

Крепость Дурина

Предисловие

Заброшенная дворфийская крепость у подножия гор - это царство запутанных тайн и древней магии, где персонажи будут сражаться с разными монстрами, искать забытые знания и умирать самыми ужасными способами. Она кишит чудовищами и наполнена до краев сокровищами, а ювелир в ближайшем городе готов заплатить 1000 GP (золотых монет) за возвращение Короны подгорных королей.

Много кто отправлялся в это место, но мало кому удалось хотя бы вернуться назад. Еще меньше тех, кто захотел рассказать об этом путешествии.

Правила старой школы:

Это подземелье создано для классических правил Basic / Expert D&D, а также совместимо с другими правилами игр старой школы. Оно рассчитано на группу из 4-8 персонажей 1-3 уровня. Не все столкновения сбалансированы под возможности персонажей. Разумнее использовать хитрость, вести переговоры и обманывать противников, вместо того чтобы слепо бросаться в бой.

Информация для ведущего

- 10 000 лет назад один из магов постиг запретные магические дисциплины, создал себе слуг из камней и земли - Камнеголовых, после чего стал завоевывать города и государства. За это его пленили и посадили в Темницу, глубоко в горе. Мага звали - Спиральный колдун.
- 2 700 лет назад дворфы построили крепость в той же горе. Они защищались от набегов орков, добывали мифрил в шахтах и варили эль. Всё это время, уцелевшие после великой войны, Камнеголовые скрывались и искали темницу своего создателя.
- 500 лет назад, во времена правления Дурина - шестого короля дворфов, шахтеры раскопали врата в Темницу Спирального колдуна. Они стали изучать её. Известие об этом стало распространяться по миру и дошло до Камнеголовых. Они пришли к горам, проникли в крепость через соседние пещеры и убили всех дворфов. После этого Камнеголовые поселились рядом с Темницей, и стали пытаться освободить своего создателя, но это у них не получалось.
- За несколько лет до начала приключений Орки и Нерубы заселили часть заброшенной крепости.

Фракции

Камнеголовые - злобные и уродливые дворфы с грубой кожей похожей на камень. Знают обо всех, воюют со всеми.

Орки - маленький клан "Белых черепов" приведенный сюда шаманом. Воюют с Камнеголовами. Они и Древесные зомби находятся в нейтралитете - зомби не нападают, а Орки раз в неделю относят в Костяную пещеру (46) живого пленника. Не знают о Нерубах.

Нерубы - пришедшие из глубины разумные пауки, которых интересует только территория, еда и потомство. Знают, что в крепости, шахтах и пещерах есть Камнеголовые и Орки, но не знают где точно.

Слухи о Крепости

1. Крепость пустует несколько веков, но говорят что дворфы всё ещё живут где-то там, под горой.
2. Крепостью правило шесть королей, и они накопили огромные богатства.
3. Никто не мог взять крепость из-за непроходимого штурмового коридора и "огненных трубок" из которых стреляли дворфы.
4. Раньше в крепости варили отличный эль, и он стоил целое состояние.
5. Несколько раз рядом с крепостью видели орков, скорее всего это были разведчики из клана "Черных топоров".
6. Дворфы добывали мифрил в шахтах внутри горы и раскопали древнее зло.
7. Под горой похоронен бог, что древнее крепости и самих дворфов.
8. Когда-то дворфы владели множеством магических артефактов, в том числе Орочьим разрушателем.
9. Рядом с крепостью есть медвежья пещера, которую раньше путешественники использовали для ночлега.
10. В пещере, рядом с крепостью, можно найти волшебные цветы.
11. Месяц назад большой отряд дворфов вышел из крепости и отправился куда-то на север.
12. В крепость есть тайных вход с другой стороны горы, его можно найти по трем стоячим камням.

Бродячие монстры

Каждые 2 хода (20 минут) с шансом 1-из-6 персонажи могут наткнуться на бродячих монстров. Если такое случается, бросьте кубик в соответствии с районом где находятся персонажи и обратитесь к спискам ниже, чтобы увидеть, кого они встретили. Встречи с монстрами происходят на расстоянии (2к6+1)×10 футов или за ближайшим поворотом.

БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ ВОКРУГ КРЕПОСТИ:

1. **2d6 Волков:** AC 7[12], HD 2+2 (11hp), Att 1 × укусы (1d6), THACO 17[+2], MV 180' (60'), ML 6 (8 в стае из 4+ особей), XP 20;
2. **Черный медведь** (пришел из 42): AC 6 [13], HD 4 (18hp), Att 2 × когти (1d4), 1 × укус (1d6), THACO 16[+3], MV 120' (40'), ML 7, XP 75; Медвежье объятие: Если жертва получает удар обеими лапами в одном раунде, медведь обнимает жертву нанося дополнительные 2d8 урона;
3. **1d6 Грабителей могил** (знают один случайный слух): AC 6[13], HD 1 (4hp), Att 1 × оружие (1d6), THACO 19[0], MV 120' (40'), ML 8, XP 10;
4. **1d6 Орков:** AC 6[13], HD 1 (4hp), Att 1 × топор (1d6), THACO 19[0], MV 120' (40'), ML 6 (8 рядом с лидером), XP 10; Ненависть к солнцу: -1 к попаданию при полном дневном свете.

БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ В КРЕПОСТИ (1-41):

1. **1d6 Гигантских крыс:** AC 7[12], HD 1/2 (2hp), Att 1 × укус (1d3 + Болезнь), THACO 19[0], MV 120' (40') / Плавание 60' (20'), ML 8, XP 5; Болезнь: Укус имеет шанс 1-из-20 заразить цель (Спасбросок). Болезнь имеет шанс 1-из-4 быть смертельной (смерть наступает через 1d6 дней). В противном случае, жертва заболевает и прикована к постели на один месяц; Отличные пловцы;
2. **2d6 Древесных зомби** (живые мертвецы на которых растут Синие Цветы, их плоть пронизана корнями): AC 8[11], HD 2 (9hp), Att 1 × оружие (1d8), THACO 18[+1], MV 60' (20'), ML 12, XP 20; Нежить: Не издадут шума, пока не атакуют. Невосприимчивы к эффектам, воздействующим на живых существ (яд и т.д.). Невосприимчивы к заклинаниям, воздействующим на разум или читающим мысли (очарование, удержание, сон и т.д.);
3. **Трупоед** (существо размером с медведя, состоящая из щупалец и костей, спереди имеется гигантская беззубая пасть, в желудке 1d100 GP): AC 5[14], HD 4 (18hp), Att 2 × щупальце (1d6) или 4 × костяные шипы (1d4), THACO 16[+3], MV 120' (40'), ML 9, XP 75; Костяные шипы - радиус поражения 180', всего 12 штук (восстанавливаются после поедания трупов);
4. **1d6 Нерубов** (гигантские разумные насекомые, верхняя часть которых имеет голову и пару суставчатых рук): AC 7[12], HD 2 (9hp), Att 2 × каменный серп (1d4), THACO 18[+1], MV 120' (40'), ML 7, XP 20; Могут ходить по стенам и потолкам;
5. **1d6 Грабителей могил** (см. Бродячие монстры вокруг крепости);
6. **1d6 Орков** (см. Бродячие монстры вокруг крепости).

БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ В ШАХТАХ (42-63):

1. **1d8 Гигантских крыс** (см. Бродячие монстры в крепости);
2. **2d6 Древесных зомби** (см. Бродячие монстры в крепости);
3. **2d6 Камнеголовых** (все зубы из золота - 8 GP, остальное см. Фракции): AC 4[15], HD 1 (4hp), Att 1 × молот или арбалет (1d8), THACO 19[0], MV 60' (20'), ML 10, XP 10;
4. **1d6+1 Нерубов** (см. Бродячие монстры в крепости);
5. **Камнеголовый жрец и 1d6 Камнеголовых** (жрец знает 1 заклинание 1-го круга и 1 заклинание 2-го круга, остальное см. Фракции);
6. **1d8 Светлячков:** AC 9[10], HD 1/4 (1hp), Att -, MV 120' (40'), ML 5, XP 5; Постоянно излучают свет радиусом 10'; Дух: В случае агрессии киньте по списку Бродячих монстров в крепости и определите, какую форму изберут духи для отмщения;
7. **1d6+2 Орков несущих бессознательное тело в мешке** (см. Бродячие монстры вокруг крепости);
8. **1d6 Камнеголовых в латах** (старые побитые латы, остальное см. Фракции): AC 2[17], HD 1 (4hp), Att 1 × короткое копье (1d8) или топорик (1d6), THACO 19[0], MV 60' (20'), ML 10, XP 10.

КРЕПОСТЬ

Темно. Коридоры и дома сложены из идеально подогнанных друг к другу каменных плит. Все двери сделаны из потемневшего дерева и обиты железом. Потолки высотой 10', если не сказано иного.

1. Западная башня. Пол покрыт пылью и давно засохшей кровью. Три скелета в кольчугах лежат у северной стены сжимая оружие в руках. У южной стены в пол вмонтирован рычаг из медного чугуна. Потолок 20'.

Рычаг блокирует западную створку ямы ловушки в Штурмовом коридоре (2). В потолке есть люк, ведущий на крышу, веревочная лестница к которому давно сгнила. Пол выше уровня земли на 10', бойницы шириной 2'.

3 Скелета дворфов в кольчугах: AC 5[14], HD 1 (4hp), Att 1 × оружие (1d6), THACO 19[0], MV 60' (20'), ML 12, XP 10; Нежить: Не издадут шума, пока не атакуют. Невосприимчивы к эффектам, воздействующим на живых существ (яд и т.д.). Невосприимчивы к заклинаниям, воздействующим на разум или читающим мысли (очарование, удержание, сон и т.д.).

У всех Скелетов на броне приколот Знак Доблести в виде золотого молота стоимостью 10 GP.

2. Штурмовой коридор. Обе каменные створки ворот закрыты. Между ними находится короткий коридор упирающийся в ещё одни каменные ворота. Пыли нет.

Ворота могут открыть два человека, они не заперты. Сразу за северными воротами в полу яма ловушка 10'x10' состоящая из двух створок шириной 5' каждая. Как только на одну из створок наступает два персонажа, то под их тяжестью эта створка распаивается вниз, в яму глубиной 20'. Когда жертвы проваливаются вниз, створка возвращается на место, под действием грузов, замурованных под башнями.

3. Восточная башня. Посередине помещения лежит существо размером с медведя, состоящее из щупалец и костей, спереди у него гигантская беззубая пасть. У южной стены в пол вмонтирован рычаг из медного чугуна. Потолок 20'.

Рычаг блокирует восточную створку ямы ловушки в Штурмовом коридоре (2). В потолке есть люк, ведущий на крышу, веревочная лестница к которому давно сгнила. Пол выше уровня земли на 10', бойницы шириной 2'.

Трупоед: AC 5[14], HD 4 (18hp), Att 2 x щупальце (1d6) или 4 x костяных шипов (1d4), THACO 16[+3], MV 120' (40'), ML 9, XP 75; Костяные шипы - радиус поражения 180', всего 12 штук (восстанавливаются после поедания трупов).

В желудке Трупоеда 3d6x10 GP, ключ от Тайного хода из дворца (57) и настоящая Корона подземных королей (250 GP).

4. Площадь с колодцем. Посередине площади низкий каменный колодец диаметром 10', где на глубине 20' плещется чистая вода.

Колодец ведет вниз на 40', после чего переходит в горизонтальный туннель уходящий на восток до Грота с озером и водопадом (43).

5. Таверна "Красная наковальня" - Общий зал. Есть вывеска с красной наковальней. Столы и стулья перевернуты, на каменном полу грязь и следы пролитых напитков. У западной стены барная стойка.

Под стойкой можно найти легкий арбалет без тетивы и десяток глиняных кружек и тарелок. Если открыть северную дверь в коридор, в таверне раздаётся грубый голос: "Куда полез, безбородый?".

6. Кухня. Несколько столов с остатками продуктов, большая каменная печь и запертый сундук в углу.

Сундук заперт на замок и заполнен солью до краев (общей стоимостью 10 GP), под сундуком тайник в котором лежит Отпирательный колокол (латунная трубка запаянная с одного из концов - способна раз в неделю открыть один НЕ магический замок).

7. Склад припасов. Большое количество бочек, ящиков и мешков заполняет помещение до потолка.

Продукты сгнили или съедены крысами. Одна из стопок ящиков не настоящая, а является секретной дверью в Заброшенный дом (8). В одном из ящиков 20 фунтов морской гальки.

8. Заброшенный дом. Пусто. Всё покрывается пылью и паутина. На полу лежит освежеванный труп гигантской крысы.

В полу, в одном из углов, под каменной плитой, есть тайник, в котором лежит мешочек с серебряными украшениями (25 GP) и бочонок дворфовского эля стоимостью 300 GP и весом 1000 GP.

9. Сторожевые статуи. Две большие каменные статуи дворфов стоят в нишах справа и слева от двери. У одной двуручный молот, у другой двуручная секира.

Если статуи (Каменные стражи) заряжены (11) и активированы (36), то атакуют любого не дворфа в зоне видимости, но не могут сойти с постаментов.

2 Каменных стража: AC 6[13], HD 10 (45hp), Att 1 x оружие (2d10), THACO 11[+8], MV -, ML 12, XP 900; Иммуниет: игнорирую не магический урон меньше 4, невосприимчивы к эффектам, воздействующим на живых существ (яд и т.д.), невосприимчивы к заклинаниям, воздействующим на разум или читающим мысли (очарование, удержание, сон и т.д.).

10. Склад боеприпасов. Большое количество пустых стоек для оружия и бочек занимают большую часть помещения.

Среди пустых контейнеров можно найти один бочонок огненной смолы (10 пинт, горит в два раза дольше масла) и две связки стрел, по 50 штук в каждой. Одна из стрел магическая (всегда попадает в цель).

11. Дом волшебника - Мастерская. Входная дверь целиком покрыта волшебными рунами. Основное помещение мастерской занято большим столом, покрытым пылью, вдоль стен стоит множество шкафов с бутылочками, истлевшими книгами и испортившимися ингредиентами для алхимии.

Входная дверь не заперта, но на ней стоит одноразовая защита от вторженцев - сначала слабо бьет током, при повторном касании испепеляет до пепла (без Спасброска). Под пылью, на столе, вырезана пентаграмма зарядки Каменных стражей (9) - достаточно положить ЛЮБОЙ магический предмет в центр пентаграммы - как он тут же потеряет свои магические свойства, а Каменные стражи окажутся заряжены на 1d100 лет. Под шкаф закатился Посох исцеления. На 10 уцелевших бутылочках из мутного стекла написано: "Холод", "Обелиск", "Фейерверк", "Ремесленник", "Птица", "Жаровня", "Свеча", "Десница", "Сапог", "Масло" - это волшебные зелья пришедшие в негодность от времени. Бросьте d100 чтобы определить эффект этих зелий:

10. Задняя часть головы (исключая мозг)	1. Телепортируется на 30 футов вверх
20. Правая рука	2. Покрывается медной чешуей
30. Кожа	3. Превращается в слизь
40. Глаза	4. Превращается в змей
50. Одежда	5. Превращается в стекло
60. Оружие в руках	6. Заменяется механическим артефактом
70. Кости	7. Становится невидимой
80. Золото в карманах	8. Становится пурпурного цвета
90. Все пальцы	9. Обрастает грибами
00. Целиком, когда заснет	0. Фиксируется в пространстве

12. Спальня волшебника. Пыль, деревянная кровать и большой сундук. Под одеялом лежит тело дворфа буквально сросшееся с кроватью.

Дворф-волшебник Видвобл жив - много лет назад он проводил эксперименты с Синим Цветком и теперь он на большую часть дерево. Будет говорить всё что угодно, чтобы получить пыльцу Синего Цветка, но в его голове сохранился только путь до Костяной пещеры (46) через Склад с секретной дверью в Трактире "Волчья пасть" (14).

В сундуке под грудой одежды лежит Зелье лечения, Зелье яснослышания и Зелье полета.

13. Трактир "Волчья пасть" - Общий зал. Есть вывеска с волчьей головой. Пол выстлан множеством шкур, деревянные миски, свечи и кружки стоят на столе в центре помещения. Очень длинная двухъярусная кровать, сооруженная из двух столов, занимает северную стену.

Днем тут сидит 17 Орков (10 мужчин, 5 женщин, 2 детеныша), ночью 8 мужчин уходят спать в Дома занятые орками (16). В случае драки, дети убегут, но вернуться через 2d6 дней с крупным отрядом из другого клана орков.

Орки: AC 6[13], HD 1 (4hp), Att 1 × топор (1d6), THAC0 19[0], MV 120' (40'), ML 6 (8 рядом с Шаманом), XP 10; Ненависть к солнцу: -1 к попаданию при полном дневном свете.

14. Склад с секретной дверью. Помещение завалено свежееобструганными, деревянными копьями и бочками. К потолку подвешены сушащиеся полевые травы.

В бочках чистая питьевая вода, в одной орочий грог (50 GP). Полевые травы собраны шаманом и не имеют магического эффекта. Одна из бочек (стоит в отдалении, в углу) приспособлена под туалет и полна дерьма.

15. Дом костоправа. Шкуры и кости животных украшают стены и пол. На каменных полках стоят банки с органами дворфов. Прямо в центре помещения разведен костер, около которого тихо поет здоровенный орк, одетый в волчью шкуру, накидку из голубых цветов и носящий олений череп на голове.

Орк-шаман: AC 6[13], HD 2 (9hp), Att 1 × секира (1d12), THAC0 19[0], MV 120' (40'), ML 9, XP 10; Ненависть к солнцу: -1 к попаданию при полном дневном свете; Может колдовать как Жрец 3-го уровня.

Накидка сплетена из 33 Синих Цветов взятых шаманом в Костяной пещере (46), шкура и череп не имеют ценности.

16. Дом занятый орками. Несколько шкур, глиняных мисок и утвари разбросано по полу. 4 кровати сооружены из камней и остатков мебели.

Ночью тут спит 4 Орка. Входная дверь заперта на замок, ключ у одного из Орков. Всего у 4 Орков 50 серебряных монет.

4 Орка: AC 6[13], HD 1 (4hp), Att 1 × топор (1d6), THAC0 19[0], MV 120' (40'), ML 6 (8 рядом с Шаманом), XP 10; Ненависть к солнцу: -1 к попаданию при полном дневном свете.

17. Пустующий дом. Мебель давно развалилась, а припасы и одежда сгнили.

Среди мусора можно найти (1d6):

1. 1d100 древних серебряных монет;
2. Знак Доблести в виде молота (10 GP);
3. Крепкую пивную кружку;
4. Камень необычной формы;
5. Трубку из китовой кости (15 GP);
6. Маленький латунный механизм, показывающий время суток (10 GP).

18. Общий обеденный зал. Большую часть помещения занимает два больших деревянных стола и множество лавок. У южной стены двое орков жарят мясо в камине.

Мясо когда-то принадлежало Камнеголовому. Рядом с камином стоит открытый сундук, в котором 4d6 поленьев, каждое из которых способно гореть 7 дней.

2 Орка: AC 6[13], HD 1 (4hp), Att 1 × топор (1d6), THAC0 19[0], MV 120' (40'), ML 6 (8 рядом с Шаманом), XP 10; Ненависть к солнцу: -1 к попаданию при полном дневном свете.

19. Питейный зал. Два каменных стола и деревянная стойка у северной двери.

Под стойкой можно найти пять свечей, маленький мешочек с хмелевыми шишками и в углу, среди пыли, Всевидящее око (глазное яблоко из дерева - каждый раз когда кто-то касается его оголенной кожей, то слепнет на один глаз и видит случайную комнату в том подземелье где находится пользователь (1d100, при значении 66+ видит Темницу (66)).

20. Пивоварня. Пол, выполненный из дерева, - грязный и липкий от давно пролитого эля. Четыре здоровенных чана из меди занимают западную стену.

Обе двери в это помещение разбухли и заклинили. Эль в чанах давно испарился, но между досок можно найти 20 GP.

21. Склад эля. Маленький столик с большой истлевшей книгой, пером и высохшей чернильницей. Вдоль стен выстроены десятки бочонков.

Все бочки пусты, кроме двух - внутри дворфийский эль стоимостью 300 GP и весом 1000 GP каждый. В книге на дворфийском когда-то велись записи о продаже и покупке эля: последняя запись гласит, что осталось "два" бочонка. При внимательном осмотре можно заметить, что цифра "два" - это аккуратно исправленная тройка.

22. Баррикада. Мебель и камни свалены огромной кучей посередине коридора. С южной стороны в них вставлены свежие деревянные колья, с северной за баррикадой прячется орк-часовой.

Орк: AC 6[13], HD 1 (4hp), Att 1 × лук (1d6), THAC0 19[0], MV 120' (40'), ML 6 (8 рядом с Шаманом), XP 10; Ненависть к солнцу: -1 к попаданию при полном дневном свете.

23. Склад оружия и брони. Дверь снаружи заколочена свежими досками. Внутри пол залит затвердевшим камнем, в который вплавилось множество оружия и брони. По помещению медленно перемещается грузная фигура, состоящая из бурлящей лавы и камней, она нападает как только дверь открывается.

Орки заперли тут Лавового элементаля вырвавшегося из печей и заколотили дверь. Лавовый элементаль слишком глуп, чтобы открыть дверь или гнаться за противником которого не видит. Среди испорченного оружия и брони есть неповрежденный Орочий разрубатель (одноручный молот +1; орки разрубаются, а не расплющиваются).

Лавовый элементаль: AC 3[16], HD 3 (13hp), Att 1 × кулак (2d8), THAC0 17[+2], MV 60' (20'), ML 12, XP 35; Элементаль: невосприимчив к обычному оружию, урон может быть нанесен только магическими атаками; Лава: немагическое оружие попадающие по элементалю, плавится и сгорает.

24. Казармы. Дверь заперта. Внутри - четыре двухъярусные кровати на которых покоятся 8 сгнивших до костей тел. Пол завален мусором и залит засохшей кровью. У одной из стен стоит тумбочка.

8 Скелетов дворфов: AC 7[12], HD 1 (4hp), Att 1 × оружие (1d6), THAC0 19[0], MV 60' (20'), ML 12, XP 10; Нежить: Не издают шума, пока не атакуют. Невосприимчивы к эффектам, воздействующим на живых существ (яд и т.д.). Невосприимчивы к заклинаниям, воздействующим на разум или читающим мысли (очарование, удержание, сон и т.д.).

Тумбочка пуста, а на ней лежит ключ от Тюрмы (35). Как только дверь в казармы закрывается, замок автоматически защелкивается и перестраивается, вынуждая посетителя снова открывать его с помощью ключа или взламывать.

25. Дом рудокопов. Две каменные кровати и сундук занимают большую часть пыльного помещения. В одном из углов свалено 3 кирки и кувалда.

Внутри дома, над дверью, установлена ловушка с сонным газом. Как-только кто-то открывает дверь, газ заполняет дом и прилегающую часть коридора (10'x10') - провалившие Спасбросок засыпают на 1d6 ходов.

В сундуке можно найти ворох старой одежды и (1d6 дважды):

1. 1d100 древних медных монет;
2. Фонарь с запертым внутри Светлячком (из-за особой формы фонарь усиливает свет Светлячка до радиуса в 20');
3. Мешочек с цветными камешками;
4. Каменный молоток;
5. Большую катушку прочной нитки (1 GP);
6. Чугунную флягу с пинтой чистой воды (5 GP).

Светлячок: AC 9[10], HD 1/4 (1hp), Att -, MV 120' (40'), ML 5, XP 5; Постоянно излучает свет радиусом 10'. Дух: В случае агрессии киньте по списку Бродячих монстров в крепости и определите, какую форму изберет дух для отмщения; Умрет в неволе через сутки.

26. Кузни. Вдоль северной стены стоит пять наковален, вдоль южной - пять больших каменных печей (всё ещё теплых). Центральная часть пола залита жидким камнем, но уже затвердевшим. Его след ведет к Складу оружия и брони (23).

27. Площадь перед дворцом. В центре площади на животе лежит неподвижное тело. Южные двери двойные и украшены узорами из железа. Потолок 20'.

Под телом Камнеголового установлена ловушка с сонным газом. Как только кто-то поднимает / переворачивает тело, газ заполняет площадь - все провалившие Спасбросок засыпают на 1d6 ходов. Зубы Камнеголового вырваны.

28. Аллея предков. Шесть гигантских статуй дворфийских королей возвышаются с двух сторон от прохода. Потолок 20'.

Одна статуя (пустое место на карте) не настоящая - это Аберрация из другого измерения, под глиняной оболочкой, выглядит как жидкая радуга. Разумна, нападает только если персонажи поймут, что статуя ненастоящая и/или атакуют её. Не заинтересована в погоне, но поменяет место дислокации, после обнаружения.

Аберрация: AC 7[12], HD 15 (67hp), Att 1 × удар (1d8 + Поглощение), THACO 9[+10], MV 90' (30'), ML 10, XP 1 350; Поглощение: в случае удачной атаки, жертва оказывается внутри аберрации и получает 1d6 урона пока не освободится; Мимикрия: может придавать внешней оболочке любую текстуру, маскируясь под окружение.

29. Кухня. Несколько деревянных столов отодвинуты к стене, а в центре помещения выдолблена глубокая яма, в которой копошится большое число черных жуков, каждый размером с кулак. В дальнем углу свалена кухонная утварь. За жуками следит Неруб.

Это ферма для выращивания кормовых жуков - они едят любую органику, а их едят Нерубы. Среди кухонной утвари можно найти Магический нож (всегда острый и чистый) и 21 GP.

Неруб: AC 7[12], HD 2 (9hp), Att 2 × каменный серп (1d4), THACO 18[+1], MV 120' (40'), ML 7, XP 20; Может ходить по стенам и потолкам.

Коридор между Кухней (29) и Домом ювелира (31) частично покрыт паутиной.

30. Склад продуктов. Стеллажи, бочки, ящики, корзины и глиняные горшки выстроены до потолка, среди них десятки гигантских паучьих яиц. Всё покрыто паутиной.

С вероятностью 1-из-6 в обыскиваемом контейнере окажутся нарезанные кормовые жуки, в остальных случаях пусто. На помещение наложено морозильное заклинание, позволяющее сохранять продукты сотни лет.

31. Дом ювелира. Несколько стеллажей стоят вдоль стен, на них блестят украшения. Все покрыто паутиной, но при этом отлично видно прямоугольник секретной двери, которым часто пользуются.

С шансом 2-из-6 тут находится 3 Неруба.

3 Неруба: AC 7[12], HD 2 (9hp), Att 2 × каменный серп (1d4), THACO 18[+1], MV 120' (40'), ML 7, XP 20; Могут ходить по стенам и потолкам.

На полках серебряные украшения общей стоимостью 250 GP, среди них есть Полярная звезда (магическое кольцо, которое даёт небольшую устойчивость к холоду (плавать в ледяной воде, спать на морозе и т.д.), а если владельцу задать вопрос "Где север?" - рука с кольцом сама укажет верное направление).

32. Храм. Помещение занимают каменные лавки и гигантская, сидячая статуя дворфа с бородой до пола и с молотом на коленях. Два исхудавший пса скребутся в северную дверь. У ног статуи лежит иссохшее от времени тело дворфа, наспигованное гнившими арбалетными болтами. Потолок 20'.

2 Пса: AC 7[12], HD 2-2 (7hp), Att 1 × укус (1d6), THACO 17[+2], MV 180' (60'), ML 8, XP 20.

У мертвого дворфа (это жрец) в кармане ключ от Могильника (33) и святой символ в виде молота на шее (35 GP). Западную стену покрывают ровные столбцы из тысячи имен дворфов.

33. Могильник. Дверь не заперта, но открывается внутрь храма. Четыре лица высечены на четырех каменных плитах слегка приподнятых над полом. Вокруг каждого лица вырублено одно слово.

Слова написаны на дворфийском: "Золото", "Серебро", "Медь" и "Железо". Под плитами каменные колодцы, которые ведут вниз на 100' и заканчиваются в лавовом озере, свет которого виден в самом низу. Именно сюда дворфы сбрасывали своих мертвецов. Под одной из плит (шанс 1-из-4) абсолютно голый человек (Берсерк), покрытый татуировками и с секирой. Он нападает крича только одно слово: "Стужа".

Берсерк: AC 9[10], HD 1 (4hp), Att 1 × Секира (1d10), THACO 19[0], MV 120' (40'), ML 12, XP 10; Иммунитет: полностью игнорирует любое магическое воздействие.

34. Склад товаров. Множество стоек, ящиков и каменных полок. Белый туман покрывает помещение по колено.

Туман безвреден. Здесь можно найти практически любое снаряжение с шансом 1-из-6 (кроме еды, воды и факелов). На одном из ящиков нарисован череп и на дворфийском написано "Осторожно! Опасный заказ!" - внутри Механический голем, нападающий на любого не дворфа.

Механический голем: AC 1[18], HD 10 (45hp), Att 2 × оружие (1d8), THACO 11[+8], MV 180' (60'), ML 12, XP 900; Конструкт: невосприимчив к эффектам, воздействующим на живых существ (яд и т.д.), невосприимчив к заклинаниям, воздействующим на разум или читающим мысли (очарование, удержание, сон и т.д.) и огонь не причиняет вреда; Пламенное масло: при повреждении острым оружием, испускает струю жидкого огня - атакующий получает 1d6 урона (Спасбросок, чтобы полностью избежать урона); Атакует только если цели в зоне видимости.

35. Тюрьма. Входная дверь заперта. Внутри - остатки мебели и две камеры, перекрытые решетками от пола до потолка. У южной стены в пол вмонтирован рычаг из медного чугуна.

Решетки можно поднять с помощью рычага. Среди остатков мебели можно найти Кольцо тишины (у надевшего это кольцо навсегда срастаются губы).

В северной камере - иссохшее тело дворфа в лохмотьях с длинной, спутанной бородой и грубыми разрезами через рот. В южной - тайник с запиской, в которой говорится о "схроне с золотом и той магической штукой в каменной глазнице".

36. Дворец - Тронный зал. Истлевшие знамена покрывают стены. Весь пол покрыт засохшей кровью и сколами от ударов оружием. В южной части зала, на возвышении, стоит мраморный трон, также залитый кровью. Потолок 20'.

Под засохшей кровью на полу можно обнаружить мозаику из мрамора и золота. Золото можно добыть общей стоимостью в 100 GP. В подлокотнике трона, под кровью, скрыта каменная кнопка активирующая Каменных стражей (9), но только после зарядки. На верхушке трона выгравирован глаз.

37. Казармы стражи. Три двухъярусные кровати стоят вдоль северной стены. Рядом с каждой - стойка для оружия и сундук.

В каждом сундуке два Знака Доблести в виде молота (10 GP), десяток свечей, гнилая одежда и мешочек с морской галькой.

38. Библиотека. Дверь сюда прорезинена по краям каучуком. Внутри четыре длинных шкафа, забитые книгами. Пол равномерно покрывают магические руны.

Руны на полу заставляют любой открытый огонь сразу же гаснуть. Также тут обитает Тень старого библиотекаря.

Тень: AC 7 [12], HD 2+2 (11hp), Att 2 × касание (1d6 + Потеря сил), THAC0 17 [+2], MV 90' (30'), ML 11, XP 20; Застает врасплох с шансом 5-из-6: Потеря сил: Жертвы теряют 1d4 STR за каждое попадание. Восстанавливается через 6 ходов. При снижении STR до 0, жертва превращается в Тень.

Среди книг можно найти два свитка со случайными заклинаниями первого уровня и один свиток со случайным заклинанием второго уровня, остальное рассыпается при прикосновении. На верху одного из шкафов спрятан сундучок, в нем лежит книга, завернутая в пропитанную специальным раствором ткань. Книга называется "Тайны зеленого мира" и стоит 200 GP. Прочитав её в течении 2d6 дней можно узнать о свойствах Синего Цветка из Костяной Пещеры (46).

39. Покои короля. Большое помещение с массивным столом, кроватью и шкафом. Истлевшие гобелены покрывают стены. Дверь в восточной стене разбухла и заклинила.

Шкаф заперт на замок с отравленной иглой (Спасбросок или смерть). Внутри 3 королевских одеяния, каждое стоимостью 100 GP. Небольшое помещение на востоке - это ванная комната с ванной из медного чугуна, тут есть скрытый шкафчик с 50 кусками мыла (каждый можно продать за 1 GP).

40. Обеденный зал. Большой стол окружен двенадцатью креслами с высокими спинками. На столе множество золотых тарелок и золотых кубков с испорченной едой и напитками.

Всего на столе 12 золотых тарелок (каждая по 17 GP) и 12 золотых кубков (каждый по 20 GP).

41. Сокровищница. Дверь заперта, и замочная скважина единственное что можно найти при внимательном осмотре голой стены. Внутри сокровищницы - восемь сундуков стоящих вдоль стен из мрамора, каждая пара сундуков больше предыдущей в два раза. Ларец из хрусталя стоит на каменной постаменте в центре помещения.

В двух маленьких сундуках всего 500 драгоценных камней, каждый стоимостью 10 GP, в двух обычных сундуках всего 2 000 GP, в двух больших сундуках всего 4 000 серебряных монет, в двух гигантских сундуках всего 8 000 медных монет. Хрустальный ларец стоит 200 GP, в нем лежит фальшивая Корона подземных королей - любой кто наденет её взорвется кровавыми ошметками (без Спасброска), нанося всем вокруг 1d6 урона (Спасбросок, чтобы полностью избежать урона).

ШАХТЫ И ПЕЩЕРЫ

Темно. Коридоры и помещения выдолблены в горной породе или естественного происхождения. Пол покрыт пылью со множеством следов, мелкими насекомыми и обломками камней. Неровные потолки высотой 10', если не сказано иного.

42. Медвежья пещера. Вход в глубокую, каменную пещеру в склоне горы прикрывают густые заросли, на которых при внимательном осмотре можно обнаружить остатки медвежьей шерсти. На полу пещеры тут и там лежат кости животных и один расколотый человеческий череп, на стенах виднеются следы когтей. Свет едва пробивается через густые заросли.

Когда персонажи подходят к пещере, и если Черного медведя не убили где-то в другом месте, то с шансом 2-из-6 Черного медведя нет и он бродит где-то в округе (делайте бросок каждый раз когда персонажи проходят через пещеру).

Черный медведь: AC 6 [13], HD 4 (18hp), Att 2 × когти (1d4), 1 × укус (1d6), THAC0 16[+3], MV 120' (40'), ML 8, XP 75; Медвежье объятие: Если жертва получает удар обеими лапами в одном раунде, медведь обнимает жертву нанося дополнительные 2d8 урона.

43. Грот с озером и водопадом. Центральную часть небольшого грота занимает озеро, в которое впадает водопад льющийся по южной стене. Пол и стены в большинстве своем покрыты мхом, плесенью и улитками.

В западной стене имеется секретный проход на Тайный склад трактира "Волчья пасть" (44). За водопадом можно обнаружить арку из высеченных рун. Любое заклинание, исполненное Магом и направленное на арку, активирует портал ведущий в Зал с обелиском (55), но без видимых эффектов.

Озеро переходит в 40' каменный спуск, который поворачивает на запад до Площади с колодцем (4).

44. Тайный склад трактира "Волчья пасть". Горы рухляди, гнилой еды, заплесневелых досок и тухлая вода покрывают помещение по колено. В западной стене имеется лестница ведущая к практически сгнившей двери из дерева.

Под слоем мусора можно найти пять тяжелых серебряных браслетов (каждый по 5 GP), 3 драгоценных камня (каждый по 20 GP) и Кулак великана (двуручный молот наносящий 1d8; при попадании издаёт оглушительное "БОМ"). Среди этого мусора также живут безобидные ужи.

45. Логово летучих мышей. Высокие потолки теряются в темноте, пол покрыт костями, обрывками одежды и гуано. Слабый свет из Костяной пещеры проникает сюда, слегка освещая зубы и гигантский череп впаянный в горную твердь.

Под потолком в 80' обитает три Гигантских летучих мыши-вампира - они нападут, если противник будет один. В одной из глазниц спрятано 283 GP и флакон с Зельем яда.

3 Гигантских летучих мышей-вампиров: AC 6[13], HD 2 (9hp), Att 1 × укусы (1d4 + Потеря сознания), THACO 18[+1], MV 30' (10') / Полет 180' (60'), ML 8, XP 20; Эхолокация: не подвержены эффектам, которые ухудшают, изменяют или полагаются на зрение; Потеря сознания: на 1d10 раундов (Спасбросок от Паралича); Поглощение крови: мышь-вампир может высасывать кровь из бессознательной жертвы: 1d4 hp в раунд. Жертва, убитая кровососом, становится нежитью через 24 часа.

46. Костяная пещера. Сразу за гигантскими зубами, начинается поле синих цветов слабо светящихся в темноте - света слишком мало чтобы разглядеть хоть что-то дальше пары футов. В южной части гигантского полого черепа виден пролом.

Все кто проходят через эту пещеру, вдыхают пыльцу Синего Цветка и после смерти в течении 10 минут поднимутся Древесными зомби (Спасбросок). Оружие, натёртое кашей из цветов, имеет тот же эффект на убитых. Если взять цветок и вдохнуть полной грудью, то это даст +4 ко ВСЕМ броскам в течение одного хода (10 минут) - глаза засветятся голубым, но это вызовет зависимость (каждую неделю нужно вдыхать пыльцу Синего Цветка иначе персонаж теряет 1 INT навсегда, как только INT упадет до 0, персонаж превратится в Древесного зомби). Всего здесь растёт 77+1d6 цветов (на поляне вырастает по 1d6 цветов каждый месяц, но одновременно не может быть больше 100). Под цветами можно найти почти сгнившую сумку, в которой лежит запечатанный футляр с письмом (просьба к неизвестному дворфу сохранить ключ), ключом от Сокровищницы (41) и 1d100 GP.

47. Сторожевой пост. В деревянной двери, плотно обитой сталью имеется два маленьких окошка - на уровне глаз и пояса, сейчас оба закрыты. Со стороны шахт у двери на каменном табурете сидит Камнеголовый в латах, к стене прислонен заряженный тяжелый арбалет (1d10 урона).

Каждый ход Камнеголовый с шансом 1-из-6 выглядывает через верхнее окошко. Если он кого-то заметит, то откроет нижнее окошко и выстрелит из арбалета, после чего побежит за подмогой в Зал собраний (54).

Камнеголовый в латах: AC 2[17], HD 1 (4hp), Att 1 × короткое копье (1d8) или топорик (1d6), THACO 19[0], MV 60' (20'), ML 10, XP 10.

48. Площадка у входа в шахты. 3 тележки, горсть железных клиньев и 10 кузнечных молотов свалены в кучу, в углу, и прикрыты дерюгой.

49. Столовая камнеголовых. Большой, каменный стол окружен несколькими каменными лавками. У южной стены стоит глиняная печь и разделочный стол, у которых двое Камнеголовых готовят еду.

2 Камнеголовых: AC 4[15], HD 1 (4hp), Att 1 × молот или арбалет (1d8), THACO 19[0], MV 60' (20'), ML 10, XP 10.

50. Склад снаряжения путешественников. Гора одежды, костей, ржавого оружия и доспехов.

Если покопаться можно найти Амулет ужаса (лицо дворфа из кости, закричит, если надеть амулет) и Посох искажения (раз в день может превратить неодушевленный предмет в его противоположность на один ход (10 минут)).

51. Жилые пещеры. Шесть грубо вырубленных в стене двухъярусных кроватей. Пара каменных табуретов, груда тряпья и сундук.

Ночью тут спит 2d6 Камнеголовых. В сундуке можно найти деревянная посуда, горсть драгоценных камней на 50 GP и (1d6):

1. Окровавленные тряпки, лезвие для нанесения татуировок и бутылочку жидкого золота (5 GP);
2. Священный символ в виде спирали (35 GP);
3. Железные гвозди и клещи;
4. Мешок сушеных грибов (5 GP);
5. Заряженную ловушку с самострелом (1d6);
6. Посеребрённую кольчугу (200 GP).

Камнеголовые: AC 8[11], HD 1 (4hp), Att 1 × кинжал (1d4), THACO 19[0], MV 60' (20'), ML 10, XP 10.

52. Кузня в шахтах. Каменная печь, наковальня и пара бочек с водой стоят у восточной стены. Несколько заготовок под короткие мечи и латы лежат в двух больших мешках.

Вещи выкованные на этой наковальне всегда получаются уродливыми, хотя и не уступают в качестве своим более нормальным собратьям.

53. Отхожее место. За хлипкой дверью из досок маленькое помещение с дырой посередине. Из дыры отчетливо несет отходами и гнилью.

54. Зал собраний. В любое время тут можно встретить Камнеголовых слушающих проповеди жреца. Дверь заперта на ключ. Тут находится статуя человека в мантии с изображением спирали на лбу.

Камнеголовый жрец (знает 2 заклинания 1-го круга и 1 заклинание 2-го круга) и 2d6 Камнеголовых: AC 4[15], HD 1 (4hp), Att 1 × молот или арбалет (1d8), THAC0 19[0], MV 60' (20'), ML 10, XP 10.

Также тут находится почетный караул из двух Камнеголовых в латах: 1d6 AC 2[17], HD 1 (4hp), Att 1 × короткое копье (1d8) или топорик (1d6), THAC0 19[0], MV 60' (20'), ML 10, XP 10.

55. Зал с обелиском. В центре помещения стоит каменный монолит, явно выточенный из горного массива, так как является продолжением пола. На западной его части высечена рунная арка.

Любое заклинание, исполненное Магом и направленное на арку, активирует портал ведущий в Грот с озером и водопадом (43), но без видимых эффектов. Дверь, ведущая в Коридор истории (64), отсутствует, и она явно выбита долгой и упорной работой молотами.

56. Склад драгоценной руды. Длинная искусственная пещера имеет множество выдолбленных ниш, в которых сложена алмазная руда.

Вес и стоимость всей руды 10 000 серебряных монет.

57. Тайный ход из дворца. Дверь из медного чугуна покрыта рунами. Со стороны шахт в центре неё изображен дракон на куче золота. У двери есть ручка и замочная скважина. Справа от двери со стороны шахт на обычном камне неаккуратно высечены символы.

Дверь заперта. Когда кто-то берется за ручку, дракон оживает и спрашивает на известном персонажу языке: "Какими словами запечатан этот вход?", если персонаж ответит неверно или отпустит ручку - дракон дышит огнем нанося 10d6 урона всем находящимся перед дверью (Спасбросок, чтобы уменьшить урон вдвое). Правильный ответ высечен на языке камнеголовых справа на стене: "Сокровище короля - его народ", и каждый Камнеголовый знает его. Дверь можно открыть ключем или вскрыть, дракон проигнорирует такие действия.

58. Склад руды. Большая искусственная пещера завалена необработанной рудой. Двое Камнеголовых, покрытые золотыми татуировками, грузят руду в маленькую тележку.

Среди руды, если хорошо порыться, можно найти несколько кирок и ключ от Зала собраний (54). Золото в татуировках суммарно стоит 10 GP.

2 Камнеголовых: AC 4[15], HD 1 (4hp), Att 1 × молот или арбалет (1d8), THAC0 19[0], MV 60' (20'), ML 10, XP 10.

59. Коридор вдоль северной стены темницы. Вся южная стена коридора уходящего на восток сделаны из гладкого черного камня.

Камень не отражает свет и неразрушим. На потолке и на полу можно заметить следы ударов кирками и молотами. Рядом с обозначением номера локации, на стене, высечена большая спираль.

60. Затопленный коридор. Две грубо вырубленные лестницы уходят вниз под воду и идут до нижнего края Темницы.

Коридор целиком находится под водой. С помощью подкопа Камнеголовые пытались проникнуть снизу в Темницу, но не смогли.

61. Логово нерубов. Длинный коридор, покрытый паутиной, со скопившейся на полу водой, заканчивается небольшой пещерой, центральное место в которой занимает Королева нерубов вместе со своими стражами. К стенам и потолку приклеено несколько неподвижных свертков паутины и паучьих яиц. В восточной стене отчетливо проступает секретная дверь.

Четыре лужи на самом деле являются ямами ловушками диаметром 2'. Они наполнены водой, а внутри установлены железные штыри (1d4 урона и снижение скорости передвижения до 0).

Королева Нерубов (Может использовать заклинание "Волшебная стрела" два раза в день; имеет характеристики Нерубов-стражей) и 4 Неруба-стража: AC 6[13], HD 2 (9hp), Att 2 × каменный томагавк (1d6), THAC0 18[+1], MV 120' (40'), ML 7 (9 в присутствии Королевы), XP 20; Могут ходить по стенам и потолкам.

Всего в помещении 7 тел (4 Камнеголовых, 2 Орка и 1 человек), все они практически переварены до состояния бульона, но покопавшись, у каждого можно найти 5 GP, а у Камнеголовых ещё и золотые зубы на 8 GP.

62. Грибная пещера. Извивающийся коридор ведет в маленькую пещеру, стены которой поросли гигантскими светящимися грибами. В воздухе летает два десятка Светлячков.

Грибы съедобны и будут давать свет радиусом 20' в течении 2-ух часов после того как их сорвать. Внутри грибов живет в два раза больше Светлячков, чем летает вокруг. Если потревожить больше половины растущих тут грибов, киньте по списку Бродячих монстров в крепости и определите, какую форму изберут Светлячки для защиты своего дома.

60 Светлячков: AC 9[10], HD 1/4 (1hp), Att -, MV 120' (40'), ML 10, XP 5; Постоянно излучают свет радиусом 10'.

63. Охотничьи уголья. Влажная пещера, вдоль стен которой стоит восемь гигантский просмоленных бочек. Пол покрывает мутная скопившаяся вода.

Внутри бочек природный газ (взрывоопасен на 4d6 урона), который тут хранили дворфы. В юго-восточном углу остатки деревянных ящиков и проржавевший металлолом непонятного назначения. Четыре лужи на самом деле являются ямами ловушками диаметром 2' выдолбленные Нерубами из Логова нерубов (61). Они наполнены водой, а внутри установлены железные штыри (1d4 урона и снижение скорости передвижения до 0).

ТЕМНИЦА

Темно. Стены, пол и потолок выполнены из гладкого черного камня, который покрыт тонкой сетью крохотных, едва различимых символов. Двери сделаны из того же камня что и стены, без замков. Тут нет бродячих монстров.

64. Коридор истории. Дверь, ведущая сюда отсутствует, явно выбитая долгой и упорной работой молотами. На обоех стенах, полу и потолке выгравированы барельефы разных историй. Потолок 10'.

Если персонаж коснется любой из стен, гравитация для него поменяется так, чтобы соответствующий рисунок стал полом.

Изображено следующее:

Пол - Несколько уродливых дворфов вытесывают человеческую фигуру из камня, после чего с его помощью начинают завоевания, которые в конце концов проигрывают.

Южная стена - Человек продает свою душу демону взамен получая силу и армию уродливых дворфов. Он сажает их на корабли и отправляется к дальним берегам на войну, которую проигрывает.

Северная стена - Человек в мантии учится среди других фигур, после чего создает уродливых дворфов и начинает сжигать города. В какой-то момент он сталкивается с другой армией и терпит поражение.

Потолок - Голый человек спускается с неба по радужному мосту, из под земли ему навстречу поднимаются уродливые дворфы. Он ведет их за собой по землям к таинственному portalу, но по дороге встречает толпу людей в мантиях. Проиграв им, он оказывается в темнице. В конце коридора имеется дверь, ведущая в Зал наблюдения (65), она расположена так, будто северная стена является полом. Любой кто пройдет больше половины коридора не по северной стене, превращается в серебряную пыль и впитывается в стены (без Спасброска).

65. Зал наблюдения. В центре помещения на невысоком постаменте, стоит макет Темницы, выполненный из стекла. В западной стене еще одна дверь.

Размер зала 30'x30' с потолками высотой 20 футов (на карте "северная стена" - это пол, а "южная" - потолок). Макет всей Темницы имеет потрясающую точность, и в случае нарушения совпадения (освобождение Спирального колдуна, уничтожение одного из Мертвых стражей или сломанные двери) - соответствующая область загорится красным. Дверь, ведущая в Темницу (66), открывается внутрь Зала наблюдения.

На макет, для его нормальной работы, наложен сложный комплекс заклинаний. В таком виде он будет стоить 200 GP, однако, если снять / развеять заклинания, то он рассыпется на груды алмазов общей стоимостью 5 000 GP.

66. Темница. В центре большого зала стоит железная клетка с шипами, направленными внутрь, в ней, скрючившись, без движения, спит худой человек с изображением спирали на лбу. По углам помещения стоят четыре фигуры, закованные в бронзовые латы и с оружием - в одной руке короткий меч, в другой посох.

Размер зала 50'x50' с потолками высотой 20 футов (на карте "северная стена" - это пол, а "южная" - потолок). Любое живое существо, заходящее в помещении, моментально распадается на атомы (кроме Спирального колдуна). Клетка блокирует любые проявления магии внутри себя.

Мертвые стражи нападают на Камнеголовых или на Спирального колдуна, если он освободится. У каждого стража сердце заменено на кусок черного камня, покрытого рунами. Он восстает снова через 1d6 раундов если не удалить камень.

4 Мертвых стража: AC 3[16], HD 2 (9hp), Att 1 x короткий меч (1d6) и Att 1 x посох (Парализация), THAC0 18[+1], MV 60' (20'), ML 12, XP 30; Нежить: Не издадут шума, пока не атакуют. Невосприимчивы к эффектам, воздействующим на живых существ (яд и т.д.). Невосприимчивы к заклинаниям, воздействующим на разум или читающим мысли (очарование, удержание, сон и т.д.); Мастер меча: при удачном попадании совершает ещё одну атаку мечом и так до тех пор пока не промажет; Парализация: Спассбросок или цель парализована на 2d6 ходов, радиус действия 60'.

Клетка в центре помещения имеет сложный НЕ магический замок (взломать практически невозможно), ключ от которого затерялся в веках. Если клетку открыть, и Спиральный колдун выберется наружу, то Мертвые стражи нападут на него, стараясь парализовать и запихнуть обратно. Если клетку захлопнуть, то она закроется, и замок автоматически перестроится меняя свою

конфигурацию, вынуждая снова открывать его с помощью ключа или взламывать.

Спиральный колдун: AC 9[10], HD 6 (27hp), Att 2 x кулак (1d4), THAC0 14[+5], MV 180' (60'), ML 12, XP 275; Может использовать следующие заклинания как маг 6-го уровня:

Гравитационный удар (x4): Заклинание 1-го круга. Длительность: мгновенная; Дистанция: 150'. Заклинание создаёт колодец увеличенной или обратной гравитации вокруг видимой цели в пределах дистанции. Диаметр колодца 5 футов. Урон: Наносит 1d6 урона.

Расширение границ: Заклинатели более высокого уровня могут увеличить площадь поражения: 5 дополнительных футов к диаметру за каждые два уровня заклинателя (диаметр 20 футов на 6-ом уровне). Атака задевает все цели в зоне поражения.

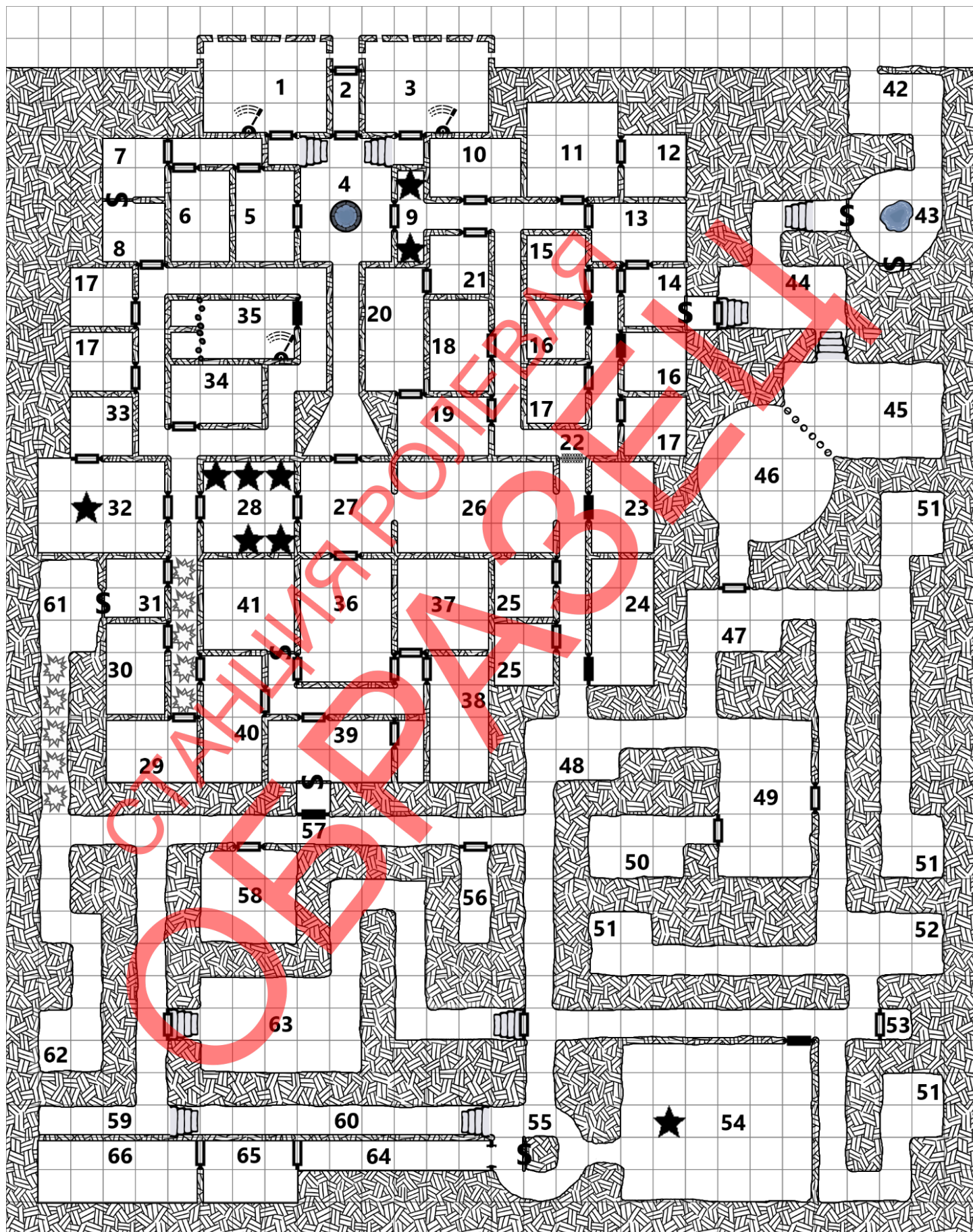
Инверсное поле (x3): Заклинание 2-го круга. Длительность: 1 раунд; Дистанция: На себя. Заклинатель окружает себя невидимым защитным барьером. В конце действия заклинания, весь нанесенный урон отразится в тех кто его нанес (повреждения нанесенные заклинателю также сохраняются).

Аннигиляция (x2): Заклинание 3-го круга. Длительность: Постоянная; Дистанция: Касание. Заклинатель касанием распыляет на атомы не магический предмет или рассеивает любую магию.

Если Спиральный колдун умирает (по любой причине), его тело превращается в портал ведущий в другое измерение. Из портала каждый ход с шансом 1-из-6 появляется 1d4 Иных (гуманоидные фигуры состоящие из кристаллов; будут появляться снова и снова). Иные хотят захватить эту реальность и преобразовать её в гигантский кристалл.

Иной: AC 6[13], HD 2 (9hp), Att 1 x кристаллическое оружие (1d8), THAC0 18[+1], MV 120' (40'), ML 10, XP 20; Иная форма жизни: Невосприимчивы к эффектам, воздействующим на живых существ (яд и т.д.). Невосприимчивы к заклинаниям, воздействующим на разум или читающим мысли (очарование, удержание, сон и т.д.)

Карта (1 квадрат = 10'×10')



- | | | | | |
|---------|-----------------|-----------|----------------------|--------|
| Дверь | Секретная дверь | Баррикада | Паутина | Статуя |
| Рычаг | Сломанная дверь | Озеро | Колодец | |
| Бойница | Запертая дверь | Решётка | Лестница высотой 10' | |