

Скипетр Нижнего мира (Scepter of the Underworld)

Ваше приключение началось, едва вы проснулись

Автор: Джеймс Якобс (James A. Jacobs)

Перевод: Златолюб Роскошный

«Скипетр Нижнего мира» - это сольное приключение для игры AD&D, предназначенное для Йана Дневной звезды, бойца 12-го уровня, описанного на следующей странице (при переводе я перенес его описание в «Приложения» - переводчик). Хотя лучше всего это приключение играть с предоставленным персонажем, вы можете играть и своим собственным персонажем, если у него похожий уровень и снаряжение.

Чтобы не заблудиться в подземелье, вы можете взять чертежную бумагу и составить карту ваших странствий.

Сражения в сольном приключении проводятся так же, как в обычной игре AD&D, когда инициатива проверяется в начале каждого раунда, если в тексте не указано обратное. Большинство существ нападают, едва увидев персонажа, и бьются до смерти, но определенные исключения будут описаны в тексте. Значение THAC0 – это базовый шанс попасть по AC 0. Значение THAC0 Йана Дневной звезды не учитывает его Силу (+1 к попаданию, +3 к повреждению – прим. пер.), магию или любые другие премии – все поправки вносятся самим игроком.

Временами в тексте будет даваться вариант убежать от монстра. Йан Дневная звезда может попытаться убежать, только если в тексте указан такой вариант, и только если его скорость выше скорости противника. Всякий раз, когда Дневная звезда поворачивается, чтобы бежать, враг получает право на последнюю атаку с премией к попаданию +2. Для этой атаки класс защиты (AC) Йана не учитывает щит и его премии Ловкости (только юшман, AC 3). (Премия Ловкости улучшает AC на 1 – прим. пер.).

В данном приключении устойчивость существа к магии означает вероятность того, что любая магия, используемая против этого существа, не сработает. Не у всех существ есть устойчивость к магии, и если даже устойчивость к магии не поможет, всегда остаются еще спас-броски от заклинаний.

Волшебные доспехи и оружие действуют так же, как и в обычном приключении. В сумку вместительности Йана вместится все, что он найдет в этом приключении. Его зелье исцеления вылечит 4-10 (2d4+2) повреждений, если его проглотить. Йан может выпить его (или любое другое зелье, которое отыщет) в любое время. Подробности о прочих предметах (волшебных или нет) приводятся

в тексте, когда эти предметы встречаются. У некоторых найденных Йаном предметов будут особые номера (например: «Вы нашли железный ключ (23) и зелье полета (34)»). Не забудьте записывать номера всех предметов, потому что позже они вам понадобятся.

Теперь вы готовы. Начните с «Завязки приключения», потом следуйте инструкциям в конце каждого раздела. Помните, нумерованные параграфы обернутся бессмыслицей, если читать их подряд.

Завязка приключения

От глубокого сна вас пробудил странный шум. Вы быстро сели, прислушиваясь, не повторится ли звук. Внезапно, звук раздался снова – и он исходит от изножья вашей кровати! Это громкое карканье большого черного ворона, усевшегося на столбик кровати. Одним из когтей ворон держит золотое кольцо, которое красноречиво роняет возле ваших ног. Каркнув на прощанье, ворон простирает крылья и вылетает в распахнутое окно.

Вы поднимаете кольцо, чтобы рассмотреть его в свете встающего солнца. Оно весьма искусно сделано и украшено рубином размером с ваш ноготь большого пальца. Чисто из любопытства вы надеваете кольцо. Раздается громкое «ХЛОП!» и вас мгновенно ослепляет нестерпимый белый свет. Когда зрение возвращается к вам, вы понимаете, что вокруг уже не ваша комната, ведь там явно не было каменных стен, каменного потолка и каменного пола, окружающих вас сейчас. Но гораздо более зловещ тот факт, что в этой комнате нет окон – и нет дверей!

В свете двух горящих в комнате факелов вы можете разглядеть, что она похожа на приемную. Вы сидите на мягком кресле, и кольцо с вашего пальца исчезло. Перед вами стоит стол, чья крышка покрыта бумагами. Второе кресло, спиной к вам, стоит на другом конце стола.

- Было так мило с твоей стороны прийти, Йан Дневная звезда. – Раздавшийся из-за стола глубокий, гулкий голос бросает вас в дрожь. Ваша рука молнией метнулась к рукояти меча – и вы понимаете, что оружия у вас нет! Кресло разворачивается лицом к вам, и вы видите фигуру в ниспадающем черном плаще с большим капюшоном, скрывающим лицо сидящего.

- Не бойся, - спокойно говорит ваш «хозяин», - я тебя не укушу. Мое имя Алазнист, Архимаг города Халлиана, и мне нужна твоя помощь. Недавно я узнал, где находится могущественный артефакт, известный как «Скипетр Подземного мира». В восьми лигах к северу, в предгорьях Бахазмар, расположен давно заброшенный злой храм, который без сомнения стал логовом всяких тварей. Именно там, согласно моим исследованиям, и находится Скипетр. Я хочу, чтобы принес мне его, и готов щедро вознаградить тебя в случае успеха. Каков будет твой ответ, Йан?

Вы хлопаете глазами. Все случилось *очень* быстро.

- Скипетр? А для чего... - Ваш голос затихает от красноречивого молчания Архимага. Вы знаете, что больше вы из него ничего не вытянете. Сам воздух вокруг него выдает могущество, намного превосходящее ваше, и вы не в том положении,

чтобы задавать вопросы, особенно о его мотивах. Вам становится неуютно при мысли о том, какой большой опасности вы сейчас подвергаетесь.

Если вы согласны отправиться на поиски, переходите на параграф [1](#). Если вы не принимаете поручения мага, переходите на параграф [53](#).

1

- Вот и славно. Теперь, я полагаю, тебе понадобится твое снаряжение, - говорит Алазнист. По взмаху его руки пред вами в облачке синего дыма появляется все ваше снаряжение.

- Я все подготовил для твоей телепортации ко входу в храм, - продолжает маг. – Оказавшись там, действуй на свое усмотрение. Как только найдешь скипетр, ты должен взять эту палочку, - сделав паузу, он передает вам маленькую резную деревянную палочку размерами с ваш палец, - и сломать ее, одновременно произнеся мое имя «Алазнист». Это перенесет тебя и Скипетр ко мне в целости и сохранности. Скипетр сделан из черного оникса, на нем вырезаны облики многих существ подземного мира. Теперь-то, я верю, ты готов отправляться?

Если вы готовы отправиться на поиски, переходите на параграф [110](#). Если хотите спросить что-то еще, переходите на параграф [105](#).

2

Дыра выглядит глубиной футов в 40, и, кажется, некогда в ее глубины уходил лестничный пролет. Ниже она как будто бы открывается в другой коридор. Так как вы уже обыскали большую часть верхнего уровня, то считаете, что лучше всего было бы обследовать область ниже дыры. Переходите на параграф [19](#).

3

Входите в квадратную комнату 20 на 20 футов, абсолютно безжизненную. В восточной стене есть арка, сквозь которую видно заваленную щебнем винтовую лестницу, которая некогда вела наверх в одну из башен. В самой комнате вы находите только один представляющий интерес предмет, изношенный кусок пергамента, на котором бисерным почерком написано: «Остерегайся двери, что смотрит». Какой-то момент вы озадаченно рассматриваете загадочное послание, потом запикиваете пергамент в кошель.

Лестница выглядит малообещающей, поэтому вы решаете вернуться в первую комнату и сделать другой выбор. Переходите на параграф [11](#).

4

Позади одного из сгнивших гобеленов вы находите спрятанную шишечку. Нажав на нее, слышите щелчок, и позади алтаря открывается небольшая панель, 6 на 6 дюймов. Заинтригованный, вы суетесь в только что обнаруженное отделение и вытаскиваете пять предметов: большой аквамарин стоимостью 450 gr, булаву пехотинца+2, кольцо из красного хрусталя, бронзовый ключ (25) и ожерелье.

Кладете самоцвет, булаву и ключ в свою сумку вместительности. Если хотите надеть кольцо, переходите на параграф [25](#). Если хотите осмотреть ожерелье, переходите на параграф [39](#). Чтобы осмотреть дыру в полу перед возвышением, переходите на параграф [2](#).

5

Вы находитесь в тупике в длинном, идущем на запад коридоре шириной 10 футов. В воздухе висит запах гнили, а к вам плывет какая-то непонятная тварь – шар диаметром 5 футов. На макушке твари покачиваются десять коротких стебельков, а с середины шара на вас тарачится большой глаз. Сейчас от вас до твари 50 футов. Если попытаетесь заговорить с ней, переходите на параграф [20](#). Если побежите на нее в атаку, переходите на параграф [34](#). Если атакуете стрелковым оружием, переходите на параграф [13](#).

6

Швыряете в тварь мраморный шарик, после чего раздается могучий взрыв. Хотя вы были достаточно далеко от взрыва, чтобы тот не задел вас, вас осыпает дождем камней и щебенки, нанося вам 3d4 повреждений. Когда дым рассеивается, проход на две трети перекрыт камнями, но и твари нигде не видать. Переходите на параграф [42](#).

7

Поворачиваетесь и бежите обратно ко входу. Как только вы покидаете храмовое святилище, голем возобновляет свою молчаливую стражу позади алтаря. Вздохнув с облегчением, вновь делаете шаг внутрь комнаты. И стоит вам это сделать, как голем снова оживает! Быстро отступаете наружу, и голем снова занимает свой пост позади алтаря. Если хотите дальше обыскивать храм, вам надо будет сперва как-то одолеть каменного голема. Вновь заходите в святилище и готовитесь сражаться. Параграф [24](#).

8

Попадаете по твари, и та взрывается с громким «БУМ»! Получаете 6d6 повреждений (половину при успешном спас-броске от палочек). Если вы погибаете, прочтите параграф [106](#). Если после взрыва вы еще живы, то, подождав, пока утихнет звон в ушах, продолжаете свой путь по коридору – параграф [42](#).

9

Пройдя 30 футов, заходите сквозь арку в прямоугольную комнату шириной 40 футов. До северной стены 30 футов. В западном конце северной стены есть дверь и еще одна дверь в центре восточной стены. Запах гнили тут силен, и чем дальше на восток, тем запах сильнее. В комнате, которая, кажется, некогда была обеденным залом, лежат три человеческих скелета.

Если вы обыскиваете эту комнату, переходите на параграф [67](#). Если выходите через северную дверь, переходите на параграф [22](#). Если вы воспользуетесь восточным выходом, переходите на параграф [14](#). Если хотите вернуться на перекресток и выбрать другой коридор, возвращайтесь на параграф [115](#).

10

Вы попадаете по твари, и она взрывается с громким «БУМ!», от которого в воздух летит пыль. Если вы попали с третьего выстрела, то тварь взорвалась достаточно близко от вас, чтобы вы получили 6d6 повреждений (половину при успешном спас-броске от палочек). С тварью покончено, и, когда пыль осядет, можете продолжать свой путь по коридору. Параграф [42](#).

11

Вернувшись во входной зал храма, вы можете выполнить любое действие из еще не сделанного. Если вы обыскиваете эту комнату, переходите на параграф [18](#). Если вы проходите через западную дверь, переходите на параграф [41](#). Если вы проходите через восточную дверь, переходите на параграф [3](#). Если вы проходите через двойные двери в северном направлении, переходите на параграф [32](#).

12

Вся комната сотрясается от ударов кулаков огромного каменного голема. Снова и снова вы разите его мечом, но, кажется, ваши удары на него не действуют. Вы пробуете увернуться от голема, нырнув под скамью и уползя за колонны, но голем просто давит скамьи в щепы. А от его удара по колонне чуть не рухнула крыша. Наконец ваши многократные удары по ногам голема принесли плоды – на его теле появились первые трещинки. С оглушительным грохотом голем рассыпается по полу, поднимая облако пыли. Когда пыль рассеивается, вы видите, что голему уже не ожить.

Если вы хотите обследовать дыру в полу перед возвышением, переходите на параграф [2](#). Если вы решили обыскать возвышение, переходите на параграф [33](#).

13

Если выбросите мраморный шарик из *ожерелья снарядов*, переходите на параграф [6](#). Если вы используете другое стрелковое оружие, переходите на параграф [28](#).

14

Подойдя к восточной двери, слышите за ней какой-то грохот. Параграф [124](#).

15

За дверью находится короткий, всего 10 футов длиной, коридор, выходящий в большую прямоугольную комнату размерами 40 футов с востока на запад и 80 футов с севера на юг. Пол завален щебенкой и мусором, но в комнате еще можно опознать бывшую казарму. Услышав рев в две глотки, вы оборачиваетесь и видите гигантского двухголового гуманоида в северной части комнаты. В каждой руке он держит по большой шипастой дубине, взмахнув которыми, устремляется на вас в атаку. У вас есть время для одной атаки стрелковым оружием, после чего вы должны сражаться врукопашную.

Эттин: AC 3; MV 12; HD 10; hp 54; #AT 2; Dmg 2d8/3d6; SD ошеломляется только при 1 на 1d10; AL CE; спас-бросок от заклинаний 11; THAC0 10.

Если вы одолели эттина, переходите на параграф [44](#). Если вы проиграли, прочтите параграф [106](#).

16

Пройдя еще 80 футов в северном направлении, вы приходите к двери в западной стене. Дверь сделана из железа и заперта на большой висячий замок. Попробовав открыть ее, убеждаетесь, что замок надежен. Если вы нашли железный ключ (бронзовый ключ тут не подойдет), можете попробовать им воспользоваться, прибавив номер ключа к номеру этого параграфа. Перейдите на параграф с получившимся номером. Если железного ключа у вас нет, продолжайте идти на север – параграф [51](#).

17

Вы проходите по коридору еще 30 футов. Коридор оканчивается дубовой дверью. Глубоко вдохнув, распахиваете дверь и входите в комнату. Параграф [56](#).

18

Быстрый обыск принес вам сгнившую мантию, старый ржавый колокол и помятый фонарь. Можете взять любой из этих предметов или оставить их на месте – ваша *сумка вместительности* вместит все вами найденное. Когда пожелаете покинуть эту комнату, переходите на параграф [11](#).

19

Привязав один конец веревки к колонне, и опустив второй конец в дыру, начинаете спуск. Бросьте 1d100. Если выпало 65 или меньше, переходите на параграф [40](#). Если выпало больше 65, переходите на параграф [27](#). Если у вас есть *кольцо легкого падения*, вы можете прыгнуть в дыру и спокойно спланировать вниз, придерживаясь за веревку – параграф [40](#).

20

Обращаетесь к твари, но та не отвечает, поэтому вы медленно проходите мимо нее, стараясь не выпускать ее из виду. Через несколько секунд тварь улетает

в дыру, через которую вы спустились. Теперь можете продолжать свой путь по коридору. Параграф [42](#).

21

Коридор заканчивается, пройдя еще 60 футов в западном направлении. Дальше можно пойти через две двери, одна ведет на север, вторая на запад. Если вы откроете северную дверь, переходите на параграф [29](#). Если выберете западную дверь, переходите на параграф [15](#). Если вернетесь на перекресток, переходите на параграф [115](#).

22

За дверью находится уходящий на север коридор. Проходите по нему 40 футов. Бросьте 1d6. Если выпало 1-3, переходите на параграф [17](#). Если выпало 4-6, переходите на параграф [30](#).

23

Вы чихаете от заполняющей воздух пыли. Через многочисленные трещины в стенах и потолке льется солнечный свет, освещая разбросанную повсюду щебенку. Комната представляет квадрат 20 на 20 футов с четырьмя дверями. По одной двери находится в восточной и западной стене, в северной же, покосившись, висит пара побитых двойных дверей. Двойные двери ведут в храмовое святилище.

Если вы обыскиваете комнату, переходите на параграф [18](#). Если вы выходите через западную дверь, переходите на параграф [41](#). Если вы выходите через восточную дверь, переходите на параграф [3](#). Если вы выходите через двойные двери на север, переходите на параграф [32](#).

24

Каменный голем: AC 5; MV 6; HD 14; hp 60; #AT 1; Dmg 3d8; SA может накладывать заклинание «замедлить» (в нашем приключении только один раз); SD поражается оружием +2 или лучше, иммунитет к большинству заклинаний; AL N; спас-бросок от заклинаний 13; THAC0 8.

В первом раунде боя голем не будет атаковать кулаками, а наложит на вас заклинание «замедлить». Если вы провалите спас-бросок от заклинания со штрафом -2, переходите на параграф [118](#). Если вы выполните спас-бросок, то можете атаковать, после чего продолжайте бой до конца. Если вы одолеете голема, переходите на параграф [12](#). Если проиграете, прочтите параграф [106](#). Если хотите бежать, прыгнув в дыру в полу, переходите на параграф [27](#).

25

Надеваете кольцо, и вас охватывает чувство парения в воздухе. Это *кольцо легкого падения*. Если вы еще не осмотрели ожерелье и хотите это сделать,

переходите на параграф [39](#). Если хотите осмотреть дыру в полу, переходите на параграф [2](#).

26

Для своих размеров гигантская ящерица довольно быстра. Однако на вашей стороне преимущество более высокого интеллекта. Она кусается и царапается, вы рубите и колете, пока, наконец, не нанесите мощный боковой удар в голову монстра. Ящерица делает паузу, чтобы взречься, и вы не упускаете возможность нанести смертельный удар ей в шею. Дернувшись, рептилия замертво падает к вашим ногам.

Обыскав комнату, вы находите только маленький мешочек с 14 ср. Сквозь арку в западной стене видно заваленную щебнем винтовую лестницу, которая некогда вела в западную башню. Больше ничего интересного тут нет, поэтому вы решаете вернуться в первую комнату и сделать другой выбор. Переходите на параграф [11](#).

27

С тошнотворным щелчком веревка обрывается, и вы летите вниз. Падение занимает лишь несколько секунд, и когда вы падаете на дно, вас пронизывает жестокая боль. Вы получили 4d6 повреждений. Если вы погибли, прочтите параграф [106](#). Если вы еще живы, то, сдерживая стон, поднимаетесь – и неожиданно понимаете, что вы здесь не один. Параграф [5](#).

28

Сейчас тварь находится в 40 футах от вас. Вы успеете три раза атаковать ее с помощью стрелкового оружия, прежде чем она поравняется с вами. Ее АС 9. Как только вы в нее попадете, переходите на параграф [10](#). Если вы все три раза промахнетесь, тогда вытаскивайте ручное оружие и бейтесь в рукопашную – параграф [34](#).

29

За дверью находится уходящий на север коридор. Пройдя по нему сорок футов, вы видите в восточной стене дверь. Если продолжите идти на север, переходите на параграф [60](#). Если откроете дверь, переходите на параграф [47](#).

30

Раздается негромкое «ДЗЫНЬ!» - это ваша нога задела растяжку. Сразу после этого из восточной стены вылетает 10 стрел. Бросьте 1d12. В вас попало столько стрел, сколько выпало на многограннике, результат 11 или 12 означает, что вы увернулись от всех стрел и остались невредимы. Каждая попавшая стрела наносит вам 1d6 повреждений. Если вы погибаете, прочтите параграф [106](#). Если

вы остаетесь в живых, можете подобрать столько стрел, сколько влезет в ваш колчан. После чего переходите на параграф [17](#).

31

За дверью находится квадратная комната 30 на 30 футов. В ней полно полок и ящиков – должно быть, раньше это была кладовка. Все покрыто пылью, а на дальней стене выросло большое пятно плесени. Обыскав комнату, находите следующие представляющие интерес предметы: 395 gr, 24 pp, нефритовый браслет стоимостью 500 gr, железный ключ (30), флягу с жидкостью и маленькую коробочку слоновой кости. Монеты, браслет и ключ кладете в свою *сумку вместительности*. Теперь вы можете сделать следующее. Если хотите попробовать жидкость, переходите на параграф [57](#). Если заглянете в костяную коробочку, переходите на параграф [61](#). Если вы, оставив оба эти предмета в покое, покидаете комнату и идете на север, переходите на параграф [54](#). Если вы возвращаетесь на перекресток, переходите на параграф [115](#).

32

Входите в огромную комнату – храмовое святилище. Комната 160 футов с востока на запад и 80 футов с севера на юг, все открытое пространство почти полностью занято рядами и рядами поломанных скамеек. Остатки древней крыши поддерживают многочисленные потрескавшиеся колонны, вырезанные так, чтобы напоминать извивающиеся щупальца и руки. По обеим сторонам двойных дверей стоят жаровни. В другом конце комнаты находится возвышение, на котором перед высящейся статуей одного из богов зла стоит большой мраморный алтарь. На стенах все еще висят сгнившие гобелены, слабо различимые под полотнищами паутины, покрывающей все в этой комнате. Единственный выход из комнаты – это дверь, через которую вы вошли. Быстро обыскиваете уставленную скамьями часть комнаты, но не находите ничего ценного.

Если хотите обыскать возвышение, переходите на параграф [37](#). Если хотите осмотреть дыру в полу, переходите на параграф [2](#).

33

Поднимаетесь на возвышение и осматриваетесь. Бросьте 1d6. Если выпало 1, переходите на параграф [4](#). В противном случае переходите на параграф [38](#).

34

Издав боевой клич, подбегаете к твари и атакуете, прежде чем она успеет атаковать вас. У нее AC 9, и она пробивает от AC 0 до AC -4, если выбросит немодифицированные 20 (и AC 1 при «обычных» 20). Если вы попали по твари, переходите на параграф [8](#). Если она попала по вам первой, переходите на параграф [45](#).

35

Еще через пятьдесят футов коридор сворачивает на запад, где через 30 футов приводит к уводящей вниз лестнице. Вы спускаетесь, пройдя тем самым еще 20 футов вдоль коридора. От подножия лестницы коридор тянется на 80 футов, после чего сворачивает на север. В том месте, где коридор делает поворот на север, в западной стене есть дверь. Если вы отправитесь на север, переходите на параграф [54](#). Если попытаетесь открыть дверь, переходите на параграф [43](#). Если вернетесь на перекресток, переходите на параграф [115](#).

36

Быстрые взмахи оружием сплетают завесу на пути приближающихся бледняков. Нежить старается проникнуть за эту завесу, но вы атакуете их всякий раз, когда они приближаются. Вскоре вы сразили одного бледняка, но начинаете уставать. Когда второй бледняк устремляется в атаку, вы тычете мечом вперед и поражаете тварь в грудь. Нанизанный на ваш меч бледняк продолжает тянуть к вам свои когти. Быстро выхватываете кинжал и, уворачиваясь от поганых когтей бледняка, погружаете кинжал ему в голову. Неживое уродство падает, но его место тут же занимает третий бледняк. А вы уже запыхались. Последний бледняк неожиданно прыгает на вас. Пытаетесь увернуться, но спотыкаетесь о разбитый стул и падаете на землю. Бледняк мгновенно бросается на вас. Из последних сил взмахивает мечом вокруг и вверх. Удар сносит бледняку голову и на вас обрушивается его тело. Отталкиваете вонючие останки и садитесь, задыхаясь и кашляя. Отдышавшись, встаете и обыскиваете комнату.

Фигура в середине комнаты оказывается, как вы и подозревали, мертвым телом. Возле тела лежит прогнивший мешок, в котором вы находите 4,000 ер, 1,000 гр, семь кусков горного хрусталя стоимостью 10 гр каждый, два футляра для свитков и пару сапог. Монеты и хрусталь кладете в свою *сумку вместительности*. Теперь вы можете сделать следующее, если не сделали этого раньше. Если вы прочтете первый свиток, переходите на параграф [58](#). Если вы прочтете второй свиток, переходите на параграф [65](#). Если вы примерите сапоги, переходите на параграф [48](#). Можете просто сложить все эти предметы в *сумку* и вернуться в обеденный зал. Оказавшись там, можете выйти через северную дверь - параграф [22](#). Если вы решили вернуться на перекресток, переходите на параграф [115](#).

37

Как только ваша нога коснулась возвышения, со стороны статуи раздался зловеющий шорох. Внезапно большая каменная статуя оживает! Она перешагивает через алтарь и тянет к вам каменные руки. Если вы сражаетесь с этим существом, переходите на параграф [24](#). Если желаете убежать, удрав в прихожую, переходите на параграф [7](#). Если желаете убежать, прыгнув в дыру в полу, переходите на параграф [27](#).

38

Не найдя здесь ничего ценного, решаете осмотреть дыру в полу. Параграф [2](#).

39

Ожерелье кажется сделанным из дешевого металла, на который нанизаны семь кусочков мрамора разного размера. Дотронувшись рукой до одного кусочка покрупнее, понимаете, что он довольно теплый. Неожиданно мраморный шарик отделяется от ожерелья, оставшись у вас в ладони. Если вы его выкинете, переходите на параграф [122](#). Если спрячете шарик в карман и продолжите осматривать ожерелье, переходите на параграф [113](#).

40

Вы быстро достигаете дна. Если вы пользовались веревкой, то отсюда никак не сможете отвязать ее, поэтому придется ее оставить – вычеркните веревку из списка снаряжения. Внезапно вы осознаете, что вы не один! Параграф [5](#).

41

Входите в квадратную комнату размером 20 на 20 футов, освещенную солнечным светом, льющим сквозь большую дыру в южной стене. Перед аркой в западной стене свернулась здоровенная бурая ящерица. Неожиданно рептилия вас замечает и устремляется вперед, шипя и щелкая. Вы должны с ней драться!

Гигантская ящерица: AC 5; MV 15; HD 3+1; hp 19; #AT 1; Dmg 1d8; SA при броске атаки «20» наносит двойные повреждения; AL N; спас-бросок от заклинаний 17; THAC0 16.

Если вы выиграли бой, переходите на параграф [26](#). Если вы проиграли, прочтите параграф [106](#).

42

Зажигаете один из ваших факелов и продолжаете путь по коридору. Пройдя 80 футов от дыры в потолке, приходите на перекресток с другим коридором. Запах гнили сильнее всего на севере. Параграф [115](#).

43

Дверь, кажется, заклинило. Бросьте 1d6. Если выпало 1-3, дверь раскалывается посередине под ударом вашего плеча, переходите на параграф [31](#). Если выпало 4-6, дверь даже не шелохнулась, сколько вы об нее ни бились. Если после этого вы хотите отправиться на север, переходите на параграф [54](#). Если вы предпочтете вернуться на перекресток, переходите на параграф [115](#).

44

Эттин – противник не из легких. Он висит над вами подобно башне, а когда одна из его дубин бьет по полу, вы ощущаете дрожь камня. Однако эттин

также крайне глуп, и помимо своих дубин ничем не защищен. Совсем не трудно колоть и рубить эттина между взмахами его шипастых дубин, но вот уворачиваться от дубин совсем другое дело. Вскоре эттина покрывают многочисленные порезы. Затем он поднимает одновременно обе дубины, чтобы раздавить вас в лепешку, но вы наносите колющий удар вверх, в брюшину монстра. Эттин валится на спину, и вы успеваете рубануть последний раз по левой голове, прежде чем гигантский гуманоид затихает.

Обыскиваете комнату и находите 1,000 ср, каменную пирамидку размером с кулак и маленький глиняный горшок. Сняв с горшка крышку, видите, что он полон сливочно-белой мази. Действуя по наитию, втираете немного мази в порез на руке. Царапина, как вы и ожидали, быстро заживает. Это горшок с *мазью Кеогтома*. Если вы проглотите одну дозу мази, то излечитесь от любой болезни или яда. Если вотрете одну дозу в раны, то излечите 9-12 (1d4+8) повреждений. В горшке пять доз, и вы можете использовать мазь в любое время. Кладете горшок с мазью и монеты в *сумку вместительности*.

Если вы сейчас поднимете пирамидку, переходите на параграф [49](#). Если предпочтете не трогать пирамидку, то можете оставить ее в комнате, вернуться в коридор и пойти на север (параграф [29](#)) или на восток, обратно на перекресток (параграф [115](#)).

45

Один из стебельков твари касается вашей руки. Возникает жалящее ощущение, и через пару секунд тварь падет на пол, сдувается, как спущенный мяч, и умирает. Нервничая, осматриваете место, где она вас коснулась. Если не считать покалывающей небольшой красной отметины на вашей руке, вы выглядите невредимым. Передернув плечами, продолжаете путь по коридору. Параграф [50](#).

46

Ключ легко отпирает дверь, которая распаивается в большую холодную комнату размерами 70 на 70 футов. Возле северной, южной и западной стен стоят восемь гробов. Несколько колонн поддерживают выгнутый куполом потолок, до которого 30 футов. Воздух в комнате холодный и затхлый, от этого места у вас мурашки по коже. Посреди комнаты на платформе высотой 2 фута покоится большой саркофаг.

Неожиданно крышка саркофага с дребезжающим стуком соскальзывает на платформу. Из могилы встает худющая, гниющая фигура. Нежить одета в богатые, но сгнившие мантии, глубоко в ее глазницах горит холодное синее пламя. Ковыляя, она направляется к вам, явно накладывая на ходу заклинание. Если вы атакуете, переходите на параграф [52](#). Если вы развернетесь и убежите, переходите на параграф [62](#).

47

За дверью находится уборная 10 на 10 футов, пахнущая сырой землей и плесенью. Быстрый обыск приносит 7 ер, после чего вы продолжаете свой путь в северном направлении. Параграф [60](#).

48

Сапоги как раз вашего размера и кажутся вполне обычными, пока вы не пробуете в них пройтись. С каждым шагом вы осознаете, что идете гораздо быстрее обычного. Должно быть это *сапоги скорости*. Пока вы их носите, ваша скорость возрастает до 24. Также они дают вам премию к классу защиты -2. Теперь возвращайтесь на параграф [36](#) и сделайте другой выбор.

49

Поднимаете пирамидку, но ничего не происходит. Но когда вы пробуете уйти, ваша скорость составляет только половину от обычной. Вы отбрасываете пирамидку прочь, но она появляется в одном из ваших кошель. Избавиться от нее поможет только заклинание «снять проклятие». До тех пор, пока у вас будет этот камень, ваша скорость равняется 6 (или 12, если вы носите *сапоги скорости*), и вы можете атаковать только один раз в раунд. Покидаете комнату в разочаровании. Если вы пойдете на север, переходите на параграф [29](#). Если направитесь обратно к перекрестку, переходите на [115](#).

50

Не прошли вы и 30 футов, как все расплывается у вас перед глазами. Голова раскалывается от боли. Пытаетесь потереть лоб, но неожиданно полностью теряете ориентацию в пространстве. Качнувшись назад потом вперед, вы валитесь на земли в припадке судорог, потом теряете сознание. Через 24 часа из вашего тела проклянутся 4 детеныша газовых спор. Ваше приключение закончилось.

51

Пройдя на север еще 20 футов, подходите к уходящей вверх лестнице, тянущейся вперед на 20 футов. Поднимаетесь вверх и проходите еще 30 футов на север, прежде чем коридор сворачивает на восток. В восточном направлении коридор тянется 40 футов и оканчивается незапертой дверью. Параграф [56](#).

52

Кощей: AC 0; MV 6; HD 11+7; hp 60; #AT 1; Dmg 1d10; SA паралич, заклинания; SD повреждается оружием +1 или лучше, иммунитет ко многим заклинаниям («очарования», «сна», «слабоумия», «превращения», связанным с холодом, электричеством и безумием, заклинанию и символу «смерти»); AL NE; спас-бросок от заклинаний 8; THAC0 10.

Вы успеет один раз атаковать стрелковым оружием, прежде чем кощей подойдет слишком близко. Если вы не сумеете попасть в кощей из стрелкового

оружия, он наложит на вас «волшебный снаряд», прежде чем вступит в рукопашную. «Волшебный снаряд» наносит 18-45 (9d4+9) повреждений (если у вас нет щитовой броши).

В этом сражении вы всегда атакуете первым. Если вы сумеете попасть по нему в рукопашной, кощей атакует вас своими ледяными руками. Они наносят 1d10 повреждений при попадании, и вы должны выполнить спас-бросок от паралича. Если вы провалите спас-бросок, прочтите параграф **72**. Если ваша первая атака не увенчается попаданием, кощей наложит заклинание. Список заклинаний см. ниже (кощей будет накладывать только эти заклинания). Накладывать он их будет в указанном порядке, по одному за раз:

«Слово власти, убить»: Это заклинание убьет вас, если у вас меньше 61 *hp* (параграф **106**). В противном случае, оно не оказывает эффекта.

«Ограниченное желание»: Исцеляет все повреждения кощей. Если он еще не успел получить повреждения, это заклинание увеличит его *hp* на 10.

«Меткий глаз»: Если вы провалите спас-бросок от этого заклинания, прочтите параграф **120**.

«Вызов монстра IV»: В следующем раунде появятся и атакуют две горгульи (AC 5; MV 9, Fl 15; HD 4+4; *hp* 26, 22; #AT 4; Dmg 1d3/1d3/1d6/1d4; SD повреждаются оружием +1 или лучше; AL CE; спас-бросок от заклинаний 14; THAC0 15).

«Плоть в камень»: Если вы провалите спас-бросок от окаменения, прочтите параграф **108**.

«Конус холода»: Получаете 36-90 (18d4+18) повреждений (половину при успешном спас-броске от заклинаний).

«Оживить мертвых»: Из гробов вылезут восемь скелетов и будут драться до полного уничтожения (AC 7; MV 12; HD 1; *hp* 6 каждый; #AT 1; Dmg 1d6; SD острое оружие наносит половину повреждения, иммунитет к заклинаниям «сна», «очарования», «удержания» и связанным с холодом; AL N; спас-бросок от заклинаний 17; THAC0 19).

«Превращение»: Если вы провалите спас-бросок от заклинаний, прочтите параграф **91**.

«Превращение»: См. выше.

«Вызов монстра II»: В следующем раунде появятся шестеро гноллей с обнаженными палашами и будут биться с вами насмерть (AC 5; MV 9; HD 2; *hp* 10 каждый; #AT 1; Dmg 2d4; AL CE; спас-бросок от заклинаний 17; THAC0 16).

«Наложить проклятие»: Если вы провалите спас-бросок от заклинаний, то до конца боя получаете штраф -4 к броскам атаки.

«Паутина»: Если вы провалите спас-бросок от заклинаний, переходите на параграф **114**.

«Волшебный снаряд»: Получаете 18-45 (9d4+9) повреждений (если у вас нет щитовой броши).

«Волшебный снаряд»: См. выше.

«Электрошок»: В следующий раз, когда кощей коснется вас, получаете дополнительно 19-26 (1d8+18) повреждений.

Исчерпав указанные заклинания, кощей будет атаковать только ледяными руками и параличом. Если вы погибнете в бою, прочтите параграф [106](#). Если вы одолеете кощея, то можете обыскать комнату, переходите на параграф [66](#). Если вы предпочтете покинуть комнату и отправиться на север, прочтите параграф [51](#).

53

Вздыхнув, Алазнист говорит:

- Кажется, я ошибся в тебе. Да будет так.

Раздается еще одно громкое «ХЛОП!» и вы снова оказываетесь в своей комнате – но все ваши волшебные предметы исчезли! Ваше приключение закончилось, прежде чем успело начаться.

54

Проходите еще 50 футов в северном направлении. Тут можно кое-что увидеть, если у вас есть *глаза острого зрения*. Если же у вас нет этого предмета, продолжайте идти на север. Параграф [16](#).

55

Вы не чувствуете боли, когда змея кусает вас. Внезапно все погружается во тьму. Вы ничего не видите, ничего не слышите, ничего не ощущаете. Пока кто-то не наложит на вас заклинание «развеять магию», вы останетесь в коматозном состоянии. Двери в склеп захлопываются и самостоятельно запираются. Ваше приключение закончилось.

56

За дверью находится прямоугольная комната, 80 футов с востока на запад и 40 футов с севера на юг. Если вы до этого прочли свиток «защиты от ловушек», его действие сейчас закончилось. В южной стене есть две двери. Короткий проход, 10 футов длиной и 10 футов шириной, в северной стене оканчивается закрытой дверью. Посреди комнаты стоит большая колонна, поддерживающая потолок. Внезапно до вас доносится ритмическое клацанье, и из-за колонны выползает оживший змеиный скелет с клыкастым человеческим черепом вместо головы. Он раскачивается взад-вперед, издавая щелкающие звуки. Сделайте спас-бросок от заклинаний. Если спас-бросок успешный, переходите на параграф [71](#). Если вы провалили спас-бросок, прочтите параграф [64](#).

57

Слегка пригубливаете содержимое флаги, и вас омывает поток энергии. Это *зелье экстралечения*, если его выпить, оно излечит 6-27 (3d8+3) повреждений. Сейчас сделайте другой выбор на параграфе [31](#).

58

Свиток содержит одно-единственное слово, «незилсь». Стоило вам его прочесть, раздаётся хлопок, и вы превращаетесь в гигантского слизня магией *проклятого* свитка. Ваше приключение закончилось.

59

По ту сторону потайной двери находится квадратная комната 20 на 20 футов. У северной стены сидит человеческий скелет. Остальная часть комнаты завалена битым камнем и мусором. Обыскав ее, вы не находите ничего ценного, и потому обращаетесь к скелету. На нем ржавая кольчуга, и единственное, что представляет у него интерес, это серебряное кольцо, брошь и прекрасно изготовленная железная булава пехотинца.

Кольцо – это *кольцо защиты*+2 (премия +2 относится только к спас-броскам, а не к АС). Брошь – это *щитовая брошь*. Она поглотит до 65 повреждений от заклинания «волшебный снаряд», и расплавится, исчерпав этот лимит. Булава – это *булава сокрушения*. Против всех, кроме нежити и существ с нижних пределов (демонов, дьяволов и т.д.) она действует как *булава*+1. Если булавой попасть по нежити или демону, тот получит двойные повреждения. Кроме того, если булава ударит скелет, зомби, вурдалака, тень, умертвие, бледняка или посланца смерти, нежить уничтожается мгновенно. Ударенная мумия уничтожается при броске 5 или выше на 1d20, призрак (спектр) при броске 8 или выше, вампир – 11 или выше, привидение – 14 или выше, кощей – 17 или выше, существа с нижних пределов – при броске 20 (вам будет сказано, подействует ли *булава* на это существо вообще). Выходите из комнаты и идете на север. Параграф **16**.

60

Проход продолжается в северном направлении 90 футов и оканчивается незапертой дверью. Открываете дверь и входите в комнату за ней. Параграф **56**.

61

Коробочка из слоновой кости стоит 25 гр. Внутри находится пара хрустальных линз, судя по форме, предназначенных, чтобы их надевали на глаза. Примеряете линзы, и комната вокруг внезапно увеличивается. Это *глаза острого зрения* (20). Они позволяют вам увидеть такие вещи как потайные двери, спрятанные послания, большинство механических ловушек и т.д. Время от времени в этом приключении будут встречаться вещи, которые вы можете увидеть этими глазами, но не иначе. Когда в тексте говорится «тут можно кое-что увидеть, если у вас есть *глаза острого зрения*», прибавьте к номеру читаемого параграфа 20 и переходите на параграф, чей номер равен получившемуся результату, где и узнаете, что же вы увидели. Теперь возвращайтесь на параграф **31** и сделайте другой выбор.

62

Поворачиваетесь и выбегаете из склепа. Однако кощей успевает наложить на вас «волшебный снаряд». Девять светящихся стрел вырываются из кончиков пальцев кощей и поражают вас в спину, причиняя в сумме 18-45 (9d4+9) повреждений (если у вас нет *щитовой броши*). Если вы погибаете, прочтите параграф [106](#). Если вы еще живы, то, захлопнув дверь в склеп, запираете ее. Отдышавшись, вы спешно удаляетесь в северном направлении. Параграф [51](#).

63

В саркофаге лежит три предмета. Вы можете осмотреть любой из них, если не осматривали его ранее. Если вы заглянете в маленький кожаный кошелек, переходите на параграф [80](#). Если вы возьмете костяную палочку, переходите на параграф [90](#). Если вы возьмете золотое кольцо, переходите на параграф [70](#). Когда пожелаете покинуть комнату и продолжить путь на север, переходите на параграф [51](#).

64

Вскоре вас загипнотизировал «танец смерти», исполняемый змееподобным некрофидием. Тогда монстр подползает к вам, широко распахивает пасть, и вы не оказываете никакого сопротивления. Ваше приключение закончилось.

65

Читая свиток, чувствуете, как вас начинает защищать некая невидимая сила. С прочтением последнего таинственного слова свиток исчезает. Магия этого свитка защитит вас от всех ловушек, пока не будет сказано, что его действие закончилось. До той поры вы можете идти вперед, не получая никаких повреждений от сработавших ловушек. Теперь сделайте другой выбор на параграфе [36](#).

66

Быстро обыскиваете восемь гробов, но не находите ничего ценного. Тогда вы подходите к саркофагу и заглядываете внутрь. На красной шелковой подушечке покоятся три предмета. Неожиданно в клубах дыма появляется большая, светящаяся, прозрачно-коричневая змея и пытается вас укусить. Это «знак змеи» наложенный для охраны кощейевых сокровищ, у него ТНАС0 7. Если он вас укусит, прочтите параграф [55](#). Если он промахнется, переходите на параграф [75](#). Примечание: свиток «защиты от ловушек» от «знака змеи» не защищает!

67

Быстрый обыск приносит 43 gr и ониковое кольцо стоимостью 250 gr. Внезапно за восточной дверью что-то грохочет. Если вы решили посмотреть, переходите на параграф [124](#). Если вы пойдете на север, переходите на параграф [22](#). Если вы возвращаетесь на перекресток, возвращайтесь на параграф [115](#).

68

Заходите в короткий коридор и пробуете открыть дверь. Но стоило вам прикоснуться к двери, как из стены позади вас выдвигается каменная стена, запирая вас в коротком коридоре. Вы отчаянно стараетесь открыть бронзовую дверь, но она заперта! Есть ли у вас бронзовый ключ? Если есть, прибавьте номер ключа к номеру этого параграфа и переходите на параграф с получившимся номером. Если у вас нет бронзового ключа (железный ключ не подойдет), прочтите параграф [76](#).

69

Еще через сорок футов проход заканчивается незапертой каменной дверью. На поверхности двери вырезан человеческий глаз, столь мастерски, что кажется, он на вас смотрит. Тут можно кое-что увидеть, если у вас есть *глаза острого зрения*. Если вы открываете дверь, переходите на параграф [77](#). Если вы разворачиваетесь и уходите на запад, переходите на параграф [82](#).

70

Стоило кольцу скользнуть на ваш палец, раздается шипящий хлопок и вашу руку простреливает небольшим разрядом электричества. На ваших глазах крохотные голубые молнии ползают по вашей ладони, и вы понимаете, что это *кольцо электрошока*. Оно сработает только один раз за сражение. Если вы ударите противника рукой, на которой надето кольцо, он получит 7-14 (1d8+6) повреждений от электричества. Теперь возвращайтесь на параграф [63](#).

71

У вас начинает кружиться голова, но, встряхнув ею, проясняете взор и устремляетесь в атаку на змеевидного некрофидия. (*Булава сокрушения* на него не подействует).

Некрофидий: AC 2; MV 9; HD 2; hp 16; #AT 1; Dmg 1d8; SA паралич; SD иммунитете к заклинаниям «сна» и «очарования» и ядам; AL N; спас-бросок от заклинаний 17; THAC0 16.

Если некрофидий вас укусит, вы должны сделать спас-бросок от заклинаний. В случае неудачи прочтите параграф [72](#). Если вы одолеете некрофидия, переходите на параграф [81](#). Если вас убьют, прочтите параграф [106](#).

72

Под воздействием парализующего эффекта ваши мышцы быстро отвердевают. Все, что вы можете сделать, это смотреть в ужасе на приближение парализовавшей вас твари. Ваше приключение закончилось.

73

Вместо того чтобы атаковать в этот раунд, демон делает быстрый жест рукой. Внезапно комнату окутывает тьма! Демон наложил заклинание «темноты», и до конца этой битвы вы должны сражаться со штрафом -4 к попаданию. Демон наложит только это заклинание и только один раз, поэтому отныне и впредь, если снова выпадет 6, перебросьте десятигранник. Возвращайтесь на параграф [92](#) и продолжайте бой.

74

Вы можете разглядеть в западной стене контуры потайной двери. Если вы открываете потайную дверь, переходите на параграф [59](#). Если вы продолжите идти на север, переходите на параграф [16](#).

75

«Змеиный знак» бросается на вас, но вы отпрыгиваете в сторону, и он, пролетев мимо, ударяется об пол. Столь же внезапно, как и появился, он исчезает в новом облачке дыма. Переведя дух, вы снова заглядываете в саркофаг – параграф [63](#).

76

Вы перепробовали все, что смогли придумать, чтобы выбраться из этой темницы, содрав в кровь руки от ударов в дверь и ощупывания каменных стен в поисках укрытых рычагов. Нет нужды волноваться о нехватке пищи и воды. Голова становится ватной от усталости, и вы понимаете, что вскоре у вас закончится воздух, и вы умрете, запечатанный здесь навеки. Ваше приключение закончилось.

77

Открыв дверь, обнаруживаете за ней лишь голую стену. В тот же миг раздается щелчок, над вашей головой распаивается люк, и на вас сыплется огромное количество песка. Песок сбивает вас с ног, причиняя 1d6 повреждений, и быстро погребает вас. Если у вас есть *камень иоун* в виде радужного веретена, переходите на параграф [109](#). если нет, прочтите параграф [121](#).

78

За дверью находится проход шириной 10 футов, слегка понижающийся в северном направлении. Стоит вам закрыть за собой дверь, и она исчезает, оставив лишь голую стену. Единственное, что вам остается, пойти вперед.

Пройдя в северном направлении 60 футов, вы находите лежащее на полу замотанное в ткань, хорошо сохранившееся человеческое тело. Внезапно тело поднимается и тянется к вам!

Мумия: AC 3; MV 6; HD 6+3; hp 40; #AT 1; Dmg 1d12; SA «страх»; SD иммунитет к заклинаниям «сна», «очарования», «удержания», ядам и параличу,

любое оружие наносит только половину повреждений, повреждается только оружием +1 или лучше; AL LE; спас-бросок от заклинаний 13; THAC0 13.

В начале первого раунда боя вы должны сделать спас-бросок от заклинаний с премией +2, иначе вас парализует от страха, пока мумия автоматически не попадет по вам 1d4 раза. Также прикосновение мумии вызывает изнурительную болезнь (спас-бросок не положен). Пока вы ею болеете, ваши раны нельзя вылечить с помощью магии.

Если вы одолели мумию, переходите на параграф [99](#). Если вы погибли, прочтите параграф [106](#).

79

Сняв доспехи, вы надеваете наручи – и слишком поздно понимаете, что это *наручи беззащитности*. Вы не сможете их снять без помощи заклинания «снять проклятие». Пока вы носите эти наручи, ваш АС равен 10. Теперь возвращайтесь на параграф [84](#) и сделайте другой выбор (свои доспехи вы можете носить в *сумке вместительности*).

80

Внутри кошелька лежат три камня: радужное веретено, тускло-розовая призма и пурпурная призма. Стоило вам их коснуться, как камни подпрыгивают в воздух и начинают вращаться вокруг вашей головы. Это *камни иоун*, каждый из которых обладает полезной волшебной силой. Тускло-розовая призма дает премию +1 ко всем спас-броскам. Радужное веретено позволяет обходиться без воздуха. Пурпурный камень хранит два заклинания: «волшебный снаряд» (из ваших кончиков пальцев вырвутся пять светящихся стрел, автоматически попадая в мишень и нанося 1d4+1 повреждений каждая) и «снять проклятие» (может избавить только от одного проклятого предмета). Каждое заклинание можно наложить только один раз. Теперь возвращайтесь на параграф [63](#).

81

Единственный издаваемый этим колдовским стражем звук – клацанье его костей. Атаки некрофидия весьма стремительны, но вам удастся принять большинство его выпадов на свой щит. Вы пятитесь к стене, и когда некрофидий наносит удар, отпрыгиваете в сторону и бьете его по затылку. Ваш удар раскалывает череп, и тело мгновенно перестает двигаться и падает на пол.

Быстрый обыск почти пустой комнаты приносит только маленький гранат стоимостью 100 гр. Тогда вы решаете осмотреть северную дверь. Параграф [68](#).

82

Миновав первую дверь, идете на запад еще 80 футов. В противоположном конце коридора в северной стене находится дверь. Пытаетесь ее открыть, но она, кажется, застряла. Отходите назад и обрушиваетесь на дверь плечом. Параграф [92](#).

83

Набассу пропеваает незнакомое заклинание, потом пытается ударить вас. Если он промахнулся, ничего не происходит, и вы продолжаете бой на параграфе [88](#). Если демон по вам попадет, вас поразит заклинание «высасывание энергии», и вы потеряете два уровня опыта. Если ваш уровень опыта упадет *ниже* нуля, прочтите параграф [106](#). Тем временем, возвращайтесь на параграф [88](#) и продолжайте бой.

84

Битва была не из легких, ведь вам приходилось избегать демонического взгляда. С хэканьем и хихиканьем он вновь и вновь замахивался на вас огромной алебардой. Ваше оружие, когда вам удавалось зацепить демона, как будто просто скользило по его телу. И все время, чтобы сделать битву еще труднее, демон накладывал заклинания. Наконец вы нанесли крепкий удар по голове бабау, от которого демон взвыл так, что уши заболели. Внезапно запахло серой и поганую тварь поглотило огромное пламя. Через несколько мгновений все, что осталось, это выжженная отметина на полу да запах серы.

Немного передохнув, вы обыскали выглядящую бывшей лабораторией комнату. *Алебарда*+5 сгорела вместе с демоном, но вы и так нашли кое-что представляющее интерес. В незапертом сундуке под столом лежат 2,000 sp, 1,500 ep и золотое ожерелье стоимостью 8,000 gp. Осмотрев многочисленные полки, вы нашли *зелье лечения* (лечит 4-10 (2d4+2) повреждений), пару наручей и красный плащ. Монеты, ожерелье и зелье кладете в *сумку вместительности*. Тут можно кое-что увидеть, если у вас есть *глаза острого зрения*.

Теперь можете сделать следующее из того, что еще не делали. Если вы надеваете наручи, переходите на параграф [79](#). Если вы примеряете плащ, переходите на параграф [97](#). Когда вы решите покинуть эту комнату, открывайте северную дверь и переходите на параграф [78](#).

85

Еще через тридцать футов проход заканчивается стеной из стали. Постучав по стене, убеждаетесь, что за ней пустота. Что-то есть другой стороны, но как туда попасть? Если у вас есть *палочка повелевания металлом* с тремя зарядами, прибавьте номер палочки к номеру этого параграфа. Затем переходите на параграф с получившимся номером. Если такой палочки у вас нет, переходите на параграф [96](#).

86

Когда вы нажимаете кнопку, в восточной стене открывается потайная панель, за которой находится маленькое отделение с железной палочкой и флаконом с голубой жидкостью. Можете сделать следующее из того, что еще не делали. Если вы осматриваете флакон, переходите на параграф [102](#). Если вы

осматриваете палочку, переходите на параграф [98](#). В любое время вы можете уйти отсюда через северную дверь – параграф [78](#).

87

Кажется, ничто не действует на невидимую стену. Вы пытались пройти сквозь нее медленно, потом быстро. Также сквозь нее не смогло проникнуть ничего из вашего оружия или других предметов. Дверь в дальнем конце коридора остается простым воспоминанием. Сказав самому себе не паниковать, вы садитесь и думаете, что же вам делать. Параграф [76](#).

88

В облаке серого дыма появляется отвратительная скотина. Ростом она полных семь футов и общими чертами похожа на человека, если не считать двух чешуйчатых крыльев как у летучей мыши, пары рогов на голове с вытянутым лицом, двух больших заостренных ушей, двух здоровых бивней и бритвенно острых когтей. Монстр атакует, не сводя с вас горящих желтых глаз, чей цвет постоянно меняется от серо-коричневого до черного.

Набассу, демон: AC -5; MV 15, Fl 15; HD 5+20; hp 60; #AT 3; Dmg 2d4/2d4/3d4; SA заклинания, «смерть»; SD повреждается железным оружием или оружием +1 и выше, регенерация; половинные повреждения от холода, огня, электричества и газа; устойчивость к магии 50%; AC CE; спас-бросок от заклинаний 10; THAC0 13. Этот главный демон слишком могуч, чтобы сокрушиться *булавой сокрушения*.

Каждый раунд существует 30% вероятность, что набассу попытается даровать вам «украденную смерть» (см. «Руководство по монстрам II», стр. 40-41), от чего вы погибнете, если не выполните успешный спас-бросок от смерти. Как только набассу получит 20 повреждений, он наложит заклинание «регенерации», излечив себе 20 повреждений, но сделать это он может только один раз, и он не сможет атаковать в этот раунд.

Каждый раунд боя бросайте 1d10. Если выпало 1-5, демон просто вас атакует. Если выпало 6, переходите на параграф [125](#). Если выпало 7, переходите на параграф [83](#), но только если демон в этом раунде попадет по вам. Если выпало 8, переходите на параграф [117](#). Если выпало 9, переходите на параграф [94](#). Если выпало 10, вы атакуете как обычно, и если попадете, переходите на параграф [112](#).

Если вы выиграли эту битву, переходите на параграф [127](#). Если вы проиграли, прочтите параграф [106](#).

89

Вы заметили на полу несколько песчинок. Посмотрев вверх, видите прямо над собой квадратный люк в потолке, 5 на 5 футов. Если вы открываете дверь перед собой, переходите на параграф [77](#). Если разворачиваетесь и отправляетесь на запад, переходите на параграф [82](#).

90

Повертев палочку так и сяк, замечаете на нижнем торце знакомую ромбовидную руну. Похожая палочка есть у друга вашего детства, который стал волшебником. Немного поэкспериментировав, убеждаетесь, что ваша догадка верна – это *палочка силы* (5). В палочке осталось только два заряда, и когда они закончатся, палочка рассыплется в пыль. Потратив один заряд, можно создать плоскость силы, которая действует как *полуторный меч+5* и существует в течении одной битвы. Также на один заряд можно создать невидимую *стену силы*, поле энергии, через которое ничто не может проникнуть. *Меч силы* можно использовать в любом бою, но *стену силы* можно использовать, только если такой вариант описан в тексте. Теперь возвращайтесь на параграф [63](#).

91

Комната начинает увеличиваться. Высоко над вами возвышается мебель, а гладкий каменный пол становится грубым как наждачная бумага. Ваше тело охватывают судороги, и вы изменяетесь – из туловища вырастают еще две ноги, а из лба антенны. Вы уже не помните, зачем вы пришли сюда, зато испытываете непреодолимое желание найти маленький кусочек навоза и покатить его домой. И пока вы мечетесь по полу, нога кощера растирает вас в порошок. Ваша недолгая жизнь в качестве насекомого закончилась, как и ваш поиск.

92

Такое впечатление, что по другую сторону двери стоял человеческий скелет. Когда вы ворвались в эту квадратную, 30 на 30 футов комнату, во все стороны полетели кости. Вы беспомощно смотрите, как по каменному полу прыгает грудная клетка, остановившаяся как раз за чертой внешнего круга пентаграммы на полу. Внутри пентаграммы стоит ужасающее существо, покрытое красной слизью. Из похожей на череп головы торчит один изогнутый рог, и у него огромные когти и зубы. Во всем остальном оно выглядит как человеческий скелет, одетый в придающую ему форму черную кожу. И поскольку грудная клетка, нарушив круг, освободила его, это демоническое создание хватает у стены большую алебарду и с нечеловеческим визгом атакует вас.

Бабау, демон: AC -3; MV 15; HD 7+14; hp 56; #AT 1; Dmg оружием (то есть 1d10+12) или 1d4+1/1d4+1/2d4; SA магия, взгляд; SD по желанию «левитация» и «полет»; половинные повреждения от холода, электричества, огня, газа и режущих и колющих атак; устойчивость к магии 50%; AC CE; спас-бросок от заклинаний 10; THAC0 12. Этого малого демона можно сокрушить *булавой сокрушения*.

Каждый раунд боя существует 30% вероятность, что демон посмотрит вам в глаза, ослабив вас до конца боя до Силы 10, если вы провалите спас-бросок от заклинаний.

Также каждый раунд боя бросайте 1d10. Если выпало 1-5, этот раунд боя проходит как обычно. Если выпало 6, переходите на параграф [73](#). Если выпало 7, этот раунд проходит как обычно, но если по вам попали, и вы провалили спас-бросок от заклинаний, переходите на параграф [123](#). Если выпало 8, переходите на

параграф [116](#). Если выпало 9, переходите на параграф [126](#). Если выпало 10, переходите на параграф [111](#).

Если вы выиграли бой, переходите на параграф [84](#). Если вы погибаете, прочтите параграф [106](#). Если вы можете двигаться быстрее демона бабау, то можете бежать через северную дверь, переходите на параграф [78](#), если вам это удалось.

93

Ключ сработал! Вы открываете дверь и входите в нее. За дверью находится еще один проход 10-тифутовой ширины, ведущий с востока на запад. Если вы направитесь на восток, переходите на параграф [69](#). Если вы походите на запад, переходите на параграф [82](#).

94

Вместо того чтобы атаковать, демон накладывает заклинание «тишины». Внезапно вы перестаете что-либо слышать, и до конца этого боя не можете накладывать заклинания. Демон наложит это заклинание только один раз, поэтому отныне и впредь, если снова выпадет 9, перебросьте десятигранник. Возвращайтесь на параграф [88](#) и продолжайте бой.

95

Вы видите, что проход тянется еще на 20 футов, прежде чем выйти в комнату примерно 50 на 50 футов. Пол комнаты скрыт слоем белого тумана, и, тут ваше сердце подпрыгивает, на стеллаже в дальнем конце комнаты вы замечаете большой черный скипетр! В восторге вы бежите по проходу... и отскакиваете от невидимой стены, закрывающей дверной проем.

Если у вас есть *палочка силы*, прибавьте номер палочки к номеру этого параграфа. Затем переходите на параграф с получившимся номером. Если у вас нет *палочки силы*, переходите на параграф [87](#).

96

Ни оружие, ни пинки, ни тумачи не оставили на стене даже щербинки. Если тут и был открывающий стену потайной рычажок, то, как вы ни ощупывали и ни нажимали, все равно его не нашли. Если б только единственная дверь в лабораторию не исчезла вот так! В отчаянии садитесь на холодный каменный пол и размышляете, что делать дальше. Параграф [76](#).

97

Стоит вам надеть плащ, как ваше тело простреливает боль. Комната расплывается перед глазами и начинает вращаться! Это был *ядовитый плащ*, и вскоре вы мертвее мертвого. Ваше приключение закончилось.

98

На боках палочки вырезаны пять заветных слов. Слегка поэкспериментировав, вы внезапно понимаете, что в руках у вас *палочка повелевания металлом* (16). Вы читали о подобных вещах в книгах, но никогда не видели до сего момента. В ней осталось только три заряда. Вы можете использовать ее, только если такой вариант дается в тексте. Единственная сила, о которой, как вы припоминаете, вам доводилось слышать, позволяет вам, потратив три заряда, наложить заклинание «хрустальности», превращающее металл в хрупкий хрусталь. Теперь возвращайтесь на параграф [86](#) и сделайте другой выбор.

99

Мумия – противник не из легких. Ее безжизненные глаза невидяще пялятся, когда она с невероятной силой размахивает кулаками. Ее бинты пропахли плесенью, а кости стонут при каждом движении. Хотя каждый взмах вашего меча не наносит мумии ощутимого вреда, ваши неослабевающие усилия под конец приносят свои плоды, и мумия валится на пол. Порывшись в останках, находите серебряное кольцо стоимостью 200 гр, потом встаете и продолжаете путь по коридору. Параграф [85](#).

100

Прикоснувшись к стене *палочкой силы*, слышите громкое «ХЛОП»! Протягиваете руку, но ничего не осязаете. Палочка уничтожила стену и при этом набрала один заряд. Переходите на параграф [103](#), чтобы войти в комнату.

101

Вспомнив о *палочке повелевания металлом* и ее силе «хрустальность», вынимаете ее из сумки. Параграф [119](#).

102

Это флакон святой воды. Вы можете бросить его в демона или нежить, причинив 2d4 повреждения, но и флакон тогда пропадет. Сейчас возвращайтесь на параграф [86](#) и сделайте другой выбор.

103

Как вы и подозревали, размеры этой комнаты 50 на 50 футов. Потолок куполообразный, и в комнате ничего нет кроме Скипетра Нижнего мира, покоящегося на стеллаже в северной части комнаты. Однако разрушение невидимой стены пробудило стража Скипетра. Параграф [88](#).

104

В действительности вы увидели даже две вещи. Первая – небольшой ярлычок на полу, гласящий «Не трогать! Проклятые предметы!». Ярлычок

выглядит упавшим с полки, на которой лежат наручи и плащ. Решаете их не трогать.

Второе, что вы видите, это маленькая каменная кнопка на стене в северо-западном углу комнаты. Если вы нажмете кнопку, переходите на параграф [86](#). Если же предпочтете покинуть комнату через северные двери, переходите на параграф [78](#).

105

- Есть ли еще что-нибудь, что мне надо знать, прежде чем выступить? – спрашиваете в надежде, что ваш вопрос не возмутит волшебника.

Алазнист откидывается назад в кресле.

- Я выяснил только еще два факта о храме и Скипетре. Прежде всего, Скипетр охраняется главным демоном. Также я знаю, что в храмовом святилище находится тайник с сокровищами. Мне больше нечего добавить к сказанному.

Главный демон! Вам поручили смертельно опасную миссию. Теперь вы жалеете, что не выбросили кольцо и вернулись ко сну. Если вы теперь чувствуете себя готовым начать поиск, переходите на параграф [110](#). Если предпочтете отказаться и никуда не ходить, переходите на параграф [53](#).

106

Внезапно все темнеет. Какое-то время вы ничего не ощущаете, потом видите далекий огонек света. Вас начинает тянуть к свету, или, возможно, это свет идет к вам. Вскоре вы видите фигуру, манящую вас в свет. Вы быстро забываете все связанное с вашей прошлой жизнью. Ваше приключение закончилось.

107

Дверь громко скрипит, и на шум оборачиваются три фигуры, являя разлагающиеся, гниющие лица. С ужасными завываниями три нежити ковыляют к вам.

Бледняки (3): AC 4; MV 15; HD 4; hp 21, 15, 11; #AT 3; Dmg 1d4/1d4/1d8; SA паралич, трупная вонь (если не выполните спас-бросок от яда, получаете штраф -2 к атаке); SD иммунитет к заклинаниям «сна» и «очарования»; AL CE; спас-бросок от заклинаний 16; THAC0 15.

Вы стоите в дверях, поэтому бледняки могут атаковать только по одному за раз. Каждый раз, когда по вам попадают, вы должны сделать спас-бросок от паралича, иначе вас парализует. Если вас парализует, прочтите параграф [72](#). Если вы выиграете бой, переходите на параграф [36](#). Если бледняки вас убьют, прочтите параграф [106](#).

108

Вдруг вы утрачиваете способность двигаться. Несколько мгновений, и вы превращаетесь в каменную статую, с искаженными чертами лица и ртом,

распахнутым в крике, который никто не услышит. Ваше приключение закончилось.

109

Хотя вы и завалены песком, ваши *камни иоун* продолжают гудеть вокруг вашей головы. Благодаря магии камня в виде радужного веретена вы не задыхаетесь. Быстро определившись, где тут верх, начинаете выкапываться из-под песка. Выкопавшись и отряхнув с себя песок, покидаете засыпанный песком проход и идите на запад. Параграф [82](#).

110

Услышав о вашем согласии, Алазнист кивает.

- Прощай и удачи тебе, Йан Дневная звезда, - шепчет он, взмахивая руками. Раздается очередное «ХЛОП!», и вас телепортирует к крутым склонам Бахазмара. При свете солнца осматриваете стоящее перед вами рассыпающееся строение. Две обвалившиеся башни торчат из крыши древнего храма, в старых каменных стенах полно трещин. Поворачиваетесь лицом к паре побитых двойных дверей, за которыми лежит вход в храм. Вдохнув полной грудью свежий воздух, открываете двери и входите в храм. Параграф [23](#).

111

Вместо того чтобы атаковать в этом раунде, демон бабау издает пронзительный визг. В облачке дыма появляется второй демон бабау и присоединяется к бою. Характеристики этого демона такие же, как и у первого, но он вооружен длинным мечом, причиняющим 8-15 (1d8+7) повреждений. Призван будет только один дополнительный демон, поэтому отныне и впредь, если снова выпадет 10, перебросьте десятигранник. Возвращайтесь на параграф [92](#) и продолжайте бой, но уже с двумя демонами, атакующими вас спереди.

112

Вместо того чтобы атаковать, демон выкрикивает фразу, мерзкую даже на слух. Когда вы попадете по нему, то с изумлением чувствуете, что атака отразилась на вас. Вы получаете повреждение, как если бы вы ударили сами себя, а демон остается невредим. Демон может сделать это только один раз, поэтому отныне и впредь, если снова выпадет 10, перебросьте десятигранник. Теперь возвращайтесь на параграф [88](#) и продолжайте битву.

113

Ожерелье выглядит сделанным из стали и кажется почти ничего не стоящим, поэтому засовываете его назад в потайное отделение. Если сейчас вы примерите кольцо (предполагается, что вы этого еще не делали), переходите на параграф [25](#). Если вы осматриваете дыру в полу, переходите на параграф [2](#).

114

Из руки кощя вылетают толстые нити паутины и быстро опутывают вас, так что через несколько мгновений вы не можете пошевелить и пальцем. Подойдя к спеленатой «мухе», кощей без труда вас приканчивает. Ваше приключение закончилось.

115

Вы стоите на перекрестке. На востоке лежит ведущая на поверхность шахта. Можете выбрать любой из еще неисследованных вами проходов. Если пойдете на север, переходите на параграф [9](#). Если направитесь на юг, переходите на параграф [35](#). Если решите продолжить свой путь в западном направлении, переходите на параграф [21](#).

116

Вместо того чтобы атаковать в этом раунде, демон произносит несколько чуждых роду людскому слов и накладывает заклинание «развеять магию». Бросьте 1d6. Если выпало 1-3, все ваши зелья превратились в воду. Если выпало 4-6, ничего не происходит. Демон не будет накладывать это заклинание опять, поэтому отныне и впредь, если снова выпадет 8, перебросьте десятигранник. Возвращайтесь на параграф [92](#) и продолжайте бой.

117

Вместо того чтобы атаковать в этом раунде, демон бормочет грубую фразу из бессмысленных слов. Если вы успешно выполните спас-бросок от заклинаний, его заклинание на вас не подействует, возвращайтесь на параграф [88](#) и продолжайте битву. Если вы провалите спас-бросок, прочтите параграф [72](#). Демон наложит это заклинание только один раз, поэтому отныне и впредь, если снова выпадет 8, перебросьте десятигранник.

118

Не успели вы даже замахнуть на голема, как каменный страж делает пасс руками. Неожиданно вы чувствуете себя погруженным в густой сироп. Вы едва можете опустить поднятую ногу, а чтобы поднять меч, кажется, вам требуются часы. Голем подходит и поднимает огромный кулак. Вы ничего не можете поделать, когда кулак опускается вам на голову. Ваше приключение закончилось.

119

Нацеливаете палочку на стену и произносите заветное слово, активирующее силу «хрустальности». Палочка рассыпается в пыль, а стена превращается в розовый кристалл. Стукнув по стене оружием, раскалываете ее. За ней лежит ведущий на север проход. Параграф [95](#).

120

Кощей произносит слово, и ваши веки внезапно смыкаются. Охваченный глубоким сном, вы падаете на землю, и кощей без труда вас убивает. Ваше приключение закончилось.

121

Вы отчаянно пытаетесь выкопаться из песка, но лишь устаете от бесплодных усилий. Вы даже неуверенны, в какой стороне находится «верх», и ваши движения становятся все слабее и слабее. Вскоре вы теряете сознание от нехватки воздуха и тихо задыхаетесь, погребенный под горой песка. Ваше приключение закончилось.

122

Вы отбрасываете мраморный шарик в юго-западный угол комнаты. Когда он касается каменного пола, то взрывается огненным шаром, сотрясая храм. Камни валятся на пол, и вы ждете, что в любой момент рухнет крыша. Но колонны все-таки удерживают потолок, хотя поднятая взрывом пыль заставляет вас согнуться от кашля. Когда пыль осела, видите, что теперь юго-западный угол комнаты представляет собой груды щебня.

И тут до вас доходит, что это за ожерелье – это *ожерелье снарядов*. Если вы бросите мраморный шарик, то при соприкосновении с мишенью он взорвется как заклинание «огненный шар». В ожерелье остались два маленьких шарика (взрыв на 3d6 повреждений), два средних (5d6 повреждений), один большой (7d6 повреждений) и один очень большой (9d6 повреждений). Любое существо, в которое угодит такой шарик, может сделать спас-бросок, чтобы получить только половину повреждений. Все шарики одноразовые. Вы можете воспользоваться ими в любое время, когда в тексте говорится, что можно использовать стрелковое оружие, но сейчас вы кладете ожерелье в *сумку вместительности*.

Если сейчас вы осмотрите кольцо (предполагается, что вы этого еще не делали), переходите на параграф [25](#). Если вы осматриваете дыру в полу, переходите на параграф [2](#).

123

Когда демон по вам попадает, вас стискивает в объятиях непреодолимого страха, и вы опрометью устремляетесь к северной двери. Демон успевает еще раз ударить вас, пока вы удираете, причинив 13-22 (1d10+12) повреждений. Если вы погибаете, прочтите параграф [106](#). Если вы остаетесь в живых, то пинком распахиваете дверь и выбегаете в проход за ней. Параграф [78](#).

124

На цыпочках подкрадываетесь к восточной двери и чуть-чуть приоткрываете ее. Комната за ней размерами 20 на 20 футов и так сильно

пропахла гнилью, что вы чуть не теряете сознание. Кажется, когда-то это была кухня, но сейчас тут все вверх дном. Вашим глазам предстала поистине хаотичная сцена. Посреди комнаты лежит что-то вроде мертвого тела, над которым спиной к вам сгорбилась человеческая фигура. Еще две фигуры, опять-таки, к вам спиной, стоят у дальней стены комнаты, где только что обрушили на пол полку с кувшинами и флаконами. Сейчас они разносят вдребезги сервант, чтобы добраться до его содержимого.

Если вы тихо закроете дверь и покинете обеденный зал через северную дверь, переходите на параграф [22](#). Если вы предпочтете вернуться на перекресток, переходите на параграф [115](#). Если вы широко распахнете дверь, переходите на параграф [107](#).

125

Вместо того чтобы атаковать в этот раунд, демон делает быстрый жест рукой. Внезапно комнату окутывает тьма! Демон наложил заклинание «темноты», и до конца этой битвы вы должны сражаться со штрафом -4 к попаданию. Демон наложит только это заклинание и только один раз, поэтому отныне и впредь, если снова выпадет 6, перебросьте десятигранник. Теперь возвращайтесь на параграф [88](#) и продолжайте бой.

126

Вместо того чтобы атаковать в этом раунде, демон дико размахивает руками. Внезапно все ваши металлические предметы раскалятся докрасна! Демон наложил заклинание «нагревание металла». Если вы держали что-то металлическое, то, начиная со следующего раунда боя, получаете повреждения от того, что держите металлическое оружие и носите металлические доспехи. В следующем раунде вы получите 1d4 повреждений, потом три раунда подряд по 2d4 повреждений, и, наконец, в последнем раунде получите снова 1d4 повреждений. Если вы погибаете, прочтите параграф [106](#). Если вы останетесь в живых после магической атаки демона, возвращайтесь на параграф [92](#) и продолжайте битву, вычитая повреждения в начале каждого последующего раунда, пока заклинание не перестанет действовать или пока не убьете демона.

127

- Виж-шшу, - шипит демон, кружа вокруг вас во время боя, - ты знаеш-шшь, как за меч-щц брась-сся. Ты приш-шшел за Скипетром, да? Не видать тебе его, мягкокож-шший, ибо я знаю, как бись-сся этим!

Демон демонстрирует когти и устремляется на вас с завывающим ревом. Он подпрыгивает в воздух и летит, сверкая в свете факела когтями и клыками. Вы успеваете присесть, прежде чем демон спикирует на вас, потом прыжком выпрямляетесь и разворачиваетесь к набассу, который приземлился в 15 футах от вас и теперь стоит на коленях в тумане.

Демон негромко хихикает и говорит:

- И как ж-шше ты будеш-шшь сраж-шшаться с тем, шшто не видиш-шь? – После чего падает на пол, где его укрывает туман. Быстро поворачиваетесь и бежите к Скипетру, намереваясь схватить его и убратся отсюда, но тут вокруг вашей лодыжки сжимается когтистая рука. Падаете лицом вперед, потом поднимаетесь на колени и видите глядящего на вас сверху вниз набассу, изготовившегося к удару.

Демон бьет, но вы уже перекатываетесь влево. Развернувшись, рубите по неприкрытой спине. Из разреза сочится черный ихор, и демон ревет от боли.

- А-а-а! За это ты долж-шшен заплатить своей душ-шой!!!

Демон бросается на вас, но накаляется на меч, которым вы отчаянно тычете вверх. Еще больше гнусного черного ихора брызжет из демона, обжигая вам руку. Помня, что происходит, когда погибает демон, вы как раз вовремя отпрыгиваете от изрыгающего проклятия, плюющего демона. Набассу поглощает могучее пламя с запахом серы. Обжигающий жар горящего демона опалает вам кожу. Потом пламя гаснет столь же быстро, сколь и загорелось. Демона больше нет!

И снова в комнате тихо. Желая убратся отсюда как можно скорее, подбегаете к Скипетру Нижнего мира и суετε его в *сумку вместительности*. Покопавшись в ней, наконец, достаете резную палочку, которую вам дал Архимаг. Взявшись за ее концы двумя руками, ломаете ее надвое и произносите «Алазнист». Комната вокруг вас мгновенно сменяется приемной Алазниста.

- Полагаю, ты нашел Скипетр? – Вопрошает Алазнист, сверля вас взглядом. Кресла он так и не покинул.

- Да, нашел. Но сперва моя награда.

- Очень хорошо. – Архимаг пожимает плечами. Опустив руку под стол, он вынимает увесистый мешок. – Здесь 900 платиновых монет и еще кой-чего. А теперь, мой Скипетр! – Приказывает волшебник, не выпуская мешка из рук.

Вы рады отдать Скипетр чуть не стоивший вам жизни. Заглянув в мешок, видите, что он и впрямь полон платиновых монет и вдобавок там несколько крупных камней – пять изумрудов, каждый стоимостью 1,000 гр.

Алазнист баюкает Скипетр на груди, поглаживая его, как кота. С содроганием гадаете, какие планы вынашивал Архимаг в отношении древнего артефакта. Не похоже, чтобы у него были добрые намерения...

Ни с того, ни с сего, сжимающий Скипетр Алазнист поднимает на вас взгляд и откидывает свой капюшон. Почти в ужасе вы смотрите на него. Он эльф, но –

- Во имя богов! – Вырывается ваш крик. – Ты же *драу!*

Алазнист едва заметно улыбается в ответ.

- Если ты мне когда-нибудь понадобишься, - мягко говорит он, - я позову.

И щелчком пальцев телепортирует вас назад в вашу комнату со всем вашим снаряжением и сокровищем. Ваш поиск Скипетра Нижнего мира успешно завершен, но о чем попросит вас Алазнист в будущем? Какие планы у него в отношении Скипетра? Если бы вам только знать...

Приложения

Йан Дневная звезда (Jan Daystar)

Человек-боец 12-го уровня

S	I	W	D	C	Ch
18/50	12	10	15	11	12

Спас-броски:

Паралич, яд, магия смерти	7
Окаменение, превращение	8
Жезлы, посохи, палочки	9
Дыхание дракона	8
Заклинания	10

Класс защиты (АС): -1 (*юшман+1, большой щит+2*)

Скорость: 9

Очки повреждений (hp): 86

Количество атак: 3 в 2 раунда

Базовый ТНАС0: 10 (с учетом Силы 9)

Мировоззрение: Нейтральное

Оружие:

Длинный меч+3 (Dmg 1d8/1d12), *восемь стрел+2* (Dmg 1d6/1d6), *копье+1* (Dmg 1d6/1d8), *длинный лук*, *кинжал* (1d4/1d3). В рукопашном бою, благодаря Силе, все оружие наносит дополнительно 3 повреждения.

Снаряжение:

50 футов веревки, трутница, два факела, недельный НЗ, мех с четырехдневным запасом воды, колчан (может вместить 12 стрел).

Волшебные предметы:

Зелье исцеления, сумка вместительности.

Оружейные навыки:

Длинный меч, *длинный лук*, *копье*, *кинжал* и четыре других на выбор игрока.

Если Йану Дневной звезде когда-либо доведется сражаться оружием, для которого у него нет навыка, он получает штраф к попаданию -2. Мирные навыки в данном приключении не используются. Стрелковое оружие включает стрельбу из лука, метание копья или кинжала, или иных предметов, описанных в тексте.

Не забывайте записывать в список снаряжения все предметы, которые Йан Дневная звезда будет находить в этом приключении.

Скипетр Нижнего мира

Хотя в самом приключении Скипетр никак не действует, следующая информация приводится, чтобы ДМ мог включить его в свою кампанию.

Этот могущественный волшебный артефакт был создан великим Архимагом драу. Он выглядит как скипетр из темнейшего оникса, покрытый резьбой, изображающей многочисленных подземных обитателей. Этот артефакт применялся во многих войнах, которые драу вели против прочих рас подземного мира. Однажды Архимаг по неизвестной причине отправился в мир поверхности, и с тех пор никто его не видел и не слышал о нем. Неизвестно, как Скипетр очутился в заброшенном храме из нашего приключения.

Скипетром Нижнего мира может пользоваться только маг или иллюзионист (т.е. волшебник-специалист – прим. пер.). Скипетр хаотично-злой, но его могут держать в руках добрые или нейтральные существа, если его силы не используются. Если же незлое существо использует Скипетр, то подвергается его главным отрицательным эффектам (эффекты IV). Прочие отрицательные эффекты (эффекты III) действуют на всех, кто пользуется Скипетром. Если законно-доброе существо попытается воспользоваться этим артефактом, Скипетр постарается привести этого персонажа к гибели.

Какими конкретно силами располагает Скипетр Нижнего мира, остается на усмотрение ДМ'а. Силы артефакта следует выбрать из таблиц в «Руководстве Хозяина Подземелья» стр. 162-164, и внести в следующую форму:

5 × I	_____	_____	_____	_____	_____
3 × II	_____	_____	_____	_____	_____
3 × III	_____	_____	_____	_____	_____
2 × IV	_____	_____	_____	_____	_____
2 × V	_____	_____	_____	_____	_____
2 × VI	_____	_____	_____	_____	Ω

Таблица попаданий

	Йан	Противник
Эттин	3 (7)	11 (5)
Каменный голем	1 (5)	9 (3)
Гигантская ящерица	1 (5)	17 (11)
Кощей	6 (10)	11 (5)
Горгульи	1 (5)	16 (10)
Скелеты	Авто (3)	20 (14)
Гнолли	1 (5)	17 (11)
Знак змеи	Не может	8
Некрофидий	4 (8)	17 (11)
Мумия	3 (7)	14 (8)
Набассу	11 (15)	14 (8)
Бабу	9 (13)	13 (7)
Бледняки	2 (6)	16 (10)
Газовая спора	1 или авто (1)	Только 20!

Для тех, кто незнаком с правилами AD&D1, вот сводная таблица, кто сколько должен выбросить в бою на двадцатиграннике (икосаэдрике). Поскольку разнообразного оружия, как своего, так и трофейного, в этом приключении очень много, для Йана я привел только две цифры. Первая – он атакует *длинным мечом*+3 с учетом его феноменальной Силы, вторая – атака простым оружием, ослаблен до обычного человека (есть такие противники и проклятия, уменьшающие Силу персонажа). Думаю, читателю будет не трудно вычислить необходимый для попадания результат, если Йан будет биться оружием +1, +2, +4 или +5. Соответственно, если Йану предлагается воспользоваться стрелковым оружием, то тут премия Силы не применима, а лук у него самый обычный, то есть используйте число в скобках. (*Стрелы*+2 означают, что ими можно нанести повреждение неуязвимым для обычного оружия противникам, но вовсе не премию +2 к попаданию!)

Кроме того, некоторые противники могут высасывать из Йана уровни опыта. В этом случае просто прибавьте к минимально необходимому для попадания результату количество высосанных уровней (чем ниже уровень, тем больше требуется выкинуть для попадания).

Исключения: «знак змеи» Йан не может атаковать, поскольку это не противник, а магическая ловушка. Газовую спору сперва атакует стрелковым оружием, и если трижды промахнется (что маловероятно), то тогда уже берется за оружие для рукопашной.

Примечание: Если Йан выбросит «1», это всегда будет означать промах, причем если для попадания по противнику ему требуется выбросить от 5 и выше, то промах критический (оружие выскользнуло из руки, споткнулся и упал, и т.д.)

Для противников я тоже привел два числа. Первое – Йан стоит лицом, и может закрываться щитом и использовать премию Ловкости, второе – Йан

развернулся и убегает (далеко не от каждого противника разрешено убегать, но я для простоты привел расчеты для всех). Конечно, Йан будет находить хорошие или проклятые предметы, влияющие на его АС, но возможных комбинаций слишком много, чтобы указать их все.

Повреждения. Благодаря своей Силе Йан при каждом попадании в рукопашной наносит дополнительно по три очка повреждений. Если он ослабеет, то лишится этой премии. Кроме того, любое волшебное оружие наносит дополнительно столько повреждений, сколько указано в его названии (меч+3 – три повреждения, стрела+2 – два, и т.д.). На Листе Персонажа я указал, какой многогранник надо кидать для каждого оружия (первое число – для атаки по противникам обычного и малого размера, второе – по большим, то есть големам, эттинам и демонам). Если вы где-то подберете булаву, она наносит 1d6+1 (это не премия волшебства!) повреждений нормальным противникам и 1d6 большим.

Форматирование и гиперссылки: Дмитрий «Jumangee» Репин

MYQUEST.RU