

# Карстовые полости Фракии

Игровое пособие в жанре фэнтези  
и приключение для НРИ  
от Гильдии судей

Написал и проиллюстрировал Пол Жаквейс  
Перевёл Сергей StuartZaq Померанцев

Версия от 24 июня 2024 г.

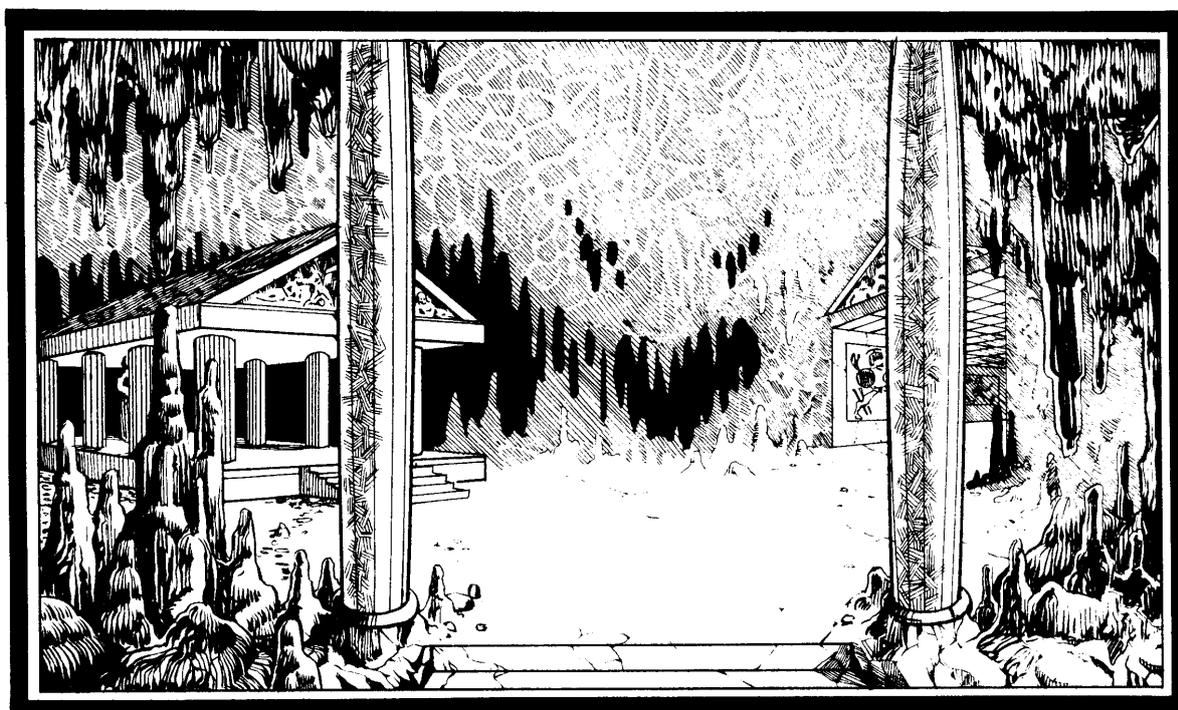


Рис. 1: Вид на храм Афины. Пол Жаквейс

# **Содержание**

<b>Предисловие</b>	<b>4</b>
<b>Комментарии дизайнера</b>	<b>4</b>
<b>Заметки для судьи</b>	<b>5</b>
<b>Краткая история Карстовых полостей Фракии</b>	<b>6</b>
<b>Заметки о фракийском языке</b>	<b>7</b>
<b>Таблицы случайных столкновений (бродящие монстры)</b>	<b>8</b>
<b>Таблицы патрулей гноллов</b>	<b>16</b>
<b>Таверны Фракии (легенды и слухи)</b>	<b>18</b>
<b>Потерянный город Фракии</b>	<b>20</b>
<b>Уровень 1</b>	<b>22</b>
<b>Уровень 2</b>	<b>36</b>
<b>Уровень 3А</b>	<b>66</b>
<b>Уровень 3</b>	<b>72</b>
<b>Уровень 4</b>	<b>84</b>

## Список иллюстраций

1	Вид на храм Афины. Пол Жаквейс	1
2	Бронированные аборигены-стражники. Пол Жаквейс	11
3	Потерянный город Фракии	21
4	Уровень 1	23
5	Воплощение смерти. Пол Жаквейс	26
6	Уровень 2	37
7	Грук шаман ящеров. Пол Жаквейс	39
8	Гигантский паук. Кевин Симбида	41
9	Бестелесная пасть и хваткий страж. Пол Жаквейс	42
10	Хваткий страж. Боб Бингхэм	44
11	Комплекс комнат 40A-I	49
12	Комната 41B	54
13	Комплекс комнат 45A-I	57
14	Комплекс комнат 53A-J	63
15	Уровень 3A	66
16	Уровень 3 (левая часть)	70
17	Уровень 3 (правая часть)	71
18	Капитаны стражи. Пол Жаквейс	81
19	Уровень 4	85
20	Область вокруг Фракии	90
21	Область вокруг Фракии. Пол Жаквейс	91
22	Область вокруг Фракии	92
23	Область вокруг Фракии	93
24	Область вокруг Фракии	94
25	Область вокруг Фракии	95
26	Старые каменные мосты (уровень 2)	96
27	Старые каменные мосты (уровень 2)	97
28	Поперечное сечение Полостей	98
29	Легенда карты	98

Рисунки без авторства являются старыми гравюрами на дереве.

Авторские права 1979 г. принадлежат Гильдии судей. Все права защищены. Все персонажи, изображённые здесь, являются вымышленными, и любое сходство с кем-либо из ныне живущих или умерших является случайным. Любое сходство приведённых здесь монстров с любыми реальными монстрами является случайным и необъяснимым.

Эта книга была набрана Пенни Гудинг, а вёрстка выполнена Марком Холмером. Обоим помогали Чак Эншелл, Боб Бингхэм и Дэйв Серинг. Напечатано в США. Авторские права 1979 г. принадлежат Гильдии судей.

## Предисловие

**Карстовые полости Фракии** — первый из серии сценариев подземелий и приключений, полностью разработанных и проиллюстрированных Полом Жаквейсом [для игры по правилам **OD&D** от TSR]. Возможно, рефери, ведущему(ей) свою собственную кампанию, потребуется изменить содержание этого приключения в соответствии со своими задумками. [TSR одобрило это приключение для игр в **D&D**.] Не подразумевается никакое сходство между именами, персонажами, лицами и/или учреждениями, приведёнными в данной публикации, с именами любого живого или умершего человека, или учреждения, и любое такое сходство, которое может существовать, является чисто случайным.

[Выше и далее в квадратных скобках вставлены элементы, которые присутствовали в первом издании (1979 г.) этого модуля, позже изъятые из репринта 2014 года.]

## Комментарии дизайнера

**Карстовые полости Фракии** были созданы для приключенцев 1-го и более высоких уровней. Есть некоторые части приключения, которые будут лёгкой добычей для групп низкого уровня, в то время как одна или две области заставят персонажей более высокого уровня прятаться в укрытия, если они хотят выжить. Когда вы будете читать этот сценарий, а я действительно рекомендую прочитать его до начала игры, вы можете заметить, что временами дизайнер (я) становится довольно неформальным. Так и задумано, поскольку это приключение не было задумано для того, чтобы привлекать снобов или быть каким-то новшеством среди игровых пособий. Теперь это ваше приключение. Я перечислил возможности и вероятности, и несколько замечаний в дополнение к ним. Теперь вы должны вдохнуть жизнь в обитателей этого сценария. В этих полостях нет мощных артефактов, и только одно существо использует магию очень высокого уровня. Я бы предположил, что даже группа бойцов смогла бы выжить в этом приключении (хотя они определённо упустили бы некоторые исторические аспекты и подсказки) и добыть приличную сумму добычи. Сокровища намеренно редки (хотя есть несколько довольно приятных), и монстры, которые знают друг о друге в этом подземелье, обычно работают сообща. Единственными противоборствующими группами в этой игре являются люди и зверолоды, и поскольку они нечасто посещают одни и те же области, между ними практически нет взаимодействия, за исключением постоянных набегов.

**Начало приключения:** лучшее место для начала любого приключения — это место, знакомое персонажам. Дайте несколько подсказок, и пусть игроки сами разбираются, задавая соответствующие вопросы местным жителям и вообще проявляя любопытство, необходимое условие для всех приключенцев. Чтобы ускорить процесс, рефери, возможно, захочет использовать раздел под названием **Таверны Фракии** чтобы случайным образом распределить знания между персонажами.

## Заметки для судьи

А. Это приключение могло бы относиться конкретно к миру Гильдии судей, но это не так. Предполагаемые области для его размещения включали бы: большой, покрытый туманом прибрежный остров, возможно, когда-то соединявшийся сухопутным мостом с материком; разрушенный город на краю субтропического леса; разрушенный город на краю горы или на больших заброшенных холмах.

Б. Я попробовал кое-что новое в системе нумерации комнат. Вместо того чтобы начинать заново на каждом новом уровне, я просто продолжил нумерацию. Таким образом, вместо комнаты 23 на 2 уровне, это просто комната 50.

В. Некоторые комнаты, возможно, придётся усилить или облегчить, а часть их содержания вообще изменить, если они не соответствуют вашему миру.

Г. Несколько монстров в этом приключении были специально для него созданы. Не следует воспринимать их как официальных [D&D] монстров, они просто являются местным колоритом, который мешает игрокам, запомнившим описание монстров из правил. Кажется, ничто так не пугает того, кто знает правила, как что-то совершенно неизвестное.

Д. К приключению прилагается полноценная таблица случайных встреч для каждого уровня. Если вдруг потребуется блуждающий монстр — используйте таблицу соответствующего уровня. Если для какого-либо уровня таблица не предоставлена — на нём нет блуждающих монстров.

Е. Из-за размера этого приключения сомнительно, что в него можно сыграть за один присест.

Ё. В **карстовых полостях Фракии** существует религия, которой, возможно, нигде больше нет. Это поклонники Танатоса, бога смерти, или, как его в настоящее время называют, «Тёмный». Жрецы, находящиеся на службе у этого злого бога порядка, придерживаются порядочного злого мировоззрения, хотя фактическим последователям необязательно принадлежать к какому-либо определённому мировоззрению, поскольку смерть может воздействовать на что угодно. Жрецы, находящиеся на службе у этого бога, говорят и читают на фракийском языке (но не на очень древнем языке, подробности смотрите в [истории](#)). У них есть следующие особые способности: на 4-м уровне они могут оживлять мертвецов в соответствии с заклинанием один раз в день; на 6-м уровне они могут использовать заклинания *разговор с мертвецами* один раз в день; на 7-м уровне они могут использовать палец смерти один раз в день в соответствии с заклинанием. Эти заклинания не увеличивают обычное количество жреческих заклинаний, которые те могут использовать за день. В дополнение к вышесказанному, жрец на службе смерти может контролировать количество нежити, равное количеству, которое может обратить добрый жрец. Жрец никогда не может контролировать больше нежити, чем указанное максимальное количество существ, которые могут быть обращены (2к6 или максимум 12). Если по таблице нежить должна рассыпаться в прах, жрец получает мгновенный контроль над ней; если нежить должна убежать, жрец получает контроль над к6 нежити. Число указывает на то, что жрец должен выкинуть на 2к8 не меньше этого числа. Как только эти существа окажутся под контролем жреца Танатоса, они будут подчиняться его или её приказам до тех пор, пока не будут уничтожены. Нежить с КЗ 5+ может делать спасбросок один раз в день, используя значение мудрости управляющего ими жреца +2.

[Ж. Веселитесь и получайте удовольствие. Какой бы реальной порой ни казалась игра, это всё равно всего лишь игра. Все вопросы, жалобы, письма с оскорблениями и т.д. направляйте Полу Жаквейсу через Гильдию судей, 1165N. University Ave., Decatur, IL 62526. Если тема вопроса будет актуальной, ответ может быть опубликован в одном или обоих журналах, выпускаемых Гильдией судей.]

## Краткая история Карстовых полостей Фракии

Эта история представлена не для того, чтобы дать игрокам общее представление об истории полостей. С точки зрения игроков, карстовые полости являются частью затерянной цивилизации (цивилизаций), которые исчезли столетия назад. О них мало что известно, за исключением, возможно, их местоположения и нескольких диких историй (см. [Тavernы Фракии](#)). Напротив эта история предоставлена для того, чтобы дать рефери исторический обзор различных событий, которые произошли в развитии обществ, населяющих полости. Она также будет включать обзор культурного развития ранних фракийских цивилизаций.

До того как появился человек, или, возможно, до того, как он открыл преимущества и проклятия цивилизации, существовала раса рептилий. Раса рептилий, хотя и не была многочисленной, имела свои собственные центры цивилизации, включая крупные города и подземные храмовые комплексы. По мере того как человек рос, раса рептилий угасала, теряя большую часть своей тайной цивилизации и медленно вырождаясь или регрессируя в расу существ, которых люди называют «ящерами». Существует несколько групп более продвинутых ящеров, но они медленно сокращаются по мере вымирания расы. Задолго до того, как человек обнаружил полости, раса рептилий начала отступать назад. Бессмертный король, правитель потрёпанных остатков ящеров, которые всё ещё знали пути колдовства, был близок к смерти и умирал в течение нескольких столетий. С приходом человека в этот район (нового источника пищи и рабов для всё ещё могущественных рептилий) смерть Бессмертного короля наконец-то наступила. Но его смерть не была настоящей. Мёртвое тело оставалось оживлённым духом существа. Даже после смерти Бессмертный король продолжал править как лич, погребённый в древнем подземном храме. Постепенно раса пала до своего нынешнего состояния, но не раньше, чем они увидели, как теперь многочисленные люди обследуют карстовые полости и строят свои собственные храмы и погребальные комплексы. Наконец ящеры запечатали различные входы в свой ныне разрушающийся большой зал и скрылись в зловонных болотах, чтобы позже вернуться в качестве наёмников королей зверей.

Тем временем люди обнаружили полости, не понимая, что некогда внушавшие страх люди-рептилии (теперь они были лишь частью легенд, а Бессмертный король был страшилищем, которым пугали детей) всё ещё занимали скрытые части карстовых полостей. В этот момент люди начинали развивать цивилизацию, сравнимую с ранними микенскими или критскими цивилизациями прошлого этого мира. Искусство и архитектура были почти идентичны вышеупомянутым культурам. В конце концов они запечатали несколько своих комплексов гробниц и начали концентрироваться на наземной цивилизации. Половину тысячелетия спустя они построят храмы на втором уровне, а ещё через 200 лет начнётся золотой век фракийской культуры.

Настоящий золотой век начался с открытия огромной полости, расположенной глубоко под естественными карстовыми полостями. Это была не естественная камера, но на это никто не обратил внимания. Примерно в это же время фракийский народ начал использовать в качестве рабов нечеловеческих существ, таких как гноллы, минотавры и прочих псоглавцев <sup>1</sup>, которые начали превращать подземные полости в огромный сад и дворец. Во время правления Аргоса II обширные работы были завершены, и подземная зона стала игровой площадкой для фракийской королевской семьи. Однако во время правления Агамемноса, внука Аргоса, огромное количество зверолодей, обитавших в карстовых полостях, взбунтовалось и захватило дворец, смертельно ранив царя и вынудив его дворян бежать. Большинство из них так и не выбрались на поверхность. Те, кому это удалось, внушали либо страх, либо ярость людям, слушавшим эту историю. Несколько организованных групп мстительных горожан, которые проникли в полости, больше никто не видел.

Таким образом, зверолоды обосновались в подземном царстве, сохранив полный кон-

<sup>1</sup>В оригинале "dog brothers". Позже в тексте появляются самки dog brothers, они же dog sisters. Дабы не путать их с присутствующими здесь же гноллами, решено перевести их псоглавцами. Ну, а по изначальной задумке автора это были jaskalweres, но из-за переезда приключения с AD&D на OD&D решено было заменить имевшегося в 1E монстра просто на нового.

троль над 3-м, 4-м и 2-м уровнями, в то же время позволив 1-му уровню остаться нетронутым. Они выбрали разумного минотавра, который бы правил ими, а затем сели решать, что делать со своими многочисленными пленниками.

Примерно 150 лет спустя, поклонение Танатосу, богу смерти, было объявлено вне закона, и несколько священников, служивших смерти, были либо замучены до смерти, либо запечатаны в часовне Танатоса на 1-м уровне.

Вскоре после этого пришла первая волна захватчиков. В полуторавековую годовщину (150) свержения Танатоса потомки поклонников смерти побудили вторгшуюся армию варваров (все не фракийцы — варвары) полностью уничтожить город. Слабая фракийская армия не могла противостоять разъярённым варварам, и всё население города, за исключением небольшой части, было предано мечу или уведено в рабство. Во время резни входы в полости были разрушены и засыпаны щебнем.

Немногие оставшиеся фракийцы попытались провести какую-то реконструкцию, но менее чем через четверть века снова произошло второе нашествие злобных захватчиков. Те фракийцы, которые бежали в окружавшие их джунгли, выжили, в то время как остальные погибли. Те немногие, кому удалось спастись, вновь одичали. 200 лет спустя они заново открыли карстовые полости и вместе с ними нашли не только новую/старую религию в поклонении богу, известному лишь из легенд под именем «Тёмный», но и зверолодей.

Зверолоды к этому времени захватили весь комплекс полостей (те части, которые они могли легко найти, не приглядываясь) и вновь открыли карстовые полости для доступа с поверхности. С появлением людей они увидели совершенно новые возможности для получения пищи и удовольствий. Вскоре после того, как полости были вновь открыты, раса рептилий заново стала искать местонахождение своих легенд и при этом объединилась со зверолодьми.

Карстовые полости теперь являются святыми местами как для потомков фракийцев, так и для некогда могущественной расы рептилий, чьи выродившиеся отпрыски всё ещё ищут причину своего существования.



## **Заметки о фракийском языке**

У очень древних фракийцев была письменность. Есть несколько мест, где её можно найти в карстовых полостях. Однако между временем запечатывания древних фракийских гробниц и началом золотого века фракийский язык резко изменился (что-то вроде разницы между классической латынью и современным итальянским). Персонаж, умеющий читать по-фракийски, может понять одно слово из десяти на древнем фракийском языке.

## Таблицы случайных столкновений (бродящие монстры)

Случайные столкновения в подземном комплексе **Карстовых полостей Фракии** будут происходить в конце каждого хода с шансом 1 из 6. После того как столкновение определено, рефери должен определить его местоположение в соответствии со своей собственной системой размещения. Некоторые из столкновений будут с конкретными личностями, которые уже описаны в тексте подземелья. В таком случае у пункта из таблицы ниже будет указан номер комнаты. Столкновения, отмеченные звёздочкой (\*), будут описаны ниже. Здесь следует подчеркнуть, что если «личность» была убита в своём логове или в предыдущем случайном столкновении, она больше не должна встретиться в таблицах встреч. И наоборот, если «личность» будет убита в случайной встрече, она не будет найдена в своём логове или области, указанной в тексте подземелья. Однако, если существо будет лишь ранено во время столкновения, будь то в его логове или в качестве бродящего монстра, все последующие столкновения будут с существом или существами, уже получившими раны и без доступа к ранее использованным заклинаниям (если только не прошло достаточного времени и/или не появилась возможность для исцеления ран и восстановления заклинаний). Если у существа есть возможность получить исцеление, это будет указано.

Поскольку состав некоторых групп бродящих монстров потребовал бы большого количества перелистываний между страницами, чтобы отследить индивидуальные особенности, дизайнер советует рефери предварительно набросать несколько столкновений для каждого уровня и подготовить их до начала игры.

Приведённые ниже таблицы столкновений расположены по уровням с указанием комнат, которые они охватывают, в круглых скобках. Как только случится столкновение, определите, на каком уровне находится группа приключенцев, и перейдите к соответствующей таблице. Если для определённого уровня или подуровня нет таблицы, то там не будет бродящих монстров (и игроки могут вздохнуть с облегчением).

Для определения столкновения на каждом уровне, используйте к10. Теперь, имея инструкции, можете приступать к делу!

## Уровень 1

(1–27В, исключая комнаты 9–13)

1. Патруль гноллов А\*
2. Патруль ящеров А\*
3. 4 гигантские крысы\*
4. Банда отважных аборигенов\*
5. Желатиновый куб\*
6. Погребальная группа аборигенов (только в комнатах 5–27В)
7. к4 стиржей\*
8. Религиозная процессия аборигенов (только в комнатах 15–27В. Если выпадет эта встреча, будут проводиться религиозные церемонии. См. [комнату 23](#), продолжительность: 18 ходов).
9. Патруль гноллов В\*
10. Случайное столкновения с уровня 2 (кидайте по таблице уровня 2)

## Уровень 2

(28–53, исключая 37, 39А, 40, 41, 53)

1. Патруль ящеров В\*
2. Патруль гноллов В \*
3. Патруль гноллов С\*
4. к4+1 стиржей\*
5. 2 паука\*
6. Охровое желе\*
7. Банда отважных аборигенов\*
8. Битва между аборигенами и ящерами\*
9. Живая каменная статуя\*
10. Столкновение из (киньте к10):
  - 1–2. Таблицы уровня 1
  - 3–10. Таблицы дворца\*

**Комплекс комнат 40 (А–I):** никаких бродящих монстров, пока эту область не обнаружат приключенцы. В последующих приключениях в эту область могут вторгнуться бродящие монстры из таблицы столкновений 2-го уровня (также смотрите комплекс комнат 45).

**Комната 41 (А–В):** как и в комплексе комнат 40 выше (также смотрите комплекс комнат 45).

**Комплекс комнат 45 (А–I):** как и в комплексе комнат 40 выше. Однако как только приключенцы обнаружат эту область, монстры обнаружат её только с шансом 2 из 10 между приключениями или при розыске таинственно исчезнувших приключенцев.

**Комплекс комнат 53 (А–J):**

- 1–2. Особое, см. [ниже](#)\*
- 3–9. Без столкновений (шум разбегающихся паучков и насекомых)
10. Грук ящер-шаман (комната 31)\*

### Уровень 3: сады

(54–69)

1. Дриада Астрея (56)
2. Дриада Эйдотера (60)
3. Дриада Каллиста (58)
4. Дриада Йокаста (65)
5. Стадо из 20 голов крупного рогатого скота\*
6. Патруль гноллов D\*
7. Шайка людей-рабов\*
8. Гидра (комната 70)
9. Столкновение из таблицы уровня 2 (кидайте по таблице уровня 2)
10. Столкновение из таблицы уровня 3: дворец и подземелье (кидайте по таблице дворца и подземелья)

### Уровень 3: дворец и уровень 4: подземелье

(70–116)

1. Патруль гноллов E\*
2. Патруль ящеров C\*
3. Люди-рабы\*
4. Король-минотавр и его свита
5. 2 минотавра-стражника\*
6. Случайная дриада\*
7. Лидеры различных звероловцев (комната 83)
8. Патруль ящеров C\*
9. Священная минотавриха (комната 111)\*
10. Столкновение из таблицы уровня 3: сады (кидайте по таблице садов)

**ПРИМЕЧАНИЕ I:** № 5, стадо крупного рогатого скота можно найти на уровне дворца, но никогда на уровне подземелья.

**ПРИМЕЧАНИЕ II:** если выпала дриада, игнорируйте имя дриады и рассматривайте как случайную дриаду и обратитесь к № 6 таблицы уровней дворца и подземелий.

**Комната 117:** в этой комнате не будет бродящих монстров или столкновений с ними, но для столкновений за её пределами кидайте по таблице уровня 3: сады.

**Уровень 3А (118–126):** любые бродящие монстры, указанные на этом уровне, будут бродящей бронзовой статуей (см. уровень 3А, [вступительное примечание](#)).

## Описание случайных столкновений

Ниже вы найдёте описания и некоторые обоснования различных столкновений, перечисленных выше. Ряд столкновений будет отсылать к материалам из текста подземелья. Другие будут ссылаться на дополнительные таблицы.

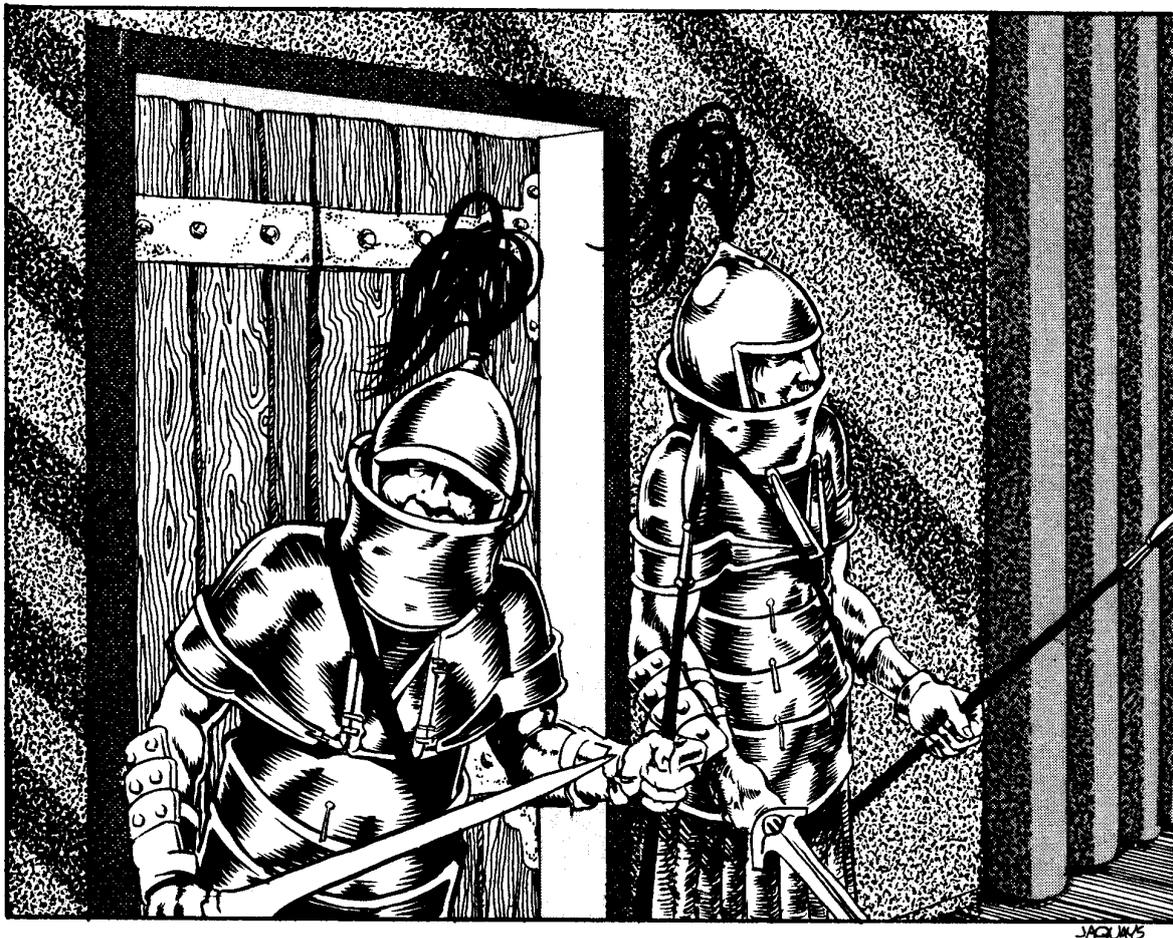


Рис. 2: Бронированные аборигены-стражники. Пол Жаквейс

## Уровень 1

1. **Патруль гноллов А:** см. [Таблицы патрулей гноллов](#).
2. **Патруль ящеров А:** см. [Таблицы патрулей ящеров](#).
3. **4 гигантские крысы:** КБ: 7, Скорость: 12", КЗ: 1/2, Урон: укусы к3 + спасбросок от яда, чтобы избежать заражения болезнью. Есть 5% шанс, что любая крыса будет носителем болезни, ОЗ: 1, 3 (x 2), 4.
4. **Банда отважных аборигенов:** всего в каждой из 3 банд будет по 6 аборигенов.

**Банда 1:** во главе с бойцом 2-го уровня в латах (смотрите [иллюстрацию бронированных аборигенов-стражников](#)), Мировоззрение: нейтральное, КБ: 3, Скорость, 6", КЗ: 2, Урон: копьё к6 и палаш к8, ОЗ: 11, СИЛ: 12, ЛОВ: 13. Следующий персонаж, заслуживающий внимания, — жрец Тёмного 4-го уровня, Мировоззрение: порядочно злое, КБ: 6 (кожаный доспех и щит), Скорость: 12", КЗ: 2, Урон: булава к6, ОЗ: 12, Заклинания: *лечение лёгких ран, лечение лёгких ран, оживление 3 нежити* (скелеты или зомби) один раз в день, *контроль нежити*, по количеству равному способности доброго жреца обращать нежить (дополнительную информацию смотрите в комментариях дизайнера<sup>2</sup>).

Остаток банды состоит из бойцов 1-го уровня в кожаных доспехах с щитами, вооружённых копьями. Мировоззрение: нейтральное, КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 1, Урон: копьё к6, ОЗ: 6, 8, 4, 7. Банда также разделит между собой следующее: два мотка верёвки, 36 факелов, 5 бронзовых шипов, рационы на 6 человек на 4 дня, 6 кувшинов воды, 1 кувшин слабого вина, 2 бронзовых кинжала, каменный молоток, палка с камнем на конце, на который наложено заклинание *непрерывного света*. К светящемуся камню прикреплен колпак, скрывающий свет. Его несёт жрец.

**Банда 2:** все 6 из этих людей являются бойцами 1-го уровня, как указано выше, с теми же доспехами и оружием. ОЗ: 2, 5, 4 (x 3), 6. У них будут те же дополнительные припасы, за исключением волшебной палочки света (светящийся камень на палке). Жрецы довели этих парней до боевого исступления, и поскольку они не боятся смерти, а скорее ищут её в бою, они будут сражаться как берсеркеры.

**Банда 3:** это группа беглых рабов с 3-го уровня. КБ: 9, Скорость: 9", КЗ: 1/2, Урон: к2 или оружием-1, ОЗ: 2 (x 4), 1. Они боятся за свою жизнь, и есть шанс 60%, что патруль гноллов будет преследовать их по пятам (к4+1 раундов позади них. Смотрите [Таблицы патрулей гноллов](#)).

5. **Желатиновый куб:** КБ: 8, Скорость: 6", КЗ: 4, Урон: 2к4 + спасбросок от паралича или подвергнуться анестезии, ОЗ: 24, иммунитет к молнии, холоду, парализации, страху и полиморфу. Этот куб содержит 34 зм, 10 см, бронзовый кинжал, топаз на 200 зм, стальной шарикоподшипник (беспольный, но кто знает?) и мраморный шарик из комнаты 89.
6. **Погребальная процессия аборигенов:** эту группу можно встретить только в специально отведённом месте. Если выпало это столкновение, а группа приключенцев находится не в соответствующей области, процессия будет расположена в комнате 27В и останется там на 3к6 ходов после того, как случилось случайное столкновение. Похоронная процессия будет состоять из той же свиты, что и на религиозной церемонии аборигенов, описанной в комнате 23. Тем не менее здесь будут дополнительно к12 людей 0 уровня. Все будут одеты в чёрные мантии, а лица людей 0-го уровня будут раскрашены в яркие, кричащие цвета. Тело несут 6 человек (0-го уровня) по 4 ОЗ у каждого. Также с ними будут лишь 4 бойца 1-го уровня в латах, КБ: 3, Скорость: 6", КЗ: 1, Урон: копьё к6 и палаш к8, ОЗ: 4, 6, 3, 8; плюс один боец 2-го уровня в латах, КБ: 3, Скорость: 6", КЗ: 2, Урон: копьё к6 и меч к8, ОЗ: 13.
7. **к4 стиржей:** КБ: 7, Скорость: 18", КЗ: 1, Урон: к3 + автоматическое высасывание крови на к4 ОЗ каждый следующий раунд, ОЗ: 8, 6, 4 (x 2).
9. **Патруль гноллов В:** см. [Таблицы патрулей гноллов](#).

<sup>2</sup>Скорее всего имеются ввиду [Заметки для судьи](#), пункт «Е», а не [комментарии дизайнера](#).

## Уровень 2

1. **Патруль ящеров В:** см. [Таблицы патрулей ящеров](#).
2. **Патруль гноллов В:** см. [Таблицы патрулей гноллов](#).
3. **Патруль гноллов С:** см. [Таблицы патрулей гноллов](#).
4. **к4+1 стиржей:** КБ: 7, Скорость: 18", КЗ: 1, Урон: к3 + автоматическое высасывание крови на к4 ОЗ каждый следующий раунд, ОЗ: 6, 7, 4, 5, 3.
5. **2 паука:** КБ: 5, Скорость: 15", КЗ: 3, Урон: укусы к4 + спасбросок от яда или оказаться парализованным на 10+к6 ходов. Каждый последующий укус увеличивает показатель спасброска на 1.
6. **Охровое желе:** КБ: 8, Скорость: 3", КЗ: 5, Урон: 2к6, ОЗ: 24.
8. **Битва между аборигенами и ящерами:** будет происходить битва между бандой аборигенов (см. [уровень 1, № 4, группа 2](#)) и патрулём ящеров (см. [Таблицы патрулей ящеров](#) и случайным образом определяйте, какая группа будет участвовать). Один абориген и один ящер будут мертвы, и по крайней мере у двух членов с каждой стороны будет минус к3 ОЗ из-за ран. Рептилии превосходят своих противников — аборигенов —, и если последним никто не поможет, то все они будут убиты, за исключением бойца с 2 ОЗ, который будет доставлен без сознания в ту группу, у которой непосредственно состоят на службе ящеры (см. [Таблицы патрулей ящеров](#)).
9. **Живая каменная статуя:** это анимированная каменная статуя, которая бродит по полостям и уничтожает всех живых существ, которых встречает. Она неразумна и будет сражаться до тех пор, пока не будет уничтожена. Однако будучи разрушенной, она начнёт восстанавливаться путём регенерации камня из окружающих стен, и в течение 3 ходов она снова станет целой и снова начнёт бродить по карстовым полостям. Каждый ход существует шанс 10%, что она случайным образом телепортируется в какое-либо другое место в полостях. Единственный способ окончательно уничтожить статую — это положить голову на какой-нибудь предмет, не связанный с камнем или землёй, например, на деревянный стол, или таскать её с собой (20 фунтов). У статуи КБ: 2, Скорость: 6", КЗ: 8, Урон: 2к6, ОЗ: 32. Если не позаботиться о голове, с этим существом можно столкнуться более одного раза.

## Комплекс комнат 53

1. **Особое:** ничего, пока в комнате 53А не откроется дверь № 3 (на астральный план). Если это случилось, то демон I типа должен был уже войти через дверь и рыскает по этому уровню в поисках добычи. КБ: 0, Скорость: 12"/18", КЗ: 8, Урон: 2 удара когтями к4, 2 когтя к8, 1 укус к6, ОЗ: 47.
2. **Особое:** ничего, если только Бессмертный король в комнате 53Е не был потревожен. Если так, то это будет то самое немертвое существо, которое рыщет по своим бывшим владениям в поисках живой плоти для пожирания. Это существо может покинуть комплекс комнат 53 и покинет его, если дверь в комнату 53 из 53А не будет закрыта шипами. Оно не будет пытаться уйти ни через один из других выходов с этого уровня, хотя может попытаться путешествовать либо астрально, либо эфирно.
10. **Г'рук, ящер-шаман:** (см. [комнату 31](#) для получения более подробной информации об этом существе). Он будет исследовать священную область, и его можно найти в любой незапечатанной области, за исключением 53Е.

### Уровень 3: сады

5. **Стадо из 20 голов крупного рогатого скота:** КБ: 7, Скорость: 15", КЗ: 2, Урон: к4, ОЗ: накидайте, если нужно. Это живой запас еды для зверолодей. Когда случится столкновение с бродящим стадом, они будут в садах, но иногда его будут загонять в сам дворец, когда гидра проголодается и выйдет выслеживать добычу.
6. **Патруль гноллов D:** см. [Таблицы патрулей гноллов](#).
7. **Шайка людей-рабов:** КБ: 9, Скорость: 9", КЗ: 1/2, Урон: к2 или оружием-1, ОЗ: накидайте, если нужно. В шайке 12 рабов, и они будут выполнять различные работы по техническому обслуживанию, начиная от мытья стен и заканчивая поливом деревьев и/или обрезкой кустарника. Эти рабы, если их освободить, присоединятся к группе приключенцев, но при первом появлении командира зверолодей любой расы они будут полностью запуганы и мигом перейдут на другую сторону, вплоть до попытки подчинить приключенцев. Их боевой дух равен 2к6, проверку которого следует делать через бросок к20 (с успехом при значении ниже или равном) каждый раз, когда начинается ближний бой, а в случае провала освобождённые рабы убегут с 10% накопительным шансом перехода на другую сторону (Ага! Оригинальные ссыкуны).

### Уровень 3: дворец и уровень 4: подземелье

1. **Патруль гноллов Е:** см. [Таблицы патрулей гноллов](#).
2. **Патруль ящеров С:** см. [Таблицы патрулей ящеров](#).
3. **Люди-рабы:** относитесь к этой группе рабов так же, как к шайке рабов-людей (Уровень 3: сады, № 7), но рабов будет только 8.
4. **Король-минотавр и его свита:** эта группа будет такой, как описано в комнате 72. Существует дополнительный шанс 45%, что короля будет сопровождать второй патруль гноллов (см. [Таблицы патрулей гноллов](#) и создайте его случайным образом). Король может быть исцелён своей бабушкой на 4к8 ОЗ в день.
5. **2 минотавра стражника:** КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 6, Урон: рога 2к4, укусы к3 и боевой топор к12, ОЗ: 28, 36.
6. **Случайная дриада:** это будет одна из дриад из области садов (№ 56–65). Определите, какая именно по таблице ниже, затем перейдите ко второй таблице и определите причину её пребывания во дворце, поскольку это место, по сути, может находиться за пределами их связи со своим деревом, и они не пойдут туда без физического принуждения.

#### Таблица I

(Кидайте к10)

1. Астрея (56)
2. Брисеида (57)
3. Каллиста (58)
4. Деянира (59)
5. Эйдотера (60)
6. Флора (61)
7. Гея (62)
8. Гипермнестра (63)
9. Ифигения (64)
10. Йокаста (65)

#### Таблица II

(Кидайте к20)

- 1–8. Пленена и в сопровождении двух гноллов-охранников, КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Урон: двуручный меч к10, ОЗ: 14, 4.
- 9–12. Спасается из плена. Шанс 50%, что её преследует к4 гнолла-охранника (см. характеристики выше). ОЗ: 6, 14, 9, 13.
- 13–14. Свергнута, чтобы помогать королю-минотавру. Она заведёт приключенцев в ловушку (*обнаружение зла* раскроет её замысел).
- 15–16. Умирает (шанс 20%, что она уже мертва). Есть шанс 60%, что патруль гноллов будет стоять над её телом. Определите состав патруля по [таблицам патрулей гноллов](#).
- 17–19. Она прячется и постарается оставаться скрытой даже от приключенцев.
20. Она безумна, и ей позволено бродить по дворцу и окрестностям. На ней будут следы пыток. Её лицо безвозвратно изуродовано.

## Таблицы патрулей гноллов

### Таблица I — состав патруля

Если литера патруля не определена, киньте кб. Все патрули имеют КБ: 5, Скорость: 9", Урон: от оружия, КЗ: 2. ОЗ указаны для каждого патруля. Если заявлена особенность, обратитесь к таблице III, чтобы определить её характер. Тип оружия (таблица II) должен быть определён для всех патрулей гноллов. Кидайте кб.

1. (A) 4 гнолла, ОЗ: 8 (x 2), 10, 9.
2. (B) 4 гнолла + особенность, ОЗ: 12, 9, 8 (x 2).
3. (C) 6 гноллов, ОЗ: 10 (x 2), 9, 7, 4, 6.
4. (D) 6 гноллов + особенность, ОЗ: 8, 11, 10, 7, 9 (x 2).
5. (E) 8 гноллов, ОЗ: 12 (x 2), 8, 11, 13, 9 (x 2), 10.
6. (F) 8 гноллов + особенность, ОЗ: 15, 8 (x 3), 11 (x 2), 9, 10.

### Таблица II — тип оружия

1. Алебарды
2. Алебарды
3. Двуручный меч
4. Алебарды и длинные луки
5. Длинные луки и моргенштерны
6. Боевые топоры

### Таблица III — особенные члены патруля

1. **Псоглавец боец**: КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 4, Урон: меч к8 и/или укус к4, ОЗ: 25. Он командир патруля.
2. **Псоглавец чародей**: КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 4, Урон: два кинжала к4 и/или укус к4, ОЗ: 27, Заклинания: (как у чародея 4-го уровня) *очарование персоны* (x 2), *щит*, *сон*, *паутина* (x 2).
3. **Минотавр**: КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 6, Урон: рога 2к4, укус к3 и/или боевой топор к12, ОЗ: 35.
4. **2 ящера**: КБ: 4, Скорость: 6"/12" (плавание), КЗ: 2+1, Урон: дубинка к8 и 4 дротика к4, ОЗ: 9, 7.
5. **кб людей-пленников**. Это будут аборигены-рабы, пытавшиеся сбежать и которых возвращают для наказания и возможной казни. Они в отчаянии. КБ: 9, Скорость: 9", КЗ: 1/2, Урон: к2 или оружием-1, ОЗ: 2 (x 2), 3, 4 (x 3). Если их освободить, они охотно будут служить своим спасителям в качестве рабов. Они говорят на гнольском и немного на языке аборигенов.
6. **2 из вышеперечисленных**. Перебросьте дважды, игнорируя значения 6. Дубли разрешены.

## Таблицы патрулей ящеров

Все патрули, перечисленные ниже, находятся на службе короля-минотавра, за исключением патруля А. Они — представители племени ящеров под предводительством Г`рука, ящера-шамана. Их характеристики будут указаны в пункте А. Все остальные патрули — КБ: 4 (имеют щит), Скорость: 6"/12" (плавание), КЗ: 2+1, Урон: дубинка к8 и 4 дротика к4, ОЗ указаны для каждого патруля. Если заявлена особенность, обратитесь к таблице III патрулей гноллов.

1. (А) Ящеры на службе у шамана Г`рука. КБ: 5, Скорость: 6"/12", Урон: 2 когтя к3 и укус к8, ОЗ: 9, 11, 10, 7. Есть шанс 10%, что их будет сопровождать шаман Г`рук (см. [комнату 31](#)).
2. (В) 6 ящеров на службе у короля-минотавра. ОЗ: 12 (x 2), 9, 8, 11, 12.
3. (С) 6 ящеров на службе у короля-минотавра + шанс 50%, что есть особенность. ОЗ: 17, 15, 8, 11, 14, 10.
4. (D) 6 ящеров на службе у короля-минотавра + особенный член патруля. ОЗ: 6, 11 (x 2), 10, 12, 9.

Эти патрули не должны рассматриваться как самостоятельные персонажи. Каждый из этих патрулей может появиться более одного раза.

## Таверны Фракии (легенды и слухи)

Использование этого раздела необязательно. Здесь вы найдёте набор легенд (больше похожих на фрагменты легенд), которые могут быть либо назначены различным ПР (персонажам рефери) в кампании рефери, либо, чтобы ускорить игру, они могут быть предоставлены непосредственно игрокам, как указано ниже. Выбор метода остаётся на усмотрение каждого рефери. Если будет решено раздать легенды персонажам игроков, используйте нижеприведённую механику справедливого распределения.

Киньте один раз по таблице 1. Это определит количество фрагментов, которые будут известны персонажу, обычно от 0 до 3. Затем перейдите к таблице 2 и киньте к20 столько раз, сколько указано в таблице 1. Запишите известные фрагменты легенды каждого персонажа на отдельном листе бумаги и сообщите им, что они знают о будущем приключении всё это, и что они могут сохранить это в секрете, если пожелают. Не вся информация соответствует действительности. Ложные фрагменты имеют пометку «Л» в скобках. Рефери не обязан информировать игрока о достоверности его информации.



## Таблица 1

(Кидайте к4)

1. 1 фрагмент информации
2. 2 фрагмента информации
3. 3 фрагмента информации
4. Никакой информации

## Таблица 2

(Кидайте к20 необходимое количество раз)

1. Зверолюди — это люди, находящиеся под проклятием (Л).
2. Коллекционер выразил заинтересованность в приобретении фракийских исторических артефактов. Он заплатит 2к100 зм за каждый извлечённый неповреждённый предмет.
3. Остерегайтесь жёлтой смерти!
4. Не доверяйте деревьям!
5. Аборигены совершают человеческие жертвоприношения.
6. Вы научились читать на фракийском языке (современном). Это даёт вам единовременный 30% шанс прочитать что угодно, написанное на этом языке.
7. Остерегайтесь бога смерти!
8. Верёвочные мосты прогнили и небезопасны (Л).
9. В поисках безопасности ищите бассейн водных чудес.
10. Зал смеющихся черепов ведёт к несметным богатствам.
11. Будьте осторожны со статуями!
12. Глубоко под землёй есть залитый солнцем сад и сверкающий дворец.
13. Обратитесь за помощью к полурослику-отшельнику.
14. Похороненный вместе с мёртвым королём — это могущественный, но злой меч.
15. Полости уходят не глубже чем на два уровня (Л).
16. Предводитель зверолодей накапливает огромное количество богатств (Л).
17. Остатки древней дочеловеческой цивилизации всё ещё могут существовать глубоко в недрах земли.
18. Зверолюди поработают людей.
19. Прикосновение добра уничтожит нежить (Л).
20. Вы научились говорить на языке аборигенов. У вас есть шанс 65% внятно поговорить с любым аборигеном. Если проверка 65% не пройдена, чёткость разговора должна быть определена по таблицам интерпретаций из комнаты 37.

## Потерянный город Фракии

Примечание: символы деревьев на карте представляют собой собственно деревья. В джунглях есть и другие деревья, которых гораздо больше, но указывать их все означало бы сильно загромождать карту. Однако на самих фундаментах зданий деревьев не больше, чем указано.

Примечание II: поверхность улицы вымощена булыжником и хорошо заросла густой травой, по крайней мере, по пояс высотой.

**А. Вход в комнату 1:** в этом месте лестница спускается на первый уровень, в комнату 1. Шанс того, что этот вход будет охранять патруль гноллов, составляет 60%. (Используйте [Таблицы патрулей гноллов](#) в разделе случайных столкновений, чтобы случайным образом определить патруль). Существует дополнительный шанс 50%, что половина патруля окажется в засаде на деревьях. Лестница выходит наружу на выветренный пьедестал, который когда-то был основанием храма. На поверхности пьедестала валяется щебень, а по его краям и из трещин в нём растут деревья. Пьедестал находится на 10' выше окружающей местности.

**В. Секретный вход аборигенов:** эта серия лестниц ведёт вниз к месту 18 на карте уровня 1. Здесь будет скрываться банда аборигенов (смотрите [таблицы случайных столкновений](#), уровень 1, № 4, «Банда отважных аборигенов»). Они будут эквивалентны банде 2, но со следующими ОЗ: 8, 6, 5, 4, 7, 9). Эти персонажи обязательно нападут из засады.

**С. Остатки древнего здания:** от него мало что осталось, кроме фундамента и пары стен. В этом месте шанс случайного столкновения составляет 30%. Кидайте по таблице уровня 2. При обыске помещения будет обнаружена табличка, написанная на дварфийском. Если кто-нибудь из членов группы сможет прочитать её, в ней будет указано, что автор нашёл местоположение секретного входа в карстовые полости внизу. Описываемое здание будет «приземистым, тёмным зданием, построенным из чёрного камня». Это здание, в котором находится секретный вход аборигенов (В).

**Д. Фундамент ещё одного здания:** этот фундамент на 5' выше окружающей территории и частично находится в болоте. Если персонажи встанут на западном конце здания, в них полетит залп из 4к3 дротиков, брошенных ящерами (см. Е ниже).

**Е. Охотничий отряд:** по болоту тихо шныряет патруль ящеров (определите случайный патруль ящеров по [таблицам патрулей ящеров](#) в разделе случайные столкновения). Если ящеры останутся незамеченными, они внезапно нападут и вернутся под воду, постоянно стремясь устроить засаду и фактически не вступая в бой с незваными гостями.

**Ф. Отверстие в земле:** это отверстие диаметром 5', которое пропускает солнечный свет в полость внизу и в полдень фокусируется непосредственно над полукруглой областью 23. Глубина отверстия 65', что нанесёт 6к6+2 урона в случае падения. Если упавший персонаж выживет и не будет держаться, есть дополнительный 20% шанс, что он или она соскользнёт и упадёт ещё на 50', приземлившись на восточном берегу реки и получив ещё 4к6+2 урона.

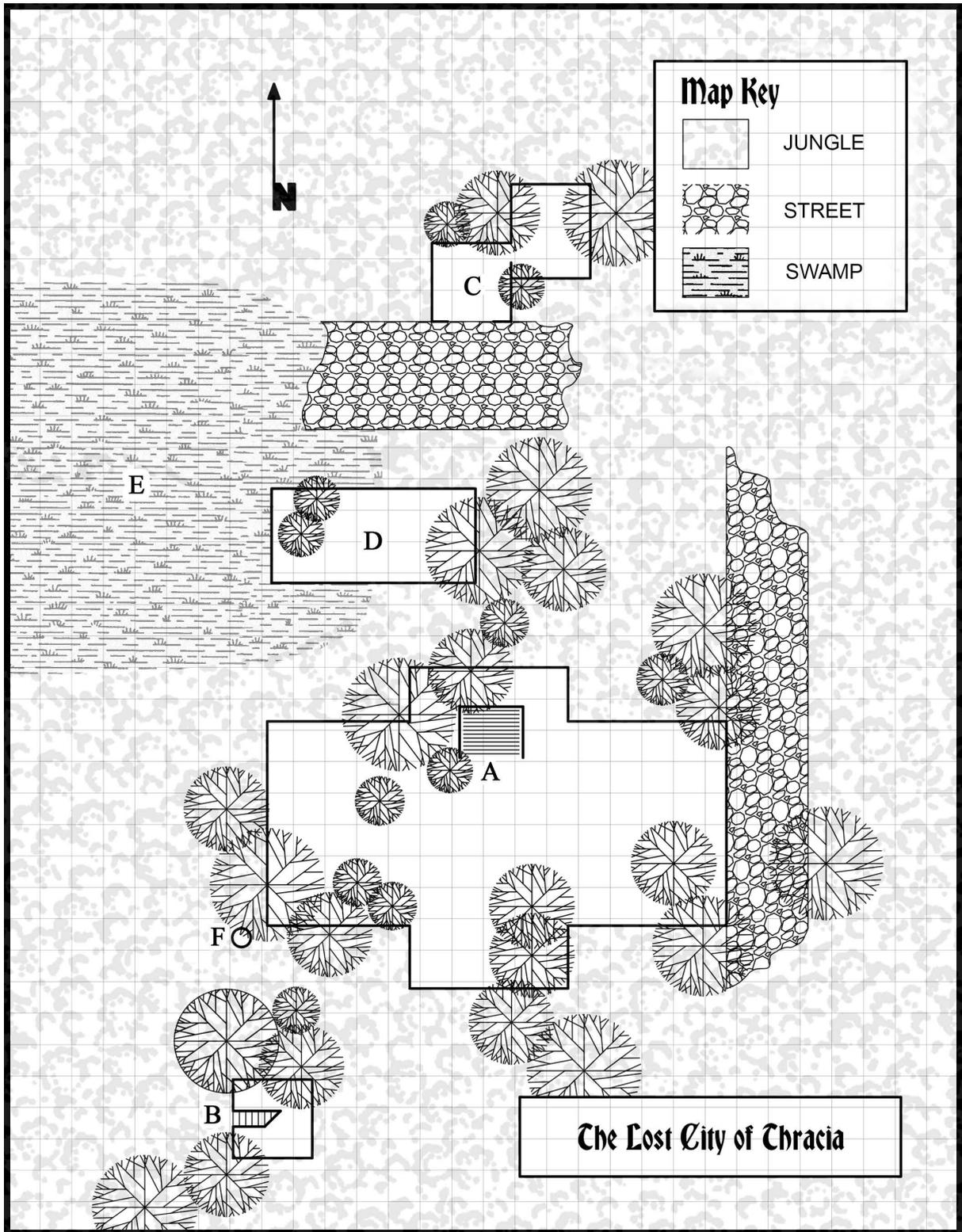


Рис. 3: Потерянный город Фракии

# Уровень 1

## 1. Вестибюль

Лестница на юге этой комнаты ведёт на поверхность и выходит среди груды развалин<sup>3</sup>. Стены этой комнаты, по-видимому, когда-то были выкрашены в яркие цвета со сценами церемоний и богослужений, однако теперь они износились и выцвели, потёртые, потрескавшиеся и обесцвеченные годами. Воздух в комнате воняет гуано летучих мышей, а с потолка свисают несколько сотен обычных летучих мышей. Потолок высотой 30' увешан ими. Летучие мыши будут слегка раздражены факелами, но заклинание *света* заставит их метаться по комнате в сильном возбуждении. Гуано делает пол скользким и потребует спасброска ловкости с бонусом +2 за ход, потраченный на передвижение по этой грязи, или за раунд, потраченный на бой в ней. Провал спасброска означает, что персонаж поскользнулся и упал в слизь (-3 к харизме).

## 2. Зал летучих мышей

Это зал с колоннами, на полу по меньшей мере 6–8 дюймов гуано летучих мышей. Потолок высотой 20' буквально кишит обычными летучими мышами, которые будут возбуждены присутствием любого света, а заклинания *света* или яркие направленные фонари заставят тварей махать крыльями по залу и сделают обзор дальше 5' невозможным из-за их количества. Бег или бой в этой комнате потребуют выполнения спасброска от поскользывания (см. [комнату 1](#) выше), однако их нужно будет делать со штрафом -2.

## 3. Альков летучих мышей

Эта комната в точности похожа на комнату 2 в том, что касается летучих мышей (включая спасброски). В северном конце ниши находится груда щебня, которая, по-видимому, когда-то была какой-то статуей. Если раскопать завал (примерно за 1 ход), то можно найти голову. Это будет голова богини Афины. Дверь в комнату 5 приоткрыта, а дверь в комнату 4 закинута так, что её можно выбить со штрафом -1. Если персонажи решат обратить на это внимание, они обнаружат, что, похоже, в грязи на полу были протоптаны следы, ведущие как в комнаты 4 и 5, так и обратно в комнаты 2 и 1 и дальше через них.

## 4. Часовня сороконожки

В этой комнате нет гуано летучих мышей. Здесь разбросано множество обломков, которые, по-видимому, когда-то были крылатой женской фигурой в мантии (представьте себе статую Ники Самофракийской в виде груды обломков). По комнате ползают 19 сороконожек ярко-красного цвета, КБ: 9, КЗ: 1/4, Урон: яд (спасбросок с бонусом +4), ОЗ: 1 (x 9), 2 (x 10). Недавно в комнате произошла потасовка. Ещё несколько сороконожек лежат раздавленными по полу (в настоящее время их ещё живые собратья поспешно прибираются), и пролилось немного крови.

---

<sup>3</sup>В область А на поверхности.

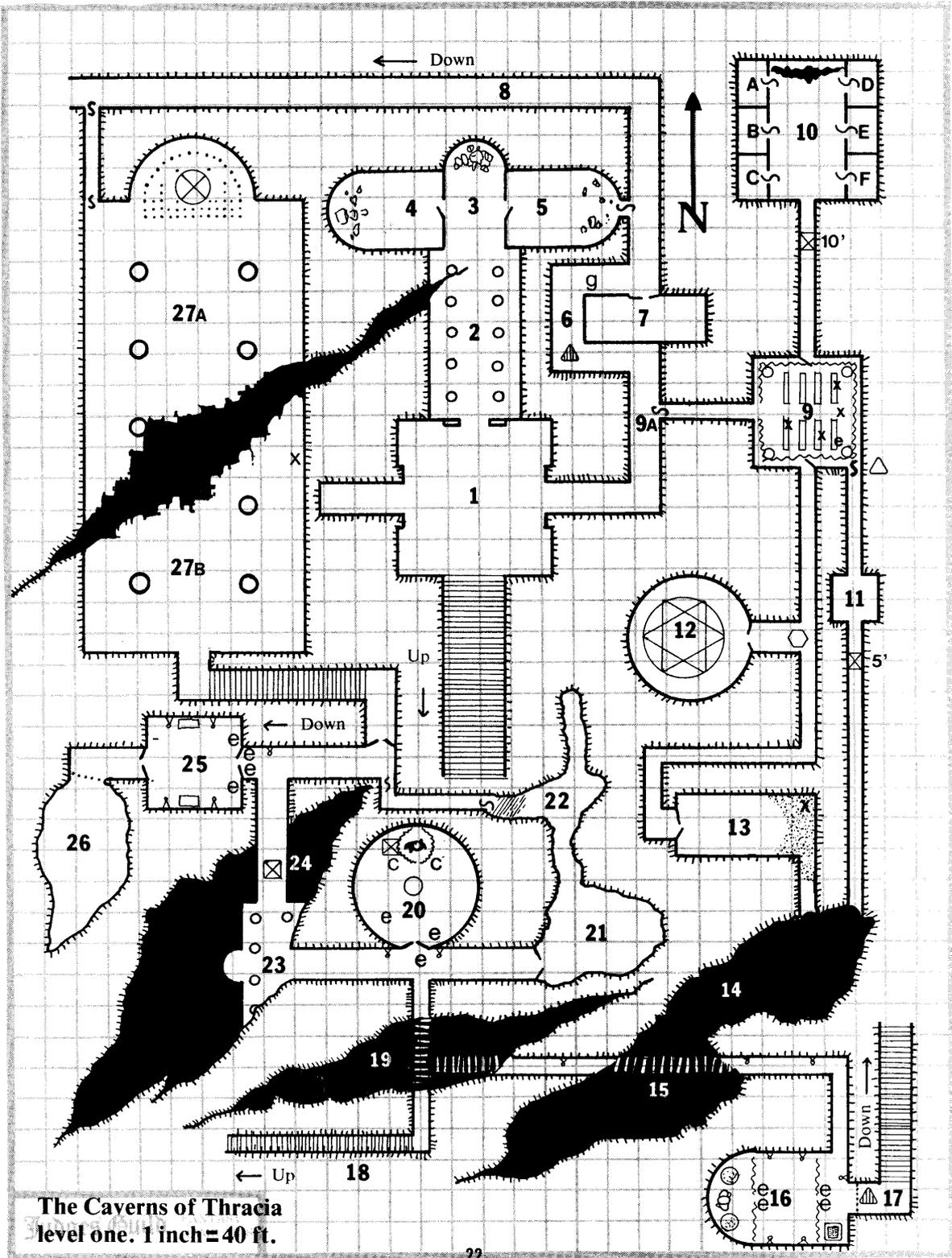


Рис. 4: Уровень 1

## **5. Ящеры на охоте**

Здесь находятся 4 ящера, КБ: 4, Скорость: 6", КЗ: 2+1, Урон: дубинка к8, ОЗ: 13, 9, 16, 8 (13). Двое ящеров стоят на страже в полной боевой готовности, в то время как третий осматривает раны четвёртого ящера, который, хотя и может сражаться, несколько пошатывается от воздействия яда сороконожки. (13 отражает полные ОЗ существа до того, как оно получило урон от сороконожек.) На полу лежит вереница примерно из 12 сороконожек с оторванными головами. Некоторые из них всё ещё извиваются, сворачиваются и разматываются. 2 сороконожки уже были вскрыты, и из них было извлечено мясо. Раненый ящер будет сражаться со штрафом -1 на попадания.

По полу разбросаны останки статуи, разбитой вдребезги до неузнаваемости. Потайная дверь в задней части комнаты замаскирована под декоративную панель.

## **6. Ловушка с копьём**

Как только место, обозначенное как «6» на карте будет пересечено, с шансом 4 из 6, 2 копья вылетят из южной стены в северном направлении, будто бы их бросил боец 7-го уровня. Существует шанс 25%, что гнолл-охранник, КБ: 5, КЗ: 2, ОЗ: 13, Оружие: моргенштерн, будет дремать в точке «g». Если он услышит приближающихся приключенцев, он проскользнёт в комнату 7, и гноллы там приготовят засаду.

## **7. Сторожевой пост гноллов**

Этот сторожевой пост занимают 6 гноллов (помимо того, что в точке «g»), которые находятся на службе у короля-минотавра. КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, ОЗ: 13, 14, 7, 15, 8, 10, Урон: длинный лук к6 и боевой топор к10. У каждого гнолла есть при себе 4 см и 6 зм.

## **8. Коридор вниз**

Этот коридор спускается вниз к области 42 на 2-ом уровне.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Данное описание отсутствует в оригинале или репринте. Добавлено переводчиком.

## Комнаты 9А–13: воплощение смерти

### Воплощение смерти

Частота .... очень редкая (см. ниже)

Количество .... 1

Класс Брони .... 2

Скорость .... 12"

Кубик Здоровья .... 4 (20 Очков Здоровья)

% в логове .... нет

Тип Сокровищ .... нет

Количество атак .... 1

Урон за атаку .... нет

Особые атаки .... высасывание энергии (см. ниже)

Особая защита .... невидимость

.... может быть ранена только железным оружием

Сопrotивление магии .... 20%

Вдобавок имеет иммунитет к заклинаниям *сон, очарование, удержание*

Разумность .... рядовая

Мировоззрение .... порядочно злое

Размер .... средний

Псионические способности .... нет

Режимы атаки/защиты .... нет

В этом разделе будет описан один особый бродящий монстр, воплощение смерти. Это второстепенное физическое проявление бога смерти Танатоса. Существо предстаёт в виде высокого, худощавого мужчины в развевающихся чёрных одеждах. У него смуглое красивое лицо, но оно кажется болезненно печальным. Он будет жестикулировать тяжело-раненым персонажам, чтобы они вышли вперёд и обняли его.

Воплощение смерти появится только у персонажей, которые находятся в пределах 3 ОЗ от смерти. Если у персонажа обычно 3 или меньше ОЗ, то он или она также увидят воплощение.

Воплощение появится в любой момент, когда персонаж достигнет 3 или менее ОЗ, и будет видно только этому персонажу. Однако заклинание *обнаружение невидимых* также покажет местоположение существа.

Присутствие существа ухудшит (увеличит значение, необходимое для удачного спасброска) спасброски и боевой дух всех, кто может его видеть, на 2 пункта.

Как только живое существо умирает в присутствии воплощения, это существо забирает душу умершего, делая любую форму *воскрешения* или *реинкарнации* невозможной без *высшего желания*.

Если персонаж, даже невредимый, добровольно обнимает воплощение смерти, он или она умрёт (без спасброска) и не может быть возвращён к жизни каким-либо образом без наличия какого-либо *желания*.

*Защита от зла* будет держать воплощение на расстоянии (независимо от уровня заклинателя).

*Развеивание зла* или *развеивание магии* уничтожит существо до тех пор, пока ещё одно живое существо не окажется в пределах 3 ОЗ от смерти.

Обычно существо *невидимо*, но после нападения оно становится видимым. Оно высасывает один уровень энергии (жизни), когда попадает.



Рис. 5: Воплощение смерти. Пол Жаквейс

## 9А. Врата смерти

Эта потайная дверь ведёт в древнюю часовню бога Танатоса (олицетворение смерти). Дверь заклеена штукатуркой, и её невозможно заметить, если не поискать. Как только штукатурка будет отколота, станет видна надпись, написанная на древнем фракийском языке. В ней говорится: «ЗНАЙТЕ ЖЕ, ЧТО ЗА ЭТИМ ПОРТАЛОМ НАХОДЯТСЯ ВЛАДЕНИЯ ТАНАТОСА, ПРОКЛЯТОГО, НЕНАВИДЯЩЕГО ЖИЗНЬ, БОГА СМЕРТИ. НЕ ПЫТАЙСЯ ПРОЙТИ ЧЕРЕЗ ЭТИ ВРАТА, ИБО ОНИ ВЕДУТ ТОЛЬКО К ЕГО ЛОНУ. ТЕ, КОМУ ДОРОГА ЖИЗНЬ, ЗАПЕЧАТАЛИ ЭТИ ПОКОЙ НА ВЕЧНОСТЬ. ИМЕЙТЕ В ВИДУ, ЧЕРЕЗ ЭТУ ДВЕРЬ ВОЗВРАТА НЕТ. ОДНАЖДЫ ПРОЙДЕННОЕ, ОНО ПРОЙДЕНО НАВСЕГДА».

Пройдя через эту дверь, приключенцы окажутся в коридоре длиной 30' и шириной 5'. Если они оглянутся назад, то не увидят никакой двери, только коридор. Сам коридор волшебным образом *тёмный* (неразличим). Ни факел, ни лампа или заклинание *света* не будут давать света больше, чем 5' радиусом. *Инфракрасное зрение* будет бесполезно. Независимо от того, в каком направлении движутся приключенцы (на восток или на запад), пройдя расстояние в 30', они окажутся в комнате 9. Повторный вход в коридор из комнаты 9 по-прежнему приведёт персонажа обратно в комнату 9 после перемещения на 30'. Обратного пути в 9А из 9 нет, по крайней мере, физическими средствами.

## 9. Часовня Танатоса

Эта квадратная комната тускло освещена 4 низкими курильницами для благовоний, расположенными по углам комнаты. Каждая испускает жутковатое зелёное свечение и тонкий шлейф сладко пахнущего дыма. Этот дым — благовоние, вызывающее сон. Необходимо сделать спасбросок против яда, иначе жертва уснёт через 6 раундов после входа в комнату. Жертва будет спать ещё 6 ходов после того, как благовония перестанут гореть. Стоя непосредственно над курильницей и вдыхая концентрированный дым, необходимо пройти спасбросок со штрафом -2 или сразу погрузится в сон в случае провала.

Стены от потолка до пола задрапированы чёрными портьерами из плотной ткани. Каждая стена покрыта отдельным куском ткани. 8 скамеек из чёрного мрамора установлены в два ряда с востока на запад. Маленькие «х» обозначают расположение сидящих или приклонивших колени неподвижных фигур, закутанных в чёрные балахоны с капюшонами. Эти фигуры — давно умершие люди, поклонники Танатоса. При прикосновении они рассыплются в пыль, оставив после себя лишь несколько костей, клочья чёрной ткани и серебряную цепочку с кулоном в форме черепа с бирюзовыми глазами (стоимость 25 зм). Таких фигур здесь 4 и подвесок тоже 4. Буква «е» — это ещё одна фигура, которая выглядит так же, как и остальные. Это очень терпеливое умертвие, КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 3, ОЗ: 20, Урон: высасывание 1 уровня энергии. Если его коснуться, оно атакует в раунд внезапности с шансом 2 из 6. Если оставить его в покое, оно последует за вами и попытается напасть сзади. У умертвия нет подвески.

Стены за портьерами оштукатурены и украшены фресками, изображающими безликое существо в тёмном одеянии (Танатос), торжествующе царствующее над разнообразием смертных созданий всех религий. Над и под фресками снова и снова начертано «НИЧТО НЕ ИЗБЕЖИТ СМЕРТИ» на древнем фракийском языке.

Северная дверь сделана из камня, окованного железом. Она заперта. У умертвия есть ключ от двери в сумке на поясе. На обоих концах ключа изображена голова смерти, но то, что это именно ключ — очевидно.

Южная дверь заперта на *волшебный замок*, как будто его наложил чародей 10-го уровня. В камень двери вделан череп со светящимися красными глазами. Череп зашипит (*магический рот*) на любого, кто попытается открыть дверь, и скажет (*магический рот*): «ВХОДИТЕ, ДУРАКИ! ПРИСОЕДИНЯЙСЯ КО МНЕ В БЛАЖЕНСТВЕ, КОТОРОЕ ЕСТЬ ТАНАТОС! СТАНЬТЕ ЕДИНЫМ ЦЕЛЫМ С БЛАГОСЛОВЕННОЙ СМЕРТЬЮ! ИМЕННО В ФИНАЛЬНОЙ ЧАСТИ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ БЛАЖЕНСТВО».

Потайная дверь в южной стене покрыта штукатуркой. Дверь заперта (и снова, ключ умертвия откроет её, см. выше). Прямо над дверью установлена ловушка с копьём, ко-

торая срабатывает с шансом 4 из 6, как если бы копьём бил боец 7-го уровня. Ловушка задействуется, когда ключ вставляют в замок.

## **10. Склеп пробуждающихся мертвецов**

В коридоре, ведущем сюда из комнаты 9, есть яма-ловушка глубиной 10', которая открывается с шансом 3 из 6.

Аморфный чёрный сгусток в северном конце комнаты — это «пугало», сделанное из большой чёрной мантии, накинутой на статую. Высота статуи составляет 20'. Непрерывный магический ветер дует от северной стены, как будто его создаёт чародей 10-го уровня. Остановить ветер можно, только сняв мантию со статуи или успешно применив *развеивание магии*. Защищённый огонь имеет шанс 20% быть потушенным, в то время как все незащищённые источники пламени будут задуты сразу после входа в помещение. Ветер не ощущается до тех пор, пока вы не войдёте в само помещение.

Все потайные двери в комнаты 10A–F покрыты слоем штукатурки. На каждой двери нарисовано мрачное человеческое лицо высотой примерно 4'.

### **10A. Пустой склеп**

Что бы ни было похоронено здесь, оно давным-давно рассыпалось в прах. В гробнице нет ничего ценного.

### **10B. Живые мертвецы**

Здесь ждут 3 скелета. КБ: 7, Скорость: 6", КЗ: 1, ОЗ: 4 (x 2), 8, Урон: кб. Каждый скелет одет в изодранные чёрные одежды и носит на шее серебряный кулон в виде черепа с бирюзовыми глазами (стоимость каждого 25 зм). Они безоружны.

### **10C. Больше живых мертвецов**

Здесь 4 скелета. КБ: 7, Скорость: 6", КЗ: 1, ОЗ: 2, 3, 4 (x 2), Урон: кб. Они одеты точно так же, как те, что в 10B.

### **10D. Ещё больше живых мертвецов**

Ещё 4 скелета охраняют этот склеп. КБ: 7, Скорость: 6", КЗ: 1/2, ОЗ: 3, 4, 2 (x 2), Урон: кб. Одеты так же, как и те, что в комнате 10B.

### **10E. Второй пустой склеп**

Обитатель этой комнаты распался на свои первичные составляющие много лет назад. Всё, что осталось, — это куча пыли и чёрных тряпок, а также один кулон с черепом, описанный в комнате 10B.

### **10F. Не такой уж пустой склеп**

В этом склепе находятся 6 скелетов в кольчугах, вооружённых палашами, КБ: 5, КЗ: 1, ОЗ: 7, 3, 5, 4 (x 2), 6, Урон: кб.

Если дверь в этот склеп будет открыта, двери во все остальные склепы распахнутся и выпустят всех выживших обитателей, которые немедленно нападут на любых незваных гостей. В запёртом ящике у северной стены комнаты находится 200 см, 40 зм и зелье левитации во флажке в форме черепа.

## 11. Прекрасно сохранившийся викарий

Помещённый в состояние *стазиса* жрец Танатоса 5-го уровня. Макрей, жрец Танатоса 5-го уровня, Мировоззрение: порядочно злое, ОЗ: 18, Броня: кольчуга, КБ: 5, Оружие: каменная булава. Его обычные жреческие заклинания включают в себя следующее: *тьма* (извращённый свет), *защита от добра*, *удержание персоны*, *тишина*, *радиус 15'*. Макрей был погребён здесь через 150 лет после падения царя Агамемноса (см. [историю](#)), когда поклонение смерти не было столь популярным. Однако его последователи нашли способ сохранить его и его жизнь на неопределённый срок, чтобы они могли спасти его в ближайшем будущем, когда ситуация для поклонников смерти немного остынет. Скорее всего, Макрей был забыт и оставлен в *стазисе* на 950 лет. Макрей будет говорить как на языке фракийцев (трудности с переводом смотрите в [комнате 37](#)), так и на языке древних фракийцев, умея бегло читать и говорить на нём. Он знает о местоположении уровня 3А и о том, как добраться до него. Он знает о сфинксе. Он знает о комплексе комнат № 45 и слышал легенды о комплексе комнат 53.

Макрея охраняют 6 скелетов, КБ: 7, КЗ: 1, ОЗ: 5, 7 (x 2), 6, 8 (x 2). Открытие потайной двери в комнате 9 нарушит *стазис* и *оживит скелетов*. На шее Макрея висит серебряный кулон в виде черепа с бирюзовыми глазами (стоимость 25 зм), а на поясе — мешочек с пылью *путаницы* (4к8), которую необходимо вдыхать (облако размером 10' x 10'). В южном коридоре находится яма-ловушка глубиной 5' (спасбросок ловкости или наносит кЗ очка урона). Ловушка срабатывает с шансом 3 из 6. На полу ямы находится запёртый сундук, содержащий 800 бм и 200 см. Здесь находится прочная, но лёгкая верёвочная лестница (стоимость 50 зм) длиной 50'. К одному концу лестницы прикреплены два каменных шара, которые поместятся в пару укрепленных отверстий в конце коридора, выходящего в полости. Шары будут удерживать лестницу на месте.<sup>5</sup>

## 12. Черепа-оракулы

Коридор, ведущий в эту комнату, охраняется 2 арбалетными ловушками, которые стреляют как боец 4-го уровня и срабатывают с шансом 4 из 6. Они направлены в центр 10' дверей в комнату 12. Открытие двери приведёт к срабатыванию ловушки.

Пол в комнате выложен крупной красной керамической плиткой, глазурованной и очень гладкой. На полу светящимися зелёными линиями начертана гексаграмма — шестиконечная звезда, вписанная в круг. Стены и полусфера куполообразного потолка высотой 50' кажутся ночным небом с движущимися по ним созвездиями. В комнате на 10 градусов по Фаренгейту холоднее, чем в коридоре (в коридоре примерно 55 градусов по Фаренгейту)<sup>6</sup>.

В центре гексаграммы на высоте 15' над землёй парит зелёный светящийся человеческий череп с рогами барана, которые, по-видимому, растут из него. У черепа живые глаза, и он будет наблюдать за людьми, входящими в комнату, и зловеще хихикать. Как только дверь закроется, череп скажет: «ГОВОРИ, ПРОСИТЕЛЬ, И СПРАШИВАЙ, ЧТОБЫ Я МОГ ОТВЕТИТЬ ТЕБЕ “ДА” ИЛИ “НЕТ”.» Затем череп позволит каждому присутствующему задать один вопрос, на который можно ответить «да» или «нет», на который рефери должен правдиво ответить. Ни один персонаж никогда больше не получит ответов на другие вопросы, независимо от того, вернётся ли он снова в комнату. Как только вопрос будет задан и на него будет дан ответ, череп заговорит снова и скажет: «НА ВАШИ ВОПРОСЫ ДАНЫ ОТВЕТЫ, И ТЕПЕРЬ ВЫ ПРИНАДЛЕЖИТЕ ТАНАТОСУ». В этот момент на тыльной стороне правой руки каждого персонажа, задавшего вопрос, появится маленькое белое пятно в форме черепа. Оно ничего не даёт, всего лишь является опознавательным знаком для поклоняющихся Танатосу.

Если череп атакован, он будет представлен КБ: -2, КЗ: 5, ОЗ: 31, Урон: 2 *магических снаряда* по 2 целям, Скорость: 24” (полёт).

Последнее замечание о пятне в форме черепа. Любого отмеченного таким образом персонажа посетит воплощение смерти, когда он или она окажется в пределах 3 ОЗ от смерти,

<sup>5</sup>Это позволит спуститься к 28.

<sup>6</sup>Примерно 13 градусов по Цельсию в коридоре и 7 градусов по Цельсию в комнате.

независимо от того, где он или она будет находиться (см. [Воплощение смерти](#)). Череп может быть стёрт с помощью комбинации *снятия проклятия* и *лечения серьёзных ран*.

### 13. Заплесневелые кости

Дверь в эту комнату с западной стороны заперта на тяжёлый каменный засов. Тонированная область на карте в этой комнате представляет собой колонию жёлтой плесени, КБ: 9. Однако из этой плесени встанут 6 скелетов, КБ: 7, Скорость: 6", КЗ: 1, ОЗ: 6, 3 (x 2), 5 (x 2), 4, Урон: к6. Скелеты кажутся пушистыми, потому что покрыты наростами жёлтой плесени. При попадании в них с шансом 50% образуется облако спор размером 5' x 5' x 5'. Существует дополнительный шанс 30%, что вместо высвобождения небольшого облака спор она выпустит все свои споры сразу в виде облака размером 10' x 10' x 10'. Каждого скелета хватит на два маленьких облака или на одно большое облако спор. Святая вода не подействует на скелеты до тех пор, пока с них не будет удалена плесень.

В каменной шкатулке (местоположение отмечено «х») находится 200 см, 40 зм и волшебная палочка, которая сделана в виде миниатюрной обсидиановой палочки принца демонов Оркуса с наконечником в виде черепа (стоимость 150 зм). Она обладает магической ценностью в руках злого персонажа и позволит ему *контролировать нежить*, как жрецу Танатоса того же уровня, что и он сам (см. [Заметки для судьи](#)).

Коридор на юге ведёт в карстовую полость с 50' обрывом. Примечание: как этот выход в полости, так и тот, что доступен из комнаты 11, замаскированы стенами *непрерывной иллюзии* и видны (обычно) либо снизу, либо с верёвочного моста (15).

### 14. Верховье реки

Это верхняя часть полостей, которые нанесены на карту на уровне 2. От уровня верёвочного моста они спускаются на 50' на этаж ниже и поднимаются вверх на 10'–40'. С потолков свисают различные сталактиты. Среди сталактитов находится группа из 20 огромных летучих мышей, КБ: 4, КЗ: 1/2, ОЗ: накидайте, если нужно, Урон: укусы к3, Скорость: 24". Размах крыльев этих существ составляет примерно 5'. Факелы и обычные лампы, перемещающиеся по верёвочному мосту, заставят к2 из них сорваться с места, заклинания *света* и фонари «бычий глаз», направленные в их сторону, потревожат все 20. Если летучие мыши попадают по персонажу на верёвочном мосту, этот персонаж должен сделать спасбросок ловкости с бонусом +2. Делайте только 1 проверку для всех мышей. В случае нескольких попаданий, наложите штраф -2 за каждое попадание. Падение нанесёт 5к6 урона.

### 15. Верёвочный мост

Относительно недавно возведённый мост длиной 40', сделанный из прочных пеньковых канатов, сплетённых и обвязанных вокруг плотно прилегающих деревянных досок. На высоте талии с обеих сторон расположены верёвочные поручни. Мост прочно прикреплен с обоих концов. Достаточно одного или двух ударов мечом, чтобы разрушить мост, КБ: 8, ОЗ: 5 у каждого поручня. Из-за влажности воздуха верёвочный мост будет сложно поджечь, если только предварительно обильно не облить его маслом (3–4 колбы).

### 16. Святилище Тёмного

Это зал поклонения, посвящённый Танатосу, но под его недавним именем «Тёмный». Часовне около ста лет, и ею пользуются местные аборигены. Комната разделена на три части. В самой восточной части находится ритуальный умывальник для очищения и два охранника (описанные ниже). Центральная секция — это молитвенный зал. В самой западной части находится статуя божества и пара железных жаровен. В эту часть может войти только жрец Танатоса.

Каждая секция отделена от другой шторами от потолка до пола из плотного чёрного материала. Каждая драпировка состоит из двух частей. Центральная и восточная части

освещены факелами, в то время как дальняя часть со статуей освещена жаровнями. 4 «е» — это 4 бойца 2-го уровня, Мировоззрение: нейтральное, латы, КБ: 3, Оружие: копьё и палаш, ОЗ: 14, 10, 16, 19.

Вход в дальнюю часть со статуей приведёт к наложению *проклятия* на всех незваных гостей (извращённое *снятие проклятия*, как если бы оно было наложено жрецом 12-го уровня). Только жрецы Танатоса могут безопасно пройти сюда. Статуя представляет собой деревянное изваяние гуманоида высотой 8' в чёрной мантии с лицом-черепом. Каждый глаз статуи сделан из бирюзы стоимостью 200 зм. Любая попытка изъять эти драгоценные камни приведёт к взрыву пламени в жаровнях, что нанесёт к8 урона всем в радиусе 5' и подожжёт ближайшие драпировки. Из-за жаровен эти шторы стали сухими как трут.

## 17. Прутья, видения, копьё и скаты

Вход в эту зону перекрыт железными прутьями. Они несколько заржавели. Их можно погнуть проверкой силы со штрафом -10.

Любому, кто провалит спасбросок против магии, покажется, что симпатичная дриада пытается прорваться через прутья. Кажется, она чего-то боится и начнёт отступать и прижиматься к восточной стене комнаты 17.

Как только прутья будут пройдены, ловушка с копьём сработает с шансом 2 из 6. Будут выпущены два копьё, как если бы ими бил боец 4-го уровня, нанося 2к6 урона.

Лестница ведёт вниз на уровень 2.<sup>7</sup> Существует шанс 30%, что при размещении на лестнице любого веса, она превратится в гладкий скат под углом 45 градусов. Каждые 5', пройденных вниз по лестнице, увеличивают шанс превращения лестницы в скат ещё на 5%. Проверку следует делать каждые 5'. Велика вероятность того, что персонаж, возможно, будет сброшен в реку.

## 18. Лестница на поверхность

Эта лестница ведёт вверх, к руинам на поверхности<sup>8</sup>. Это маршрут, которым пользуются жрецы «Тёмного», когда прибывают сюда для проведения своих церемоний в святая святых, проходящих два раза в месяц. Любой искусственный свет на этой лестнице, будет виден охраннику («е»), выставленному перед комнатой 20. После этого он издаст пронзительный магический свист, который смогут услышать только слуги «Тёмного», что позволит им подготовить засады. Этот свист можно услышать в комнатах 14–26.

## 19. Второй верёвочный мост

Это Т-образный мост длиной около 25' довольно недавней постройки, сделанный из прочных пеньковых канатов, сплетённых и обвязанных вокруг плотно прилегающих деревянных досок. На высоте талии с обеих сторон расположены верёвочные поручни. Мост прочно прикреплен со всех концов. Каждый канат, крепящий мост к скале, имеет КБ: 8, ОЗ: 5. Из-за влажности воздуха верёвка не будет легко гореть, если её предварительно обильно не смазать маслом (4–5 флаконов).

Среди сталактитов висят 5 огромных летучих мышей, КБ: 4, КЗ: 1, ОЗ: 3 (x 2), 1, 4 (x 2), Урон: укусы к3, Скорость: 24". Размах крыльев этих существ составляет примерно 5'. Факелы и обычные лампы, движущиеся по верёвочному мосту, сгонят летучих мышей со своих мест с шансом 2 из 6, а заклинания *света* и фонари, направленные на мышей — с шансом 5 из 6. Если летучие мыши попадают по персонажу на верёвочном мосту, этот персонаж должен сделать спасбросок ловкости с бонусом +2. Персонаж делает только одну проверку. В случае, если по нему попадает несколько мышей, проверку нужно делать со штрафом -2 за каждое попадание. Падение нанесёт 5к6 урона.

<sup>7</sup> Лестница ведёт на 2-ой уровень к области 28.

<sup>8</sup> В область В на поверхности.

Свет, движущийся по этому мосту, предупредит охранника, стоящего у двери в комнату 20. Смотрите последствия в описании [комнаты 18](#) выше.

## 20. Ритуальный зал очищения

У входа в эту комнату находится боец 2-го уровня («е»), Мировоззрение: нейтральное, Броня: латы, КБ: 3, Оружие: копьё и палаш, ОЗ: 15. У него есть волшебный свисток из бронзы, в который он будет дуть, если заметит незваных гостей. Этот свисток предупредит всех бойцов и слуг «Тёмного» в комнатах 14–26, которые затем подготовят засады. Если персонажи были «заклеймены» Танатосом в комнате 12, они тоже смогут услышать свист.

Комната представляет собой камеру очищения, где жрецы церемониала «Тёмного» очищают себя перед совершением каких-либо священных обрядов. Круг в центре комнаты представляет собой умывальник диаметром 5', установленную на колонне из черепов высотой 3'. В северном конце комнаты находится колонна из чёрной драпировки диаметром 10', которая свисает с потолка на высоте 20' до пола. Если две секции штор отдернуты, все персонажи, наблюдающие за чёрной статуей за ней, должны пройти спасбросок против парализации или быть парализованными на кб ходов (не раундов). Поклонники Танатоса (и те, кто носит его клеймо) неуязвимы. Две буквы «с» по бокам статуи — это пара adeptов на службе «Тёмного», жрецы 2-го уровня, Мировоззрение: порядочно злое, Броня: кожаная броня и щит, КБ: 6, Урон: булава кб, ОЗ: 7, 8, Заклинания: *лечение лёгких ран* (извращённое). 2 «е» в комнате — это пара бойцов на службе у бога. Бойцы 2-го уровня, Мировоззрение: нейтральное, Броня: латы, КБ: 3, Оружие: копьё кб и палаш к8, ОЗ: 13, 14.

Глаза статуи представляют собой два парных цитрина стоимостью 150 зм каждый.<sup>9</sup>

## 21. Внешнее логово росوماхи

В этой грубо вырезанной комнате воняет отходами жизнедеятельности животных и запахом, похожим на запах скунса. Любой шум, движение, дыхание и т.д. приведут сюда гигантскую росوماху, КБ: 4, КЗ: 4+4, 3 атаки к4+1/к4+1/2к4, + мускус как от скунса на противников, атакующих сзади, ОЗ: 26. Существо атакует с бонусом на попадание +4.

На полу в этой комнате валяется различное оружие (1 палаш, 3 копья, лёгкий арбалет и 10 болтов, ручной топорик и 2 кинжала), шлем (полностью закрывающий голову) и два или три комплекта лат, похожих на те, что носили охранники в комнатах 20 и 16. Вся экипировка пропитана мускусом росوماхи и непригодна для использования до тех пор, пока её хорошо не вымоют и/или не проветрят в течение нескольких дней.

## 22. Логово гигантской росوماхи

В этой грубо вырезанной камере так сильно воняет, что любой персонаж, входящий в неё, должен пройти спасбросок против тошноты (выносливости) или потерять половину своей силы на кб ходов, эффект немедленный. Росوماха (см. [комнату 21](#)) обычно (шанс 95%) находится в этой камере. Здесь нет абсолютно ничего ценного (если только кому-то ни нравятся мусор, кости и вонь росوماхи). Потайная дверь в западной стене хорошо видна, если откопать огромную кучу мусора (затенённая область на карте).

## 23. Жертвенный алтарь Тёмного

С шансом 6% здесь будет проходить церемония жертвоприношения. В этом случае будут присутствовать следующие персонажи: патриарх (жрец) «Тёмного» 8-го уровня, Мировоззрение: порядочно злое, Броня: кольчуга, КБ: 5, Оружие: молот, ОЗ: 36, Заклинания: *защита от добра*, *нанесение лёгких ран*, *удержание персоны*, *тишина*, *радиус 15'*, *лечение серьёзных ран*, *обращение палок в змей*, *развевать добро*, *воскрешение мёртвого*, *разговор с мертвецами*, *палец смерти* (см. [Боги и поклонники](#)); два заместителя (жреца)

<sup>9</sup>«х» на карте обозначена шахта ведущая вниз к 40I.

«Тёмного» 4-го уровня, Мировоззрение: порядочно злое, Броня: кожаный доспех, КБ: 7, Оружие: молот, ОЗ: 15, 20, Заклинания: *лечение лёгких ран* (x 2), *удержание персоны*. Также присутствуют 10 людей 0-го уровня разного возраста и пола, которые выступают в качестве свидетелей, стажёров, телохранителей и т.д. (персонажи 0-го уровня атакуют, как существа с КЗ 1/2). Для людей 0-го уровня накидайте ОЗ, если потребуется (к4).

Охранять церемонию будут дополнительно 8 бойцов 1-го уровня в латах, Мировоззрение: нейтральное, Броня: латы, КБ: 3, Оружие: копьё и палаш, ОЗ: 3 (x 2), 8 (x 3), 6 (x 2), 7. Кроме того, там будут три связанные жертвы, которых вот-вот столкнут в пропасть. Жертвы обнажены. Две молодые женщины 0-го уровня и эльфийский боец 1-го уровня, ОЗ: 7 (определите его характеристики при необходимости).

Если церемония жертвоприношения не проводится, то здесь будет находиться 10 огромных летучих мышей, КБ: 4, КЗ: 1, ОЗ: 4 (x 3), 1 (x 3), 2, 3 (x 3), укусы кЗ, Скорость: 24". Любой свет в этой области потревожит всех летучих мышей, и они нападут на всё, что осмелится пройти мимо колонн и выйти на мост (24). Любое падение из этой области в нижележащие полости нанесёт 5кб урона.<sup>10</sup>

## 24. Люк

Это ловушка, которая открывается с шансом 4 из 6 и затем остаётся открытой до тех пор, пока её снова не закроют. Попав в неё, жертва упадёт в заводь чуть ниже речных порогов на 2-м уровне (область 31). Мост сделан из обработанного известью камня.

## 25. Хранилище церемониальных сокровищ

Это место хранения священных реликвий культа «Тёмного», церемониальных атрибутов и других вещей, имеющих культовую и мирскую ценность. 4 «е» внутри и снаружи комнаты представляют бойцов 2-го уровня, охраняющих добычу, Мировоззрение: нейтральное, Броня: латы, КБ: 3, Оружие: копьё к6, палаш к8, ОЗ: 11, 12, 10, 8, 16, 13. Если окажется, что боеспособность охранников примерно равна боеспособности нападающих, то северо-западный охранник нажмёт на рычаг, который выпустит 1 чёрного медведя из комнаты 26 (смотрите характеристики в [комнате 26](#)), который присоединится к бою в 1 раунде, атакуя всё, что не напоминает ему латы охранников.

Комната освещена четырьмя факелами, которые стоят по бокам сундуков у северной и южной стен. Каждый сундук заперт и имеет *проклятие* (в соответствии с извращённой версией *снятие проклятия*), которое длится 8 ходов. *Проклятие* неизбежно снижает силу любого до 3, если тот не является жрецом «Тёмного». Это проклятие будет применяться только к 1-му персонажу, который физически прикоснётся к любому из сундуков или их содержимому, включая прикосновение оружием или отмычками. Северный ящик пуст, за исключением того, что в комнату будет выпущено облако усыпляющего газа (спасбросок против яда), который погрузит не прошедших спасбросок персонажей в сон на количество ходов, равное 20 за вычетом их выносливости. Южный сундук содержит следующее: украшенную драгоценными камнями булаву стоимостью 200 зм, железную шкатулку, содержащую 100 зм, кожаную сумку с пятью драгоценными камнями стоимостью 10 зм каждый, драгоценный камень стоимостью 200 зм и драгоценный камень стоимостью 150 зм. Есть также серебряный кубок в форме черепа с драгоценными камнями стоимостью 50 зм и платиновая шкатулка, украшенная замысловатой резьбой с древними рунами стоимостью 250 зм (руны лишь повествуют о том, что эта шкатулка была изготовлена для его превосходительства короля Фракии Аргоса II). Внутри платиновой шкатулки находится пара стеклянных бусин, которые кажутся точной копией человеческих глаз. Если персонаж теряет один или оба своих глаза, их можно заменить этими волшебными глазами, которые дают *инфракрасное зрение* и, 2 раза в день, *рентгеновское зрение*.

<sup>10</sup>В полдень здесь на полукруглой области фокусируется солнечный луч, поступающий через колодец F на поверхности.

## 26. Логово медведя

В этой грубо вырезанной комнате обитает чёрный медведь, КБ: 7, КЗ: 3+3, Урон: к3/к3/к6, объятия 2к4, ОЗ: 24. Этот медведь нападет на любых персонажей, не похожих на одетых в латы охранников. Решётки, ведущие в его пещеру, поднимаются и опускаются с помощью рычага в комнате 25.

## 27А. Струи пламени

Это северная половина огромного зала, который, по-видимому, был разделён пополам глубокой расщелиной, уходящей вглубь стен как на восток, так и на запад. Любой персонаж, которому настолько не повезёт, что он упадёт в эту пропасть, получит 8к6 урона при падении на 80'.<sup>11</sup> Существует шанс 10%, что пол в 1' от края осыплется при воздействии на него веса. После этого потребуются спасбросок ловкости со штрафом -2, чтобы удержаться от падения. Потайная дверь в северной стене замаскирована декоративной панелью, и обычно её можно обнаружить только с шансом 1 из 6. В комнате воняет разлагающейся плотью.

Прохождение между двумя самыми северными колоннами приведёт к следующему эффекту: через 1 раунд из отверстий в полу полукруглой зоны к северу (отверстия отмечены точками на карте) начнёт вырываться пламя. Любой персонаж, стоящий над этими отверстиями, получит к6 урона от огня, и любые предметы на нём должны пройти спасбросок от обычного огня. Любой персонаж, оставшийся на месте после огненного удара, будет продолжать получать к6 урона каждый раунд. После 3 выстрелов пламенем (которое не оставляет дыма, так как образуется в результате горения газа), появится статуя демона, поднимающаяся из пламени, всё это время заклинания *магический рот* вызывают ужасный, злой смех. Из рта статуи вырывается пламя, а её глаза сверкают, потому что каждый из них представляет собой драгоценный камень стоимостью 300 зм. После к6 раундов статуя начнёт опускаться на своей платформе вниз, в комнату 53 на уровне 2. После того как голова статуи достигнет уровня пола, каменные панели толщиной 2' закроют шахту, и огонь внезапно погаснет. Стены самой шахты сложены из гладкого камня с маслянистой текстурой. Статуя будет работать только раз в неделю (именно столько времени требуется, чтобы газ восполнился).

## 27В. Погребальный склеп культа Тёмного

Запах разлагающейся плоти пропитывает воздух здесь и в 27А. Дальнейшее описание этой комнаты смотрите выше (27А). Упорядоченными рядами лежат трупы. Большинство из них давно разложились и имеют форму скелета, но многие всё ещё довольно свежие (если о трупах можно так сказать!), они пролежали мёртвыми не более нескольких недель. Поблизости прячется питающийся трупами ползающий падальщик, КБ: 3, Скорость: 12", КЗ: 3+1, Урон: паралич, 8 атак, ОЗ: 17. Существует шанс 20%, что падальщик будет свисать в расщелине. В одном из трупов находится кладка из 20 яиц ползающего падальщика. Если приблизиться к самой южной паре колонн на расстояние 5' или если пройти между колоннами или с любой из сторон от них, к4 скелета оживут и нападут на незваных гостей. Каждый дополнительный раунд ещё к4 скелета будут оживать до тех пор, пока есть живые незваные гости, с которыми можно сражаться, в общей сложности до 400 скелетов. Скелеты, КБ: 7, Скорость: 12", КЗ: 1, Урон: к6, ОЗ: 3.

«х» на карте вдоль восточной стены обозначает запёртый каменный сундук. Сундук защищён магической ловушкой, которая нанесёт 2к6 электрического урона первому персонажу, который физически прикоснётся к сундуку. В сундуке находятся личные вещи и ценности местного патриарха (жреца 8+ уровня) «Тёмного». Внутри сундука находится следующее: карта, на которой показаны все комнаты и потайные ходы в святой святых «Тёмного» (комнаты 14–27); деревянная шкатулка с двумя драгоценными камнями по 50 зм, свиток, написанный на древнем фракийском языке, в котором рассказывается о запечатанном склепе «Тёмного» (комнаты 9А–13); и украшенная драгоценными камнями статуэтка Афины, давным-давно украденная из дворца короля-минотавра, стоимостью

<sup>11</sup>Падение приведёт в полость 42.

400 зм. Свиток, который намекает на местоположение склепа Танатоса, гласит следующее:

Тёмный бог, глава смерти,  
Навеки запечатанный в непрестанном трауре.  
Пленённый и отстранённый от служения человеку,  
Потерянный для человека мудрый оракул.

## Уровень 2

### 28. Мост гигантского гнома

На каменном мосту сидит нечто, похожее на маленького великана. На самом деле это гигантский гном по имени Грастик Хаммерклей, КБ: 6, КЗ: 5, Скорость: 12", Урон: к10, Оружие: дубинка и копьё, ОЗ: 26. Хаммерклей — урод, и его изгнали из своего народа много лет назад. Он очень встревожен и страдает сильной паранойей. Аборигены (поклонники Тёмного) называют его «Стариком с моста». Гном питается пойманными в силки водорослями и раками. Он был бы очень признателен, если бы ему дали немного настоящей еды, и позволил бы группе приключенцев пройти мимо него невредимыми за недельный рацион. Если на него нападут, он сможет действовать как иллюзионист 4-го уровня (см. **Стратегический обзор**, том 1, № 4), используя следующие заклинания: *призрачные силы*, *призрачные силы*, *гипнотизм* и *гипнотический паттерн*. В мешке у стены у гнома-гиганта есть 89 зм, 68 см, 221 бм, маленький драгоценный камень стоимостью 30 зм и большой ржавый железный ключ (см. ниже). Он готов обменять некоторые из своих «прелестей» на большее количество еды. Если гном будет ранен более чем на 50%, он бросится в реку и спрячется под мостом. Если выяснится его местонахождение, он будет хныкать: «Уходите!», «Оставьте меня в покое» или «Меня все ненавидят». Большой ржавый железный ключ в сумке с сокровищами Грастика на самом деле мастер-ключом от дверей камер в комнатах 103, 104 и 105 А, В и С.

Проход, ведущий из этой области на север, ровно вырезан, а пол выложен полированной мраморной плиткой.

### 28А. Скользящий край

Это узкий выступ, ведущий вдоль берега реки. В месте расположения «А» земля чрезвычайно скользкая из-за воды, текущей вниз через выступ. Если не принять особых мер предосторожности, таких как связывание персонажей верёвками или вбивание шипов в стены, не исключено, что невезучий персонаж может окунуться в тёмную реку. Каждый персонаж, проходящий по скользкой точке, должен пройти проверку ловкости со штрафом -3 или упасть в реку. Примечание: при выпадении натуральной 20 даже особые меры предосторожности не предотвратят падение в воду. Глубина реки составляет 15', а скорость течения — 10' в секунду. Под поверхностью воды находятся зазубренные скалы и валуны. Если персонажи всё-таки упадут в воду, их унесёт вниз по течению и выбросит на скалистый выступ. Путешествие вниз по течению нанесёт к8 урона, если только персонаж не сможет пройти проверку ловкости. В случае успеха урон составит всего к4. Если соскользнуть в воду, но быть привязанным, вы получите только 1 очко урона с шансом 2 из 6.

### 29. Мёртвые полурослики

Это обветшалая хибарка, построенная из валунов и крытая соломенной крышей, которая сейчас заплесневела и гниёт из-за высокой влажности. Пол полости в этом месте покрыт песком, уходящим глубоко вниз. В песок перед хибарой воткнуто грубое копьё. На выступающем древке копья укреплён очищенный череп ящера. На лбу черепа нарисованы различные магические, но грубые символы. Очевидно, это какое-то предупреждение. Для ящеров, обитающих в полостях, это место — табу. Если они обнаружат, что в это место проникли или в хибару заходили, берегитесь! Это будет началом священной войны, в которой каждый ящер будет сражаться с бонусом +1 на попадание и до смерти (они думают, что это место каким-то образом связано с их предками). Внутри хибарки (которая была слегка разграблена и даже остались доказательства того, что за это ответственны поклонники Танатоса) стоит детская кровать, стол и стул. На кровати лежит иссушенный труп полурослика в длинной, изодранной одежде. На груди скелета лежит раскрытый свиток. Свиток (написанный на древнем фракийском, непонятный без заклинания *чтение языков*, и только с 30% шансом будет прочитан любым персонажем, обладающим естественными способностями к чтению языков) рассказывает о чудесах дворца царя Агамемноса и чудесных садах, которые окружают его глубоко под землёй.

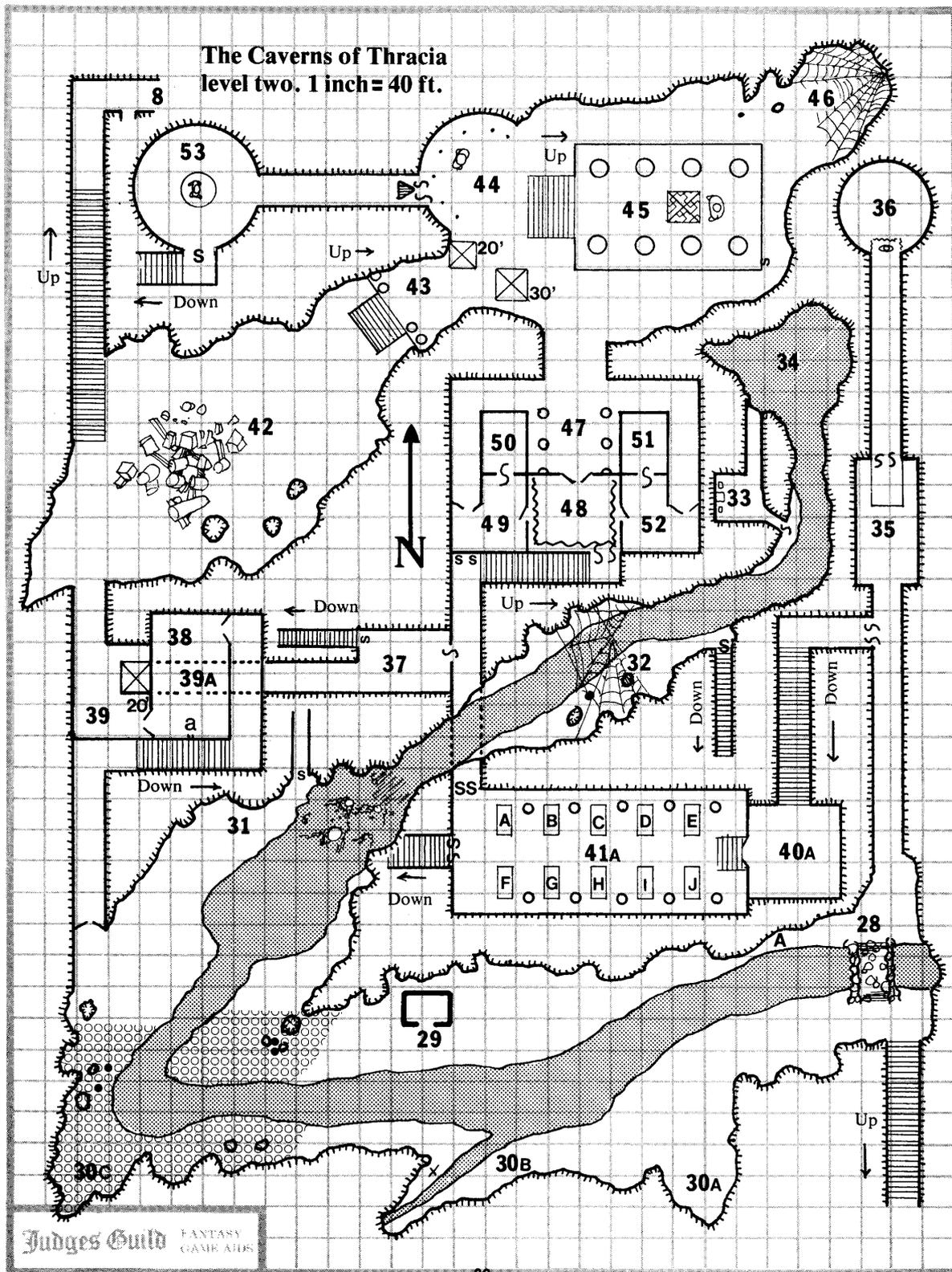


Рис. 6: Уровень 2

Различные отрывки будут относиться к «зверолюдям», которые служат королю, и живым деревьям. На столе стоит восковая свеча, которая, будучи зажжённой, будет действовать как заклинание *непрерывного света*, пока не будет потушена. Она может быть повторно зажжена только 6 раз. Порыв ветра задует свечу с шансом 10%. На шее трупа висит серебряный медальон в форме рыбы (стоимостью 69 зм), который, если его забрать из хибарки, будет привлекать кЗ ящера-берсеркера каждый раунд с шансом 3 из 6. КБ: 5, КЗ: 2+1, Скорость: 6"/12", Урон: к2/к2/к8, ОЗ: накидайте, если нужно.

### **30А. Атака стиржей**

Эта область представляет собой естественное углубление в стене полости. Возможно, в какое-то отдалённое время в прошлом из этого места вытекал приток главной реки. Однако сейчас ниша завалена обломками нескольких богато украшенных колонн и разбитой статуей какого-то ныне неразличимого бога. Любой углублённый поиск в этом районе обнаружит разбросанные, полузасыпанные землёй человеческие кости и 1 или 2 вида оружия (сильно окислившийся бронзовый меч и каменную булаву). Сомнительно, что этот поиск удастся совершить с первого раза, поскольку ниша также является местом обитания колонии из 10 стиржей, КБ: 7, Скорость: 18", КЗ: 1, Урон: к3 + автоматическое высасывание крови на к4 ОЗ каждый следующий раунд, максимум до 12, ОЗ: 2 (x 2), 6, 7 (x 2), 8, 4, 1, 5, 3. Стиржи хорошо спрятались в скальных образованиях, что даёт им шанс 4 из 6 застать врасплох неосторожных персонажей.

### **30В. Мелкий ручей**

Это неглубокий поток воды, вытекающий из каменной стены. Он примерно 5' в ширину, но всего несколько дюймов в глубину. Около ручья лежат давно умершие тела трёх аборигенов. Один, похоже, был раздавлен насмерть. Вокруг них разбросаны 2 копья и щит. В мешочке на теле раздавленного мужчины находится мягкая кожаная салфетка, в которой аккуратно сложены четыре драгоценных камня бирюзы стоимостью по 20 зм каждый. У одного из других мертвецов есть бронзовый кинжал с вырезанной на нём магической руной (талисман на удачу и ничего больше). Маленький «х», расположенный на карте на западном берегу ручья, отмечает местоположение пронзателя, КБ: 3, Скорость: 1", КЗ: 2, Урон: 2к6, ОЗ: 11. Он упадёт с потолка на любое существо, проходящее под ним. Пронзатель выглядит как сталактит длиной 3'. С ним будет пара стиржей, КБ: 7, Скорость: 18", КЗ: 1, Урон: к3 + автоматическое высасывание крови на к4 ОЗ каждый следующий раунд, максимум до 12, ОЗ: 1, 5. Стиржи здесь также хорошо спрятались, что позволяет им заставить врасплох с шансом 4 из 6.

### **30С. Логово падающих сталактитов**

В легенде карты нет объяснения, что это за кружки на карте. Так здесь обозначены возможные места расположения группы пронзателей. Чёрными точками отмечено местоположение 4-х существ. Оставшиеся 7 должны быть расположены рефери случайным образом и отмечены на карте в этих кружках. 11 пронзателей, КБ: 3, Скорость: 1", КЗ: от 1 до 4, Урон: (в зависимости от КЗ), ОЗ: (в зависимости от КЗ), 1 КЗ: 5 (x 3), Урон: к6; 3 КЗ: 6, 18 (x 2), 8, 12, Урон: 3к6; 4 КЗ: 21 (x 2), урон: 4к6. Расположение пронзателей, отмеченное на карте: западный берег: 1 КЗ и 3 КЗ; восточный берег: 1 КЗ и 4 КЗ. Ящеры обычно проходят через этот район по воде и избегают каких-либо проблем с нависшими угрозами.

### **31. Лагерь ящеров**

Западный берег полости в этом месте является логовом небольшого племени ящеров, насчитывающего 15 особей (есть и другие члены этого племени, но они отсутствуют и находятся в других местах полости). Это племя предано королю-минотавру. Ими руководит религиозный лидер, шаман, который действует как жрец 4-го уровня. Он может довести ящеров до боевого исступления (шанс 60%), что даёт им бонус +1 на попадание.

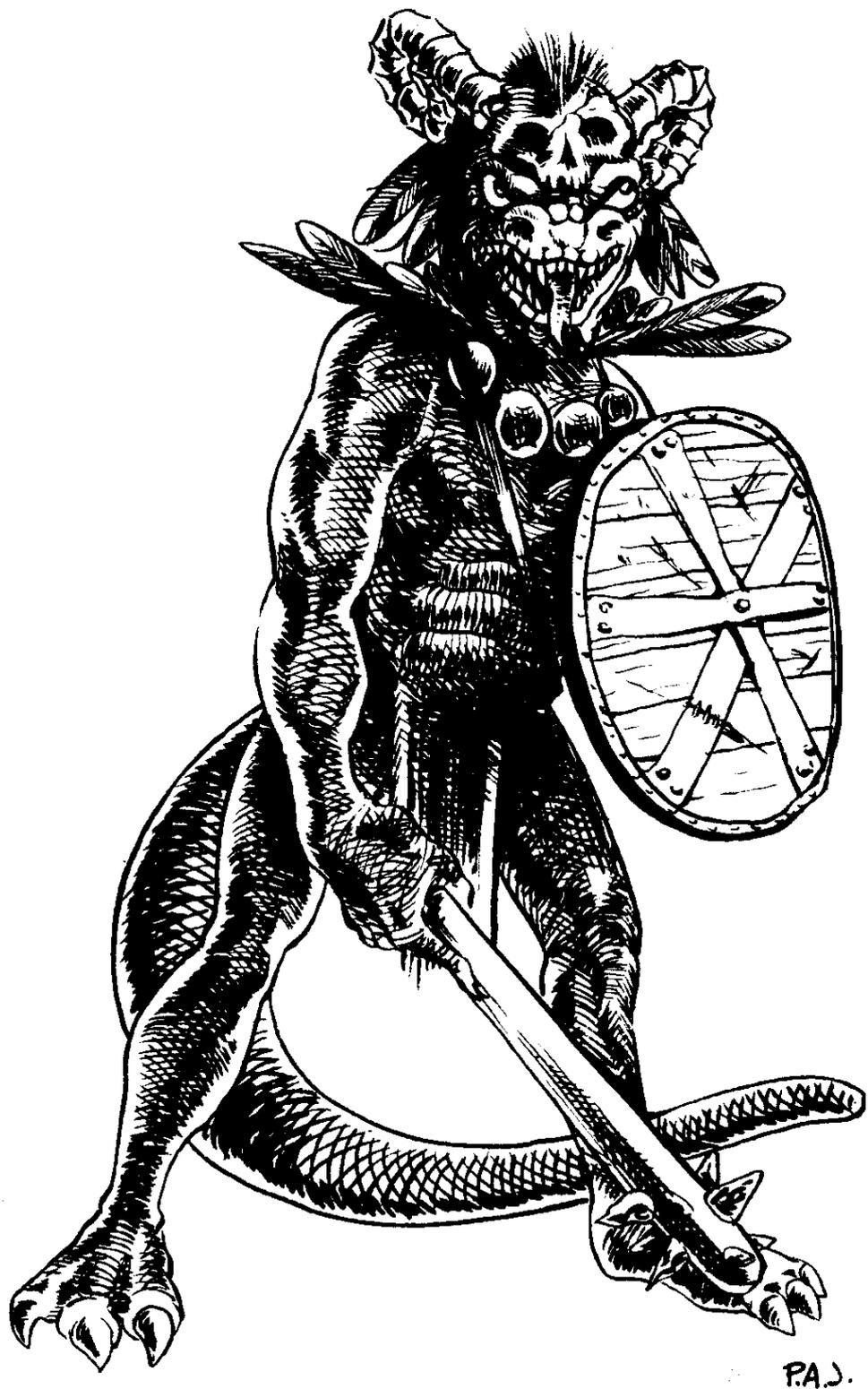


Рис. 7: Грук шаман ящеров. Пол Жаквейс

Если он будет убит, ящеры либо (1–25%) побегут в ужасе, (26–60%) продолжат сражаться, (61–85%) продолжат сражаться в боевом безумии с бонусом +1 на попадание, либо (86–00%) впадут в ярость берсеркера, что даст им бонус +2 к попаданию и урону, а также добавит половину их ОЗ к их общему количеству, поскольку они будут сражаться, не обращая внимания на боль (снижьте КБ на 3, если они будут сражаться берсеркерами). Шаман ящеров (Г'рук Рыбовед), КБ: 4, Броня: кожаная броня и щит, Скорость 6"/12" (плавание), КЗ: 4, Урон: булава к8, Заклинания: *нанесение лёгкие ран, вызвать страх, удержание персоны*. При себе у шамана есть сумка, в которой находится зелье контроля нежити, 18 зм, 4 священных камня (бесполезных), мумифицированная человеческая рука, 6 зубов различных существ, 4 мешочка с различными порошками (1 — квасцы, 2 и 3 бесполезны, в 4 — ядовитая пыль, спасбросок от которой нужно проходить со штрафом -1. Провал означает смерть, в то время как в случае успешного спасброска она наносит к8 урона. Это настоящий яд! Чтобы он подействовал, его нужно вдохнуть — так целый мешочек пыли даст облако размером 10" x 10" x 10", смешивать с водой и принимать внутрь — до 5 доз или намазывать на оружие в виде пасты, 2 применения), набор из 20 гадальных палочек, 5 или 6 полосок высушенной человеческой плоти и человеческая челюстная кость. В качестве последнего средства шаман метнёт ядовитую пыль, создав облако пыли (см. выше) при попадании. Существует шанс 10%, что мешочек не лопнет при ударе. Волшебное зелье было получено из сокровищницы в комнате 33. Около 5 храбрых ящеров погибло, добывая эту бутылку. После этого шаман узнал о легенде, согласно которой для получения сокровища требуется человеческая кровь. «Пролей кровь человеческую на беспокойные воды». Вот как она звучит (ложь). Шаман уже некоторое время ждёт, когда к нему придёт живой человек (ящеры обычно приносят только куски). Г'рук знает о секретной двери в северной стене, и у него есть тайное логово в комнате 53Н.<sup>12</sup>

Состав остальной группы ящеров будет следующим: 5 воинов-наёмников, находящихся в отпуске из гвардии минотавра, КБ: 4, Броня: кожаная броня и щит, Скорость: 6"/12" (плавание), КЗ: 2+1, Оружие: дубинка, Урон, к8, 4 дротика, Урон: к4, ОЗ: 12, 8, 15 (x 2), 14. Эти ящеры не повернутся и не побегут, если шаман будет убит, так как они обучены сражаться. У ящера с 12 ОЗ есть ключ от двери, ведущей на север. Если кто-либо из людей попадёт в плен, с шансом 10% один из этих ящеров предложит отвести одного или нескольких пленников во дворец короля-минотавра.

Оставшиеся 9 ящеров будут смесью мужчин и женщин (без разницы в характеристиках), КБ: 5, Скорость: 6"/12" (плавание), КЗ: 2+1, Оружие: коготь/коготь/укус, Урон: к3/к3/к8. Это обычные свирепые ящеры без оружия и дополнительной брони. При первой встрече они будут пожирать трупы нескольких расчленённых аборигенов. В воде будет к4 ящера, которые будут невидимы, если их не искать. Эти ящеры будут ждать удобного момента для нападения.

Двери в коридор, ведущий на север, сделаны из тяжёлого дуба, покрыты мхом и окованы выветренной бронзой. Двери заперты, и ключ есть у одного из ящеров-наёмников (см. выше).

## 32. Паутина (и паучиха!)

В этом месте полости (см. карту) проход перекрыт огромной паутиной, которая тянется от стены до стены, соединяя также пол и потолок. Она так плотно сплетена, что потребовалось бы рубить её целый ход, чтобы проделать в ней один проход размером с человека. Паутина поймает любой предмет, плавающий на поверхности реки. Любое существо с силой 18 или выше может вырваться на свободу за 1 раунд, если оно попало в паутину, для существ с силой 17 требуется 2 раунда и т.д. В тёмной нише на потолке полости спряталась гигантская паучиха, КБ: 4, Скорость: 3"/12" (на паутине), КЗ: 4+4, Оружие: укус, Урон: 2к4 + яд, спасбросок или смерть. Рядом с паучихой висит видимый с пола полости большой кожистый мешок из паучьего шёлка, содержащий её мерзкое потомство. Если его не разрезать, существует шанс 5%, что мешок с яйцами лопнет сам, выпустив на волю лавину пауков-детёнышей размером с мышь или крысу. Большинство из них будут заняты поеданием друг друга, но к10 x 10 нападут на что-то другое, скорее всего,

<sup>12</sup>Секретный проход в северной стене как раз в 53Н и ведёт.

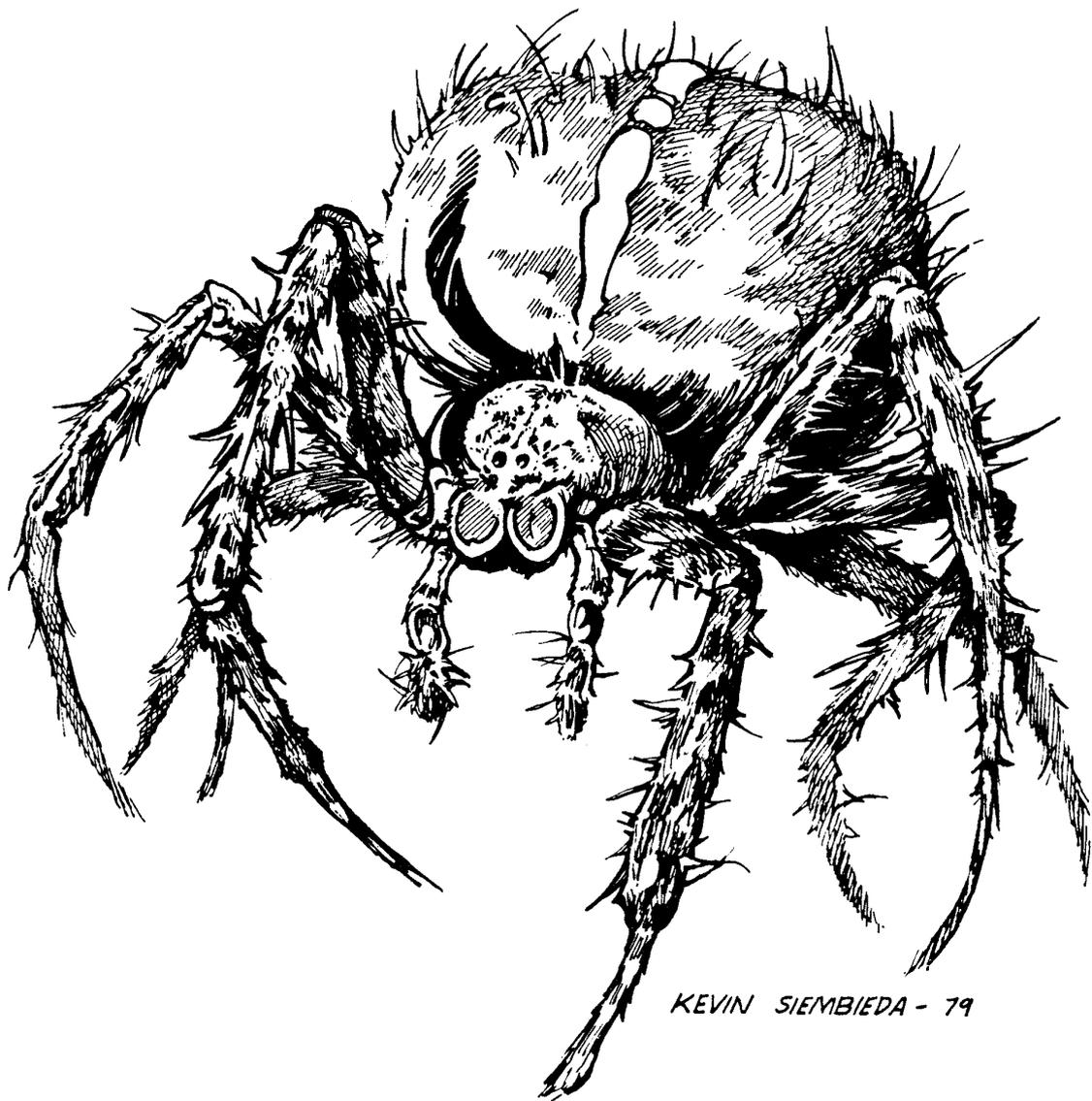


Рис. 8: Гигантский паук. Кевин Симбида

на приключенцев. Каждый детёныш паука имеет к2 ОЗ и КБ: 7. Они будут яростно атаковать как существа с КЗ 1-1, нанося 1 ед. урона и вводя небольшую дозу яда. Каждый раз, когда персонаж кусает одно из этих маленьких существ, он должен пройти спасбросок против яда. Однако из-за их небольшого размера персонаж может делать спасбросок с бонусом в виде половины своей выносливости. В случае провала он умирает (вероятно, от аллергической реакции). При каждом дополнительном укусе персонаж делает новый спасбросок аналогичный предыдущему, но со штрафом -1 за каждую новую попытку.

Кто-то вполне может спросить, что логово гигантского паука делает так близко к логову ящеров. Что ж, это скорее пример взаимной терпимости, чем что-либо ещё. Ящеры скормливают пауку случайного живого аборигена, и паук беспрепятственно пропускает их под свою паутину.<sup>13</sup>

### 33. Кажущееся заброшенным хранилище сокровищ



Рис. 9: Бестелесная пасть и хваткий страж. Пол Жаквейс

Это маленькое тёмное хранилище, высеченное в камне. Стены расписаны изображени-

<sup>13</sup>А я бы спросил, куда ведёт лестница на юге этой области? Так, что за секретной дверью и спускается вниз. А ведёт она в комнату 40В.

ями огромных клыкастых пастей. Похоже, что в хранилище недавно проникли, и пыль, которая оседала на полу веками, была потревожена. В коридоре, ведущем из комнаты на север, на полу видны тёмные пятна. И там немного сыровато. Из комнаты 34 доносится постоянное журчание воды. В самом хранилище находятся 3 коробки, 1 большая и 2 маленькие. Маленькая коробка справа от большой открыта и пуста (обе маленькие коробки примерно того же размера, что и коробки для обуви). Маленькая коробка слева и большая коробка заперты и опечатаны сургучными печатями. В маленькой коробочке находится зелье невидимости и кинжал +1 с массивной гранатовой рукоятью, стоимостью 1200 зм. Коробка защищена или, правильнее сказать, в ней «поселились» призрачная, бестелесная пасть, полная острых зубов. Пасть укусит любую руку, засунутую в коробку (она невидима), а затем появится на 3 раунда, бросаясь и кусая, всё, до чего доберётся. Если она не будет уничтожена в первом столкновении, она исчезнет, чтобы снова появиться через  $k6+4$  раундов. Она будет восстанавливать 4 ОЗ каждый раз, когда исчезнет, а появившись вновь каждый раз будет увеличивать кубик урона, сначала  $k4$ , затем  $k6$ ,  $k8$  когда она появится в третий раз и так далее. Она будет продолжать нападать таким образом (появляясь каждые  $k6+4$  раундов и атакуя в течение  $k3$  раундов, затем исчезая ещё на  $k6+4$  раундов), пока не будет уничтожена или сокровище, которое она охраняла, не будет брошено.

**Бестелесная пасть:** КБ: 0, Скорость: 24", КЗ: меняется, но начинается с 3, затем увеличивается на 1 каждый раз, когда она появляется снова, Оружие: укусы, Урон: меняется, начинается с  $k4$ , но каждый раз, когда она появляется снова, кубик урона увеличивается. После  $k20$  урон будет расти так:  $k20+k4$  и так далее, ОЗ: меняется, но начинается с 8 и увеличивается на 4 при каждом повторном появлении.

Бестелесная пасть — это зачарованное существо, и от него можно защититься с помощью *защиты от зла*. Заклинание *развеять магию* уничтожит его, однако оно может пройти спасбросок. Его нельзя *очаровать* или *усыпить*. Первый раз существо атакует в течение трёх раундов, а затем исчезает на  $k6+4$  раундов, вновь появляется и атакует в течение  $k3$  раундов, затем снова исчезает и так далее. Если его не уничтожить в ближайшее время, оно весьма быстро становится очень неприятным.

Большая коробка защищена таким же образом, как и маленькая слева от неё. Внутри неё — бестелесная пасть, которая будет атаковать точно таким же образом, как и та, что находится в коробке меньшего размера. Большая коробка квадратная со стороной примерно 3' и высоту 2'. В ней лежит 10 мешочков по 100 зм в каждом (всего 1,000 зм), щит +1, украшенный серебряным и платиновым узором и усыпанный 70 сердоликами. Его стоимость 170 зм. Однако она будет уменьшаться на 100 зм каждый раз, когда он будет использоваться в ближнем бою. Также здесь лежат неразумный меч +1 и ножны; серебряное зеркало стоимостью 50 зм; железный топор стоимостью 900 зм, украшенный зелёным стеклом и нефритом; золотая брошь стоимостью 140 зм; и ножной браслет стоимостью 100 зм из цельного обсидиана с замысловатыми узорами, инкрустированный неизвестным сплавом и электрумом.

В этот момент большинство приключенцев готовы расслабиться, заполучив сокровище, однако они ещё не столкнулись с настоящим зверем-стражем (см. [комнату 34](#)). Через  $k6+1$  раундов после того, как большая коробка будет открыта,  $k2$  бронированных щупальца просочатся через северный коридор и нападут.

## 34. Великие хваткие стражи

Обычно спящее, это существо лежит под бурлящими водами, являющимися истоком реки. Если сокровище в комнате 33 потревожено (см. [выше](#)), то оно нападёт, послав **зверь-стража**, КБ: 3, Скорость: 18", КЗ: 6, Оружие: щупальца, Урон:  $k8$ , ОЗ: см. ниже. Страж — это вариация на тему осьминога. У существа 6 щупалец, все бронированные, длиной 50'. Тело зверя имеет 30 ОЗ, а каждое щупальце — по 20. Раненые щупальца могут восстанавливаться со скоростью 3 ОЗ за ход, если выйдут из боя. Попадания по телу не поддаются регенерации. Один удар, наносящий 10+ урона, полностью отсечёт щупальце, и оно будет немедленно выведено из ближнего боя и не будет использоваться как минимум в течение 15 раундов. Когда щупальце получит 20 единиц урона, оно автоматически



Рис. 10: Хваткий страж. Боб Бингхэм

выйдет из боя. Тело существа всегда погружено под воду. Оно видит с помощью глаз на концах своих придатков. Слепление одного глаза не сделает существо слепым, лишь ослепление всех его глаз функционально ослепит зверя. Существо нападает, используя свои сокрушительные щупальца, обвивая их вокруг жертв и раздавливая их насмерть. Как только жертва захвачена, она автоматически получает к8 урона в последующих раундах, пока не освободится, уничтожив щупальце. Чтобы усложнить ситуацию, жертву будут тащить к воде со скоростью 20' за раунд. Жертва может выжить под водой, не дыша, в течение количества раундов, равного её выносливости, делённой на 4 (отбросьте остаток). После этого он или она умрёт захлебнувшись. Также помните, что немагические доспехи невероятно тяжелы в воде. Существует шанс 50%, что у жертвы, попавшей в захват зверя-стража, рука с оружием также попадёт в захват, и она не сможет сбежать без посторонней помощи. Если существо будет убито, оно поднимется на поверхность и медленно поплывёт вниз по течению, чтобы увязнуть в паутине (если она всё ещё существует). У существа есть глаз, сформированный из огромного желеобразного драгоценного камня, который затвердеет при высыхании и сожмётся в бриллиант, стоимостью 3,000 зм.

Бурлящий бассейн, который является истоком реки, очень, очень глубок. Вода поднимается по трубе или шахте, которая уходит глубоко в недра земли. Её нельзя пересечь вплавь. Через неё поднимаются спасательные капсулы с уровня 3 (см. [комнату 117](#)).

### 35. Коридор сфинкса

В коридоре, ведущем на север между областью 28 и комнатой 35, пол выложен мрамором из жемчужно-серого камня. Стены выполнены из мраморных панелей. Каждая панель имеет ширину 5' и высоту 15'. В центре каждой панели, примерно в 5' от земли, находится человеческий череп, вделанный в камень. Зал освещён тусклым зелёным светом, который, кажется, исходит из глаз черепов. Если прикоснуться к какому-либо из черепов, можно услышать тихий хихикающий смех (*магический рот*). Потайная дверь в западной стене замаскирована под обычный участок стены. Чтобы открыть дверь, необходимо одновременно нажать на оба черепа на дверных панелях. Существует шанс 40%, что любой из черепов попытается укусить руку, которая прикасается к нему (как монстр с КЗ 1), нанося к2 урона. И снова можно будет услышать тихий, хихикающий смех.

Из коридора комната 35 кажется тёмной и пустой. Единственной отличительной особенностью будет пьедестал высотой 7', размером 10' x 15' в северном конце комнаты. Потолок в этой комнате высотой 40' с бочкообразными (круглыми) сводами. Стены кажутся пустыми. Как только вы входите в комнату, ситуация меняется. Почти ослепляющий столб золотого света падает прямо на пьедестал. Свет не касается ничего кроме непосредственно пьедестала, однако его достаточно, чтобы осветить всю комнату. Стены украшены богатыми фресками (раскрашенная штукатурка), изображающими деяния каких-то неизвестных богов и героев. На пьедестале лежит большой сфинкс, который, очевидно, уже довольно давно знает о любых незваных гостях и наблюдает за ними. Сфинкс (по имени Онтусса): КБ: -1, Скорость: 15"/24", КЗ: 8, Оружие: 2 когтя, Урон: 2к4/2к4, ОЗ: 47, Мироззрение: нейтральное, Заклинания (каждое можно использовать один раз в день): *обнаружение магии, чтение магии, чтение языков, обнаружение невидимых, поиск объектов, развеять магию, яснослышание, ясновидение, снятие проклятия, знание легенд*. Этот сфинкс также является мудрецом, со средними знаниями в 3 категориях (шанс 65% правильно ответить на вопрос). Вне зависимости, ошибается сфинкс или нет, он даст ответ. Будучи нейтральным, он не состоит на службе у короля-минотавра. Однако он требует платы за ответы на вопросы, даже если они будут ошибочными. Минимальная плата за вопрос составляет 100 зм. Минимальная плата за вход в комнату составляет 10 зм с человека. Если какой-либо из этих сборов не будет оплачен, он активирует двери, которые заблокируют проход на юг и должны рассматриваться как двери, запертые на замок *волшебника*. Золотой свет действует как поглощающее магию поле, также обеспечивая защиту от обычных снарядов и туша все естественные огни. Если сфинкс будет убит приключенцами, своим предсмертным вздохом он наложит на них проклятие, которое понизит одну случайную характеристику (силу, интеллект, мудрость и т.д.) на 1 пункт. Это понижение будет постоянным и может быть исправлено только *снятием проклятия*.

После смерти сфинкса появятся потайные двери, которые до сих пор нельзя было увидеть (не с помощью заклинания). Они заперты, а воры могут открыть их с штрафом -5%. Смерть сфинкса не откроет южные двери. Они будут оставаться закрытыми до тех пор, пока сфинкс не пожелает их открыть или пока на них не будет намазана его кровь.

### 36. Интригующие сокровища и глубокие шахты

Коридор, ведущий в эту комнату из комнаты 35, обычно освещён волшебным зелёным светом. Однако, если для прохода в этот зал был убит сфинкс, стены будут светиться пульсирующим красным светом вместо обычного холодного зелёного. В северном конце коридора находится статуя человека с головой льва и светящимися оранжевыми глазами. Слева и справа от него, а также сзади его окружают красные занавески. Если пройти через потайные двери из комнаты 35 и войти в зал более чем на 10', он оживёт. Рост человека-льва — 9', КБ: 3, Скорость: 12", КЗ: 5, Оружие: булава, Урон: 2к6, ОЗ: 32. В груди существа-статуи находится драгоценный камень стоимостью 500 зм. Если стены светятся зелёным, то драгоценный камень просто делает его наполовину неуязвимым к холодному оружию, позволяя ему получать только половину урона от всех порезов и выпадов. Если стены светятся красным, значит, кроме вышеуказанной способности, где бы он ни шёл, земля, будь то камень или глина, в радиусе 5' вокруг него превращается в грязь глубиной 2' на 2 раунда. Человек-лев может ходить по грязи, как по твёрдой земле. Это существо разумно, но оно также будет сражаться не на жизнь, а на смерть. Он не столько хочет сохранить свою жизнь, сколько защитить то, что находится за занавесками. Если драгоценный камень в его груди (бриллиант стоимостью 500 зм) будет удалён или уничтожен, он потеряет все магические силы, а тот, кто будет носить его получит бонус +1 ко всем спасброскам.

Если занавески в комнате 36 коснутся живой плоти (не доспехов или одежды), они немедленно прилипнут к ней (без спасброска) и их нельзя будет никак отделить кроме как с помощью *развеивания магии*. Занавески можно сорвать, но на них нельзя воздействовать физически (разрезать, сжечь, порвать и т.д.) до тех пор, пока не будет применено *развеивание магии*. Всего здесь 3 секции занавесок (восточная, западная и северная), и каждая из них будет прилипать к любой живой плоти до тех пор, пока на неё не будет наложено *развеивание магии*. Высота занавесок составляет 15'. Ширина боковых занавесок составляет 8', а задней — 16' (такие подробности даны здесь, потому что кто-нибудь наверняка сообразит, что эти штуки можно использовать в качестве оружия или ловушек).

Это сокровищница сфинкса. Она освещена тусклым янтарным светом. Две наиболее очевидные особенности круглой комнаты — это два отверстия. Одно из них имеет ширину 10' и расположено точно в центре комнаты. Оно круглое и глубиной 120'. Эта шахта с гладкими стенами ведёт вниз, в комнату 118 на уровне 3А<sup>14</sup>. Персонаж с голыми ладонями и ступнями может спуститься по этой шахте, упираясь в её стенки, как вор того же уровня. Длина самой шахты составляет 70', а дальнейшая её часть имеет размер 30'. Второе отверстие круглое, диаметром 6'. Оно расположено на северной стене комнаты. Расстояние от пола до нижнего края отверстия составляет 3'. На самом деле это переносное отверстие.

Через переносное отверстие виден большой деревянный ящик. Похоже, будто что он прикреплен к задней стенке отверстия. Причиной тому гравитационная ориентация в отверстии, т.е. независимо от того, в какую сторону обращено отверстие, дно находится в его конце. Это гравитационное притяжение настолько сильно, что всё, что проходит в пределах 5' от отверстия (только непосредственно перед ним), будет втянуто в него, как если бы оно падало (при этом получая кб+1 урона при падении, если не пройти спасбросок против магии). Персонаж с силой ниже средней не сможет выбраться из отверстия без помощи верёвки или товарищей. Внутри коробки находится следующее: 4,000 зм в слитках по 100 зм и 2,000 см, богато украшенный каменный топор стоимостью 150 зм, кольцо из электрума стоимостью 300 зм и тяжёлая платиновая цепочка стоимостью 1,200 зм. А

<sup>14</sup>На полпути вниз на севере этой шахты есть секретные двери к комнате 45I. От пола этой комнаты до пола 45I — 60', а вниз до потолка комнаты 118 — 40' и ещё 20' до пола.

также шлем телепатии. Сам ящик заперт. Если сломать замок, шлем также сломается, что сделает его бесполезным.

### 37. Морозный склеп

Эта комната находится в той части полостей, которая не была найдена по меньшей мере в течении последних 1000 лет. Если подходить из коридора, что идёт с восточной стороны<sup>15</sup>, то дверь покажется частью глухой каменной стены. Однако, если ощупать стену, то 5' секция, которая является дверью, будет на 20–30 градусов по Фаренгейту<sup>16</sup> холоднее, чем остальная часть стены. Каждый персонаж, ощупывающий стену или прикасающийся к ней в этой конкретной точке, должен пройти спасбросок против магии или потерять 1 уровень энергии. Дверь на самом деле является живым существом какого-то отвратительного вида, и оно не ело уже очень-очень давно. Существо-дверь имеет КБ: 2, КЗ: 4, Урон: прикосновение отнимает один уровень жизни, ОЗ: 22. Оно имеет хаотично злое мировоззрение. После второго раунда, когда к ней прикоснутся или атакуют, дверь начнёт извергать из-под себя морозный пар, который *очарует* любое живое существо, которое дотронется до него с бонусом +2 к спасброску. Затем очарованное существо будет стремиться обнять дверь до тех пор, пока оно или дверь не будут разрушены. Облако пара будет распространяться со скоростью 10' за раунд на расстояние до 40' вокруг. Пар, будучи очень холодным, сведёт на нет любое *инфракрасное зрение*, попадающее в зону его действия или выходящее из неё.

В самой комнате 37 существо-дверь невидимо или, по крайней мере, кажется частью стены. Комната покрыта толстым слоем инея, а глубина снега составляет 1–2' по всей комнате и на 10–20' заходит в коридор 39А.<sup>17</sup> На полу лежат два замёрзших тела. Один из них мужчина, а другая женщина. Это фракийские бойцы. Оба одеты в облегчающие доспехи странного дизайна и шлемы с плюмажами. Мужчина мёртв, но если женщину вынести из комнаты, она оживёт. Она говорит на древнем фракийском, на мёртвом языке (насколько известно персонажам). Язык аборигенов является разновидностью древнего фракийского. Абориген смог бы в принципе понять, что говорит женщина-боец, и наоборот. Если приключенцы воспользуются переводчиком-аборигеном, чтобы поговорить с этой женщиной, может произойти следующее:

Определите уровень интеллекта переводчика и вычтите его значение из 14 (положительный остаток указывает на большую трудность в понимании языка, в то время как отрицательный остаток указывает на лёгкость перевода). Затем перейдите к приведённой ниже таблице и бросайте по ней каждый раз, когда происходит словесный обмен между переводчиком-аборигеном и фракийской воительницей, добавляя получившийся остаток к броску к20. Основываясь на выпавшем значении, рефери может определить исход данного разговора.

#### Таблица интерпретации

к20	Интерпретация
1–9	Правильная интерпретация, сообщение понятно.
10–13	Расплывчатая интерпретация, сообщение или часть сообщения непонятны.
14–15	Получается значение, противоположное предполагаемому.
16	Сообщение воспринимается как оскорбление.
17–20	Общее послание непонятно, ничего не понято.

Эпикаста, женщина-боец, Мировоззрение: порядочно доброе, Уровень 3, КБ: -2, КЗ: 3, Броня: магический латный доспех +1 и немагический щит, Оружие: длинный меч, ОЗ: 21, СИЛ: 14, ИНТ: 14, МДР: 10, ЛОВ: 17, ВЫН: 16, ХАР: 13. Эпикаста — женщина-боец

<sup>15</sup>Кстати, если по этому же восточному коридору продолжить движение на север, то можно уткнуться в секретные двери, ведущие в 45В.

<sup>16</sup>Примерно на 11–17 градусов по Цельсию холоднее.

<sup>17</sup>Посреди комнаты есть секретная дверь ведущая на лестницу вниз к 53F.

служащая своему царю Агамемносу, который мёртв по меньшей мере 1100 лет. Последнее, что она помнит, это как спускалась в эту комнату через люк в комнате 39 вместе с тремя другими солдатами. На неё и Даная (покойника), должно быть, что-то повлияло в комнате. Она смутно припомнит холодный туман. Даная можно найти лежащим перед существом-дверью. Эпикаста скажет, что причина, по которой они оказались здесь, заключалась в том, что они исследовали возможные укрытия, где могла находиться штаб-квартира звероловцев. Ходят слухи, что они планируют восстание (если только ей не разъяснят, что с тех пор, как она и её спутник были побеждены, прошло более тысячелетия), Эпикаста будет непреклонна в том, что с тех пор, как она потеряла сознание, могло пройти всего несколько часов. Эпикаста будет знать дорогу через северную часть 2-го уровня (комнаты 31, 38, 39, 39А, 42–47), комнаты 1–8 1-го уровня, северное крыло дворца на 3-м уровне и все подземелья на 4-м уровне. Однако она не будет знать об их нынешних обитателях и не будет знать ни о каких потайных дверях (прошлых или настоящих). Если какой-либо персонаж может говорить на языке гноллов (звероловцев), Эпикаста сможет общаться с ними в соответствии с таблицей интерпретации. Чтобы увидеть, понятен ли замысел или значение фразы, следуйте указаниям из таблицы, при этом человек, пытающийся понять фразу, выступает в роли переводчика. Если ни один приключенец не говорит по-фракийски, на языке аборигенов, или по-гнолльски, то общение будет возможно только с помощью жестов или вариации чтения языков (Эпикаста может писать на своём родном языке разборчиво с шансом 65%).

Броня Эпикасты не подойдёт персонажу мужского пола, а также персонажу ростом выше или ниже диапазона от 5' 2" до 5' 5".

Броня Даная не волшебная, но она подойдёт любому персонажу силой от 13 до 16 и ростом от 5' 6" до 5' 9".

### **38. Сторожевой пост гноллов**

В этой комнате находятся 8 воинов гноллов (одного в комнате не будет, так как он стоит на страже в комнате 39). Гноллы: КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Оружие и ОЗ: см. ниже.

- Гротч (лидер): двуручный меч, ОЗ: 15; 9 см, 7 зм.
- Вредд (2-й по старшинству): двуручный меч, ОЗ: 15; 6 см 8 зм.
- Гнолл 1: моргенштерн, ОЗ: 8; 7 см, 5 зм.
- Гнолл 2: двуручный меч, ОЗ: 12; 2 см, 4 зм.
- Гнолл 3: боевой топор, ОЗ: 11; 7 см, 5 зм.
- Гнолл 4: длинный лук и боевой топор, ОЗ: 12; 10 см, 2 зм.
- Гнолл 5: двуручный меч, ОЗ: 5; 4 см, 6 зм.
- Раб-человек по имени Грассус (абориген): КБ: 9, КЗ: 1, ОЗ: 2.

Комната загажена потрохами, пищевыми отходами, кусками доспехов, обрезками кожи, сломанным оружием (бесполезным), выброшенными коробками, сломанной мебелью, клочьями ткани, различными безмянными отвратительными кусками разнообразного мусора и пёстрой коллекцией разрозненных костей. Человек-раб не окажет никакой помощи приключенцам в бою, так как он довольно туповат и боится своих хозяев. Он был захвачен гноллами в плен ещё ребёнком из своей родной деревни почти 30 лет назад и говорит только на языке гноллов.

Буква «а» в комнате на карте представляет собой смотровую щель в стене, выходящую на лестничную клетку. Существует шанс 75%, что один из гноллов будет находиться у этого смотрового окна и увидит любое движение вдоль лестницы, тем самым предупредив остальную часть поста охраны. Причина существования этого поста в том, чтобы присматривать за ящерами, которые в принципе заслуживают доверия, но несколько непредсказуемы из-за присутствия шамана Г'рука.

При необходимости обе двери в этой комнате можно запереть изнутри на тяжёлый дубовый засов.

### 39. Одинокий охранник

Перед двойными дверями в комнату 38 стоит один гнолл-охранник, КБ: 5, Скорость: 9, КЗ: 2, Оружие: меч, ОЗ 9. Он стоит в одном из немногих мест в комнате, которое не завалено кучами мусора (некоторым кучам мусора по 1000 лет!). Сам пол покрыт по меньшей мере на целый фут старым спрессованным мусором. Если провести зондирование пола на предмет наличия пустот, то можно обнаружить квадратный люк со стороной 10', отмеченный на карте большой буквой «X». Однако сначала необходимо переместить большую кучу мусора, которая покрывает эту область. В кучах мусора не будет ничего ценного. Вознаградите любого персонажа, который старательно обыщет кучи, хотя бы к6 см и к10 бм.

### 39А. Прохладный коридор

От комнаты 39 до уровня этого коридора ведёт 20' спуск. Сам зал намного холоднее, чем остальная часть подземелья, так как он ведёт в замёрзшую комнату 37. Последние 10–20' коридора, идущего на восток, покрыты 1–2' снежного инея. Там, где стены не покрыты инеем, будут видны очень архаичные, почти грубые настенные росписи. Они были созданы людьми, которые первыми обнаружили пещеры и выкопали большую часть склепов в этом районе. Более развитая цивилизация, создавшая подземный дворец царя Агамемноса, развилась из этой культуры. На скульптуре в комнате 41 будут видны признаки того, что она относится к тому же периоду.

### 40А. Комната со скелетами

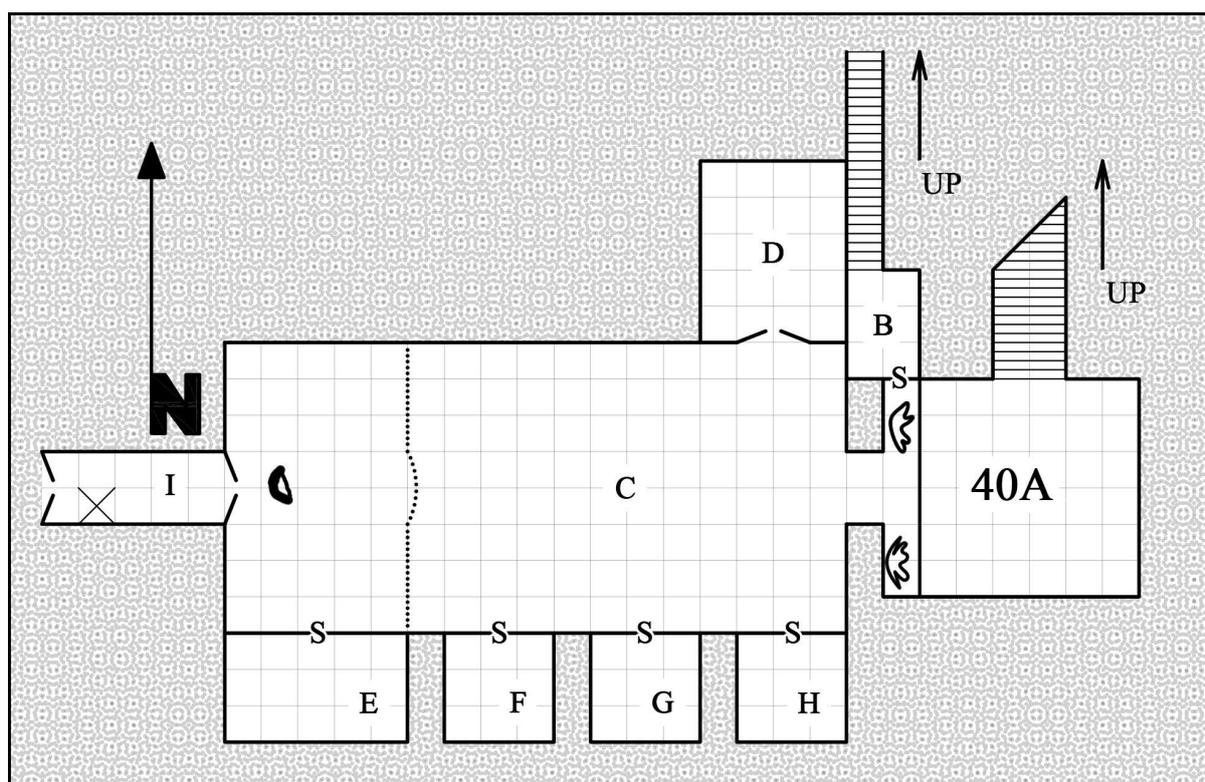


Рис. 11: Комплекс комнат 40А–I

Потайные двери в коридоре, ведущем в комнату 35, открываются в короткий коридор, заканчивающийся несколькими пролётами грубо вырезанных лестниц, ведущих дальше, в глубь земли. Комната, в которую они ведут, имеет потолок высотой 35'. Голые каменные стены увешаны человеческими скелетами. На каждой 5' секции стены находится по 1 скелету (всего 20): КБ: 7, Скорость: 6'', КЗ: 1, Урон: к6, ОЗ: 4. Глаза скелетов светятся жутким оранжевым светом.

Особое замечание по поводу лестницы, ведущей вниз, в эту комнату. Лестничный колодец заполнен древней, но всё ещё прочной паутиной давно умершего гигантского паука, чью оболочку всё ещё можно найти примерно в 30' вниз по лестнице. Спуститься по лестнице можно, только каким-то образом убрав паутину. Огонь — самый простой способ.

В западной стене комнаты есть запертая дверь шириной 10' на уровне пола, а также запертая дверь шириной 10', находящаяся на высоте 20' от пола (проход в 40С). Однако на эту дверь наложена иллюзия, заставляющая выглядеть её как глухая стена. Перед этой дверью есть выступ шириной 5', который проходит по всей ширине комнаты. По бокам от двери слева и справа расположены две каменные гаргульи. Эти статуи нельзя отколоть, разбить или сдвинуть с места. В северной стене выступа находится потайная дверь (проход в 40В). (Комнаты 40 и 41 расположены на двух уровнях на уровне 2.)

Двери на нижнем уровне заколдованы так, что любой, кто попытается их открыть, будет укушен вариацией заклинания *магический рот*. Вместо иллюзорного говорящего рта, в том месте, к которому прикасается персонаж, появится рот, наполненный очень острыми зубами, наносящий к4 урона (можно пройти спасбросок против магии). В общей сложности рот может появиться 4 раза. *Развеивание магии* уберёт рот навсегда.

#### **40В. Страж единственной битвы**

Одинокого бойца в этой комнате никогда нельзя застать врасплох. Судя по всему, он с головы до ног облачён в искусно изготовленные латы. Его лицо скрыто забралом. Страж вооружён мечом и щитом. Он будет сражаться как минимум как боец 4-го уровня или на 2 уровня выше своего противника. Страж: КБ: 2, Скорость: 9", КЗ: 4+, Урон: к8, ОЗ: 25. Страж мысленно скажет любому, кто войдёт: «Я — страж. Чтобы пройти мимо меня, я должен быть побеждён и уничтожен. Выбери своего чемпиона». Страж не будет атаковать до тех пор, пока не будет определён единственный чемпион из вторгшихся приключенцев. Если на него нападут толпой, то его избранным противником станет первый приключенец, который скрестит с ним мечи или атакует его заклинанием (или вступит в бой любым другим способом). В этот момент он станет невосприимчив ко всем атакам или попыткам помешать со стороны любого другого существа. Любая дальнейшая попытка прикоснуться к стражу или напасть на него пройдёт сквозь него, как если бы он стал дымом или нематериален. То же самое будет относиться и к его избранному противнику. Битва со стражем — это бой насмерть. Если страж будет побеждён, он превратится в беспорядочную грудку ржавеющих доспехов. Его меч, однако, останется ярким и блестящим, так как теперь он является магическим клинком +1. Если приключенец умирает, он(а) считается проигравшим, и страж бросит вызов снова (см. выше). Если в какой-либо момент приключенцы покинут комнату, не победив стража, страж немедленно восстановит все потерянные ОЗ. Дверь напротив той, в которую вошли, будет закрыта на замок волшебника до тех пор, пока страж не умрёт.<sup>18</sup>

#### **40С. Тронный зал**

Этот большой неосвещённый зал задрапирован в западном конце. В 1-й паре штор имеется отверстие шириной 10', но занавески за тронном целы и тянутся от потолка до пола и от стены до стены. Стена из прутьев с воротами шириной 10' в центре не позволит злоумышленникам приблизиться к трону. Ворота заперты, а из-за некоторых сложных внутренних частей их можно взломать со штрафом -15%. Прутья сделаны из железа и очень толстые.

Сам трон, хотя и несколько грубо сконструированный и украшенный мордами монстров и странными руническими символами (даже заклинание *чтение языков* не поможет их прочесть), по-видимому, покрыт золотом (стоимость 5,000 зм). Если на трон кто-то сядет, он должен будет пройти спасбросок против магии со штрафом -2 или его мировоззрение моментально сменится на хаотично злое. Это изменение заметит лишь затронутый персонаж. Любая попытка прикоснуться к трону, а не сесть на него, парализует прикасающегося (как от прикасновения гуля, но также действует и на эльфов) до тех пор,

<sup>18</sup>Всё зависит от того, откуда войдут персонажи, из 40А или из 32 с уровня выше.

пока магия не будет *развезена* или пока к жертве не прикоснётся порядочно добрый персонаж. Когда жертва будет парализована, на северной стене появится блестящая влага, которая за 3 раунда превратится в охровое желе упадёт на пол, немедленно направляясь к тронной зоне и любым жертвам. Охровое желе: КБ: 8, Скорость: 3", КЗ: 5, Урон: 2к6, ОЗ: 30.

Если кто-то спросит «Что происходит, когда порядочно добрый персонаж касается трона?», я отвечу, что вместо того, чтобы просто парализовать жертву, он также нанесёт 2к6 урона как волшебный меч. Максимум трон может нанести 24 единицы урона. После этого трон потеряет свою способность парализовать, изменять мировоззрение и наносить урон. Однако затем он также станет всего лишь ничего не стоящим свинцом (вес 50 фунтов).

За занавесками в западном конце зала находятся две каменные двери, на каждой из которых вырезано лицо благожелательного человека.

#### 40D. Склеп мумии

Дверь в эту комнату заперта и также закрыта на 2 тяжёлых засова из крепкого дуба. На замке — восковая печать с печаткой мёртвого царя древней Фракии (возраст не менее 2000 лет). На расстоянии 10' от северной стены находится каменный склеп шириной 5' и высотой 3'. Он лишён характерных черт и имеет каменную крышку без петель (каменная плита размером 5' x 10'). Прикосновение к склепу чем-либо (рукой, оружием, шестом, камнем и т.д.) приведёт к взрыву плиты, что нанесёт к3 автоматического урона всем персонажам в радиусе 5' от склепа. Появится высокая, измождённая фигура, вооружённая чёрным мечом. Это существо — мумифицированный древний царь Фракии, обречённый своей злой жизнью жить вечно. КБ: 3, Скорость: 6", КЗ: 5+1, Урон: к12 + истощение уровня или к12 + гниющая болезнь (см. ниже), ОЗ: 26. Мумия вооружена волшебным мечом «Жажущий» (см. ниже), и в каждом раунде есть шанс 50%, что он будет атаковать им, а не своими когтями. Меч у него в правой руке. **Жажущий:** у этого хаотично злого меча нет никаких плюсов, но вместо этого он отнимает один уровень энергии при каждом попадании в дополнение к обычному урону от меча. Меч обладает интеллектом 12 и эго 8, он говорит на языках хаоса, красных драконов и троллей, обнаруживает драгоценные камни, добро и наклонные проходы, ищет потайные двери и наделяет носителя ЭСВ. Меч может телепатически общаться со своим носителем, а также говорить вслух. У Жажущего также есть индивидуальная особенность — бояться нежить. Хотя эта проблема не затрагивает меч напрямую, фобия будет передаваться носителю. В присутствии нежити необходимо сделать проверку эго меча (если носитель меча уже не находится под его контролем), и к эго меча необходимо добавить 4. Если меч получает контроль, носитель либо впадает в неистовство, пока его не обуздают (с шансом 50%), либо пассивно отступит и будет прибывать в шоке, пока ситуация не разрешится.

Дно склепа усеяно 2,000 зм, а недалеко от северного конца склепа находится костяной футляр для свитков. В футляре находится свиток, содержащий одно заклинание *желания ограниченной силы*. В бутылке у южного конца склепа находится зелье долголетия.

#### 40E. Усыпальница

Погребённые в древние времена, обитатели этой камеры не «питались» в течение тысячелетия. Два умертвия бродят по этой комнате со своим почётным караулом из 6 скелетов. Умертвия, КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 3, Урон: высасывание уровня, ОЗ: 16, 17. Скелеты, КБ: 6, (имеют щит), Скорость: 6", Урон: к6, Оружие: меч, ОЗ: 1, 4 (x 3), 7, 3. В комнате будет «мёртвая тишина» до тех пор, пока дверь не откроется.

#### 40F. Вторая усыпальница

В этой усыпальнице находится разлагающийся мёртвый скелет. Однако после того, как в комнату войдут, тело оживёт, сядет и повернётся лицом к любым незванным гостям. Он будет говорить на очень древнем языке (только заранее произнесённое заклинание

чтения языков позволит что-либо понять). Он скажет: «Долго я лежал здесь, копя свою ненависть к тем, кто похоронил моих братьев. Теперь они обрушатся на тех, кто причинил им зло!» Затем скелет встанет со своих носилок и направится к двери. Он не будет пытаться напасть ни на одно существо. Если ему не помешать, он откроет двери в склепы E, G и H, выпустив оттуда нежить. Освобождённая нежить затем начнёт атаковать всё, что окажется в поле зрения. Как только они победят любых живых существ, они начнут организованное нападение на живых существ в пещерах. Если скелет из этого склепа не уничтожен, он может превратить любое умершее (недавно) существо в зомби или любое давно умершее существо в скелета. Если этот особый скелет будет уничтожен, есть 75% вероятность того, что его пропитанный дух перенесётся в любое доступное мёртвое тело в радиусе 200'. Скелет: КБ: 7, Скорость: 6", КЗ: 4, Урон: к6, ОЗ: 30, его можно обратить как спектора. Любая нежить, с которой столкнётся это существо, немедленно последует за ним.

#### **40G. И ещё одна усыпальница**

В этой усыпальнице заперта пара двойников, которые будут прятаться в тени до тех пор, пока не представится шанс проявить себя. Двойники: КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 4, Урон: к12, ОЗ: 20, 23. Обратите внимание, что двойники не являются нежитью. В южном конце комнаты, в центре стены, на полу стоит сундук с прозрачной хрустальной крышкой. Через крышку (толщиной около 3") виден меч. Хрустальную крышку нельзя разбить, и её можно снять только с помощью *развеивания магии*. Меч — это проклятый меч -2 с хаотично злым мировоззрением. Внутри самого сундука будут видны 3,000 зм. Они будут покрывать всю нижнюю часть сундука. В потайном отделении, доступ к которому возможен с левой стороны сундука, будут находиться зелье скорости, зелье уменьшения и жреческий свиток, содержащий *защиту от зла*, *радиус 10'* и *обращение палок в змей*. Защёлка этого секретного отделения защищена арбалетной ловушкой, которая срабатывает непосредственно рядом с сундуком (который, кстати, нельзя сдвинуть) ровно в том месте, где нужно находиться, чтобы открыть секретное отделение.

#### **40H. Да, вы угадали! Ещё одна усыпальница**

Как ни странно, но эта усыпальница пуста. В этой комнате нет тела или какого-либо другого предмета. Единственной отличительной чертой комнаты является надпись, вырезанная на восточной стене, видимая с расстояния 5' или ближе (т.е. в комнату необходимо войти, чтобы прочитать надпись). Надпись сделана на очень древнем фракийском языке и читается только с помощью *чтения языков*. Там написано: «Я ждал тебя». Если сообщение произнесено вслух или если приключенцы остаются в комнате более 2 раундов, каждый из них отчётливо услышит в своем сознании следующее: «Ах... прошло много времени! Я ждал, когда ты придёшь... ха-ха-ха-ха-ха!» В этот момент дверь закроется на *волшебный замок*. Если для удержания двери в открытом состоянии было установлено по крайней мере 3 шипа, потребуется полный раунд, чтобы дверь закрылась. Персонаж силой 18+ может удерживать дверь в течение 1–2 раундов. С персонажами, запертыми в комнате, ничего не случится, за исключением того, что они должны найти какой-нибудь способ выбраться, прежде чем умрут от удушья или голода. Дверь открывается внутрь.

#### **40I. Коварная водяная ловушка**

Это ловушка самого неприятного сорта. Но и из неё есть возможность выбраться. Комната, по-видимому, представляет собой короткий коридор, ведущий из комнаты 40С в какую-то другую камеру. Однако двери в западном конце ведут не в другую комнату, а к гибели и разрушению. Прикосновение к этим дверям запечатает двери в восточном конце на *волшебный замок*. Открыв западные двери, вы выпустите воду из реки, которая будет течь через металлическую решётку за дверями. Сила воды распахнёт двери и не позволит их закрыть, если только это не попытается сделать человек или существо с силой 18 (00) или выше, но и тогда шанс составит лишь 15%. Попытка закрыть двери займёт 3 раунда, а за 5 раундов комната заполнится водой до потолка. Высота потолка составляет 10', и в этом потолке, в месте, отмеченном на карте знаком «X», находится

квадратное отверстие со стороной 5'. Это отверстие представляет собой вертикальную шахту или дымоход, который ведёт вверх, на 1-й уровень. Расстояние от потолка комнаты 40I до пола комнаты 20 (см. [карту уровня 1](#), место, отмеченное «х» в комнате 20) составляет 70'. В шахте нет никаких зацепок для рук, кроме тех, которые мог бы найти опытный вор.

#### 41А. Зал античной скульптуры

С востока в эту комнату ведёт лестница, спускающаяся на 10' вниз. Высота потолка 25'. Помещение освещено 10 светящимися колоннами, которые испускают жуткий жёлто-зелёный свет, который, кажется, мерцает почти как свет факелов. Каждые 5 раундов свет будет гаснуть на к5 раундов, затем снова включаться, как 10 гигантских стробоскопов. Любого не прошедшего спасбросок против парализации персонажа ослепит на к2 раунда и лишит способности видеть в темноте на к6 ходов. Время от времени в этой комнате слышен низкий гул. Перемещение в этой комнате вызовет звуки, похожие на срабатывание ловушек или передвижение монстров.

Прямоугольники, помеченные буквами, представляют собой пьедесталы высотой 6', на которых установлены разнообразные скульптуры, вырезанные из нескольких видов камня.

А. Сфинкс — вырезан из порфира (вулканического). Глаза — это огромные кварцевые сферы стоимостью 200 зм каждая.

В. Гидра с 8 головами — вырезана из чёрного мрамора (не в натуральную величину). Глаза янтарные. Каждый глаз оценивается в 25 зм.

С. Минотавр — вырезан из мягкого мыльного камня. У статуи нефритовые глаза стоимостью 400 зм каждый.

Д. Дриада — вырезана из чёрного базальта. Глаза — это маленькие цитрины по 50 зм каждый.

Е. Грифон — вырезан из блестящего белого мрамора. Глаза — огненные опалы, стоимостью 350 зм каждый.

Ф. Мантикора — вырезана из чёрного мрамора. Глаза представляют собой пару красных турмалинов стоимостью 200 зм каждый.

Г. Гарпия — вырезана из зелёного мрамора. Глаза — зелёные изумруды блестящей огранки стоимостью 400 зм каждый.

Н. Гиппогриф — вырезан из чёрной лавы. Зрачки глаз представляют собой маленькие периодоты стоимостью 50 зм каждый.

И. Сатир (человек с козлиными ногами и козлиными рогами) — высечен из розового гранита. Глаза — рубины, оправленные в бриллианты. Общая стоимость каждого глаза составляет 1,000 зм.

Ж. Кентавр — вырезан из белого мрамора. Глаза — аквамарины стоимостью 300 зм каждый.

Скульптура, кажется, не охраняется, но... за каждые 10 зм стоимости драгоценных камней, извлечённых из глаз любой статуи, появится 1% шанс призыва стража зала. Этот шанс накопительный и проверку необходимо делать каждый раз, когда извлекается новый драгоценный камень (на извлечение из оправы каждого в целом виде потребуются к2 раунда). Таким образом, при достижении шанса в 100% (драгоценные камни на 1,000 зм) страж будет призван без проверки (см. [характеристики стража](#) в комнате 41В). Через два раунда после призыва, страж появится, врываясь через потайные двери в западной стене. Существо предстаёт в виде чёрной статуи высотой 8', изображающей царственно-го человека в чёрной короне и с пылающими глазами и ртом. Он будет атаковать и преследовать любое существо, обладающее украденными драгоценными камнями-глазами.

Потайные двери в северной стене, если их поискать, окажутся частью стены.<sup>19</sup> Потайные двери в западной стене будут незаметны, если на эту стену не будет наложено *обнаружение магии* или на них не будет направлен магический свет (отличный от того, что уже есть в комнате). В этот момент они покажут светящуюся линию с участками в форме

<sup>19</sup>Коридор за ними уткнётся в поворот на лестницу к 48 (за секретными дверями), но до лестницы, на северной стене, будет ещё один секретный проход в 45В.

ладоней, светящимися на высоте 4' от земли в центре каждой двери. Двери откроются, если приложить открытую ладонь к каждой светящейся ладони.<sup>20</sup>

#### 41В. Зал аудиенций каменного короля

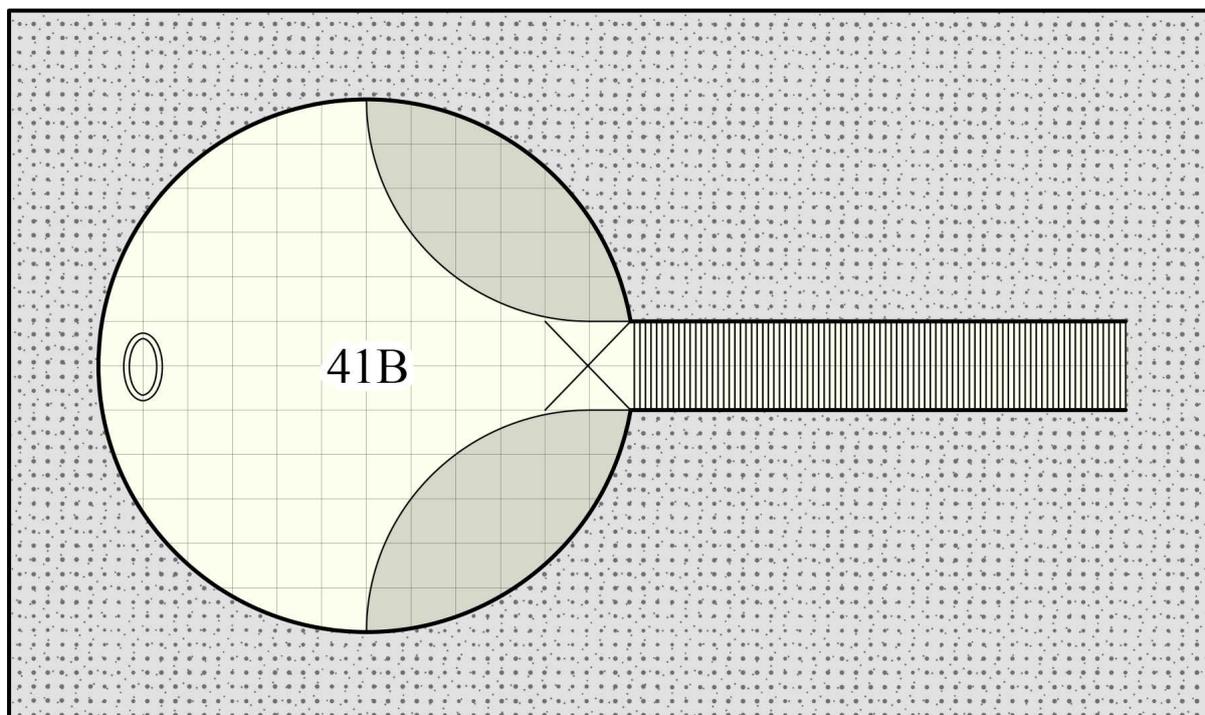


Рис. 12: Комната 41В

Лестница, ведущая в эту комнату, спускается на 40' от комнаты 41А. Она освещена синефиолетовым светом, который, как правило, вызывает сонливость (спасбросок против магии или получаете штраф на попадания -1 и штраф к КБ +1 на 10 раундов). У основания лестницы находится большая круглая комната, освещённая стенами, которые, кажется, горят холодным фиолетовым огнём. По бокам от основания лестницы находится пара спокойных бассейнов с водой... Время от времени в бассейнах будет булькать, и по поверхности появится рябь. Там, внизу, ничего нет, но кто захочет это выяснить и проверить?

В западном конце зала находится большая статуя. Она стоит неподвижно. Эта штука на самом деле является хранителем комнаты 41А, и если она будет уничтожена там или просто проникнет в ту комнату, её здесь не будет. Статуя изображает чернокожего мужчину ростом 8' с царственной осанкой, носящего корону, украшенную тремя крупными фиолетовыми драгоценными камнями, стоимостью по 500 зм каждый. Глаза и рот статуи горят оранжевым пламенем. У него КБ: 1, Скорость: 9", КЗ: 11, ОЗ: 50. Страж не может быть поражён немагическим оружием, и на него воздействует только оружие +1 или выше. Холодное оружие нанесёт лишь половину урона. Молния нанесёт полный урон, а магический огонь восстановит ОЗ монстру, равные тому урону, который он должен был бы нанести. Немагический огонь и никакие заклинания, кроме *превращения камня в грязь, камень в плоть и дезинтегрирования*, не подействуют на этого монстра. Он будет атаковать один раз за раунд, нанося кулаками 2к6 урона, а в каждом втором раунде он будет извергать огненный поток из своих глаз и рта, который нанесёт 3к6 урона (применим спасбросок) всем существам перед ним в области конуса шириной 10' и длиной 20'. Статую нельзя опрокинуть, так как каждым шагом он прочно врастает в пол.

Он не нападёт, если кто-то войдёт в его комнату. Однако, если драгоценные глаза статуи в комнате 41А будут удалены (см. выше), или если будет предпринята попытка снять дра-

<sup>20</sup>За этими дверями — лестница, спускающаяся к 41В.

гоценные камни с его короны, или если на статую нападут, она начнёт атаковать. Это существо может обнаружить присутствие драгоценных камней из комнаты 41А на любом расстоянии и будет преследовать и уничтожать любое существо, обладающее этими драгоценными камнями, до самого края земли.

Находясь в этой комнате (41В), каменный король может заставить люк перед лестницей опуститься, оставив промежуток открытой воды шириной 10' (глубиной 20') между комнатой и лестницей, но он не сделает этого, пока его не оживят.<sup>21</sup>

## 42. Заполненные щебнем полости

Это большая полость с каменным полом. Здесь довольно сухо, и только вдоль южной стены есть сталактитовые и сталагмитовые образования. Лестница на севере ведёт на уровень 1<sup>22</sup>. Пол пещеры ближе к центру усеян обломками из комнаты 27 на 1-м уровне. В потолке есть большая расщелина, через которую полость соединяется с комнатой на уровне выше. Хотя в этой камере в этот момент нет опасных монстров, в куче щебня обитает колония крыс. Если зайти в груды щебня, они начнут визжать. Любой шум в этой пещере или любой свет привлекут внимание охранников, находящихся в области 43.

## 43. Защитные пункты и ямы-ловушки

Короткая лестница в этом месте ведёт вверх примерно на 10'. Среди колонн стоят 4 гнолла-охранника, каждый вооружён длинным луком и алебардой. Гноллы: КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Урон: лук к6, алебарда к10, ОЗ: 14, 5, 10, 11. Эти охранники узнают о любом свете или шуме в полости 42 или из полости на востоке и будут готовы к встрече.

Две ямы-ловушки очень хорошо замаскированы, и только дварф или вор смог бы заметить их (если бы искали). Яма поменьше (20') — это обычная яма. Однако её дно заполнено заострёнными кольями. Яма нанесёт 4к6 урона тому, кто в неё упадёт. Эта яма сделана недавно и будет открываться с шансом 3 из 6 каждый раз, когда её пересекают. Как только яма открывается, она снова захлопывается. В таком случае её можно будет заметить, поскольку песок на полу этой полости будет потревожен. Яма глубиной 30' чрезвычайно древняя, и её местоположение неизвестно нынешним обитателям подземелья. Несмотря на то, что этот люк был заперт на 2000 лет, часть механизма проржавела, что позволит люку снова функционировать. Он откроется только с шансом 1 из 10, и когда это произойдёт, он издаст много шума, поскольку быстро со скрипом откроется и снова захлопнется (механизм не смазывали пару тысячелетий или около того). Под люком не просто прямая шахта, она превращается в скат, ведущий на юг, в комнату «С» комплекса комнат 45. Падение не нанесёт никакого урона. После того как люк снова закроется, он заклинит на целую вечность. Персонаж с силой 18 (00) может заставить его открыться, если выбросит 90+ на к100, правда любой инструмент, используемый для рычага, сломается через несколько мгновений.

## 44. Статуя давно забытого бога

Эта полость когда-то была местом поклонения многим ныне забытым богам и божественным отпрыскам древней фракийской расы. В этой нише находится относительно хорошо сохранившаяся скульптура красивого молодого человека. Жемчужно-белый мрамор выветрился и покрылся пятнами от времени и воды. Голова несколько стёрта постоянной эрозией, а с подбородка и рук свисают сталактиты. На древнем фракийском написано следующее: «О, Аполлон, благословенный целитель, прикоснись ко мне и исцели». Если эта фраза произнесена во время прикосновения к статуе, на молящего будет наложено заклинание *лечения лёгких ран*. Это сработает только к4 раза, прежде чем древняя магия будет исчерпана. Стены ниши выполнены из грубо высеченного камня с двумя мраморными барельефными панелями, изображающими деяния бога, вделанными в живую скалу. Одна восточная, другая северная. Восточная панель на самом деле является

<sup>21</sup> Кроме того, за местом, где стоит каменный король, на высоте 25' над полом есть секретный проход в 53В.

<sup>22</sup> Лестница ведёт к коридору 8 на 1-ом уровне.

потайной дверью. Если дверь открыта, пара копий выскочит вперёд, чтобы пронзить жертву, будто бы их бросил боец 7-го уровня.

## 45. Храм Афины... Или... Храм нисхождения

Лестница ведёт наверх на 10' к массивному храму (греческий дизайн) с тяжёлыми дорическими колоннами. Основание храма украшено горельефными скульптурными панелями со сценами, изображающими фракийских божеств в битве с демонами и морскими чудовищами. На восточной стене основания храма находится потайная дверь, замаскированная под резную панель. Она открывается на узкую лестницу, которая ведёт вниз, в комплекс комнат 45А.

В восточной части храма находится высокая статуя (10') царственной женщины в длинной свободной одежде в греческом стиле. Она вооружена щитом и копьём и носит шлем. Квадратная площадка со стороной 10' перед статуей (отмеченная на карте «Х») представляет собой площадку для телепортации. Если стоять на ней в течение 1 раунда, она активируется и отправит всех, кто стоит на ней в область 54 на карте 3-го уровня (см. 89, если у вас есть специальный мраморный шарик).

Это стратегическое местоположение охраняет отряд из 8 гноллов, КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Урон: длинный лук к6, алебарда к10, ОЗ: 7 (x 3), 8, 10 (x 2), 9, 12. У каждого гнолла будет при себе 11 см и 2 зм. Любой свет или шум в полости насторожат гноллов, которые спрячутся среди колонн и будут ждать в засаде, ожидая удобного момента для нападения. Если гноллы окажутся в меньшинстве или понесут большие потери, они отступят к площадке телепортации и попытаются устроить ещё одну засаду на 3-м уровне, где к ним присоединится подкрепление.

### Комплекс комнат 45А-I

#### 45А. Оружейное хранилище

Эта комната заполнена примерно дюжиной больших запечатанных деревянных коробок. Все коробки в удивительно хорошем состоянии.<sup>23</sup>

**Коробка 1.** В пропитанную маслом ткань завёрнуты 20 бронзовых мечей. Эти мечи в полтора раза тяжелее железного меча, и после того, как ими нанесено 3 удара, они получают штраф на попадание -1, до тех пор, пока снова не будут заточены.

**Коробка 2.** В пропитанную маслом ткань завернуты 30 копий.

**Коробка 3.** Тщательно завёрнутые в пропитанную маслом ткань латы архаичного дизайна; без изменений они подойдут человеку с силой 11–14 ростом от 5' 2" до 5' 5". Доспех имеет бонус +1.

**Коробка 4.** Эта коробка открыта, а содержимое заржавело и окислилось. В ней 30 копий. С шансом 40% эта груда превратится мусор, если её потревожить.

**Коробка 5.** Завёрнутые в промасленную ткань 60 арбалетных болтов.

**Коробки 6, 7, 8.** В этих коробках находятся компоненты специального механизма, который выбрасывает по 6 арбалетных болтов за раунд в течении 6 раундов, прежде чем потребует перезарядка. Инструкции по сборке отсутствуют, а детали, хотя и были хорошо защищены, непостижимы. У бойца будет шанс (в процентах), равный его интеллекту -10 x 5. Если у бойца есть доступ к сведущему мудрецу, его шансы правильно сконструировать машину возрастут на 20%. Разобравшись, как машину собирать, можно собрать её минимум за 2 хода. Если механизм собран и будет переноситься (весит как 1,000 зм + болты), для начала его работы потребуется количество раундов, равное 20 за вычетом усреднённой ловкости всех персонажей, занимающихся его подготовкой к состоянию, рабочему для стрельбы в следующем раунде. Если боец пытается собрать машину в первый раз, вычтите его интеллект из 25, и полученное число будет количеством часов,

<sup>23</sup>Лестница на востоке ведёт наверх к выходу с восточной стороны от Храма Афины 45.

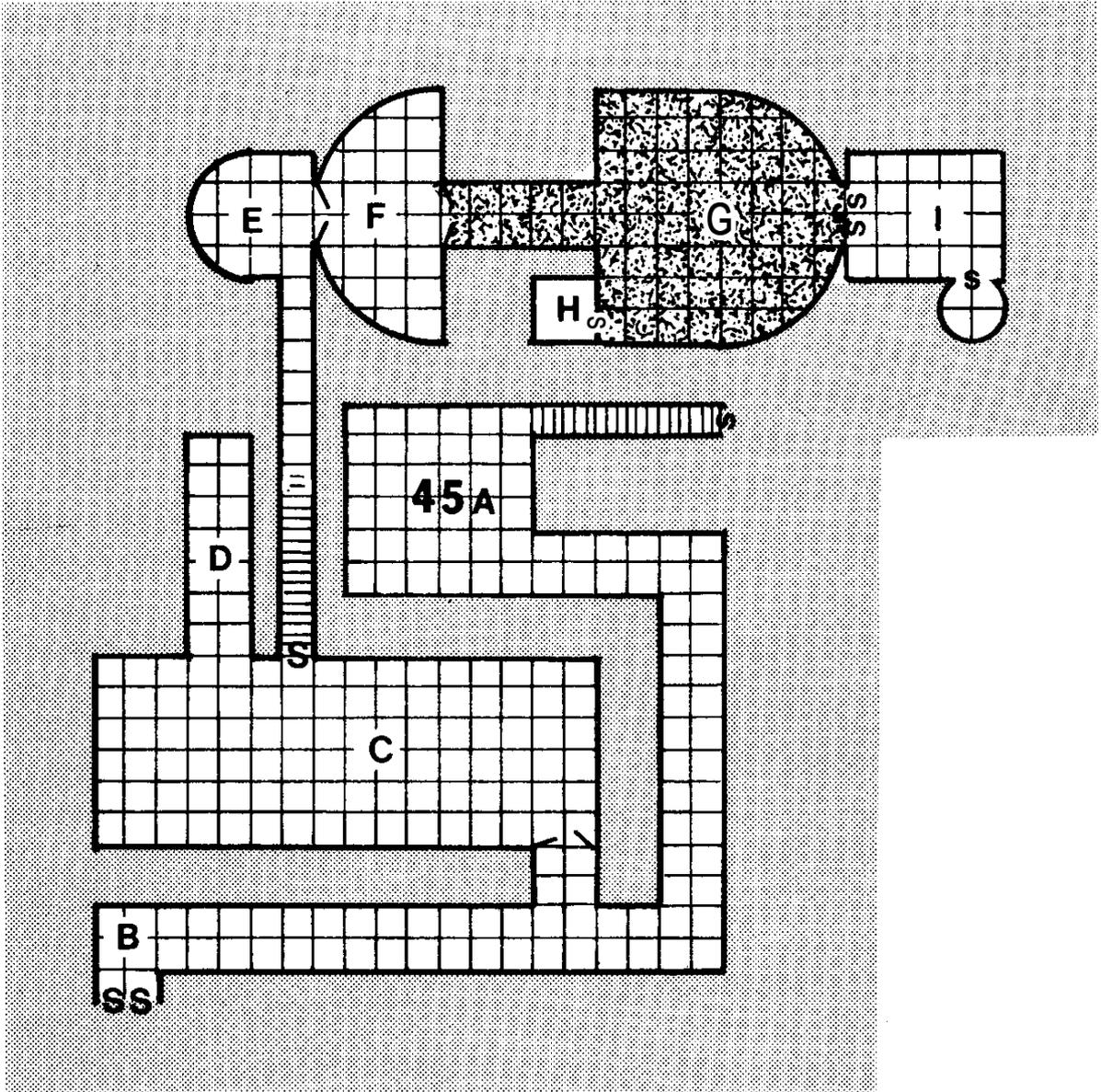


Рис. 13: Комплекс комнат 45А-І

необходимых для того, чтобы собрать эту штуку воедино (если он или она вообще сможет это сделать). Неправильно сконструированный механизм вообще не будет работать. Считайте за лёгкий арбалет для определения точности стрельбы.

**Коробка 9.** Ещё одна коробка с тщательно завернутыми арбалетными болтами, всего 60 штук.

**Коробка 10.** 4 круглых щита с нарисованной на них зелёной краской головой быка.

**Коробка 11.** Ещё одна коробка с завернутыми арбалетными болтами, всего 60 штук.

**Коробка 12.** Эта коробка сконструирована иначе, чем все остальные. На коробке красуются совершенно незнакомые письмена, чуждые всем типам письменности, которые приключенцы, возможно, видели до сих пор. Они будут очень похожи на китайские иероглифы, но вам не обязательно говорить об этом игрокам. Если прочитать их с помощью заклинания *чтения языков*, там будет написано «Вин Ту, оружейник его превосходительства бессмертного императора». Внутри, сохранённые какой-то странной магией, находится несколько очень странных видов оружия. 10 предметов в форме звезды с заострёнными краями (сюрикены) изготовлены из высококачественной стали. Если научиться ими пользоваться, они будут действовать как метательные кинжалы и наносить к4 урона каждый, будучи немагическими +1 из-за высокого качества используемого металла. Есть пара чёрных палочек длиной 12", соединённых цепочкой длиной 4" (нунчаки). Если научиться ими пользоваться, они будут подобны моргенштерну и наносить к8 урона. Однако, если персонаж ещё не умеет пользоваться моргенштерном, существует шанс 80%, что любое их использование в качестве оружия нанесёт соответствующему персонажу к2 урона. Также здесь лежит меч странной конструкции длиной 40" с чрезвычайно лёгким и острым лезвием. Меч немагический +1 из-за качества изготовления и высокого качества используемой стали. Самым странным предметом в коробке являются 20 трубочек, изготовленных из какого-то плотного пергамента и закреплённых на коротких тонких палочках (фейерверки). Если их зажечь (фитиль торчит вместе с палочкой), они выстрелят с дальностью 500' и взорвутся вспышкой ярких, искрящихся цветов. Если их использовать в качестве оружия, они будут иметь дальность стрельбы как у короткого лука, но со штрафом -5 на попадание. Существует шанс 30%, что они взорвутся при контакте с целью, нанося к6 урона, ослепляя жертву на к4 раунда. Если они не взрываются, ущерб не учитывается (как если бы они отскочили).

## 45В. Двери в скрытые гробницы

С этой стороны эти двери не скрыты. На дверях на древнем фракийском языке написано следующее: «Не дано человеку нарушать сон своих предков. Не преступай границы дозволенного». Эти двери не поддадутся даже магии.<sup>24</sup>

## 45С. Владения ящерицы-минотавра

Крупное существо, похожее на рептилию, уже несколько столетий находится в своего рода стазисном трансе. Первоначально оно было помещено сюда в качестве охранника секретной двери в северной стене, но давным-давно было забыто. Наложённое на него заклинание таково, что если в комнату войдут, оно проснётся и нападёт. Как только оно победит и поглотит своих жертв, оно снова впадёт в стазис. Ящерица-минотавр: КБ: 3, Скорость: 9", КЗ: 8, Урон: укус 4к8, коготь 2к10, коготь 2к10, ОЗ: 46. Секретная дверь в северной стене дополнительно охраняется двумя заклинаниями. Первое — это *полиморф других*. Первое существо, прикоснувшееся к двери с намерением открыть её, должно совершить спасбросок против магии или превратиться в домашнюю кошку. Второе существо, прикоснувшееся к двери, будет поражено заклинанием *магический снаряд* 7-го уровня. После этого дверь можно будет безопасно открыть, за исключением того, что она заперта на замок волшебника.

<sup>24</sup>Скорее всего войти сюда можно найдя секретные двери в коридоре на 2-ом уровне, соединяющем 37, 41А и 48 — визуальнo они под 49 комнатой.

#### **45D. Скользящий скат из ловушки сверху**

Это скат на который ведёт шахта ловушки глубиной 30', описанной в области 43. Скат спроектирована таким образом, что при падении никто не получит никакого реального урона. Хотя горка крутая, ящерица-минотавр может по ней взобраться. Люк нельзя открыть или привести в действие снизу.

#### **45E. Изолированное убежище**

Этим маршрутом прошли последние люди, выжившие во время восстания зверолодей, захватившего дворец царя Агамемноса более 1000 лет назад. Комната выжжена, так, будто там взорвался огненный шар, который поджёг всё, что в ней было. Дверь в комнату 45F закрыта на засов с другой стороны, открыть её можно со штрафом -2.

#### **45F. Комната забытых нарядов**

Стены этой комнаты покрыты богато украшенными стилизованными картинами, изображающими магию и чародейство. Вдоль восточной стены стоят различные статуи королей, королев и богинь (это обычные статуи, честное слово, без фокусов!). Каменные двери в комнату 45G, кажется, покрыты чем-то вроде желтоватого порошка по краям. На самом деле это засохшая жёлтая плесень. (Она не наносит урона, но должна послужить подсказкой).

#### **45G. Двор зловонного грибка**

Если двери в эту комнату выбить (с любой из сторон), облако спор размером 10' x 10' x 10' вырвется наружу из гигантской колонии жёлтой плесени, которая расплодилась в этой комнате. Любой персонаж, вдыхающий споры, должен пройти спасбросок от яда или умереть. Единственный способ уничтожить эту массу гнилостных растений — сжечь их. Физическое воздействие на плесень вызовет облако спор в поражённой области. Когда-то эта комната была хорошо оборудованной магической лабораторией. Однако сейчас всё, что осталось от великой лаборатории, — это осколки стеклянной посуды и мелкие драгоценные камни стоимостью примерно в 300 зм, использованные в экспериментах, а также золотая проволока на 100 зм и серебряная проволока на 50 зм.

По изначальной задумке, все двери в этой комнате скрыты за потайными панелями в некогда богатой отделке из дерева, которой была облицована эта комната. Однако плесень уже давно разрушила дерево и теперь покрывает стены и потолок, скрывая любые следы возможных дверей.

#### **45H. Питающий шар**

В центре этого небольшого помещения находится каменный стол, на котором стоит стеклянный шар, светящийся золотистым светом. На книжной полке у северной стены стоят несколько футляров для свитков, всего 5. На каждом футляре восковая печать разного цвета.

**Красная печать:** печать на этом футляре для свитков целая. На свитке приведён список магических предметов, хранящихся на полках. (Полки сейчас пусты.) Свиток написан на фракийском языке того же периода, в котором жил царь Агамемнос и произошло восстание.

**Чёрная печать:** этот нераспечатанный свиток написан на древнем фракийском языке, который предшествует периоду правления Агамемноса примерно на 1000 лет. В нём описываются удивительные статуи в комнате 41A, и рассказывается об их глазах, украшенных драгоценными камнями. Однако в нём не упоминается никакой страж.

**Синяя печать:** на этом свитке начертаны *взрывоопасные руны*.

**Зелёная печать:** этот свиток содержит четыре заклинания чародея третьего круга: *огненный шар, развеивание магии, невидимость, радиус 10 футов, инфракрасное зрение*. Для прочтения этого свитка потребуется заклинание *чтение магии*.

**Золотая печать:** эта печать ломалась и запечатывалась несколько раз. Это журнал технического обслуживания шара, в котором описаны его функции.

Золотой шар является источником энергии для системы телепортации между уровнями 2 и 3. Если он будет уничтожен, система больше не будет функционировать, и любое существо на втором уровне окажется в ловушке до тех пор, пока не будет разработан или обнаружен альтернативный способ транспортировки. Наложение *развеивания магии* на этот предмет лишит его силы на 3 хода. Если шар будет повреждён, для его восстановления потребуется заклинание *телепорта* и *постоянства*, не говоря уже о новом стеклянном шаре. Окончательно уничтожить шар можно разбив его. Он хрупкий, и любой удар сделает своё дело. Если шар вынести из комнаты, устройство телепортации перестанет функционировать. Шар полый и имеет диаметр 8".

## 45I. Последний оплот

Именно в этой комнате спаслись остатки двора и стражи царя Агамемноса, а также были оставлены их мёртвые и смертельно раненые. Если Эпикаста из комнаты 37 находится с группой приключенцев, она сможет опознать в нескольких трупах своих друзей и знакомых из своего окружения. Одно из тел в комнате ещё не полностью мертво. Могущественная магия использовалась для того, чтобы поддерживать почти мёртвого Антея, солдата королевской гвардии, живым или частично живым в течение 1100 лет. Антей предстаёт в виде высокого (6') мужчины в латах с щитом (латы +1), держащего двуручный меч. Кроме того, у него есть бонус к ловкости +2. КБ: -1, Скорость: 9", КЗ: 7, Урон: к10+2 (из-за силы), ОЗ: 41. Его голосовые связки атрофировались, и он потерял дар речи. Если кто-то может говорить на языке аборигенов или на фракийском наречии, то его можно убедить в своих мирных намерениях (смотрите таблицу интерпретации в [комнате 37](#)). Если ему немедленно не дать понять, что приключенцы не являются слугами зверолодей, он нападёт. Небольшая круглая комната в южной стене этой комнаты на самом деле является шахтой, ведущей из комнаты 36 в комнату 118 (см. [комнату 36](#)). От этой точки вверх до пола комнаты 36 — 60', а вниз до потолка комнаты 118 — 40' и ещё 20' до пола. Падение с этой точки нанесет 6к6 урона.

## 46. Гигантский паук

КБ: 4, Скорость: 3"/12" (на паутине), КЗ: 4+4, Урон: укус 2к4 + спасбросок против яда или смерть, ОЗ: 28. Один раз за раунд этот паук также может выстрелить в жертву нитью паутины. Если он попадёт, жертва должна сделать спасбросок силы со штрафом -4. Используйте каждый уровень экстраординарной силы как ещё одно очко силы.

## 47. Разрушенное внешнее святилище

Некогда блестящая краска облупилась с барельефных скульптур, изображающих борьбу между божествами, которые украшают каждую стену в районе храма. Похоже, что это место никоим образом не используется, однако если на момент захода в эту комнату, приключенцы будут враждовать с гноллами (вероятность почти 100%), на них внезапно обрушится дождь из 4 арбалетных болтов, летящих из восточной и западной стен. Болты запускаются гноллами (существа с КЗ 2) из лёгких арбалетов с близкого расстояния. Стрелы вылетают из отверстий в скульптурных стенах, которые были искусно и почти незаметно вырезаны. Каждый из четырёх арбалетов стреляет один раз каждый раунд. Отверстия недостаточно велики для того, чтобы брошенная колба с маслом возымела эффект, к тому же при необходимости они могут быть закрыты изнутри.

## 48. Занавешенное внутреннее святилище

В этой комнате пахнет долгим пребыванием представителей медвежьей расы, то есть это медвежье логово. В этой комнате находятся два обученных боевых медведя. Это бурые медведи со специальной боевой подготовкой, так что они атакуют с бонусом +1 и будут сражаться насмерть. КБ: 6, Скорость: 12", КЗ 5, 2 лапы с когтями к6 каждая, укусы к8 и в случае, если удар лапой попадает на 17+, медведь сжимает жертву в объятиях на дополнительные 2к6 урона, ОЗ: 36, 44. В случае, если перевес будет на стороне медведей, им будут помогать их тренеры, 3 гнолла: КБ: 5, Скорость: 9", КЗ 2, Урон: длинный лук к6 и моргенштерн к8, ОЗ: 11, 14, 13. У каждого гнолла при себе есть 3 см и 6 зм.<sup>25</sup>

## 49. Казармы гноллов

Это настоящее логово гноллов в этом районе. Здесь есть спальные принадлежности для 12 гноллов. Поскольку у них всегда есть охрана, и, будучи кровожадными существами, они всегда будут готовы к бою в любой момент. В этой комнате всегда будут находиться 3 вооружённых гнолла, КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Оружие: боевой топор к8. У каждого из этих гноллов будет при себе 3 см и 1 зм.

## 50. Переделанный склеп

Это дополнительное жилое пространство для гноллов, и по большей части оно заполнено мусором. В этой комнате будут гноллы, которые стреляют из арбалетов из западной стены в комнату 47. Их трое. Каждый вооружён лёгким арбалетом и боевым топором. Если дверь в эту комнату будет взломана, они выстрелят из своих арбалетов во врага и бросятся в ближний бой. КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Урон: арбалет к6, боевой топор к8, ОЗ 12, 8, 11. У каждого из этих гноллов будет при себе 2 см и 4 зм.

## 51. Ещё один переделанный склеп

Эта комната будет в точности похожа на комнату 50, за исключением следующего: ОЗ: 15 (он командир), 13, 9.

## 52. Казармы ящеров

Это союзный отряд ящеров-наёмников. Они находятся под командованием гнолла в комнате 51, но если дела пойдут плохо, они бросятся прочь. 6 ящеров: КЗ: 4 (кожаный доспех и щит), Скорость: 6"/12" (плавание), КЗ: 2+1, Оружие: дубинка к8 и 4 дротика к4, ОЗ: 8, 8, 7, 7, 11, 10. Эти ящеры попытаются вернуться к своему племени. Один из ящеров недавно обнаружил секретные двери в южной стене комнаты 48, и есть шанс 40%, что, если этот путь к спасению возможен, они им воспользуются. Ящер с 10 ОЗ говорит на общем языке и может предложить выкуп за себя и других ящеров рассказами о великом сокровище (комната 33) и указаниями, как до него добраться. Не обязательно, что он раскроет информацию о звере-страже или о любых других ловушках, если только его не принудят к этому с помощью магии.

## 53. Образ поднимающегося демона

Это скульптура демона, который поднимается в пламени в комнату 27А. Местные не знают о его местонахождении. Статуя высечена из чёрного гранита и с большим изяществом перенесла разрушительное воздействие времени. Её большие глаза — это огранённые куски янтаря, стоимость 300 зм. Рот статуи полый, и из него доносится запах метана. Странная особенность этой статуи заключается в том, что она всегда поворачивается лицом (вращается на месте) к доброму жрецу, независимо от того, где он или

<sup>25</sup>За портьерами, окружающими комнату, на южной стене есть секретные двери, выводящие на лестницу. В конце лестницы на севере есть секретный проход в 45В. Дальше коридор выводит к секретным дверям в 37 и секретным дверям в 41А.

она стоит в комнате. Если в комнате больше одного человека, она будет обращена к тому, у кого самый высокий уровень. К югу от комнаты находится пара скрытых дверей шириной 10'. Они покрыты штукатуркой, а выцветшие фрески нанесены на саму штукатурку. Чтобы добраться до двери, штукатурку нужно отколоть. За дверями находится лестница, ведущая вниз.<sup>26</sup> Этот комплекс старый; старше, чем древние фракийские гробницы в комплексах комнат 37–41. Их использование прекратилось вскоре после прихода древних фракийцев. Некоторые говорят, что это остатки древней расы цивилизованных ящеров. Никто не может сказать с точностью, но на фресках нет людей, за исключением более поздних, где они изображены лишь в виде жертвоприношений ящероголовых людей. Лестница крошится и покрыта толстым слоем пыли и упавшего щебня. На стенах не осталось штукатурки. Потолок лестничной клетки покрыт сталактитами, а пол — сталагмитами. Местами они срослись и почти перекрыли проход. Пыль на полу нетронута.

## **Комплекс комнат 53А–J**

### **53А. Великий храм расы рептилий**

Этот огромный зал когда-то был местом поклонения сотен высокоинтеллектуальных ящеров, которые поклонялись предположительно бессмертному королю-великану. Пол покрыт толстым нетронутым слоем пыли, за исключением дорожки, ведущей от двери комнаты 53G к ступеням алтаря, где, кажется, какое-то существо несколько раз преклоняло колени. Этот похожий на карстовую полость зал давно превратился в руины, время и влага хорошо поработали. Потолок покрыт сталактитами, которые иногда образуют колонны, когда встречаются со сталагмитами, выступающими из пола. Северо-западный угол осел, и кажется, что многие другие места в стенах также ослабли. В каждой из двух длинных стен есть ряд из 4 дверей. Дверь в комнату 53F в восточной стене запечатана случайным образованием сталагмитовых колонн перед ней. Двери представляют собой огромные каменные конструкции шириной 10' и высотой 15'. Есть 25% шанс для каждой здешней двери, что она легко откроется (без особых усилий). Если дверь заклинило, проверка на её открытие будет со штрафом -2. 4 двери на западной стене ведут на иные планы существования.

**Дверь 1** ведёт на эфирный план. Дверь заперта на замок волшебника.

**Дверь 2** заблокирована сталагмитовыми колоннами и не может быть открыта. Кроме того, она утратила магию, которая когда-то питала её.

**Дверь 3** ведёт в небольшую квадратную комнату со стороной 10'. Эта комната является продолжением этого — первичного материального — плана в астральный план. Там персонаж может астрально покинуть своё тело, не прибегая к необходимому заклинанию. Игроки смогут ощутить лёгкость передвижения своего астрального «я», как если бы их астральные тела постоянно входили и выходили из своих основных материальных тел. Эта дверь заперта на замок волшебника.

**Дверь 4** также заблокирована сталагмитовыми колоннами. Она тоже утратила магию, которая когда-то питала её, и ведёт только в каменную стену.

Лестница в южном конце зала ведёт вверх на 10' к церемониальному подиуму, по бокам которого висят истлевшие обрывки древнего гобелена, испорченного до неузнаваемости. Всё, что осталось от алтарной мебели, — это крошащийся мраморный подиум, который тоже рассыплется в мраморную пыль, если к нему прикоснуться. В южной стене есть пара дверей, которые скрыты от посторонних глаз остатками портьер. Прикосновение к занавескам превратит их в пыль и двери станут видны.

### **53В. Церемониальный зал с панорамой**

Первоначальная функция этой камеры навсегда утрачена. Но можно определить, что она использовалась для наблюдения за вторгающимися людьми во время угасания расы рептилий. Потайные двери в восточной стене являются секретными только для тех, кто

<sup>26</sup>Лестница за секретными дверями на юге ведёт вниз к 53А.

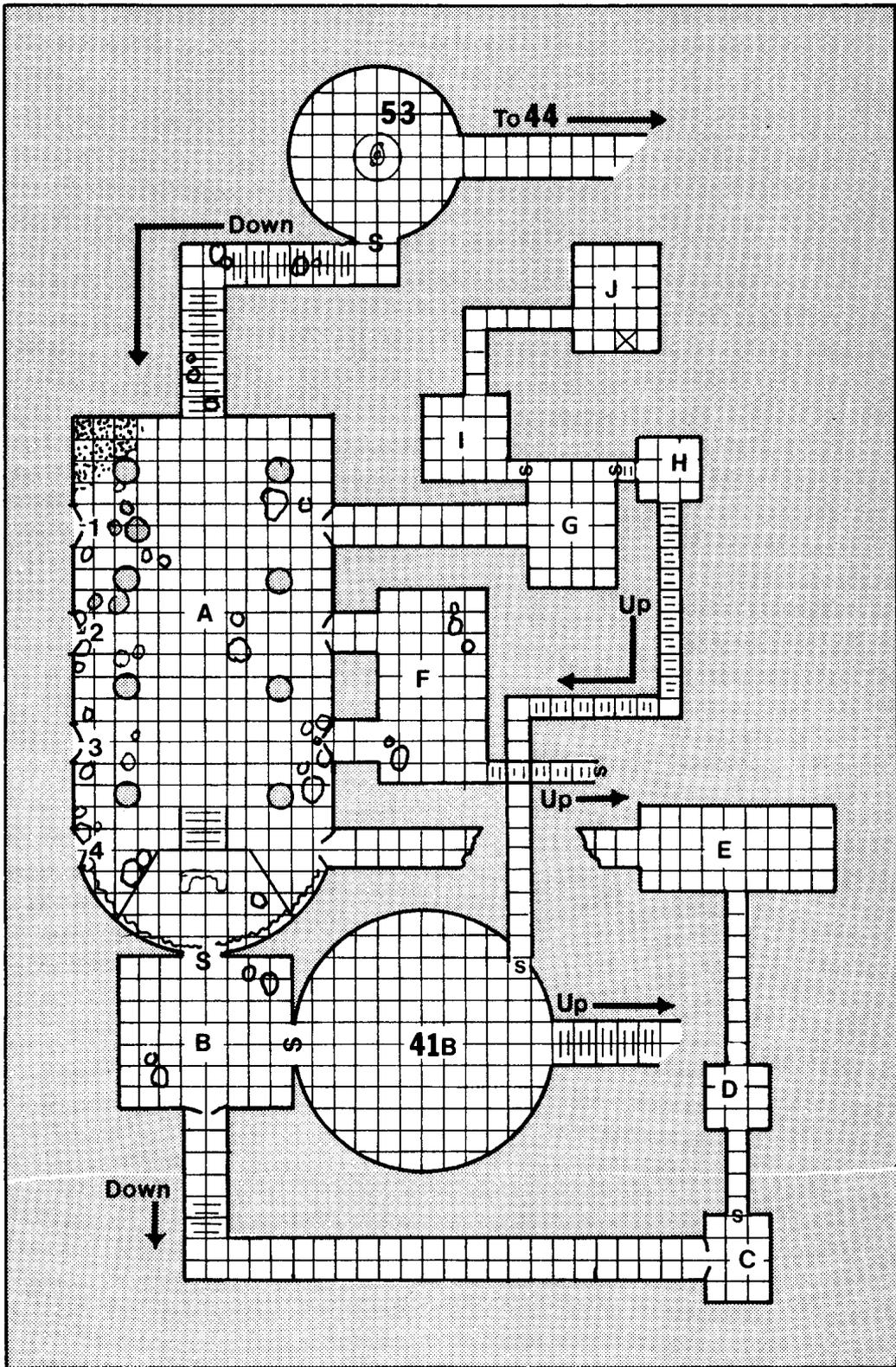


Рис. 14: Комплекс комнат 53А-Ж

находится в комнате 41В (см. [комнату 41В](#)). Проход в стене размером 10' x 10' находится на высоте 25' над уровнем пола комнаты 41В. Стены этой комнаты покрыты отслаивающейся штукатуркой. Видны несколько выцветших изображений людей-рептилий в украшенных драгоценностями одеждах и, по крайней мере, одно изображение гигантского крылатого ящера. Одна из створок южных дверей навечно заклинена.

### **53С. Урны и пепел**

Эта небольшая комната заполнена черепками керамики и несколькими маленькими, целыми керамическими урнами. Качество керамики превосходное, и 4 сохранившихся предмета были бы оценены в 1,000 зм каждый, если бы попали к нужному покупателю (кому-то, кто очень интересуется древней, дочеловеческой историей). Урны, похоже, содержат какой-то пепел. Потайная дверь в северной стене замаскирована глазурью из сталактитового материала, которая образовалась поверх неё и скрыла края двери.

### **53D. Предварительный склеп**

Две кучи пыли и обломков обрамляют северную дверь в этой комнате. На самом деле это пара скелетообразных воинов-ящеров, которые оживут, если в комнату войдут, сформируясь прямо из пыли. Эта нежить несколько не боится человеческих жрецов из-за специальных колец злой магии, которые они носят. Скелетообразные ящеры: КБ: 5, Скорость: 6", КЗ: 6, Урон: к10, ОЗ: 32 у каждого. *Защита от зла* будет держать этих существ на расстоянии в течение 6 раундов, а затем они фактически разрушат заклинание с помощью какой-то контр-магии. Когда их убьют, они превратятся в пыль вместе с кольцами.

### **53Е. Гробница Бессмертного короля**

Эта комната такая же ветхая, как и остальная часть комплекса. Однако на пьедестале в восточном конце комнаты сидит нечто, похожее на гигантский, мумифицированный, высушенный гибрид гаргульи и ящера. Если бы это существо встало, оно бы было 10' ростом с огромными крыльями летучей мыши, похожими на пергамент и растущими из его чешуйчатой, но иссохшей спины. Монстр сидит среди своей груды сокровищ, неподвижный и мёртвый. Если в комнату войдут, монстр медленно повернёт голову лицом к незванным гостям, и сразу станет очевидно, что его глаза злобно светятся. Монстр — невероятно древний лич: КБ: 3, Скорость: 6", КЗ: 12, Урон: 2 когтя по к8 каждый и укус к12, ОЗ: 57, Заклинания: *очарование персоны, удержание прохода, магический снаряд (x 2), защита от добра, ЭСВ, невидимость, левитация, паутина, замок волшебника, развеивание магии, огненный шар, спешка, замедление, путаница (x 2), страх, полиморф других, телепорт (x 2), вызов элементаря, облачный убийца, заклинание смерти, невидимый сталкер, противомагическая оболочка, огненный шар с задержкой взрыва*.

Его первым вероятным действием будет телепортация к алтарю в комнате 53А и вызов элементаря земли, который будет сражаться за него. Если кольца в комнате 53D были уничтожены, он будет предупреждён, и исчезнет с помощью заклинания. Также вероятно, что он наложит на себя заклинание *спешки*, чтобы быть уверенным, что он сможет реагировать быстрее своих противников. Обратите внимание, что *спешка* не увеличивает скорость произнесения заклинания. Бессмертный король не будет подвергать себя какой-либо опасности. Вокруг пьедестала, на котором восседает Бессмертный король, разбросаны 5,000 см и 16,000 зм, меч порядка и убийства красных драконов +2, зелье сопротивления огню и волшебная палочка парализации.

Западный конец комнаты выходит в коридор шириной 10', который был перекрыт из-за обрушения.

### **53F. Ещё одна комната неустановленного назначения**

Ныне неизвестно, чем могла быть эта комната когда-то. Потолок покрыт сталактитами, а пол усеян сталагмитами, некоторые из них загораживают проход в комнату. Узкая лестница в южном конце комнаты ведёт наверх на 25' в комнату 37. Дверь в эту комнату

одновременно секретная и покрыта льдом, что делает её обнаружение сложнее (вместо того, чтобы эльф нашёл эту дверь с шансом 4 из 6, он может найти её только при броске 3 из 6).

### **53G. Импровизированная часовня**

Следы на пыли ведут в эту комнату. Войдя в комнату, сразу станет заметно, что пыль на полу была подметена. Комната выглядит так, как будто кто-то или что-то в какой-то степени поддерживало её в порядке. На полу нет мусора, и кажется, что на южной стене охрой была нарисована грубая фигурка человечка. Кажется, у фигуры есть крылья и хвост. Часовня была создана и содержалась в чистоте шаманом Г'руком из ящеров в комнате 31. Он и только он обнаружил секретную дверь в северной стене их логова. Он посвятил эту область своему личному и скрытному поклонению Бессмертному королю, не зная, что он на самом деле всё ещё жив.

### **53H. Тайное логово шамана-ящера**

Существует шанс 20%, что Г'рук, шаман ящеров, будет находиться в этом, своём личном логове (если он уже был убит в комнате 31, то шанс появиться здесь будет 0%). В одном углу куча спальных тряпок и мешок с несколькими полосками сушёного человеческого мяса, а также несколько стеклянных бус и заточенных каменных орудий. Здесь нет ничего по-настоящему ценного. Лестница на юге поднимается в общей сложности на 75' и в конце концов соединяется с комнатой 31.

### **53I. Запечатанная комната**

Эта комната изолирована от комнаты 53G. Её стены и содержимое практически не повреждены. На стенах изображены сцены ритуального принесения в жертву человека и нескольких жертв ящеров группой облачённых в одежды ящеров-жрецов. На заднем плане расплывчатое изображение вездесущего Бессмертного короля, высокого крылатого ящера в серебряной короне. На столе в центре комнаты (больше похожем на гранитный куб со стороной 3') лежит золотая маска, предназначенная для ящера. У неё демонический облик. Маска оценивается в 2,000 зм.

### **53J. Тайная жертвенная шахта жрецов ящеров**

Фрески в этой комнате также сохранились, и на них нанесены изображения гигантского крылатого ящера (Бессмертного короля), пожирающего огромное количество людей, ящеров и динозавров. Вдоль южной стены находится квадратная шахта со стороной 5' для принесения живых жертв. Длина шахты составляет 45', но она открывается на 3-м уровне<sup>27</sup>, что добавит к падению ещё 200' (2к6 урона).

---

<sup>27</sup>Падение приведёт тело на 3-ий уровень, в точку на 2 гекса восточнее 59.

## Уровень 3А

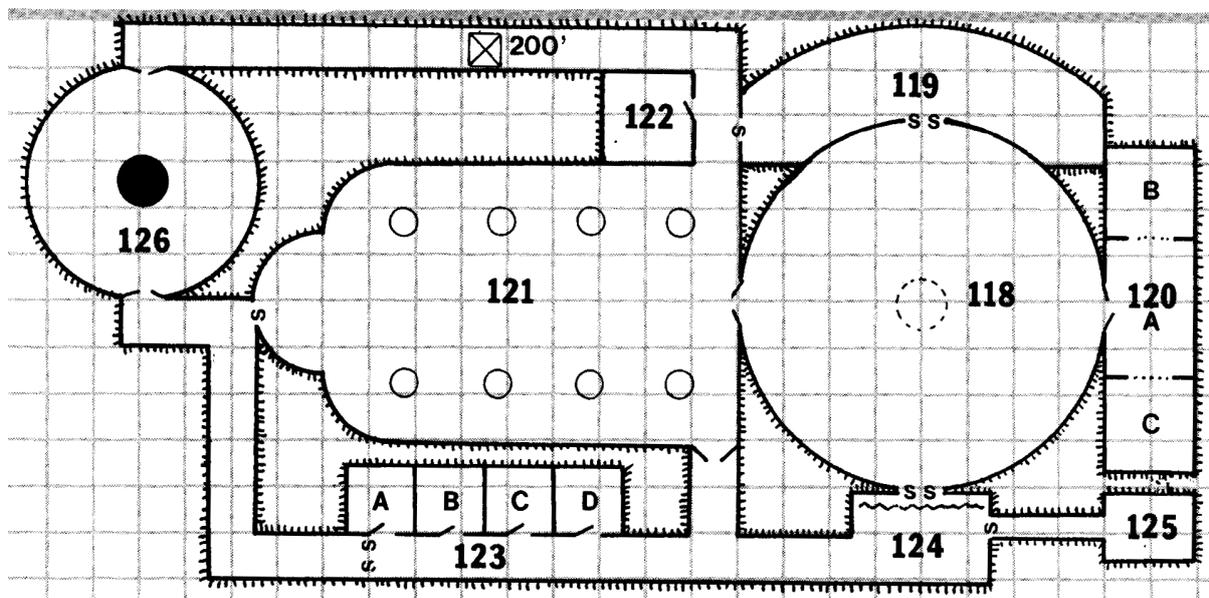


Рис. 15: Уровень 3А

### Вступительное примечание

На этом уровне есть один и только один бродячий монстр. Это анимированная бронзовая статуя высотой 8', отлитая по подобию бога Танатоса, появляющаяся как твёрдая версия воплощения смерти, КБ: 2, Скорость: 6'', КЗ: 8, Урон: 2к8, ОЗ: 36. В дополнение к обычному урону, существо каждый раунд выпускает парализующий луч из своего глаза. Эффективная дальность действия луча составляет 60', а его ширина — 10'. Любое живое существо, поражённое лучом, должно пройти спасбросок против паралича или оказаться обездвиженным на количество ходов равное 20 за вычетом его телосложения. Статуя попытается уничтожить любое живое существо на этом уровне. Её можно встретить в любой комнате и в любом коридоре.

### Примечание

Весь этот уровень когда-то был храмом и местом поклонения богу Танатосу. Из-за этого изображения Танатоса (см. [комнаты 9А—13](#)) будут присутствовать во всём комплексе комнат.

### 118. Большой зал для аудиенций

Эта комната, по-видимому, была чем-то вроде зала собраний. Шахта из комнаты 36 выходит здесь в центре потолка высотой 20'.<sup>28</sup> Прямо под отверстием расположено то, что, по-видимому, является древним очагом. Пол почернел, и повсюду видны следы древесного угля. Вокруг очага расположены десятки деревянных скамеек, которые в разной степени разваливаются от возраста или сухой гнили. В северной и южной стенах есть потайные двери, которые искусно замаскированы, чтобы выглядеть как часть стены. В восточной и западной стенах находятся большие бронзовые двери высотой 20', на которых вырезаны странные руны (бессмысленные даже при чтении с помощью *чтения языков*).

<sup>28</sup>По этой же шахте на полпути можно добраться до 45I.

### **119. Частная галерея**

Эта комната является чем-то вроде «ложи королевской оперы». Южная стена этой комнаты (примыкающая к комнате 118) прозрачна изнутри, но непрозрачна из комнаты 118. Стены украшены резными цветами и геометрическими узорами. Стены также выкрашены в яркие, но спокойные цвета. Вместо сгнивших деревянных скамеек здесь несколько богато украшенных мраморных диванов и сидений, покрытых подушками, которые при прикосновении превратятся в пыль. Здесь нет ничего, кроме исторической ценности.

### **120А. Зона ожидания**

В этой комнате есть мраморный стол и два или три мраморных стула. Они украшены резьбой и потёртой позолотой. На письменном столе валяется несколько свитков чистого пергамента, а на столе распротёрт скелет в мантии с мечом, пронзившим рёбра и торчащим из спины. На шее давно умершего трупа висит серебряный череп на серебряной цепочке. У черепа бирюзовые глаза, и он стоит 25 зм. Если прикоснуться к фигуре, она рассыплется в прах.

### **120В. Давно прошедшая бойня**

По всей камере валяется 21 давно умерших мужчин и женщин в странной, но богатой одежде. У каждого трупа будет серебряная подвеска в виде черепа с бирюзовыми глазами (стоимость 25 зм). Все они были поклонниками Танатоса, которые искали смерти, а не пленения зверолоудьми. Все они были убиты человеком за столом, который затем упал на свой меч. Также в комнате на трупах будет 30 случайных ювелирных изделий общей стоимостью 5,000 зм. Дверь камеры заперта.

### **120С. Жестокая смерть от голода**

Хотя дворянам, поклонявшимся Танатосу, была дарована почётная смерть, их слуг, которые, скорее всего, не были поклонниками бога смерти, оставили умирать от голода, запертыми в этой камере. Из-за этого их души не были полностью освобождены из мира смертных, когда их тела сделали последний вдох. В этой комнате заперты 3 умертвия, 6 скелетов. Умертвия: КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 3, Урон: высасывание 1 уровня энергии, ОЗ: 13, 11, 17. Скелеты: КБ: 7, Скорость: 6", КЗ: 1, Урон: к6, ОЗ: 3, 1, 6, 2, 8 (x 2). Если они почувствуют каких-либо живых существ в комнате 120А или В, они оживут и выйдут из укрытия, выбив решётки наружу, чем могут нанести к4 урона любому живому существу в радиусе 10' от них. Затем нежить начнёт атаковать со слепой яростью всех живых существ, которых сможет найти.

### **121. Святилище бога смерти**

Стены этого большого зала с колоннами облицованы чёрным как смоль камнем. Стены, потолок, полы, колонны — всё насыщенно чёрного цвета. Добавьте к этому заклинание *непрерывной тьмы* по всему залу, и вы получите храм Танатоса. На всю комнату также была наложена *непрерывная тишина*. Там, где могла бы стоять статуя, её нет, поскольку статуя бродит по всему уровню, стремясь уничтожить незваных гостей (ей не важно, зверолоуди ли это или обычные люди. В конце концов, незваный гость есть незваный гость). На полу этой комнаты валяются трупы 5 гноллов. Они мертвы по меньшей мере тысячелетие. Если прикоснуться к их костям, они рассыплются в прах.

### **122. Комната для переодевания**

В этой комнате в сундуке можно найти крошачьи остатки церемониальных облачений жрецов Танатоса (заперт на замок, с ядовитой булавкой, содержащей яд, который парализует, но не убивает. Этот яд настолько силён, что спасбросок необходимо делать со штрафом -2, и его эффект мгновенный. Вероятность того, что жертва покажется мёртвой, составляет 25%.) Внутри сундука находится золотой шлем, усыпанный чёрными

сапфирами, стоимостью 3,000 зм, и церемониальный кинжал с резной платиновой рукоятью стоимостью 1,200 зм. Различные одеяния и ритуальные костюмы с возрастом обветшали и будут бесполезны. Возле двери лежит тело мужчины в одеянии священника. На шее у него серебряный череп с бирюзовыми глазами (25 зм). Передняя часть его одежды, похоже, разрезана и у него сломано несколько рёбер. Рядом со шкатулкой<sup>29</sup>, содержащей драгоценности, лежит тело гнолла. Если прикоснуться к шкатулке, раздастся громкий стон, и покажется, что мёртвое тело священника встаёт, но затем оно рухнет, как будто оживляющий дух покинул его. Затем сформируется спектор и атакует. Спектор: КБ: 2, Скорость: 15"/30", КЗ: 6, Урон: к8 и высасывание 2 уровней энергии, ОЗ: 29.

## **Ловушка в северном коридоре**

Эта яма откроется с шансом 2 из 6. Падать придётся 200' до третьего уровня.<sup>30</sup>

### **123. Кельи нечестивых братьев**

Эти комнаты представляли собой ряд келий для жрецов. В каждой из них находятся 4 сгнившие койки, мраморный стол с установленным на нём умывальником, 3 или 4 подсвечника, вделанные в стены, и несколько сгнивших предметов одежды. В комнате С кто-то есть.

#### **123С. Тени знают**

Посреди пола этой комнаты установлены 3 человеческих черепа с глазами, похожими на драгоценные камни. Вокруг этой композиции на коленях стоят трупы 12 мужчин в рваных одеждах жрецов. У каждого трупа на шее будет висеть серебряный череп с бирюзовыми глазами (стоимость 25 зм). Если в комнату войдут, 6 теней поднимутся из расположения черепов и атакуют, КБ: 7, Скорость: 9", КЗ: 2+2, Урон: к4 плюс высасывание 1 очка силы, ОЗ: 12, 7, 13, 15, 9, 11. Драгоценные камни в глазах черепов стоят в общей сложности 3,000 зм. Если удалить драгоценные глаза из черепов, тени исчезнут. За каждый удалённый из черепа глаз, исчезнет одна тень.

### **124. Молитвенная часовня**

Это небольшая часовня, посвящённая медитации и отдыху. Потайная дверь в северной стене скрыта за несколькими удивительно неповреждёнными портьерами. Эти портьеры можно использовать для создания одного комплекта лёгкой одежды, которая будет иметь свойства кольчуги (КБ: 5), но не будет стеснять движений. Потайная дверь в восточной стене заштукатурена и скрыта. Открыть дверь можно, только сняв штукатурку.

### **125. Склеп царя Агамемноса**

Царь Агамемнос был тяжело ранен при побеге от зверолодей. Впоследствии он умер и был похоронен в крыле молитвенной часовни. Затем его подданные либо нашли какой-то другой способ спастись, либо покончили с собой. Тело короля торжественно выставлено вместе с его королевским одеянием. По полу разбросаны 550 зм, 1,000 см, пара золотых колец (по 50 зм каждое) и небольшой скипетр стоимостью 1,000 зм. На голове королевского скелета красуется золотой обруч с единственным бриллиантом стоимостью 2,500 зм. На мраморной доске, вырезанной на скорую руку (она похожа на тыльную сторону мраморного сервировочного подноса), написано по-фракийски: «Здесь лежит Агамемнос, царь Фракии и благородный слуга богов, сражённый стрелой раба-зверя».

<sup>29</sup>Неизвестно, что это за шкатулка. Она нигде не описана.

<sup>30</sup>Падение приведёт тело на 3-ий уровень, в гекс около 62.

## **126. Рукоятка и подставка**

В этой комнате находится механизм, изготовленный из полированной бронзы, который был волшебным образом защищён от ржавчины и коррозии. Он состоит из рукоятки управления, набора странных роликовых устройств (шкивов) и железных тросов, которые крепятся к барабану, вращаемому рукояткой, поднимаются к потолку, а затем опускаются через отверстие в полу, исчезая в струйках тумана, поднимающихся из отверстия. Это устройство поднимает и опускает что-то вроде корзины лифта с этого уровня на следующий. Им также управляет магическое устройство из комнаты 112 4-го уровня. Корзину или лифт не видно через отверстие, так как они скрыты туманом, похожим на облако. Через отверстие проникает свет. Он намного ярче волшебного света, но не такой яркий, как в солнечный день. В отверстие спускается лестница. Если спуститься по ней, персонаж окажется в бронзовой клетке с устройством, похожим на рукоятку. Рукоятка используется для спуска клетки на стальных тросах. При спуске до уровня 3 она окажется немного северо-западнее дерева 60. Клетка будет видна всем охранникам, размещённым на 3-м уровне, и почти наверняка у них будет наготове засада.

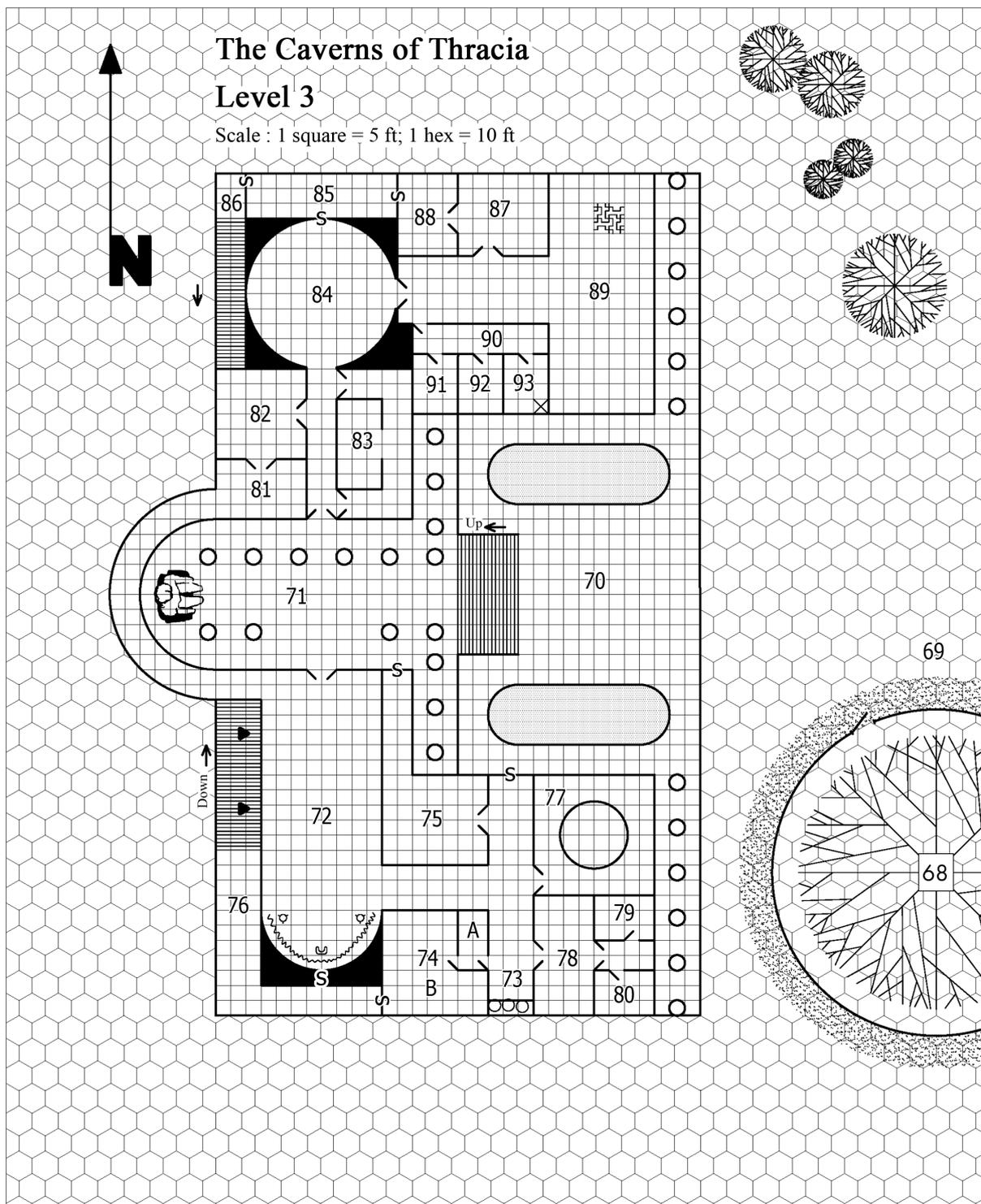


Рис. 16: Уровень 3 (левая часть)

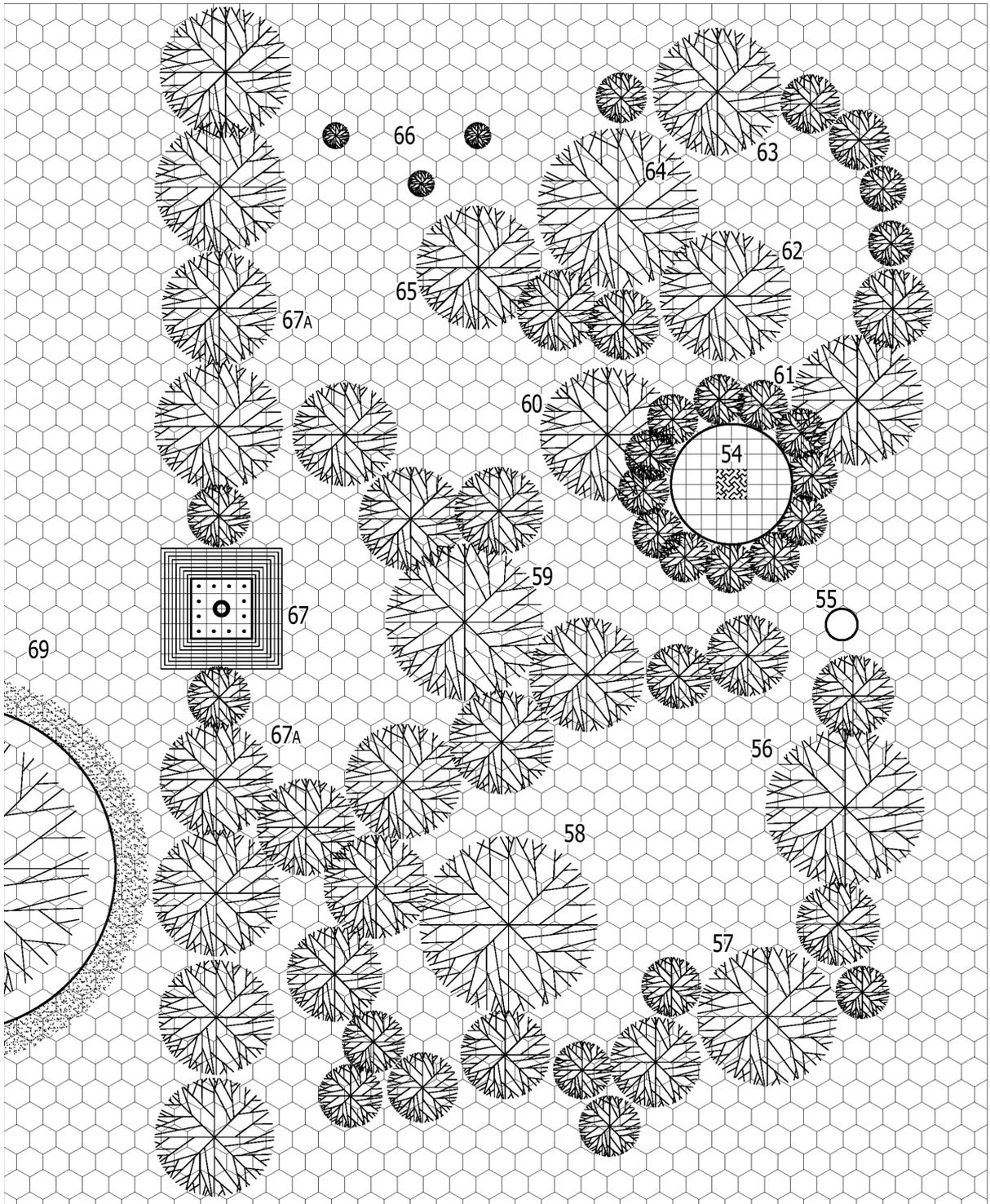


Рис. 17: Уровень 3 (правая часть)

## Уровень 3

Этот уровень представляет собой дворец и сад, которые когда-то принадлежали фракийскому царю Агамемносу. Весь этот уровень, по крайней мере его «наружная» часть, освещён интенсивным светом, который почти равен солнечному свету. Под потолком находится тонкий слой облаков, который скрывает сталактиты и любую активность, которая может там происходить. Единственный известный путь на этот уровень — через площадки телепортации, расположенные под номером 54 недалеко от восточного конца садов и в комнате 89 во дворце. Сад патрулируется гноллами и ящерами, которые попытаются пленить любого, кого обнаружат. В восточной части сада будет множество дриад. Они до смерти боятся зверолов и не окажут никакой помощи ни одной группе приключенцев, даже если это поможет одолеть минотавра и его приспешников.

### 54. Площадка телепортации

Эта круглая площадка окружена невысокими деревьями, которые постоянно плодоносят. Плоды клубники размером с кулак. Они довольно питательны и могут служить как в качестве воды, так и в качестве рациона. Однако они плохо хранятся и должны быть съедены в течение 1 дня после сбора, иначе станут мягкими и сгниют. Здесь будут дежурить 6 гноллов. Один или двое будут срывать и есть фрукты, пока остальные будут нести караул. В тени деревьев их будет сложно заметить. Каждый гнолл вооружён длинным луком и алебардой. КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Урон: лук к6, алебарда к10, ОЗ: 13, 7, 8, 5, 10, 9. Площадка для телепортации активируется, если вы будете стоять на квадратной области со стороной 10' в центре площадки в течение 1 раунда. Любое существо, стоящее в этой области, будет телепортировано в 45 на площадку в храме на 2-м уровне.

### 55. Прозрачная водяная башня

Этот объект является полной загадкой для обитателей этого уровня. По-видимому, это прозрачная труба диаметром 10', содержащая газированную воду, по которой поднимаются пузырьки. Труба, кажется, поднимается на 200' от пола сада до потолка большой пещеры. Предполагается, что здесь находится исток реки. Эта труба проходит через комнату 117 под поверхностью сада и поднимается в комнату 34 на 2-м уровне. Сама труба имеет КБ: -8, и для того, чтобы её можно было сломать, необходимо нанести какому-то конкретному участку 100 урона.

### 56–65. Дриады

Каждая дриада будет описана отдельно, но для экономии времени и места здесь будут приведены общие характеристики, к которым можно будет вернуться при необходимости. КБ: 5, Скорость: 12", КЗ: 2, Урон: к4, ОЗ: см. ниже. По своей воле эти дриады не отойдут от своих деревьев дальше, чем на 240' (6" на карте). Каждая дриада может неограниченно использовать заклинание *очарование персоны* с бонусом +2 (в пользу дриады). Дриады не будут *очаровывать* гноллов или сражаться с ними обычным образом, поскольку существует угроза их выкорчёвывания и уничтожения, если от них будут какие-либо неприятности.

56. **Астрея**: её дерево — это дуб. ОЗ: 13.

57. **Брисеида**: её дерево — это ясень. ОЗ: 12.

58. **Каллиста**: её дерево — это вяз. ОЗ: 14.

59. **Деянира**: её дерево — это дуб. ОЗ: 6.

60. **Эйдотера**: её дерево — это клён. ОЗ: 14.

61. **Флора**: её дерево — это гикори. ОЗ: 15. Она знает о люке, спрятанном под дёрном на южной стороне ствола её дерева. Она не уверена, что это за люк, но знает, что он находится там дольше, чем она.<sup>31</sup>

62. **Гейя**: её дерево — это орех. ОЗ: 10.

63. **Гипермнестра**: её дерево — это ясень. ОЗ: 7.

<sup>31</sup>Люк ведёт вниз к 117.

64. **Ифигения:** её дерево — это ива. ОЗ: 12.  
65. **Йокаста:** её дерево — это дуб. ОЗ: 12.

## 66. Пни погибших деревьев

Недавно король минотавров начал вырубать деревья для растопки котлов в подвалах под своим дворцом. Запасы древесины на поверхности в последнее время сократились (аборигены демонстрируют силу и отказываются платить дань королю-минотавров). Некоторые из убранных деревьев были домами для дриад. Дриады скорбят об их утрате, и если эта информация будет использована в качестве словесного оружия, то можно будет заручиться их помощью в борьбе с приспешниками минотавра.

## 67. Часовня у чудесного колодца

Этот небольшой храм, напоминающий греческий, окружён со всех сторон лестницей, длиной 10', которая поднимается всего на 5'. Он покрыт крышей, а в его центре находится колодец диаметром 5', в котором, как может показаться, есть вода. Спустившись в колодец более чем на 10', персонаж телепортируется в центр комнаты 3 на 1-м уровне. Однако это будет эффективно работать в общей сложности для 4 персонажей. После этого существует кумулятивный шанс 5%, что он не будет работать при каждом следующем использовании. Если он когда-либо перестанет функционировать, то перестанет функционировать навсегда. Эта часовня является единственным безопасным проходом через стену деревьев (67А). Её охраняют минотавр, 5 гноллов и 2 ящера. Минотавр: КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 6, Урон: рога 2к4, укусы к3 и алебарда к10, ОЗ: 31. 5 гноллов: КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Урон: длинный лук к6, боевой топор к8, ОЗ: 8, 12 (x 2), 14, 15. Ящеры: КБ: 4, Скорость: 6", КЗ: 2+1, Урон: дубинка к8, 4 дротика к4, ОЗ: 10, 6. Один из гноллов будет находиться в зарослях деревьев возле площадки телепортации и предупредит свою группу охраны в часовне.

## 67А. Пробудившиеся злые деревья

Этот ряд деревьев был посажен и обучен шаманом Г'рук так, чтобы они служили надёжной оградой от непрошенных гостей. Деревья позволяют коровам, минотаврам, ящерам и гноллам свободно проходить под ними. Но если человек приблизится к ним на расстояние 50', они опустят скопление ветвей, которые будут действовать как забор из колючек для любого персонажа, пытающегося прорваться. Деревья: КБ: 5, КЗ: 6, Урон: 3 атаки к8 за ход, ОЗ: 33, 24 (x 2), 37, 16, 21, 46, 27, 23, 26 (всего десять деревьев). Чтобы прорубить путь через колючую изгородь, необходимо нанести заграждению в общей сложности 40 урона. Это создаст туннель, проходящий через колючую изгородь, высотой примерно в человеческий рост и длиной 15'. Этот урон не учитывается как урон, наносимый самим деревьям. Чтобы уничтожить деревья, сначала нужно добраться до их стволов. Необходимо нанести не менее 20 урона по барьеру из шипов, который окружает даже стволы деревьев. КБ шипов: 7. Сок этих деревьев устойчив к возгоранию и обладает целебными свойствами. Если позволить ему попасть на рану, он исцеляет к8 урона всякому персонажу.

## 68. Древний дуб

Этот обнесённый стеной дуб существовал со времён царя Агамемноса более 1100 лет назад. В нём живёт древняя и мудрая дриада по имени Кора. Она предстаёт в образе привлекательной женщины средних лет. С высоты птичьего полёта или со ступенек часовни (67) часто можно увидеть, как она загорает в тени на газоне, окружающем её дерево. К тому же она часто кладёт голову на чешуйчатую кожу золотистой ящерицы, которая охраняет её дерево. Ящерица не очень умна и не отличит друга от врага. Она оберегала её вот уже тысячу лет, но и она, и Дриада медленно умирают. Даже сейчас её чешуя теряет свой блеск, а на дереве появляются голые участки между ветвями. Ящерица: КБ: 3, Скорость: 9", КЗ: 15, Урон: укусы 4к6, 2 когтя 2к6 каждый, ОЗ: 59. Ящерица имеет постоянную защиту от обычных снарядов. Кора, дриада: КБ: 5, Скорость: 12", КЗ:

2, Урон: к4, Заклинания: *очарование персоны* с бонусом +2. Она знает дорогу в южном крыле дворца и может подсказать, как пройти в северное крыло. Она никогда не была в подземных туннелях и ничего о них не знает. Даже понаслышке. Поскольку она не представляет угрозы, зверолоуды оставили её в покое. Но в последнее время король-минотавр и его помощники присматриваются к её дереву.

## 69. Тюремщики для благородного дерева

Дерево окружает каменная стена высотой 12', увенчанная шипами и большими кусками битого стекла. Заострённые шипы направлены наружу. На северо-западе есть ворота, которые скрыты зарослями ежевики, ограждающими территорию. Кусты ежевики имеют КБ: 4 (прочные!) и требуется нанести им 50 урона, прежде чем в них можно будет прорубить проход или дыру в человеческий рост. При срезании эти колючки выделяют тошнотворно пахнущий пар, который усыпляет, если не сделать спасбросок против яда. Сон длится в течение 20 минут выносливость персонажа ходов. Если персонаж заснёт в проходе, прорубленном в зарослях ежевики, и останется там, ежевика будет восстанавливать 2 ОЗ каждый раунд (они быстро отрастают), а когда она восстановит половину полученного урона, то начнёт забирать у спящей жертвы 1 уровень каждые два раунда. Если жертва проснётся, ей придётся самой освободить себя от зарослей ежевики. Огонь нанесёт урон растениям, но не распространится.

На страже от нападения с воздуха находятся 5 гарпий. Они будут сидеть на юго-восточной крыше дворца и маленькими злобными глазками наблюдать, как мимо прокрадываются приключенцы. Если кто-то нападёт на живую изгородь, они нападут сверху, преследуя и пытаясь *очаровать* и увести жертву на съедение. Если попытка добраться до дриады будет предпринята по воздуху, гарпии немедленно атакуют, чтобы убить незваных гостей. КБ: 7, Скорость: 6"/15", Урон: 2 когтя к3 и меч к6, ОЗ: 15 (x 2), 11, 9, 19.

## Дворец короля-минотавра

Это сверкающее мраморное сооружение с остrokонечной крышей, ионическими колоннами и фронтонами, украшенными скульптурами, имеет самый настоящий греческий дизайн. Хотя большая часть оригинальной мебели дворца давно вышла из употребления, само здание остаётся прочным в плане конструкции. Правители этого места не позволяли своим подданным портить комнаты и скульптуры.

## 70. Внутренний двор

Внутренний двор дворца выложен большими панелями из белого мрамора. Два бассейна с водой, расположенные по бокам от лестницы, ведущей в сам дворец, имеют глубину 10', а температура воды в них — 100 градусов по Фаренгейту<sup>32</sup>. Уровень пола самого дворца на 10' выше, чем уровень внутреннего двора. Внутренний двор охраняет пятиглавая гидра, КБ: 5, Скорость: 12", КЗ: 5, Урон: 5 укусов к6, ОЗ: 35. При тяжелом ранении существо попытается скрыться в районе храма и начнёт издавать невероятно громкое шипение и гудящий шум, чтобы привлечь подкрепление, которое прибудет в виде группы бродячих монстров из таблицы случайных столкновения для дворца. Если выпадет случайная встреча, которая не пришла бы на помощь сражающейся гидре, существу придётся закончить сражение без посторонней помощи. Между глазами каждой головы вставлен сапфир стоимостью 100 зм.

## 71. Храмовый зал бога Зевса

Каменная кладка в этом зале украшена искусной резьбой и сценами сражений, магии и жизни богов. За статуей на западной стене находится пара скрещенных молний. Статуя в западном конце зала изображает бога Зевса. Она изображает бородатого мускулистого

<sup>32</sup>Примерно 38 градусов Цельсия.

мужчину, сжимающего в правой руке пару скрещенных молний. Если подойти к статуе ближе, чем на 20', то можно услышать раскаты грома, слышимые будто издалека. Трон, на котором восседает статуя, кажется, сделан из чистого золота. На самом деле это просто позолоченный мрамор (хотя стоимость позолоты превышает 1,000 зм). Если прикоснуться к статуе, человек получит лёгкий, безвредный, но ощутимый удар электрическим током. Двери в северной стене, похоже, сделаны из чистого золота, как и двери в южной стене. На самом деле они из позолоченного дерева. Потайные двери в южной стене замаскированы под рельефные скульптурные панели.

## 72. Тронный зал короля-минотавра

В этом богато украшенном зале царь-минотавр время от времени проводит свои заседания. Пол застелен ковром, но ковёр местами сильно изношен, и сквозь него проглядывает мраморный пол. Стены украшены чередующимися панелями с барельефной скульптурой и панелями с искусно выполненными картинами, изображающими охоту, церемонии, банкеты и оргии. Трон большой и грубо вырезанный из чёрного камня, практически без украшений. Однако он достаточно велик, чтобы выдержать огромное тело минотавра. Драпировки на стенах за треном раздвигаются посередине и сделаны из очень прочной ткани. Хотя от времени они немного износились. Жаровни справа и слева от трона сделаны из железа и сильно заржавели. Обычно они горят и дают тусклый свет с небольшим количеством дыма. Они являются единственным источником света в комнате. Существует шанс 30% того, что при первом входе в комнату минотавр будет вершить суд в присутствии отряда гноллов и одного из своих помощников, псоглавца.

Стронгхен, король-минотавр: КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 8, Урон: рога 2к6, укус к6, боевой топор 2к8, ОЗ: 50. Этот минотавр является потомком длинной династии минотавров, которые постоянно производили на свет разумное потомство. Есть подозрение, что его предки были каким-то образом магически изменены. Этот монстр не только является могущественным бойцом, но и может использовать магию как чародей 6-го уровня, используя следующие доступные ему заклинания: *очарование персоны (x2)*, *щит*, *сон*, *невидимость*, *замок волшебника*, *огненный шар*, *спешка* (эти заклинания могут быть изменены по усмотрению рефери).

Отряд гноллов состоит из 6 гноллов, вооружённых двуручными мечами. У троих гноллов будут длинные луки. КБ: 5, Скорость: 9", Урон: длинный лук к6, двуручный меч к10, ОЗ: 8 (x 2), 9, 10, 14, 11. У каждого гнолла будет при себе 7 см и 6 зм.

Псоглавцы: это команда умных, человекоподобных собак. Они служат руководителями и надзирателями для хищных гноллов. Этих собаколюдей редко можно увидеть за пределами дворцового уровня или комплекса подземелий. Если с ними и столкнутся, то только в качестве командиров отряда гноллов-охранников. Псоглавец, Биттербарк, КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 4, Урон: укус к4 или оружием, в данном случае мечом к8, Мироззрение: нейтральное, ОЗ: 17. Часто псоглавец может действовать только как чародей, никогда не выходящий за рамки 5-го уровня знаний.

Если на тронный зал нападут, король-минотавр и псоглавец будут находиться поблизости до тех пор, пока не определят, на чьей стороне перевес, а затем, в случае опасности, покинут поле боя самым быстрым доступным путём.

## 73. Поющие кариатиды

Три кариатиды (колонны, выполненные в виде скульптур, в данном случае в виде трёх прекрасных обнажённых женщин) поддерживают конёк над этим окном. Кариатиды высотой 8' вырезаны из белого мрамора. Расстояние от пола до выступа, на котором они стоят, составляет 3'. Со стороны лужайки расстояние составляет 13'. Если каким-либо образом прикоснуться к этим скульптурам, они начнут красиво, но громко петь. Это определённо привлечёт внимание любого, кто находится в южном крыле дворца. У пения также есть функция, заключающаяся в том, что оно действует как заклинание *удержания персоны* на любом существе, слышащем его в первый раз. Однако существо, слушающее его, может пройти спасбросок с бонусом в два уровня плюс к своему. Пение продлится

1 ход, а заклинание *удержания* будет действовать всё это время. Нет никакого способа остановить пение, пока оно не закончится само, кроме как разрушить скульптуру.

#### **74А. Кабинет кладовщика**

За столом в северной части этой комнаты сидит невысокий мужчина, примерно 40–50 лет, по имени Грассус, КБ: 9, Скорость: 12", КЗ: 1, Урон: кинжал к4, ОЗ: 7, СИЛ: 13, ИНТ: 13, МДР: 16, ЛОВ: 12, ВЫН: 14, ХАР: 15. Он может разговаривать на языке аборигенов, гнолльском, минотаврском и поверхностно читает по-фракийски (хотя и не говорит на нём). Грассус — приказчик, отвечающий за продовольственные склады короля-минотавра. Он доверенный раб и предпочитает своё положение среди зверолодей любой возможности обрести свободу. Если ему представится шанс, он сбежит и выдаст незваных гостей своим хозяевам. Если кто-то войдёт в комнату, он будет просматривать список запасов, написанный на фракийском, поскольку у аборигенов нет письменности, а языки зверолодей не подходят для канцелярских дел. В этой комнате будут находиться 2 гнолла, занятых праздной беседой и вооружённых мечами. КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Урон: меч к8, ОЗ: 13, 8. В случае нападения они будут звать на помощь тех, кто в комнате 74В.

#### **74В. Кладовая**

Это продовольственный склад дворца. Вдоль стен расположены полки, уставленные вазами, амфорами и коробками с различными продуктами питания. В меню будут включены: зерно, вино, оливковое масло, вяленое мясо (говядина и человечина), твёрдые лепёшки, мёд, орехи, мука, дикий рис, специи, соль, сухофрукты (яблоки и груши) и лук. Потайные двери станут видны, если сдвинуть стопку коробок с сушёным инжиром. Патруль из 6 гноллов охраняет эту комнату и надзирает над людьми-рабами, которые проводят инвентаризацию, КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Урон: моргенштерн к8, ОЗ: 11 (x 2), 9, 8, 5, 14, и псоглавец по имени Ваффлтри, КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 4, Урон: укус к4 плюс 2 кинжала к4 каждый, ОЗ: 13, Заклинания: *очарование персоны, обнаружение магии, удержание прохода, сон, призрачные силы, пиротехника, спешка*. Ваффлтри чрезвычайно дорожит своей шкурой, и если столкнётся с неминуемой смертью (или даже возможностью смерти), он сдастся или сбежит.

#### **75. Логово короля-минотавра**

Это комната, которую король зверолодей называет своим домом. Зал с высокими потолками освещён как небесными светилами, так и огнём, за которым ухаживают три минотаврихи, образцы коровьей красоты, и на вертеле у которых жарится туша человеческой женщины. По комнате будут бегать 2 маленьких детёныша минотавра, бодаясь и играя. Вероятность того, что король-минотавр окажется здесь, составляет 10% (смотрите комнату 72). Самки минотавры: КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 5, Урон: рога 2к4, укус к3 и/или разделочный нож к6, ОЗ: 29, 28, 20. Самая крупная из минотаврих является матерью двух телят и будет яростно сражаться (бонус попадания +2 и +10 ОЗ). Самая маленькая корова обладает довольно высоким интеллектом, и её научили пользоваться магией как чародей 2-го уровня, она знает *очарование персоны (x 2)*. Детёныши минотавра немедленно нападают на любого человека, который не похож на раба, и даже в этом случае они будут жестоко обращаться с этим человеком. Детёныши обладают лишь слабым интеллектом и всегда голодны. Детёныши: КБ: 6, Скорость: 9", КЗ: 3, Урон: рога к6 и укус к2, ОЗ: 13 (x 2).

В комнате есть несколько каменных скамей, покрытых мехами. Одна из скамей на самом деле представляет собой сундук с 1,000 зм и зельем героизма.

«Потайные двери» в храм не являются секретными с этой стороны. Однако на них установлена ловушка. Если каменное лицо в центре правой двери не будет перевёрнуто, когда дверь откроют, на жертв посыплется град крупных камней, наносящих 4к6 урона каждому (спасбросок не помогает).

## 76. Лестница в подземелья

Эта лестница ведёт в подземелья и нижнюю часть самого дворца. С тех пор как зверолюди захватили власть, лестница была оборудована парой ловушек, каждая из которых стреляет 3 копьями (смотрите комнату 76 на [карте 4-го уровня](#)). Эти ловушки регулярно обслуживаются и были установлены для того, чтобы рабы не убегали таким образом или не беспокоили мантикор в комнате 94. Ловушки будут срабатывать горизонтально и падать на уровне груди в точке, отмеченной на карте. Они будут падать так, как если бы из тяжёлого арбалета выстрелил боец 8-го уровня. Любой, повторяю, любой шум на этой лестнице предупредит мантикор о появлении посетителей. Мантикоры подготовят засаду, если не будет произнесён правильный пароль. (Выберите действующий пароль ниже).

### Пароли

1. Скалы истекают чёрной кровью
2. Говори заклинание
3. Затерянные логова короля ящеров
4. Мертвецы не рассказывают сказок
5. Убейте людей
6. Танатос мёртв

Если будет произнесён пароль, мантикоры сочтут, что вы свои. Командир любой расы и каждого патруля будет знать пароль.

## 77. Бассейн водных чудес

Хотя это и не волшебный бассейн, сам по себе он может творить чудеса. Изначально бассейн был ванной и до сих пор подогревается снизу. Температура воды составляет 120 градусов по Фаренгейту<sup>33</sup>, а помещение наполнено водяным паром. Пол выложен глазурованной керамикой и украшен различными акватическими рисунками, изображающими рыб, нимф, морских богов и морских чудовищ. Иногда минотаврихи из комнаты 75 всё ещё используют его. У него есть и другое назначение, хотя и гораздо более загадочное. По сторонам света (северная, восточная, южная и западная) расположены 4 белые мраморные чаши, установленные на 3' колоннах из чёрного мрамора. Чаши пустые, но на краю каждой чаши есть магические надписи. Чаши — это магические устройства, для питания которых используется вода из бассейнов. Король-минотавр знает их назначение, но никогда не использовал ни одну из них. Если потребуется защитить свои владения, он это сделает. Псоглавец Ваффлтри, использовал все функции бассейна (включая купание), за исключением его силы *вызова элементаля*.

**Северная чаша:** надпись на этой чаше описывает процесс призыва элементаля воды. Для этого необходимо наполнить чашу водой из бассейна и произнести соответствующий ритуал. В ходе этого ритуала за один ход будет вызван элементаль воды 12 КЗ, который использует всю воду в бассейне, чтобы сформировать себя. КБ: 2, Скорость: 6", КЗ: 12, Урон: 3к10, ОЗ: 53. Он невосприимчив к немагическому оружию.

**Восточная чаша:** надпись на этой чаше описывает процесс, с помощью которого тот, кто произнесёт написанное здесь заклинание, может заставить чашу действовать как заклинание *поиск объектов* неограниченного радиуса действия (неограниченного в том, что касается подземелья, оно не сработает ни на чём за пределами полостей). Как только вода будет зачарована, на поверхности жидкости как будто появится стрелка или указатель, указывающие в направлении нужного объекта, даже вверх или вниз. Чаша сконструирована таким образом, что воду можно перелить в другой сосуд и, таким образом, её можно переносить. Как только предмет найден, вода испаряется (наноса кЗ урона тому, кто держит чашу или контейнер, если только они не защищены от теплового воздействия). Действие заклинания продлится к6 часов.

<sup>33</sup>Примерно 49 градусов Цельсия.

**Южная чаша:** при правильном использовании эта чаша будет действовать как особая версия заклинания ясновидения. Оно покажет любое желаемое местоположение в полостях Фракии. Максимум будет отображено до 4 отдельных мест (если запрашивается случайная комната или если конкретная комната не требуется, киньте к100, чтобы определить номер комнаты). Желаемая комната появится в большом бассейне.

**Западная чаша:** эта чаша является чашей телепортации. На ней указано, что для её работы сначала необходимо активировать южную чашу и определить пункт назначения (видите ли, она работает только внутри полостей и обеспечивает путешествие в один конец). Затем необходимо активировать восточную чашу и направить силу обнаружения объектов на комнату, изображённую на бассейне. В этот момент устройство телепортации активируется, и изображение в бассейне исчезнет. Пока в трех чашах и бассейне есть вода, она будет действовать. На нижней стороне западной чаши есть шнур, который открывает отверстие для слива воды в нижней части сосуда. Если потянуть за него, вода из чаши стечёт за 1 раунд. Телепорт активируется при прыжке в бассейн, глубина которого 4'. Затем слегка промокший прыгнувший прибудет в заранее определённое место. Если ни чаша для ясновидения, ни чаша для определения местоположения не используются, то будет определён случайный пункт назначения, и те, кто входит в бассейн, будут отправлены туда. Однако при этом коэффициент погрешности будет составлять к10 футов. Смотрите ниже.

Бросок к100 и значения 01–50 укажут на то, что телепортируемые достигли места назначения с коэффициентом погрешности по высоте не более к6 дюймов, не получив урона при приземлении, а только потеряв инициативу, если попали в проблемную ситуацию (вычтите по 1 очку из броска инициативы за каждый дюйм). Значения 51–90 указывают на то, что телепортируемые приземлились на к20 футов выше, и в результате падения будет нанесён урон, равный к6 за каждые 10' падения. Кроме того, пострадавшие могут вовсе потерять возможность сделать проверку инициативы (это зависит от рефери), если окажутся в требующей того ситуации.

Значения 91–00 указывают на то, что жертва прибыла ниже на к10 футов. Это может привести к нескольким возможным последствиям (в основном к мгновенной смерти), и рефери должен определить их в зависимости от конкретной ситуации.

Единственный способ избежать смерти, если конечность или конечности частично застряли, — это немедленно отделить застрявшую часть тела, но это должно быть на усмотрение рефери.

Вернёмся к чашам. Их снятие уничтожит их силы.

Элементалия воды можно отправить через телепорт, настроив телепорт, а затем создав элементалия, который отправится в нужное место, очистив бассейн от всей воды. Это один из способов, с помощью которого король-минотавр может отомстить незваным гостям. Установите местоположение так, чтобы оно показывало нарушителей, где бы он, она или они ни находились, и направьте элементалия к ним, сохраняя контроль, наблюдая за происходящим в чаше ясновидения. Вода в бассейне заново наполнится через три хода.

## **78. Оружейная комната псоглавцев**

Это некогда богато украшенная комната, с потолка свисают потрёпанные шторы, которые не доходят до пола примерно 10'. Шторы порваны (то, что от них осталось), и все краски на них либо выцвели, либо покрыты густым слоем сажи. Потолок и верхние части стен также покрыты толстым слоем сажи. Помещение освещается светом, проникающим через световые люки в потолке и от костра в южной части помещения. На стенах висят несколько щитов аборигенов, а в северо-восточном углу находится груда оружия, в которую входят каменная булава, бронзовый меч, моргенштерн, двуручный меч (сломанный у рукояти, он разделён на две части) и шипастый шар от другого моргенштерна. Двое ящеров будут упражняться с оружием, в то время как третий будет наблюдать за ними. Ящеры: КБ: 4, Скорость: 6", КЗ: 2+1, Урон: дубинка к8, 4 дротика к4,

ОЗ: 11, 13, 10. Тяжёлые деревянные двери в восточной стене закрыты с другой стороны, чтобы предотвратить проникновение внутрь.

### **79. Роскошное логово псоглавцев**

В небольшом коридоре, соединяющем комнаты 79 и 80, темно, если не считать мерцающей свечи, воткнутой в подсвечник в восточном конце коридора. Дверь в комнату 79 украшена витиеватой резьбой с изображениями богинь и наложниц. Сама комната освещена парой свечей, которые постоянно горят. Если другие части дворца мрачны и лишены украшений, то здесь, должно быть, всё это собрано воедино. На стенах висят богатые яркие гобелены, изображающие богиню любви и её возлюбленных. Пол покрыт густым роскошным ковром яркого цвета. Восточная часть комнаты завалена подушками и мехами. Низкий столик в западной части уставлен искусно вырезанной хрустальной посудой. На нём разложены спелые фрукты, а на столе — огромное блюдо с ростбифом, томящемся в собственном соку. Стол волшебный. С его помощью можно наколдовать столько еды, что её хватит на восемь персон на целый день. Блюда всегда будут разными, сытными и вкусными. (Заклинание *создание еды* может только мечтать о таком!) Стол очень хрупкий. Если его уронить, он расколется и разобьётся. Его вес, по самым грубым прикидкам, составляет не более 250 зм, а размер составляет 3' x 3' x 2'. Существует шанс 25%, что он всё ещё будет функционировать, но пища, которую он производит, будет иметь неприятный вкус или отвратительный внешний вид и шанс 40%, что она окажется ядовитой.

В этой комнате будут находиться две псоглавы самки по имени Спиттлтанг и Сниффтэйл. Одна будет есть за столом, другая будет кормить грудью выводок из 6 щенков. КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 4, Урон: укус к4+1, кинжал к4, ОЗ: 18, 18. Щенки — КБ: 9, КЗ: 1/2, ОЗ: 5, 5, 5, 5, 5, 5.

### **80. Второе роскошное логово**

Эта комната во многом похожа на комнату 79. Дверь в неё украшена резьбой, изображающей сцены страсти. Сама комната завешена богато украшенными драпировками, искусно расшитыми золотыми и серебряными нитями. Пол устлан толстым ковром, повсюду валяются подушки. На полу стоит поднос с едой, на котором стоят 4 бокала вина, огромная порция ростбифа и несколько пряных пирожных. Псоглавец Варк, КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 4, Урон: меч к8, укус к4, ОЗ: 20, развлекается с тремя милovidным (для псоглавцев) молодыми псоглавыми самками, Флэштэйл, Притиклоз и Пинкфэнг, КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 4, Урон: укус к4, ОЗ: 26, 19, 25. У северной стены стоит сундук, заваленный мехами, в котором хранится 8,000 бм и 2,000 зм.

### **81. Охранный пункт гноллов**

Здесь всегда есть 6 бдительных гноллов, КБ: 5, Скорость 9", КЗ: 2, Урон: двуручный меч к10, ОЗ: 9, 8, 7, 10, 10, 6. Воздух в этой комнате, помимо того, что пропитан запахом похабного гнолла, сильно пахнет приготовленной пищей. У каждого гнолла будет при себе 4 см и 2 зм. Драка здесь привлечёт настороженных минотавров из комнаты 82.

### **82. Кухня**

Это душное, тёплое помещение служит кухней для большинства солдат, проживающих во дворце. Приготовленная здесь еда не отличается вкусом или привлекательным внешним видом. Все это напоминает серую кашу с плавающими в ней жирными комочками. Если можно будет заставить себя проглотить это, можно посчитать его рационом. Кроме того, блюдо может храниться до недели, после чего начнёт покрываться плесенью (что, по-видимому, улучшает вкус, хотя при его употреблении в пищу может развиться ботулизм — одна из форм пищевого отравления). На кухне работают 6 человек-рабов. Рабы никогда не знали другой жизни, кроме жизни во дворце. Они говорят на языке аборигенов и гнолльском. Их КБ: 9, Скорость: 9", КЗ: 1/2, Урон: к2 или в зависимости от оружия,

ОЗ 1, 2, 4, 4, 3, 3. Это две привлекательные молодые женщины, мальчик, пожилая женщина и молодой человек. Именно эти рабы спят здесь по ночам (верхний свет приглушён). Они будут напуганы до смерти незваными гостями. Пара минотавров, которых метко называли Муус и Хорни, охраняют рабов и кухню от нашествия голодных местных жильцов, КБ: 5 (кожаный доспех и щит), Скорость: 12", КЗ: 6, Урон: рога 2к4, укус к3 или боевой топор к10, ОЗ: 35, 31. Эти парни не сражаются молча и будут мычать изо всех сил, пока сражаются. Это привлечёт по крайней мере одну группу бродячих монстров и должно вовлечь в бой все войска в радиусе 50'.

### **83. Кабинет охраны**

Это главная комната охраны, и в ней будут находиться командиры различных звероловдей, обсуждающие расстановку охраны, расширение патрулей и поставку большего количества рабов и припасов. Градш, командир гноллов, КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Урон: двуручный меч к10, ОЗ: 16, Буллик, вождь минотавров и второй по старшинству после короля-минотавра (также его старший сын), КБ: 6, Скорость: 9", КЗ: 6, Урон: боевой топор к12, ОЗ: 43. Баркбайт, гетман псоглавцев, КБ: 4, Скорость: 12", КЗ: 4, Урон: меч к8 и/или укус к4, ОЗ: 30. Хсссссдж, военачальник ящеров, КБ: 4, Скорость: 6"/12" (плавание), КЗ: 2+1, Урон: дубинка с пилообразными зубцами к8+1, 4 дротика к4, ОЗ: 16.

У каждой из дверей в коридор будет стоять гнолл-охранник, КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Урон: алебарда: к10, ОЗ: 11, 14. Они будут находиться внутри зоны 83 (в коридорах, а не в комнате), прижавшись спиной к восточной стене и повернувшись лицом к западу, в полной боевой готовности.

В этой комнате будет находиться запертый футляр с ценностями командиров. В футляре будет 4,000 бм и 2,000 зм в небольших мешочках по 100 монет в каждом. На столе будут разложены грубые карты комплекса подземелий, известных звероловцам. Карты будут включать в себя части первого, второго, третьего и четвертого уровней, но секретные зоны или подуровни указаны не будут.

### **84. Луч взрывного света**

Это помещение представляет собой большой купол, 50' в диаметре и 40' от пола до потолка. Хотя в потолке нет отверстия, кажется, что с потолка падает солнечный свет. Свет образует на полу круг диаметром 10', прямо перед потайной дверью. Слышен звук потрескивания света. В центре зала, прикованный цепью, лицом вверх, лежит жрец аборигенов 4-го уровня по имени Холост. Он был схвачен патрулём ящеров и был единственным членом своей группы, которого не разорвали на части и не съели. Его КБ: 9, Мировоззрение: порядочно злое, Скорость: 12", КЗ: 4, Урон: зависит от оружия, ОЗ: 21, Заклинания: *лечение лёгких ран, защита от добра, поиск ловушек*. Его группа была поймана на 2-м уровне в комнате 31. Луч света медленно движется вниз по стене и достиг пола, двигаясь со скоростью 5' в ход. Через три хода свет будет падать на Холоста. За каждый раунд свет наносит 8к6 урона. Свет вызывает сильный нагрев. Спасбросок против дыхания дракона избавит жертву от половины нанесённого урона. Там будут находиться 3 детёныша гнолла, ожидающие смерти Холоста (смотрите [комнату 87](#)).

### **85. ... пустая комната**

Да! В каждом комплексе подземелий должна быть хотя бы одна такая. Комната, в которой нет ничего интересного. Место, где можно ненадолго отдохнуть от погони. Место, куда ни один монстр и не подумает заглянуть. Это одно из таких мест. Кроме пары огромных зловещих, светящихся янтарных глаз на северной стене и потайных дверей, скрытых в восточной, западной и южной стенах, замаскированных под простые мраморные панели, здесь ничего нет. Я уже упоминал, что глаза излучают определённое ощущение зла и, кажется, пронизывают насквозь? Так оно и есть. Любой персонаж, находящийся в этой комнате более 3 раундов, должен пройти спасбросок против магии, иначе он начнёт думать, что его парализовало (наваждение).



Рис. 18: Капитаны стражи. Пол Жаквейс

## 86. Коридор терзающих рук

(На самом деле это лестница, но «лестница рук» как-то не звучит) Когда вы войдёте в эту комнату, будет казаться, что из стен вырастают длинные руки. Руки будут иметь температуру камня, но при этом будут довольно мягкими. Все, что они будут делать, — это чувствовать, как что-то проходит сквозь них. Из стен как с восточной, так и с западной стороны лестницы будут торчать руки на протяжении 20' вниз по лестнице. Руки безвредны, если на них не нападают (КБ: 8, Скорость: 0, КЗ: 1/2, Урон: атакуйте как монстры с 4 КЗ на к4 урона, ОЗ: 2 (x 70)). На каждой 10' секции стены будет по 10 рук. Руки могут вытягиваться до 6' от стены. Огонь не причиняет вреда рукам, но огненный шар парализует их на к4 раунда. Если руки рассердятся, они не успокоятся в течение 12 ходов и будут атаковать всё, что пытается пройти мимо них в это время. (2к4 рук будут атаковать каждого, до кого дотянется в каждом раунде). Они будут оставаться рассерженными в течение 2 часов после каждой встречи, в ходе которой они получают повреждения или подвергаются нападению.<sup>34</sup>

## 87. Жилище самок и детёнышей гноллов

Для чего бы ни служила эта комната раньше, теперь в ней живут 20 женщин-гноллов, КБ: 7, Скорость: 9", КЗ: 2, Урон: к8 или в зависимости от оружия, ОЗ: накидайте, если нужно. Эти суки-гноллы обычно не нападают, если в комнату кто-то входит. Они также не расстраиваются, если убивают детёныша. Однако, если нападают на самих самок или незваные гости начинают массовую резню детёнышей, они нападают и сражаются насмерть. Вместе с самками здесь находятся 35 детёнышей в возрасте от нескольких недель до почти годовалого возраста. Гноллы быстро взрослеют и в течение четырёх с половиной лет становятся взрослыми и способными к размножению. Детёныши КБ: 7, Скорость: 8", КЗ: 1/2, Урон: укусы к3, ОЗ: накидайте, если нужно. Бросьте к6, чтобы определить размер. 1–3 означает, что КЗ детёныша — к4, 4–5 указывают на полные к8, а выпадение 6 указывает на почти взрослого юношу, который должен проходить военную подготовку и его КЗ 1+1.

## 88. Внутреннее жилище

Это старшие гноллы-матроны, мудрость которых управляет этим маленьким племенем. Мужчины-гноллы умеют только задираться и драться, поэтому женщины должны контролировать общество, позволяя мужчинам думать, что они контролируют ситуацию и принимают решения. Здесь 6 старых женщин-гноллов, КБ: 7, Скорость: 6", КЗ: 2, Урон: укусы к3, ОЗ: 12, 11, 2, 9, 14, 8. В комнате с ними будут находиться 3 или 4 маленьких детёныша с КЗ: 1/2. В шкапулке в дальнем углу (на ней сидит старый гнолл) лежат 1,000 зм и 5 маленьких полудрагоценных камней — четыре янтаря по 100 зм и одна бирюза стоимостью 50 зм.

## 89. Храм телепортации

Это ещё одна храмовая зона во дворце. Квадратная область со стороной 10' на карте представляет собой третью площадку для телепортации, которая доставит войска непосредственно на площадку в комнате 54. В корзинах по обе стороны площадки находятся маленькие стеклянные шарики. Если один из этих шариков взять с собой на площадку и площадка в комнате 45 активирована, телепортируемый будет перенесён в комнату 45 вместо комнаты 54. В целях безопасности, ни у кого из солдат, расквартированных на первом и втором уровнях, нет этих шариков, эту область охраняют 4 минотавра-воина, КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 6, Урон: рога 2к4, укусы к3 или боевой топор к10, ОЗ: 32, 25, 23, 34. Верхняя часть стен украшена фризами, изображающими титанические битвы между людьми со звериными головами и героическими богами и богинями. В северном и южном концах комнаты расположены груды обломков, которые, по-видимому, когда-то были статуями.

<sup>34</sup> Лестница ведёт вниз на 4-ый уровень к 95 или 116.

## **90. Соединительный коридор**

Этот короткий коридор соединяет три казармы гноллов. Существует шанс 50%, что здесь постоянно будет дежурить один охранник. КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Урон: арбалет к6 и моргенштерн к8, ОЗ: 11.

## **91–93. Казармы стражников-гноллов**

В этих трёх комнатах обитают воинственные самцы этого племени гноллов. В каждой комнате находится примерно по 20 гноллов (патрули входят и выходят так часто, что никогда нельзя быть уверенным, где будет находиться конкретный гнолл в каждый момент времени). Они просто спят здесь, когда не дежурят на этом уровне. Из-за временного характера обитателей, в этой комнате не будет никаких сокровищ, кроме того, что принадлежит отдельным существам. В каждой комнате постоянно будут находиться к6+5 гноллов. Гноллы имеют КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Урон: к8 или в зависимости от оружия, ОЗ: накидайте, если нужно. По крайней мере, 60% обитателей комнаты будут спать. Остальные будут есть и играть на свои деньги. У каждого гнолла будет к12 см и к8 зм. В юго-восточном углу комнаты 93 в полу находится потайной квадратный люк со стороной 5'. Он ведёт в квадратную шахту со стороной 5' с каменными стенами и вделанными в камень перекладинами. Она ведёт вниз на 70' к комнате 115. Этот люк скрыт от посторонних глаз кучей потрёпанного спального тряпья.

## Уровень 4

### 94. Манतिकоры

Это две манतिकоры, упомянутые на лестнице 76. Если при спуске по лестнице будет слышен какой-либо шум, манतिकоры будут предупреждены и будут ждать произнесения пароля (см. 76). Если в ответ будет молчание или пароль будет произнесён неправильно, они атакуют залпом шипов, застигая врасплох с шансом 4 из 6. КБ: 4, Скорость: 12"/18", КЗ: 6+1, Урон: 2 когтя к3 и укус к8, и 24 шипа к6, ОЗ: 41, 38.

Потолок зала достигает 30' в высоту, а стены украшены осыпавшимися настенными росписями, изображающими роскошные банкеты и обширные сады. По комнате разбросано несколько сгнивших деревянных диванов и несколько разбитых мраморных плит, которые, возможно, были столами. Когда-то это был банкетный зал. К северной стене прислонены 6 тяжёлых керамических урн. В каждой примерно по 660 зм. На дне урн № 1 и № 5 находятся флаконы с зельем. В № 1 — зелье для контроля холмовых гигантов, а в № 5 — зелье полиморфа себя. В урне № 6 находится хаотично злой меч +2 с тёмно-синим лезвием.

### 95. Не занятая комната

Стены комнаты украшены барельефами, изображающими людей, сражающихся со всевозможными зверями. Обе двери, ведущие из этой комнаты (или в неё), заперты. Если войти с юга или востока, вероятность того, что одна или обе манतिकоры из комнаты 94 окажутся здесь, составляет 25%.<sup>35</sup>

### 96. Сторожевой пост ящера

Всего будет 4 ящера, КБ: 4, Скорость: 6", КЗ: 2+1, Урон: дубинка к8, 4 дротика к4, ОЗ: 8, 10, 11, 14. Тяжёлые дубовые двери, ведущие в эту комнату, заперты изнутри на засов, и выбить их можно со штрафом -2. Если с первого раза дверь снести не получится, 8 дополнительных ящеров из комнаты 97 будут готовы присоединиться к бою.

### 97. Топлотная котельная

Это источник горячей воды в различных бассейнах и умывальниках на этом уровне дворца. Котёл представляет собой огромную бронзовую конструкцию, которая работает от дров, помещённых в топку под ним. Помещение наполнено дымом и паром. 10 рабов заняты насосом, ещё 2 человека загружают дрова в топку. Трубы ведут к бассейнам и регулируются двумя большими клапанами. Эту комнату охраняют 10 ящеров, КБ: 4, Скорость: 6", КЗ: 2+1, Урон: булава к8 и 4 дротика к4, ОЗ: 7, 7, 7, 7, 11, 6, 4, 5, 9, 13. Если эти ящеры вступят в бой с незваными гостями, по крайней мере двое из них всегда будут стоять на страже, чтобы предотвратить побег рабов. Все рабы — мужчины и находятся в довольно плачевном состоянии, КБ: 9, Скорость: 9", КЗ: 1/2, Урон: зависит от оружия, ОЗ: накидайте, если нужно. Котёл имеет КБ: 3, и, чтобы пробить его в любом месте, требуется нанести 25 урона. Если вода выплеснется, она будет наносить как минимум к8 урона любому существу, к которому прикоснётся (тепловой урон), в течение последующих 2 раундов.

### 98. Охранник у трубы

Один ящер охраняет эту трубу от повреждений и проверяет, нет ли протечек. Хотя в данный момент она не задымлена, от неё всё ещё идёт пар (ящерам это нравится). У ящера КБ: 4, Скорость: 6", КЗ: 2+1, Урон: дубинка к8 и 4 дротика к4, ОЗ: 11.

<sup>35</sup>Коридор на западе уходит на север и может выйти к 116 или 86.

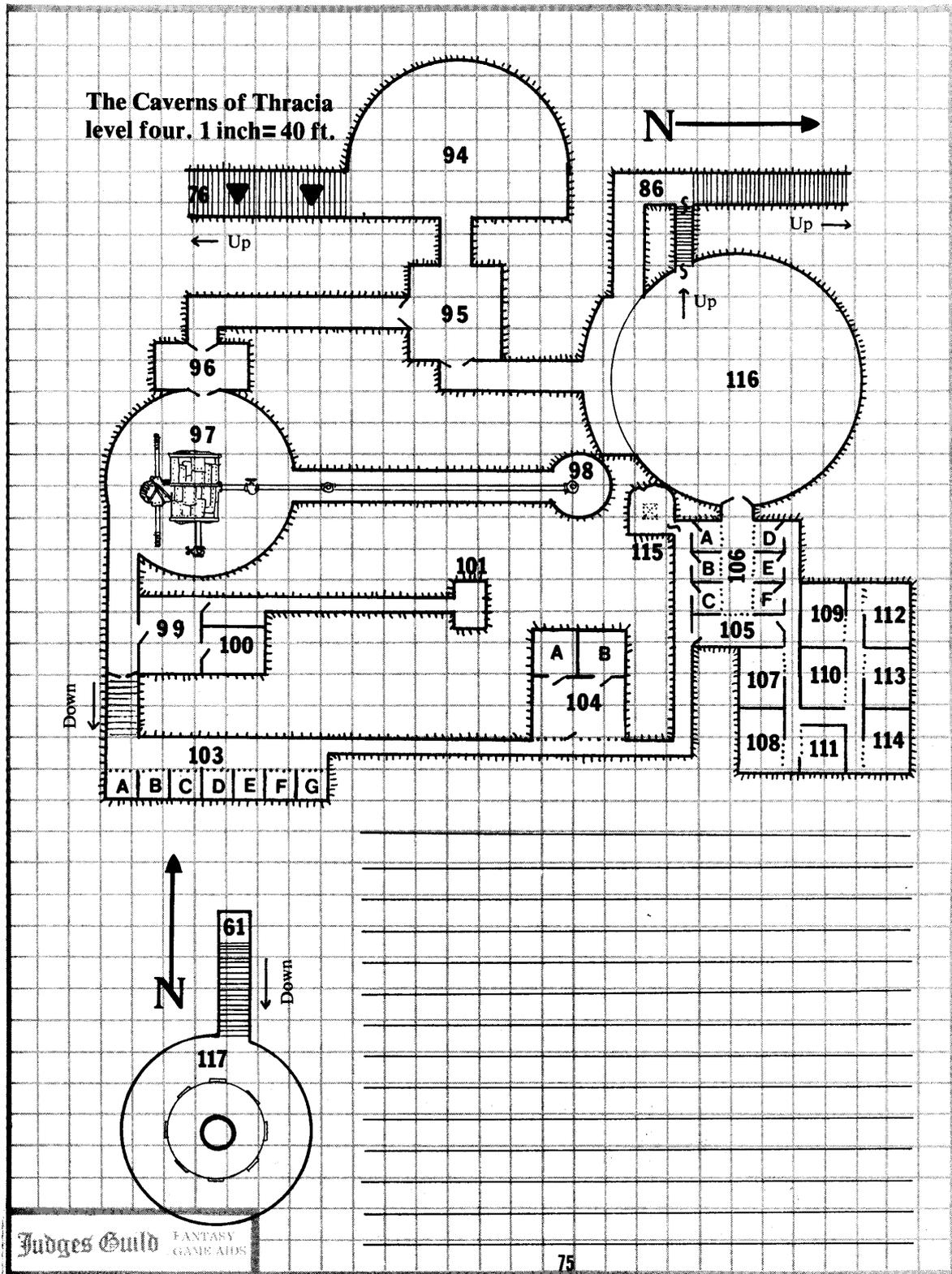


Рис. 19: Уровень 4

## 99. Казармы ящеров-наёмников

В любой момент времени в этой комнате могут находиться  $k_{10+2}$  ящеров, которые отдыхают и поглощают различную отвратительную пищу. Если их застать врасплох, им потребуется как минимум полный раунд, чтобы вооружиться. У ящеров КБ: 5 (у них не сразу окажутся под рукой щиты), Скорость: 6", КЗ: 2+1, урон: 2 когтя к3 и укусы к8 или дубинка к8, ОЗ: накидайте, если нужно.

## 100. Святилище Древних и сокровищница

Это место поклонения ящеров-наёмников. Это форма поклонения предкам. На протяжении веков ящеры находили различные сокровища и предметы, которые являются ценными и связаны с древней культурой ящеров, которая когда-то существовала. Простая каменная скульптура ящера установлена на небольшом куске мраморной колонны, а поверх неё накинута человеческая кожа. Правда, глаза не совпадают. Левый глаз выполнен из перидота стоимостью 1,000 зм, а правый — из сапфира стоимостью 5,000 зм. В другом месте на резьбе можно найти нефрит стоимостью 500 зм и янтарь стоимостью 10 зм. На подносе перед маленьким алтарём лежат два зелья и свёрнутый свиток из какой-то древней, прочной кожи (возможно, шкуры динозавра). Одно из зелий — контроля людей, а другое — невидимости. На свиток наложено проклятие, которое превратит открывающего в маленькую вымершую рептилию, КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 1, Урон: укусы к3, ОЗ: 7, к тому же неразумную. Применим спасбросок против магии. Чтобы прочитать свиток, необходимо заклинание *чтение языков*. Это карта, которая приведёт к расположению великого храма расы рептилий. Она покажет только расположение двери в область 53, а также покажет вход в эту камеру.

Это святилище охраняется парой ящеров-фанатиков, КБ: 4, Скорость: 6", КЗ: 2+1, Урон: дубинка к8 и 4 дротика к4, ОЗ: 8, 8. Оба ящера знают назначение зелья контроля людей и попытаются выпить его, если на них нападут. Они не знают о назначении другого зелья, но знают, что карта — это великий артефакт, хотя и не знают, что это такое. Кража святыни или её драгоценных камней приведёт к тому, что каждый ящер-наёмник покинет свой пост и отправится на поиски воров. Через 15 ходов после кражи они воспользуются бассейном в комнате 77 с помощью одного из псоглавцев, и  $4k_{6+1}$  ящеров телепортируются прямо к месту, где находятся драгоценные камни, и будут сражаться как берсерки насмерть, чтобы вернуть свою святыню. Это будет продолжаться каждые 4 хода, пока не будет убито в общей сложности 60 ящеров или пока святыня и её ценности не будут возвращены.

## 101. Гардеробная с зелёной слизью

Гардеробная — это средневековый вариант сортира или уборной. Эта комната и 30' соединяющего её коридора покрыты толстым слоем зелёной слизи (безвредной). На северной стене самой комнаты, в центре этой стены, кажется, может быть дверь. Двери нет, просто, кажется, что она может там быть.

## 102. Таинственная пропавшая комната

Как бы вы ни старались, вы не найдёте эту комнату на карте. Её никогда не было, а существует она только в воображении дизайнера, который отказывается признать, что, возможно, допустил оплошность при нумерации своего творения, и ему не хочется приклеивать число «102» где-нибудь на карте и он оставляет всё в таком виде.

## 103. Камеры рабов-аборигенов

У всех аборигенов КБ: 9, Скорость: 9", КЗ: 1/2, Урон: зависит от оружия, ОЗ: накидайте, если нужно. В «дневное» время в каждой камере будет всего  $k_2$  раба, и это будут старики. Ночью все рабы должны быть дома. Их отводят на различные работы по дворцу, ведут через комнату 97 к лестнице 76 и ведут в тронный зал. Старые рабы, бесполезные для своих хозяев, остаются присматривать за камерами.

- A. 5 рабов: 3 мужчины, 2 женщины
- B. 4 раба: 1 мужчина, 2 старых женщины, 1 девочка
- C. 5 рабов: 3 мужчины, 1 женщина, 1 мальчик
- D. 4 раба: 1 мужчина, 3 старых женщины
- E. 5 рабов: 2 мужчины, 2 женщины, 1 старый мужчина
- F. 6 рабов: 1 мужчина, 3 женщины, 1 старая женщина, 1 мальчик
- G. 5 рабов: 2 женщины, 1 старый мужчина, 1 мальчик, 1 девочка

## 104. Камера пыток

Хотя эта зона обычно не используется, захваченных в плен приключенцев доставят сюда и поместят в комнату 104А. Дверь из цельного дуба заперта. Всё имущество будет помещено в комнату 104В, за исключением предметов, представляющих очевидную ценность, которые гноллы и псоглавец, отвечающие за эту зону, разместят в комнате 115. В комнате содержатся различные архаичные орудия пыток. Очень немногие из них будут столь же изощрёнными, как современные устройства, но они справятся со своей задачей. Если персонаж действительно подвергся пыткам (вероятность составляет 40%, если у него были при себе какие-либо ценности или он тайно разговаривал со своими похитителями, или если часть группы злоумышленников сбежала), будет выбран способ пыток, который будет снижать характеристику на 1 пункт за каждый полный ход применения пыток. Используйте эту схему, чтобы случайным образом определить характеристики:

1. Сила
2. Интеллект
3. Мудрость
4. Ловкость
5. Выносливость
6. Харизма
7. будут затронуты 2 характеристики, перебросьте
8. будет затронута 1 характеристика, но в два раза быстрее, перебросьте.

Применение *лечения серьёзных ран* излечивает к2 пункта, но может быть применено только один раз и только на 1 поражённую характеристику, если поражено более одной. Повреждённая характеристика естественным образом восстанавливается на 1 пункт (в течение месяца), но все остальные потери этой характеристики являются необратимыми, если они не будут восстановлены, как указано выше. Ограниченное желание также может устранить полученный урон. Таким образом, если персонаж подвергся пыткам и потерял 3 пункта интеллекта и 4 пункта харизмы, он восстановит по 1 очку каждого из них в течение месяца, а лечение серьёзных ран может снизить урон по одной из характеристик ещё на к2 пункта. Примечание: если выносливость уменьшится ниже 3, персонаж умрёт. Каждый ход персонажей следует информировать о том, что они подвергаются пыткам и теряют определённое количество пунктов. Каждый раз, когда персонажа подвергают пыткам, соответствующая характеристика должна определяться заново.

В этой комнате хозяйничает псоглавец Фэнгфрэнд, КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 4, Урон: меч к8 или укусы к4, ОЗ: 21; и три гнолла, КБ: 5, Скорость: 9", КЗ: 2, Урон: алебарда к10, ОЗ: 6, 11, 8. Они знают о своём тайном сокровище, спрятанном в комнате 115. Если их будут пытать или угрожать смертью, они могут выдать местонахождение сокровища.

## 105. Зброшенное помещение охраны

Эта комната пуста, но, похоже, когда-то использовалась в качестве караульного помещения. На западной стене, к югу от решётки, есть ряд из трёх рычагов. Потянув за один из них, вы поднимете решётку в одной из левых камер комнаты 106. Рычаг, который находится дальше всего к югу от решётки, откроет ворота А и так далее. К северу от решётки на той же стене есть ещё один набор из 4 рычагов. Рычаг, который находится дальше всего к северу от решётки, уже опущен, и будет видно, что решётка в комнату 106D поднята. Рычаг, расположенный ближе всего к решётке, откроет ворота в комнату 116 из комнаты 106.

## 106. Камеры гладиаторов

В этих камерах содержались бойцы, участвовавшие в древних гладиаторских боях. Сейчас они пусты, если не считать маленьких крыс и пауков. Пол устлан старой соломой. Все двери закрыты, за исключением камеры D, которая открыта. Двери в комнату 116 закрыты. Ворота камер управляются рычагами в комнате 105.

## 107–114. Древние клетки для содержания животных

Эти зарешеченные помещения когда-то использовались для содержания животных для гладиаторских боёв. Когда-то в этих комнатах содержались различные виды существ, но... теперь никого не осталось. Только в трёх из этих комнат вообще что-то есть, и они перечислены ниже:

### 108. Логово Минотавра I

В этой клетке находятся минотавриха и её 2 телёнка. У минотаврихи КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 5, Урон: рога 2к4, укус к3 или булава к8, ОЗ: 26. У двух телят КБ: 6, Скорость: 9", КЗ: 1/2, Урон: нет, ОЗ: 3, 3. Телятам всего неделя или около того. В деревянном сундуке у южной стены находится 600 зм.

### 111. Логово Минотавра II

В этом логове также содержится минотавриха, однако она старше и уже не способна выносить ребёнка. У неё интеллект выше среднего для минотавра. Её зовут Бова, КБ: 7, Скорость: 6", КЗ: 5, Урон: рога к4+1, укус к2, оружия нет, Мировоззрение: хаотично нейтральное. Она говорит на гнолльском, минотаврском и языке аборигенов. Старая леди частично слепа, и если на неё нападут, она не будет пытаться защищаться. Её внук — король-минотавр.

### 112. Сокровищница короля-минотавра

В этой комнате всегда будут находиться большой минотавр и чародей псоглавец, охраняющие королевские сокровища. Минотавр, Тандахуф, КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 6, Урон: боевой топор: к12, рога: 2к4, укус: к3, ОЗ: 40. Псоглавец, Вуф'уорт, КБ: 6, Скорость: 12", КЗ: 4, Урон: укус к4 или два кинжала к4, ОЗ: 19, Заклинания: *очарование персоны (х 3)*, *магический снаряд*, *паутина (х 2)*, *спешка*. Сокровище представляет из себя большую каменную шкатулку, содержащую 2,000 см и 5,000 зм. Под монетами спрятана запёртая железная шкатулка оригинального дизайна и искуснойковки, усыпанная 4 бриллиантами и стоимостью 4,000 зм. Эту шкатулку можно открыть, но при этом на свободу выйдет существо, точно такое же, как то, что охраняет сундуки в комнате 33 (подробнее о бестелесной паси смотрите в [комнате 33](#)). Внутри железной шкатулки находится следующее: кольцо противодействия, мраморный слон (магическая всячина), ножны для меча из тонких пластин цитрина стоимостью 1,700 зм и набор золотых, серебряных и розовых коралловых бусин стоимостью 2,900 зм. Высоко на пустой полке в юго-восточном углу комнаты находится невидимая шкатулка. Даже король-минотавр и его приспешники не подозревают о её присутствии. Внутри коробки находятся два предмета: светящийся зелёный стеклянный шар и странное приспособление из латуни, похожее на коробку с ручкой, указывающей вверх, и рукояткой сбоку. Стеклянный шар является элементом питания телепорта в комнате 89. Если его сломать или вынести за пределы дворца, свечение исчезнет, и телепорт перестанет функционировать в обе стороны. Латунное приспособление — это средство для вызова корзины, которая опускается из комнаты 126. Повернув рукоятку и направив руку вверх, вы создадите небольшую магическую электрическую силу, которая заставит корзину опуститься на пол 3-го уровня. Рукоятку необходимо вращать непрерывно, пока корзина не достигнет земли. Она будет работать только за пределами дворца. Потребуется 1 ход, чтобы корзина опустилась, и по крайней мере один раунд, чтобы её стало видно из-за тумана, который покрывает потолок

полости. Эти два предмета были спрятаны здесь последними оставшимися во дворце людьми, когда зверолоды захватили власть 1100 лет назад.

### **115. Сокровища палачей**

В этой маленькой, грубо вырезанной комнате с низким (6') потолком есть шахта, ведущая в комнату 93. Под напольной плитой, покрытой грязью, спрятаны сокровища, которые палачи из комнаты 104 вымогали у своих жертв. Сокровище представляет собой 200 см, серебряный амулет стоимостью 50 зм и плащ, сотканный из мифриловой нити/провода и усыпанный гелиотропами стоимостью 2,300 зм.

### **116. Древняя арена**

Пол в этой большой комнате покрыт песком. Расстояние от пола до потолка составляет 40'. В открытой части вдоль южной стены первоначально располагались декоративные ложи и элегантные драпировки. Всё, что осталось, — это несколько разбитых статуй и несколько потрёпанных лоскутов выцветшей ткани. Расстояние от песчаного пола арены до балкона составляет 20'. Вероятность того, что банда ящеров будет тренироваться здесь на мечах, составляет 25%. В таком случае здесь будет 6 ящеров, КБ: 4, Скорость: 6", КЗ: 2+1, Урон: меч к8, ОЗ: 9 (x 3), 13, 11 (x 2). Ящеры будут атаковать со штрафом -1 из-за недостаточной натренированности со своим оружием.<sup>36</sup>

### **117. Потерянные спасательные трубы**

Это ещё одно секретное устройство, назначение и информация о существовании которого были утрачены во время переворота зверолодей более 1100 лет назад. Под корнями дерева 61 находится ржавый бронзовый люк. Он покрыт несколькими дюймами дёрна и грязи. Если убрать грязь, то станет виден квадратный люк 5' шириной, покрытый позолотой. Его необходимо приоткрыть, чтобы увидеть квадратный проход шириной 10' в комнату такой же ширины с лестницей, ведущей на юг. Лестница ведёт в большую круглую комнату с 30' потолком. С потолка будут свисать корни. Однако самым привлекательным предметом в комнате является полированный бронзовый купол в центре помещения. Его диаметр составляет 30'. Из центра купола поднимается прозрачная колонна диаметром 10', которая, кажется, заполнена журчащей, поднимающейся вверх водой. В 8 точках по окружности купола расположены отверстия с дверцами на петлях. Если в эти двери забраться и запечатать их изнутри, то получится восемь небольших контейнеров, похожих на банки, которые затем будут выброшены в поднимающуюся воду и перенесены на 2-й уровень, где поднимутся в зону 34 и поплывут вниз по течению. Если путь не будет перекрыт паутиной на зоне 32, то наверняка их путешествие закончится в районе моста в зоне 28. Весь этот комплекс был спроектирован как последний путь эвакуации, но так и не был использован.

На этом заканчивается описание комнат, подземелий, полостей и ловушек в **Карстовых полостях Фракии**.

Счастливого пути!

Пол Жаквейс

---

<sup>36</sup>На севере арены есть секретный проход, выводящий на лестницу к 86, либо к коридору, ведущему до комнаты 95.

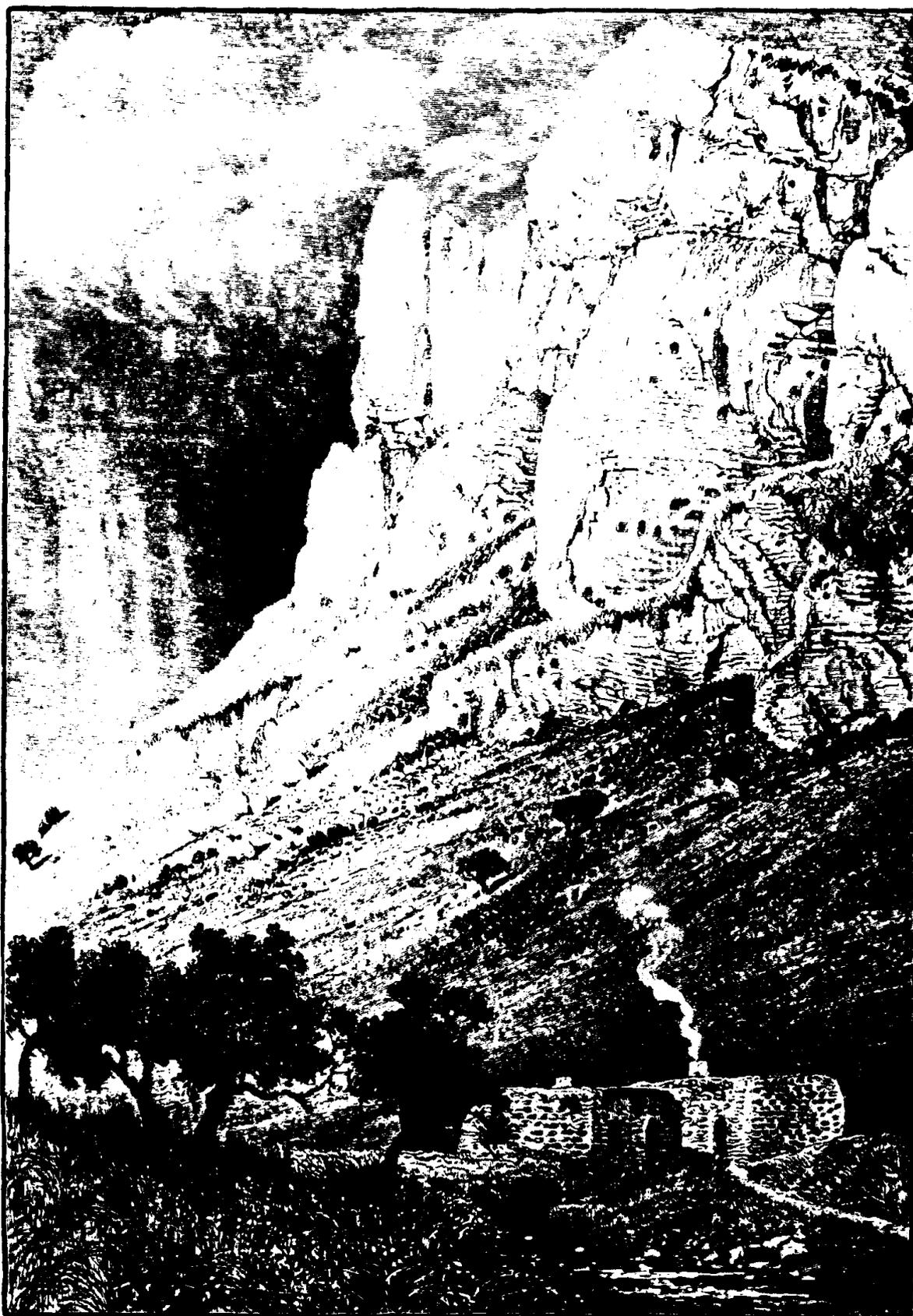


Рис. 20: Область вокруг Фракии



Рис. 21: Область вокруг Фракии. Пол Жаквейс

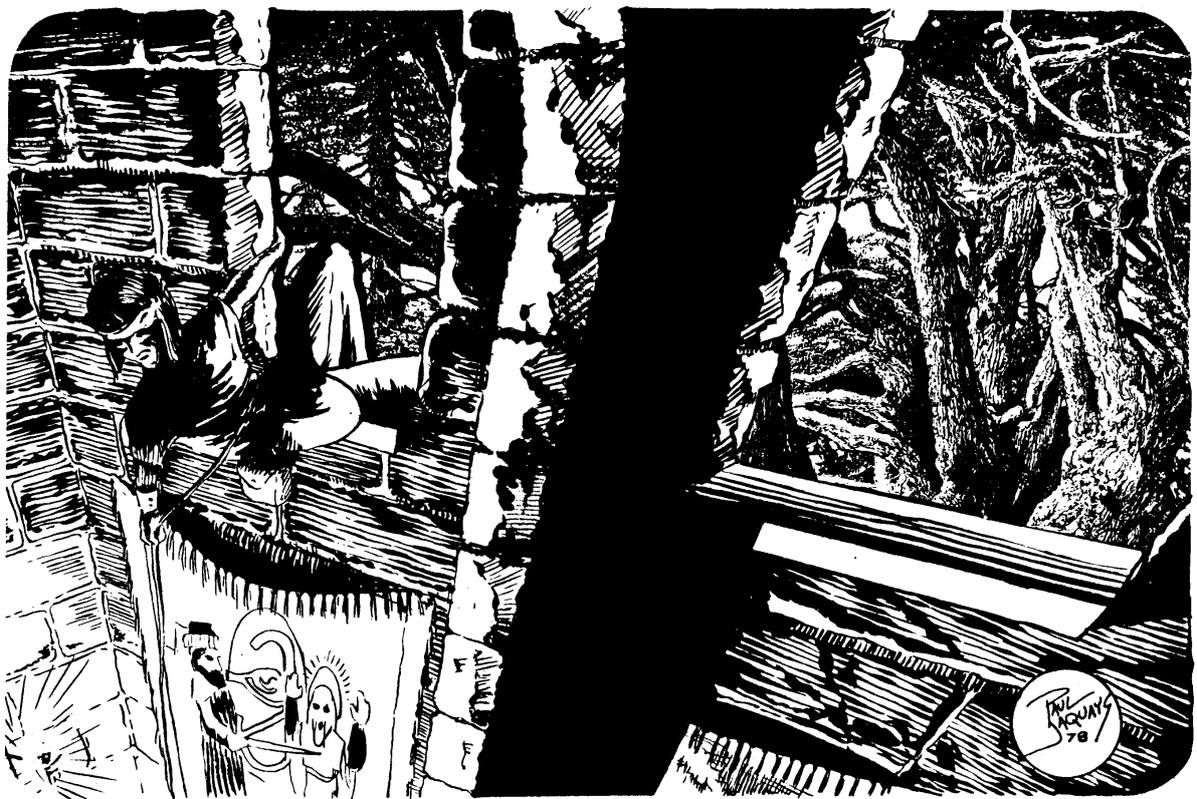


Рис. 22: Область вокруг Фракии



Рис. 23: Область вокруг Фракии



Рис. 24: Область вокруг Фракии



Рис. 25: Область вокруг Фракии



Рис. 26: Старые каменные мосты (уровень 2)

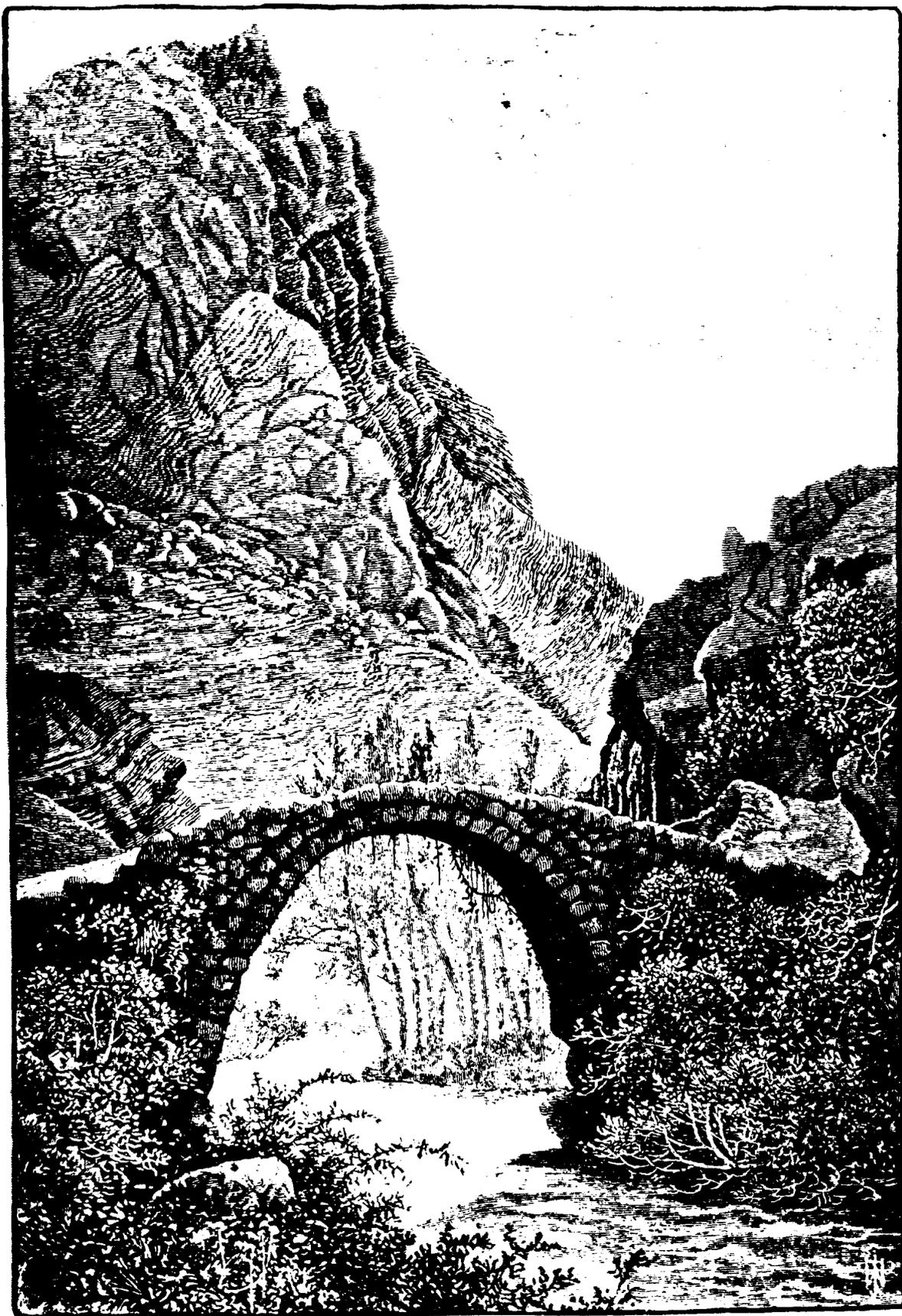


Рис. 27: Старые каменные мосты (уровень 2)

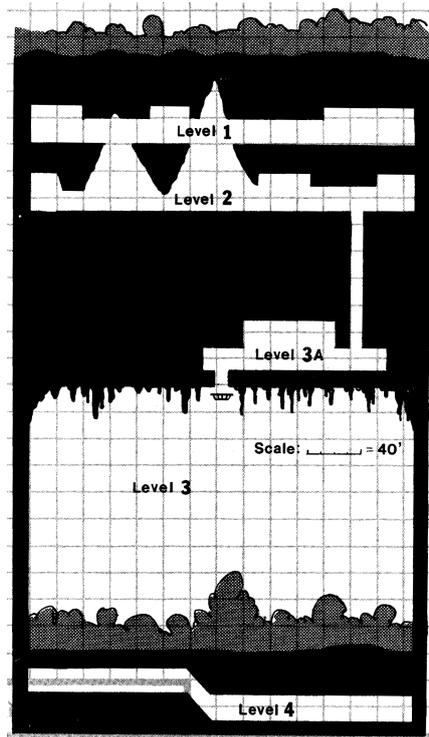


Рис. 28: Поперечное сечение Полостей

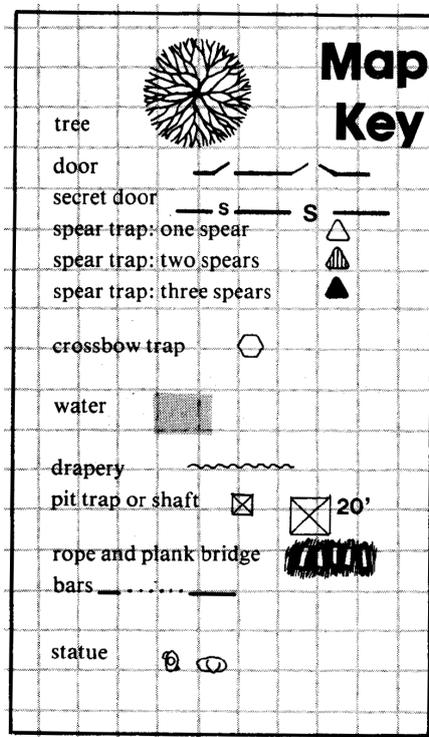


Рис. 29: Легенда карты