью **10**, обезвредить её. Если же она будет активирована, все находящиеся *рядом* получают **2d6!** урона от взрыва. Успешная проверка **ЛОВ+Атлетика** со сложностью **15** позволит снизить урон вдвое.



8. Отсек Сомнического транслятора

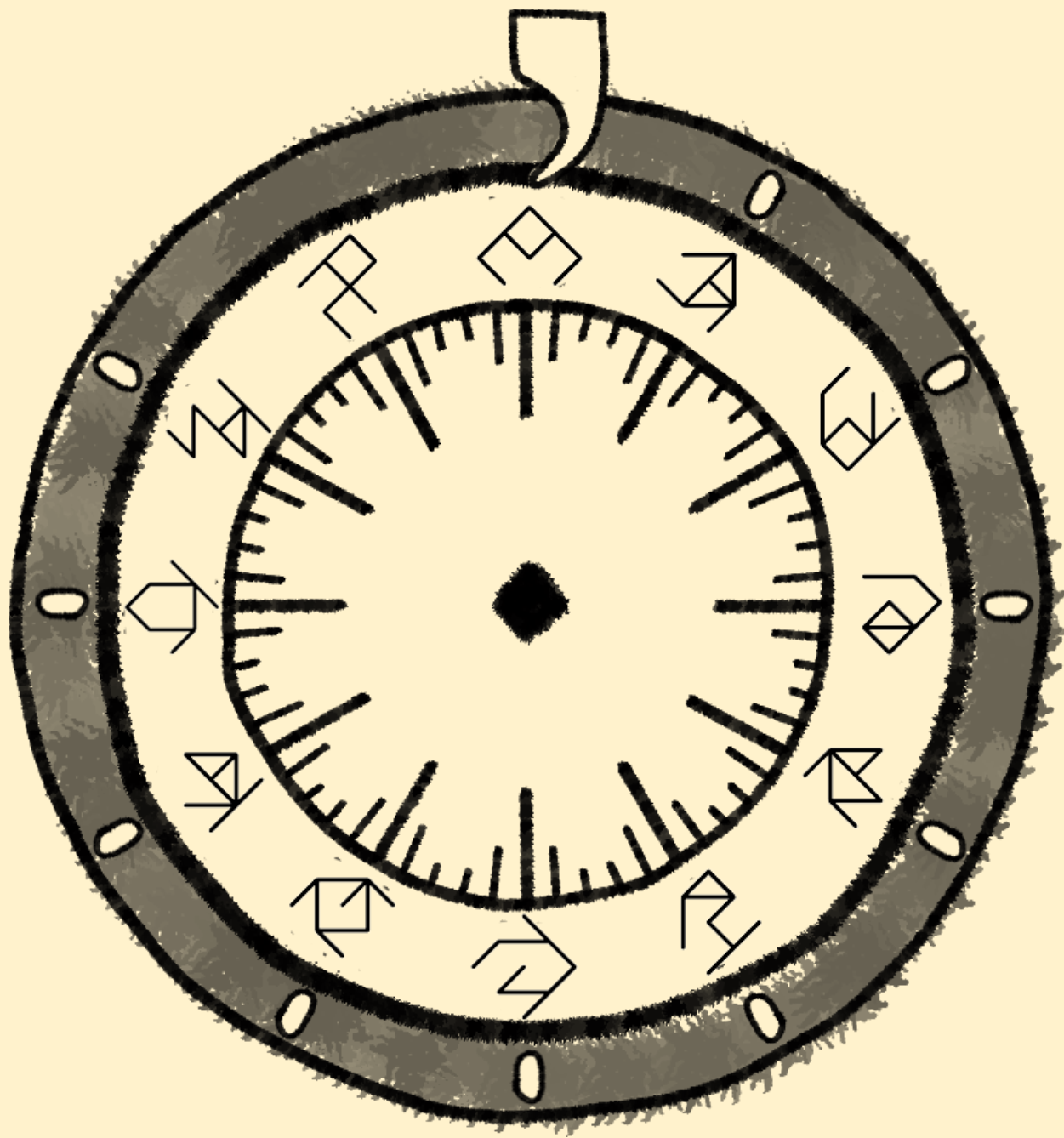
Небольшое помещение, обладающее необъяснимо успокаивающей атмосферой. Большое башнеобразное устройство, в центре комнаты, к которому подключен саркофаг анабиоза является тем самым Сомническим транслятором. Сквозь стеклянную крышку саркофага виден погруженный в глубокий сон пришелец, похожий на причудливую змею с шестью конечностями.

- Отсек является зоной действия Сомнического транслятора (Сложность: 15; Урон Разуму: d3);
- На стенах висят причудливые гладкие маски без прорезей (🏆2, \$1000);
- Необъяснимым образом управление Сомническим транслятором становится интуитивно понятно любому, кто заходит в это помещение. Путешественники могут как отключить транслятор, так и увеличить его мощность до максимума;
- Отключенный транслятор может быть снят и вывезен с корабля (🏆5, \$4000), как и саркофаг анабиоза с пришельцем внутри (🏆5, \$7000);
- Любые попытки пробудить или иным образом вступить в контакт с пришельцем потерпят неудачу.

Если путешественники...

- Если путешественники отключили Сомнический транслятор, то все сомнамбулиты и лунатики, оставшиеся в живых, впадают в кататонию и больше не реагируют ни на какие раздражители. Корабль же начинает стремительно деградировать и через примерно пять дней разлагается полностью, оставив после себя лишь вязкую черную смолу.
- Если путешественники увеличили мощность Сомнического транслятора до максимума, то весь корабль становится зоной его действия со сложностью проверки 15 и уроном разуму d4 и начинает стремительно восстанавливаться. Спустя сутки, он поглощает всё, что находилось на нём, полностью восстанавливается, активирует двигатели и покидает планету, оставляя после себя лишь кратер.
- Если путешественники оставят Сомнического транслятор нетронутым, то спустя неделю сомнамбулиты предпримут грабительское нападение на жителей острова и заберут всё, в том числе островитян, в качестве материалов для восстановления корабля.
- Если путешественники продадут кому-то саркофаг с пришельцем, то спустя месяц он сам и все обитатели места, где он находился после продажи, бесследно исчезнут, не оставив и следов. Свидетели будут сообщать о светящемся шаре, появившемся в небе в день исчезновения.

Раздаточный материал 1

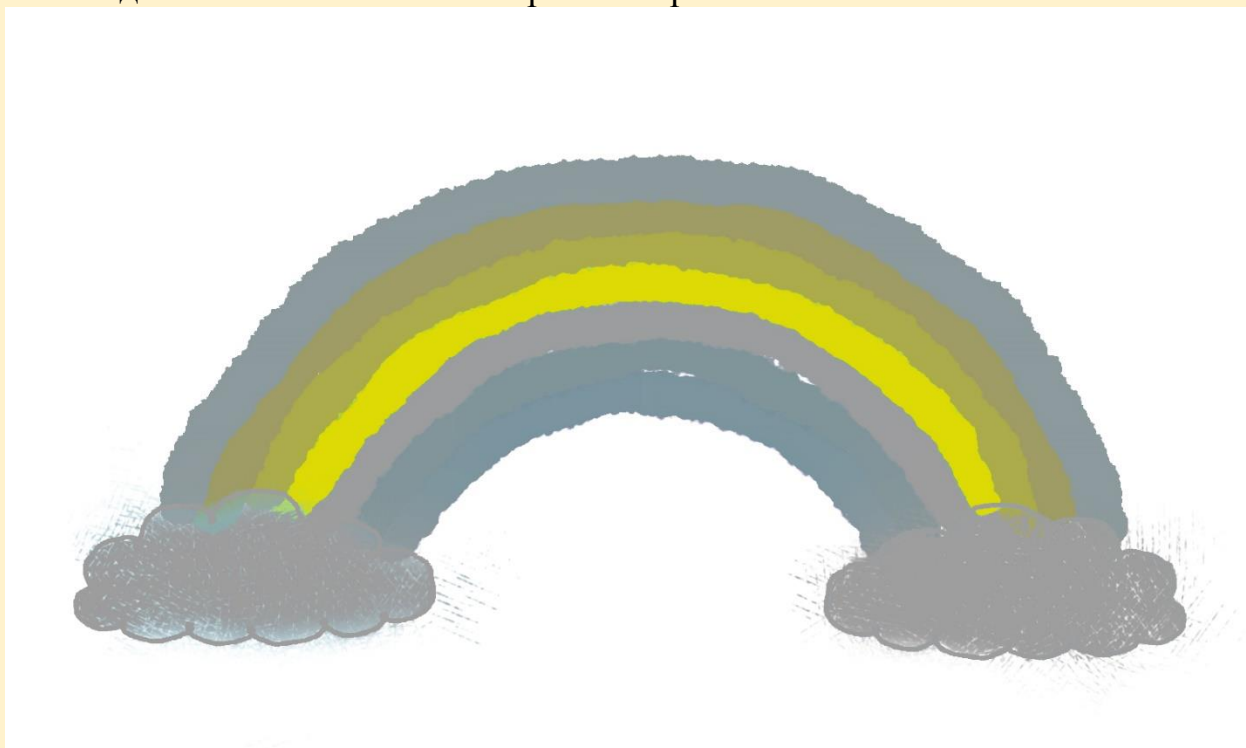


Раздаточный материал 2

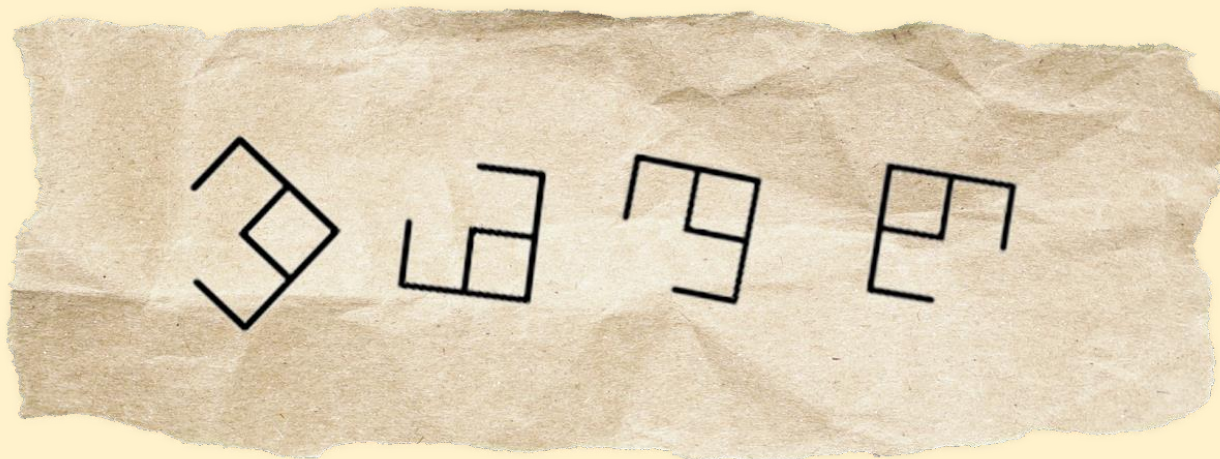
В обычных условиях:



В зоне действия Сомнического транслятора:



Раздаточный материал 3



Раздаточный материал 4

Оранжевый - 3, Зеленый - 1, Фиолетовый - 4, Зеленый - 1

Раздаточный материал 5

