

ПЕЩЕРЫ УЖАСА

Авторское предисловие

Подземелье вдохновенно Death Frost Doom Джеймса Эдварда Рагги 4, и одновременно ощущением от его прямолинейности и неизбежности конца. В *этом* подземелье игроки смогут найти опасные артефакты, лабиринт пещер и лёгкий привкус ужаса. Также это подземелье можно использовать как обучающее, для тех кто начинает знакомится с играми старой школы.

Правила старой школы

Это подземелье создано для оригинальных правил D&D 1974 года, и совместимо с другими играми старой школы (такими как Old-School Essentials или классическими правилами Basic / Expert D&D). 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 смело бросаться в бой.

Информация для игроков

О небольшой сети пещер уже многие десятилетия ходят дурные слухи. Крестьяне и заезжие купцы отводят взгляд и тайком осеменяют себя знамением, а охотники и искатели приключений обходят прилегающий лес стороной. Однако по вечерам у костров и за кружками эля кто-то шепчет истории о несметных богатствах, волшебных артефактах и славе, что покроет смельчаков, что рискнут спуститься в глубины Пещер ужаса.

Информация для Мастера

Мастеру по тем или иным причинам может потребоваться следующая информация:

- **Хранилище знаний** является старейшей частью этих пещер. Ей более миллиона лет. Хранящиеся в ней знания неисчерпаемы, а ее слуги бесконечны и не знают усталости.

- Стального колдуна (локации **5-8**) звали Суртур. Он нашел **Хранилище знаний** многие тысячелетия назад. Позже, воины света нашли и убили его за создание Кольца зла.

- Столетия спустя местный лорд (взявший себе имя Безголовый) использовал силу кольца чтобы возвыситься. Он держал народ в стальном кулаке и заливал соседние государства кровью, но вскоре умер.

- Культ Безголового преследовался и в какой-то момент его остатки оказались замурованы в пещерах, вместе со своим повелителем. Со временем они превратились в Слепцов.

- Недавно бандиты и культисты Урзолота решили воспользоваться пугающими слухами о пещерах и обосновались в ближайших к выходу помещениях.

Справка: gr - это золотые монеты.

Слухи

Помимо баек для маленьких детей и бреднями безумных старух, Мастер может сообщить игрокам один или несколько наиболее свежих и полезных слухов (d6):

1. Самые отчаянные купцы время от времени пользуются пещерами как стоянкой. Некоторые из них пропали без следа.
2. Кто-то отрезал голову бургомистру ближайшего городка, когда он высказал предложение о начале разработки пещер.
3. Проход в сеть пещер завален.
4. Много сотен лет назад гора начала дымиться. В конце концов произошло извержение, уничтожившее ближайшие деревни.
5. Давным давно в пещеру спускался отряд святых воинов и уничтожил жившее там зло.
6. Один раз кто-то видел, как в пещеры заходил высокий в маг в черном. В руке у него был уродливый посох.

Случайные встречи (d6)

Проверка на случайные встречи проводится каждый ход (10 минут) с шансом 1-из-6. Бродячие монстры "возникают" на расстоянии 3к6×10 футов или за ближайшим поворотом.

1. 1d6+1 Бандитов (заросшие, грязные и в плохо подогнаном снаряжении):

АС 6, HD 1, Att 1 × кистень (1d6) или короткий лук (1d6), MV 120' (40'), ML 7; Не видят в темноте.

2. 1d6 Культистов (добротная одежда, звероватые лица с искаженными зрачками):

АС 7, HD 2, Att 1 × зазубренный кинжал (1d6), MV 120' (40'), ML 8; Видят в темноте.

3. 1 Проклятый тролль (высокая, уродливая версия человека со смолисто-болотной шкурой и отвратительными наростами по всему телу; носит с собой мешок с золотыми зубами общей стоимостью 987 gp):

АС 5, HD 5, Att 2 × кулак (1d6), MV 90' (30'), ML 9; Регенерация: спустя три раунда после получения ран начинает восстанавливать по 3 hp в раунд (отрубленные конечности отрастают заново); Живучесть: умрет только если будет сожжён до пепла, в противном случае восстановится через 2d6 ходов; Противоестественное размножение: отрубленные части тела по объёму больше 1 пинты регенерируют в отдельного тролля через 4d6 ходов.

4. 1d4 Искателей (высокие мертвецы, кожа которых скреплена проволокой или железными скобами, одеты в темные длинные одежды, в руках посохи похожие на высушенные и лакированные человеческие тела):

АС 7, HD 3, Att 1 × Посох или когти (1d4) или Заклинание: Горнило, MV 120' (40'), ML 10; Посох: Искатель выпускает из посоха черную молнию, которая наносит 2d6 урона электричеством и восстанавливает Искателю hp равные половине от нанесенного урона; Горнило: все металлические предметы на цели (видимой в пределах 60') раскаляются добела - цель получает 1d6 урона и вынуждена бросить металлическое оружие если держит его в руках; Нежить: не издает шума, пока не атакует, невосприимчива к эффектам, воздействующим на живых существ (яд и т.д.), невосприимчива к заклинаниям, воздействующим на разум или читающим мысли (очарование, удержание, сон и т.д.).

5. 1d8 Гигантских крыс (голодные крысы, размером с собаку):

АС 9, HD 1/2, Att 1 × укус (1d4 + Болезнь), MV 90' (30'), ML 6; Болезнь: укус имеет шанс 1-из-20 заразить цель (Спасбросок). Болезнь имеет шанс 1-из-4 стать смертельной (смерть наступает через 1d6 дней). В противном случае жертва заболевает и прикована к постели на один месяц; Боятся огня.

6+. 2d6 Слепцов (бледные, сгорбленные, полуголые люди, мутные вытаращенные глаза слепо шарят вокруг):

АС 9, HD 1, Att 1 × гарпун (1d6), MV 120' (40'), ML 7; Слепы, но великолепно ориентируются на слух; Гарпун может быть брошен на дистанцию до 50' и нанесет свой обычный урон.

Пещеры

В пещерах и естественных проходах потолки 15'-20'. Воздух немного спертый и влажный. Стены часто покрыты плесенью.

1. ВХОДНАЯ ПЕЩЕРА

Место для костра обложено камнями, пара соломенных тюфяков в углу и пол в разводах крови.

Есть две потайные двери - одна в **Логово бандитов** (открывается если смазать её кровью) и одна в **Мастерскую колдуна** (целиком из стали и на ощупь холоднее чем соседние камни; откроется, если найти и сдвинуть камень-рычаг правее от входа в подzemелье - перед **Входной пещерой**).

Проход на восток завален камнями из-за обвалившегося потолка. Разбор завала займет 3d6 часов непрерывных работ. Туннель за ним медленно спускается на 50'. Тут нет случайных встреч.

2. ЛОГОВО БАНДИТОВ

Большой костер, спальные мешки, котелки, пара импровизированных столов с лавками и два десятка небритых мордovorотов.

Из-за особой формы этой и **Входной пещеры** - тут отлично слышно то, что происходит за потайной дверью. Бандиты не будут нападать когда только партия войдет в пещеры, в надежде что это случайные путники или что они принесут что-то из глубины пещер. Могут напасть если партия будет ранена или будет открыто нести большое количество сокровищ (вслух обсуждая их).

Северный проход имеет небольшой карниз и находится на высоте 50' от дна **Пещеры с озером**. Бандиты видели несколько Слепцов у воды. У каждого Бандита есть 2d6 gr.

Бандиты: AC 6, HD 1, Att 1 × кистень (1d6) или короткий лук (1d6), MV 120' (40'), ML 7; Не видят в темноте.

3. СКЛАД БАНДИТОВ

Ящики, мешки, сундуки, горы одежды, телега и две лошади.

Среди вещей спрятаны два запертых железных сундучка. Один отмечен печатью королевского сборщика налогов и в нем 731 gr, а в другом - отличные подковы, общей стоимостью 19 gr. Тут есть 2d6 каждого предмета из базового снаряжения.

Потайной проход на север, открывается если надавить на камень, который находится прямо над потайной дверью (камень блестит, если смотреть на него в темноте и обладая инфразрением). Бандиты не знают об этом. Сам северный коридор, находится под туннелем с ручьём.

4. ОХРАННАЯ ПЕЩЕРА

Множество сталактитов из которых грубо вытесаны человеческие фигуры. Пол завален десятками тел.

Комнату охраняет невидимый Стальной страж, который атакует вторженцев как только кто-то из них переступит на западную половину пещеры. Не будет покидать пещеру, но постарается убить всех внутри неё. Пол завален телами, *разной свежести* (от Слепцов убитых меньше недели назад, до побеленных тысячелетиями скелетов), среди которых можно найти семь рыцарей в освященных кольчугах и с мечами (50 gr каждый комплект). Мечи (+1 урон против нежити) и кольчуги в идеальном состоянии, а среди тел можно найти 3d6×5 gr (древней чеканки). Перед западной дверью есть нажимная плита, которая обрушивает с потолка каменный блок - Спасбросок или смерть. После падения блок перегораживает проход, но его все еще можно оттащить в коридор. Западная дверь из стали и закрыта на замок.

Стальной страж: AC 3, HD 4, Att 1 × меч (1d6), MV 120' (40'), ML 12.

5. ГОСТИНАЯ КОЛДУНА

Развалившиеся диваны, столики, пыль и 4 держателя для факелов в стенах.

В этой комнате нельзя умереть. Совсем.

6. МАСТЕРСКАЯ КОЛДУНА

Каменный стол, развалившаяся мебель, включая несколько кресел, стульев, пюпитров, книжных шкафов и ящиков.

На полу, в центре помещения, под пылью и обломками, спрятан магический круг. При провале Спасброска, он превращает наступившего в него персонажа в стальную статую вместе со снаряжением. Через 24 часа статуя станет невидимой и оживет, после чего будет убивать любого вошедшего в то помещение где она ожила (аналогично Стальному стражу из **Охранной пещеры**). На каменном столе есть вырезанный прямоугольник (размер как у дна шкатулки из **Логова тролля**).

7. БИБЛИОТЕКА КОЛДУНА

В стенах выдолблены узкие вертикальные углубления, каждое размером с книгу. Сейчас большинство из них занято свечами и грубыми каменными статуэтками, остальные пусты. Самые верхние "полки" содержат только книжную труху. В западной части библиотеки есть постамент, верхняя половина которого разбита на куски.

Если потратить час на осмотр и эксперименты с каменными осколками, можно понять, что раньше что-то прикручивалось к верхней части постамента толстыми болтами. Каждые 10' стен с полками - отдельные секции, которые подписаны под потолком на мертвом языке: *Кристаллические сны, Первые скрижали пустоты, Плоть и слизь, Как рождались звезды, Сыны и руки Азатота, Зеркальный свет, Сказания ашуров* и т.д.

8. СПАЛЬНЯ КОЛДУНА

Развалившаяся кровать, несколько каменных полок и 4 держателя для факелов. Западная стена превратилась в груды обломков, а восточная нашлапигована стальными гарпунами.

Гарпунов 17 штук и они засели в камне настолько глубоко, что двум персонажам потребует целый ход на извлечение хотя бы одного. Каждый гарпун стоит 5 gr.

9. ПЕЩЕРА С ГАРПУНАМИ

Помещение утыкано несколькими сотнями стальных гарпунов, как будто в его центре взорвалась гарпунная бомба.

Гарпуны засели в камне настолько глубоко, что двум персонажам потребует целый ход на извлечение хотя бы одного. Каждый гарпун стоит 5 gr и их тут почти пять сотен. Кое-где можно найти перемолотые в труху тела - от доспехов и оружия ничего не осталось. Среди гарпунов, валяется, покрытый пылью, стальной ключ от двери в **Гостиную колдуна**.

10. СВАТИЛИЩЕ БЕЗГОЛОВОГО

Вход незаметен и находится на высоте 50'. Черная статуя с отколотой головой и конечностями, находится в юго-западной нише. Перед ней стоит большой, обитый железом сундук. Из северного прохода слышен шум воды.

Если исследовать статую, то можно понять, что руки действительно отколоты, а вот головы никогда и не было. Под сундуком есть небольшая купель сделанная в каменном полу, если положить в купель "свежую" голову - откроется потайной проход в **Храм**

Безголового (одна голова работает только один раз). Сундук стоит прямо на каменной купели и её не видно. Туннель за потайной дверью постепенно спускается на 100'.

Сундук имеет ловушку с ядовитым газом (Спасбросок или смерть), а внутри залитые кровью и пропахшие ромом сокровища: 642 gr в виде монет и 558 gr в виде потускневших драгоценностей.

11. ПЕЩЕРА С РУЧЬЕМ И ЛИЦОМ

В западной стене барельеф - кричащее каменное лицо, изо рта которого льется большой поток воды. Вода формирует широкий ручей в фут глубины, который вытекает через низкий проход в восточной стене. В зрачки лица вделаны большие черные жемчужины.

Каждая жемчужина стоит 250 gr. Если извлечь обе жемчужины, то рот лица захлопнется, и вода перестанет вытекать. Через ход после этого, давление во рту лица станет слишком высоким и её нижняя половина взорвется, нанося каждому в этой пещере 2d6 урона осколками камней.

Возвращение обоих жемчужин заставляет рот снова открыться.

На входе в восточный тоннель лежит медвежий капкан, который прикрыт илом и водой - при наступании на капкан, тот срабатывает и наступивший получает 1d4 урона. Помимо ила, пещера покрыта улитками, бледными грибами и огромными колониями плесени - всего на три рациона.

12. ПЕЩЕРА С ОЗЕРОМ

Потолок 150'. Западную часть пещеры занимает озеро, в которое обрушивается небольшой водопад.

Проход из **Логова бандитов** имеет карниз и находится на высоте 50'. На верху водопада (высота 100') есть невидимый снизу проход в **Пещеру с ручьем и лицом**.

13. ЛОГОВО КУЛЬТИСТОВ

Сюда ведёт каменная дверь, явно сделанная недавно. Десяток культистов живут в хорошо обустроенной пещере. Добротные кровати, запас продуктов, немного оружия и вещей.

Культисты не решаются нападать на бандитов, так как тех больше, однако иногда воруют у них со склада полезное снаряжение из-за чего у бандитов происходят драки. Раньше готовили еду в **Логове бандитов**. Глава носить на шее святой символ из серебра (30 gr), который одновременно является ключом к алтарю в **Святилище культистов**. У других это просто поделки из дерева. Также у каждого культиста есть 3d6 gr.

Культисты: AC 7, HD 2, Att 1 × зазубренный кинжал (1d6), MV 120' (40'), ML 8; Видят в темноте.

14. СВАТИЛИЩЕ КУЛЬТИСТОВ

Золотая чаша и серебряный нож лежат на каменном алтаре, который стоит в центре заваленной обломками и заросшей мхом пещере. В углу есть ящик и несколько скамеек - все из хорошего дерева.

Оба входа в это помещение снабжены ловушками из лески и взведенного арбалета (1d6), для отпугивания Слепцов. В алтаре есть прорези-кровостоки: они ведут внутрь алтаря, но этого нельзя понять пока не полить

алтарь жидкостью или не разнести его на куски.

В четырех верхних углах алтаря есть четырехугольные углубления (в четверть фута). В четырех нижних углах есть замочные скважины. Все замочные скважины открываются святым символом-ключом, который носит глава культистов из **Логова культистов**. После открытия, "верхнюю" часть алтаря можно поднять, словно перевернутую коробку из под обуви, и обнаружить внутри ...

Древнего спящего бога Урзолота, который выглядит как уродливый и перекрученный человеческий скелет. Он частично покрыт плотью, а вместо нормальных глазниц - несколько десятков небольших отверстий по всему черепу. Каждая принесенная на алтаре жертва (при условии нахождения внутри Урзолота) увеличит текущие хит-поинты исполнителя ритуала на 1 (текущие хит-поинты могут стать больше максимальных, но не будут регенерировать). Урзолот обрстет плотью целиком и проснется через 123 жертвы. Что он будет делать после пробуждения, остаётся на усмотрения Мастера.

В ящике, который стоит в углу, есть две веревки, большой отрезок цветного шелка (100 гр) и 4 толстых деревянных "ножки" с железными сердцевинами. Ножки можно вставить в верхние углы алтаря и переносить его словно палантин. Чаша и нож стоят 350 гр и 50 гр соответственно.

15. ХРАМ БЕЗГОЛОВОГО

Большая гора старых и несколько свежих голов сложена в западной части помещения. Каменные стены этой пещеры представляют из себя антропоморфных чудовищ, ужасных демонов и людей с головами животных нависающих над посетителями. Две северные и две южные двери - деревянные и ужасно разбухли (они буквально срослись с дверными косяками). Есть множество разбитых каменных скамеек.

1d8 Гигантских крыс прячутся среди обломков каменных скамеек. Под горой голов есть небольшая купель сделанная в каменном полу, если положить в нее "свежую" голову (необходимо убрать все остальные головы, а их почти сотня), то откроется потайной проход

в **Святылище Безголового**. Нижние головы погрызены.

Гигантские крысы: AC 9, HD 1/2, Att 1 × укус (1d4 + Болезнь), MV 90' (30'), ML 6; Болезнь: укус имеет шанс 1-из-20 заразить цель (Спасбросок). Болезнь имеет шанс 1-из-4 стать смертельной (смерть наступает через 1d6 дней). В противном случае жертва заболевает и прикована к постели на один месяц; Боятся огня.

16. КЕЛЬИ

Каменные кровати, развалившиеся сундуки и остатки мебели.

Тут ничего нет, кроме схрона с 27 гр под одной из кроватей.

17. ПЫТОЧНАЯ

Десяток приспособлений под пытки (дыба, железная дева, колесо-крокодил, ведьмин стул, стальные кувалды, печь для плавки металла, каменные чаши, развалившиеся ящики с молотками и зубилами, кандалы и шлемы-обезглавливатели - последних особенно много). Все покрыто ржавчиной из-за не смытой крови.

Печь для плавки металлов давно остыла и покрыта копотью, однако внутри есть застывшее золото на 200 гр.

18. КУХНЯ

Большой развалившийся стол, три каменных шкафа со сгнившими продуктами, камин с трубой уходящей наверх (можно пролезть одному человеку без снаряжения; выведет на вершину горы, в которой располагаются Пещеры ужасов) и три котла разного размера (ржавые и мятые).

За центральным шкафом скрыт проход в тайны винный погреб. Там, в каменной стене, есть гнезда, где лежит 20 бутылок с великолепным вином (20 гр каждая) и ещё десяток ящиков со сгнившим сыром.

19. ВНЕШНИЙ КРУГ МОГИЛЬНИКА

Сюда ведёт тяжелая каменная дверь с изображением работающих крестьян и ремесленников. Простые каменные саркофаги стоят вдоль внешней стены сферического посещения. На них много пыли.

За ход вчетвером можно открыть 10 саркофагов. Внутри каждого - скелет в истлевших одеждах. У каждого на глазах 2 gr (по поверью этими монетами мертвец должен оплатить перевозку через реку мертвых). Всего саркофагов 50.

Если забирать деньги из саркофагов то за каждый разграбленный саркофаг - Кольцо зла усиливается на один пункт (см. **Склеп повелителя**).

Восточный и западный проходы - определенно не были предусмотрены изначальной архитектурой помещения. Восточный проход находится на высоте 50'.

20. ВНУТРЕННИЙ КРУГ МОГИЛЬНИКА

Сюда ведёт тяжелая каменная дверь с изображением сражающихся воинов. Массивные каменные саркофаги стоят в нишах по обеим сторонам коридоров. На них много пыли.

За ход вчетвером можно открыть 5 саркофагов (крышки очень тяжёлые). Внутри каждого - скелет в ржавых латах и с ржавым оружием. На груди у каждого 3d6 gr в сгнившем кожаном мешочке (по поверью этими монетами мертвец должен оплатить перевозку через реку мертвых). Всего саркофагов 50.

Если забирать деньги из саркофагов то за каждый разграбленный саркофаг - Кольцо зла усиливается на один пункт (см. **Склеп повелителя**).

21. СКЛЕП ПОВЕЛИТЕЛЯ

Сюда ведет тяжелая каменная дверь с изображением короля на троне. Массивный каменный саркофаг покрыт изображением склонившихся людей. Он стоит на небольшом возвышении в центре помещения.

Когда крышка саркофага открывается - изнутри вырывается чумной газ - все кто находился ближе 5' к саркофагу должны сделать Спасбросок. При провале они умрут в страшных мучениях через количество дней равное значению их выносливости. В городе / деревне где они будут умирать вспыхнет чума.

Внутри саркофага истлевшее тело усыпанное золотом (2317 gr), в железной короне и со стальным кольцом на пальце. Это Кольцо зла

(неуничтожимо!). Оно меняет свои свойства в зависимости от количества разграбленных саркофагов в предыдущих помещениях могильника и от количества существ умирающих в пределах 100' от него. За каждое такое событие Кольцо зла усиливается на один пункт, приобретая новые свойств в дополнение к старым, как указано ниже:

0-20: Кольцом можно коснуться магических предметов / ловушек и оно в общих чертах передаст знания о его свойствах носителю. Это касание никогда не провоцирует срабатывание заложенных в магический предмет / ловушку свойств ... Однако не реже чем раз за подземелье (или раз в игровую сессию) кольцо выберет (основываясь на знаниях Мастера) наиболее разрушительное и несущее наихудшие последствия предмет / ловушку и совет о его свойствах.

21-40: Будет давать бонус +2 на бросок реакции для встреченных групп с численностью больше или равное чем количество ПИ. Если встреченных существ меньше ПИ - вызывает у них агрессию и неизмеримую жажду насилия.

41-50: За каждого погибшего товарища (включая наемников) носитель сможет касанием восстановить 1d6 хит-поинтов любому существу. Однако мертвых товарищей больше нельзя воскресить, так как кольцо пожирает их души.

51-100: Даёт бонус +1 к любому броску на попадание. Однако натуральная единица приводит к тому, что атака попадает по союзнику или вызывает наихудшие последствия какие только возможно. С этого уровня силы кольцо невозможно снять, а при отрезании пальца кольцо перемещается на шею, становясь стальным ошейником.

101-150: Убийства приносят в 10 раз больше опыта носителю. Сокровища приносят опыт, только если были использованы для причинения прямого вреда другим разумным (наемные убийцы, спонсирование мятежей, посещение подпольных садистских борделей и т.д.)

151-200: Носитель обретает способность использовать заклинания как маг (или увеличивает максимальное количество ячеек в два раза, если носитель уже был магом), однако использование заклинаний всегда

требует броска на попадание (помните о пункте 51-100!).

Больше 200: Кольцо порабощает носителя и персонаж переходит в руки Мастера. Если кольцо не надето, то порабощает того кто его касается или ближайшего слабовольного НПС.

22. ЛОГОВО ТРОЛЛЯ

Куча хлама и костей, среди которого можно найти ящик-шкатулку. Тут живёт Проклятый тролль, но его не будет если он был убит в другом месте.

Шкатулка внутри пуста, однако если отнести ее в **Мастерскую колдуна** и поставить дном на каменный стол в соответствующий прямоугольник, то, после открытия крышки окажется, что шкатулка в два раза глубже. На дне будут лежать 4 зелья лечения и 2 зелья яда (все 6 зелий на вид и вкус одинаковые).

Проклятый тролль (носит с собой мешок с золотыми зубами общей стоимостью 987 gr): AC 5, HD 5, Att 2 × кулак (1d6), MV 90' (30'), ML 9; Регенерация: спустя три раунда после получения ран начинает восстанавливать по 3 hr в раунд (отрубленные конечности отрастают заново); Живучесть: умрет только если будет сожжён до пепла, в противном случае восстановится через 2d6 ходов; Противоестественное размножение: отрубленные части тела по объёму больше 1 пинты регенерируют в отдельного тролля через 4d6 ходов.

23. ШАХТЫ

Искусственного происхождения. Потолок 10'. Пол покрыт каменным крошечком, следами босых ног и насекомыми. То тут то там можно увидеть кровавые разводы, личинок и экскременты. В закутках гнилое тряпье и поделки из камня - вроде грубых чаш или человеческих фигурок.

При проверке случайных встреч в **Шахтах** - если они случились - по списку бродячих монстров нужно бросать 1d12 вместо 1d6. На карте **Шахты** имеют жирные границы, для упрощения ориентации Мастера.

24. СОКРОВИЩНИЦА СЛЕПЦОВ

Кучи гнилого снаряжения и поделок из камней. Россыпь золотых монет. Все это охраняет почетный караул слепцов.

Тут есть: 1078 gr (разной чеканки), связка с двумя ключами от сундучков со **Склада бандитов**, стальная книга колдуна, проклятая фляжка с маслом и 2d6 Слепцов-стражей с гарпунами и щитами.

Проклятая фляжка с маслом: первый коснувшийся, теперь должен выпивать по одной пинте лампового масла в день или будет мучиться от жажды.

Стальная книга колдуна: листы и обложка из стали. Содержит все стандартные первоуровневые заклинания вашей системы, однако, после изучения этих заклинаний - их бесконечно искривленные формулы вьедаются в мозг мага, и их применение становится смертельно опасно: при колдовстве заклинаний изученных из этой книги бросьте 1d8 и обратитесь к списку ниже, чтобы определить последствия:

1. Без последствий.
2. Из рта и глаз заклинателя извергается поток плазмы заливая 15-ти футовый конус перед ним. Все кто находился там получают 3d6 урона и неизлечимые шрамы от ожогов.
3. Заклинатель становится источником разрушающего излучения - все неодушевленные предметы (снаряжение, золото, магические книги и артефакты, стены подземелий и нежить) в радиусе 1d100' дезинтегрируются в пыль. Живые существа не получают повреждений.
4. Заклинатель восстанавливает / получает 2d6-7 хит-поинта / урона в зависимости от итогового числа (положительные - лечат, отрицательные - наносят урон).
5. Использование заклинания привлекает внимание Иных богов - их скользящий взгляд оставляет на поверхности выжженную полосу земли шириной 1d6 миль и длиной 1d100 миль с центром на заклинателе.
6. Следующее сказанное заклинателем слово становится обязательным словом-ключом для применения данного заклинания в дальнейшем. Если слово-ключ уже есть, то теперь их нужно произносить друг за другом в той же последовательности, в которой они становились ключами. Количество слов-ключей не ограничено.
7. Заклинатель произносит заклинание на языке Иных богов - все кто слышат его,

должны пройти Спасбросок или упадут в эпилептическом припадке ломая собственные конечности (1d4 урона) и заливая все вокруг рвотой.

8. Применение заклинания пробуждает одного из Иных богов, который медленно дрейфует через космическое пространство. Он прибывает в точку применения заклинания через 1d6 недель и обрушится метеоритом, превращая все в радиусе 1d6 миль в обломки (или нанося 10d6 урона). После этого из центра кратера поднимется существо с 10 HD и имеющее иммунитет к не магическому урону. Оно начнет геноцид разумной жизни. Без жалости, усталости и сострадания.

Слепцы-стражи: AC 8, HD 1, Att 1 × гарпун (1d6), MV 120' (40'), ML 7; Слепы, но великолепно ориентируются на слух; Гарпун может быть брошен на дистанцию до 50' и нанесет свой обычный урон.

25. ПЕЩЕРА С ФРЕСКОЙ

Очень влажно. Северную стену занимает большая фреска: женщина в развевающихся одеяниях с повязкой на глазах, правую руку держит над дверью в Хранилище знаний, в руке книга. Левую руку с мечом держит над восточной дверью. Также тут есть стадо гигантских улиток, за которыми присматривает 1d6 Слепцов.

Гигантских улиток два десятка - они абсолютно аморфны и безобидны.

Слепцы: AC 9, HD 1, Att 1 × гарпун (1d6), MV 120' (40'), ML 7; Слепы, но великолепно ориентируются на слух; Гарпун может быть брошен на дистанцию до 50' и нанесет свой обычный урон.

Дверь в **Хранилище знаний** откроется если коснуться ее и сказать "*Знания*", вторая дверь откроется, если кто-то из персонажей проделает ту же операцию и скажет любое слово, которое будет ассоциироваться у Мастера с мечом. За ней тесаная, каменная лестница спускается в темноту и ведет ...

... к тому, что по вашему мнению должно быть в конце подземелья: нерожденный титан, спящий с начала времен, зал слухов и легенд обо всех подземельях в вашей компании, горы золотых монет, каждая размером с колесо телеги или проход на нижние уровни подземелья. Все что пожелаете.

Повязка на глазах женщины может быть вынута (с большим трудом) и вместо глаз у неё будет две черные жемчужины по 250 gr каждая.

26. ХРАНИЛИЩЕ ЗНАНИЙ

Высокие книжные шкафы из черного базальта тянутся на многие километры. Иногда встречаются небольшие столики с масляными лампами и лестницы ведущие на точно такие же нижние уровни. Между шкафами ходят Искатели.

Искатели предложат обменять знания на знания, но не дадут заклинаний - только информацию об уже произошедших событиях. Книги запрещено забирать и Искатели остановят любую подобную попытку.

Искатели: AC 7, HD 3, Att 1 × Посох или когти (1d4) или Заклинание: Горнило, MV 120' (40'), ML 10; Посох: Искатель выпускает из посоха черную молнию, которая наносит 2d6 урона электричеством и восстанавливает Искателю hp равные половине от нанесенного урона; Горнило: все металлические предметы на цели (видимой в пределах 60') раскаляются добела - цель получает 1d6 урона и вынуждена бросить металлическое оружие если держит его в руках; Нежить: не издает шума, пока не атакует, невосприимчива к эффектам, воздействующим на живых существ (яд и т.д.), невосприимчива к заклинаниям, воздействующим на разум или читающим мысли (очарование, удержание, сон и т.д.).

НОВЫЕ ОБИТАТЕЛИ

После открытия одного из проходов и геноцида / зачистки нескольких пещер в подземелье придёт крупный отряд Крысолюдов (AC 8, HD 1, Att 1 × оружие (1d6), MV 120' (40'), ML 7; Имеют отличный нюх). У них с собой будет порядка 1500 gr в виде колец и сережек, и достаточно строительных материалов, чтобы организовать хорошую оборону в одной из освободившихся пещер ... или нескольких, если дать время. Количество Гигантских крыс в пещерах удвоится и они станут играть роль разведчиков для Крысолюдов. Это произойдет в момент когда персонажи отправятся в город для отдыха и пополнения запасов.

Карта

