

СТРАЖИ ГРОБНИЦЫ

Месть достанет и с того света

Приключение для 2–6 персонажей 3–5 уровня.

Система: AD&D1

Сеттинг: generic

Журнал: «Подземелье» №1, сентябрь-октябрь 1986

Автор: Карл Смит (Carl Smith)

Место действия этого столкновения игры AD&D – заброшенное святилище позабытого вора, возможно, аватара некоего злого, хорошо известного бога воров. Рекомендуется группа из 2-6 персонажей, каждый 3-5 уровня. Крайне полезным будет священник, и необходимо иметь в достатке магическое оружие. Данный сценарий можно вставить в идущую кампанию, когда персонажи путешествуют по небольшой дорожке в лесном регионе. Время – поздний день.

ТРОПА

Поток лучей полуденного солнца озаряет уходящую от дороги, по которой вы идете, узкую тропку, частично заросшую стройными молодыми побегами лиственниц и множеством сорняков. Будь обстоятельства иными, вы прошли бы мимо нее.

Успешный осмотр рейнджером, варваром или персонажем с навыком лесника покажет, что тропинка проложена людьми, но ею уже несколько месяцев не пользуются ни люди, ни крупные млекопитающие. Побегам понадобилось минимум четыре года, чтобы достичь своей нынешней высоты, и хотя они не перекрывают тропу, отсутствие на них повреждений показывает, что по этой тропинке годами не проходили существа любых размеров. Любой персонаж, успешно выполнивший проверку поиска, не обнаружит тут ни ловушек, ни признаков каких-либо существ. В действительности, тут вообще не водится никакая-либо живность, и не видно и не слышно никаких птиц – факт, который сразу бросится в глаза друиду (и возможно рейнджеру или варвару).

БОЛОТО

Если персонажи проследуют по заросшей тропинке с милую, они придут на лесную прогалину, где на острове посреди мелкого болотца стоит полуразрушенное святилище. Болотце примерно 200 ярдов в поперечнике, но всего 5 футов глубиной. Для святилища оно играет роль замкового рва.

Несмотря на необходимость обрубить свисающие ветки, идти по заросшей тропинке совсем не трудно. Впереди лежит прогалина с застойным, заросшим водорослями болотом. В центре болота вздымается небольшой островок суши, почти полностью занятый зданием. Здание покрыто вьюнами и мхом, скрывающими большую часть каменной резьбы. С одной стороны строения виден вход внутрь. Нет никакого мостика, ведущего через болото к острову. Также в воздухе как будто ощущается странный холодок, трудно сказать почему – температура воздуха определенно теплая.

Священник доброго мировоззрения с вероятностью 5% на уровень без всякой магии почувствует близость присутствия редкостного зла. Это присутствие исходит как будто отовсюду. Любой персонаж, выбросивший на d100 число равное или меньшее своего показателя Интеллекта, почувствует вдобавок, что за ним наблюдают – хотя никакого наблюдателя обнаружить невозможно. Используя заклинание «обнаружить невидимое», с вероятностью 5% на уровень заклинателя можно заметить мимолетный образ темной, лишенной черт человеческой фигуры в тени подлеска – но фигура тут же скроется, и больше никого не будет видно. Попытка священника изгнать нежить не окажет в данный момент никакого видимого эффекта. Заклинание «обнаружить зло» покажет неявное зло, разлитое вокруг персонажей, «обнаружить магию» также покажет ее неявное наличие.

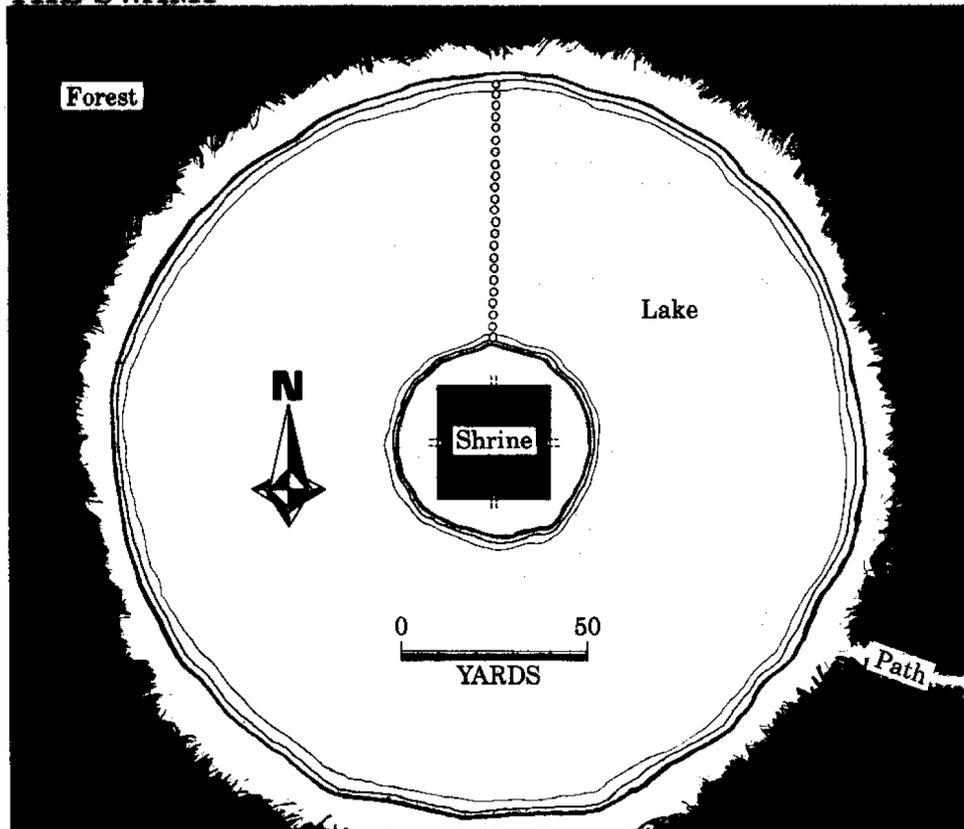
Потыкав в мутную зеленую воду возле берегов озерца, можно узнать, что в трех дюймах под поверхностью воды лежат камни для перехода, ведущие от берега прямо к северному входу в заросшее здание. Каждый камень примерно фут на фут размером, расстояние между камнями приблизительно два фута.

Каждый камень покрыт слизью и водным осадком. Персонажи могут перебраться на остров с медленной скоростью (четверть от нормы? Переводчик), но те, у кого Ловкость ниже 13, и те, кто идет со скоростью ниже обычной из-за дополнительной нагрузки, должны выполнить проверку, чтобы не упасть в воду. Проверка состоит из спас-броска от паралича, неудача означает падение. Глубина

воды только пять футов, но тут полно режущих водорослей (см. приложение). Больше в озере нет никакой жизни, и падение само по себе вреда не причиняет. Те, кто пытается пересечь камни бегом, автоматически свалятся в воду, если только у них нет нагрузки, Ловкость 17 или выше, и они выполняют описанный выше спас-бросок. Свалившийся бегун с вероятностью 40% ударится о камень, получив 1d3 повреждений – а повреждение от режущих водорослей автоматически повышается до максимально возможного в первом раунде.

Те, кто попытается использовать «полет» или «левитацию», столкнутся с неожиданной турбулентностью. Теплый воздух над озером встречается с холодным воздухом из окрестного леса, вызывая внезапные порывы ветра. Вероятность того, что полету над озером помешает турбулентность, 75%, но только в теплые дни.

THE SWAMP



Персонажи обнаружат, что удерживаться в полете (на животном, при помощи заклинания или устройства) будет нелегко, но в принципе возможно (скорость полета замедляется на 1/6, так что fl 12 становится fl 10). Однако использующие «левитацию» могут оказаться на милости ветров, которые забросят летуна в деревья на краю озера или шмякнут об святилище (причиняя 1d4 повреждений в раунд), или же скинут вниз, в озеро с режущими водорослями.

СВЯТИЛИЩЕ

Остров в болоте всего 40 футов шириной, преимущественно круглых очертаний. Хотя почва и мягкая, но она достаточно прочна, чтобы выдержать вес в пределах тонны. Более тяжелые существа должны двигаться с половиной скорости. Водоросли растут на глубине 3 фута вокруг острова.

Здание представляет собой древнюю гробницу легендарного вора, родившегося много сотен лет тому, по имени Холум Шустрый. Формой святилище напоминает кирпич, по 90 футов в длину и ширину, и 30 футов в высоту, в середине каждой стороны есть вход высотой 10 футов и 6 футов шириной. Гранитные стены толщиной 4 фута. Ничем не прикрытые входы ориентированы по сторонам света. Над каждым входом вырезано слово: Гордость (север), Ненависть (восток), Предательство (юг) и Жадность (запад). Персонажи могут войти через любой вход по своему желанию. Свет проникает в здание через проделанные в крыше окна 5 на 5 футов, закрытые ржавыми стальными решетками. Расстояние между прутьями 1 фут.

Любой, кто поищет в здании ловушки, не обнаружит возле входов ни одной, хотя пол внутри святилища возле входов выглядит поцарапанным и испорченным в далеком прошлом. Что интересно, камень, обрамляющий дверные проемы, совершенно гладкий, в отличие от остального здания.

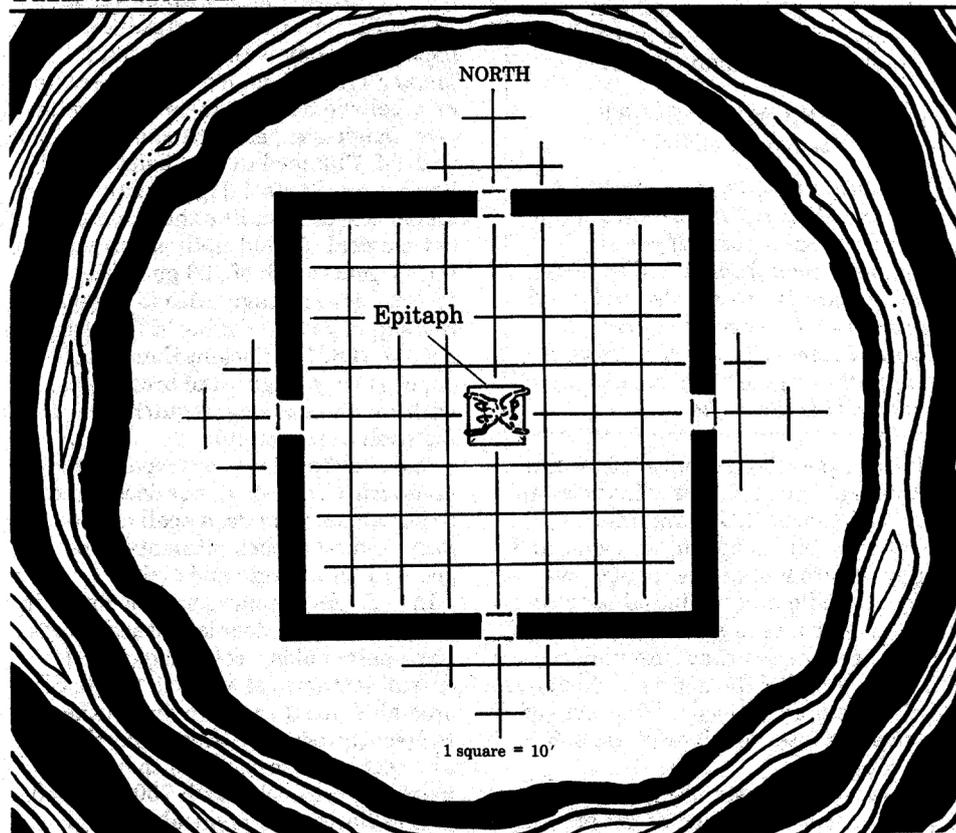
Судя по внутренней части здания, это явно было какое-то святилище, возможно храм или гробница. В центре огромной комнаты на каменной платформе стоят статуи-близнецы, спиной к спине с поднятыми руками. Каждая статуя изображает худого, узколицего человека-мужчину в подпоясанной рясе и сандалиях. Глаза статуй как будто мерцают светом и следят за каждым вашим движением. Между плоских камней пола не пробивается ни травинки, и нет никаких признаков жизни внутри здания. Кругом разбросаны непонятные кусочки мусора.

На северной стороне каменной платформы вырезаны слова, гласящие на старом варианте всеобщего языка:

ХОЛУМ ШУСТРЫЙ
Владыка Ночи

Лучшим я был, но о старом след тебе забыть, и следить, дабы все здесь было на месте. Если ты украдешь у меня, я украду у тебя. Зачем искушать тщету и тревожить мой сон, когда все вещи должны быть там, где они есть? Вещи, что забраны, пройдут полный круг, ибо хоть день и зовет тебя хозяином, мои слуги правят ночью.

THE SHRINE



В данной надписи косвенно упоминаются ловушки и стражи сокровища.

Непонятный мусор при ближайшем рассмотрении, окажется кусочками доспехов, оружия и снаряжения, которые уже много лет лежат на полу здания, гният и ржавеют. Однако нет никаких костей (владельцы были превращены в неживые тени). Большая часть мусора раскидана возле четырех входов или в углах внутри святилища. В этом мусоре нет ничего волшебного.

Две статуи, с широко расставленными ногами и соединенными для поддержки спинами, изображают Холума, похороненного здесь вора. У каждой статуи руки подняты на уровень плеч, ладонями вверх, ладони ориентированы по промежуточным сторонам света (северо-восток, юго-восток, юго-запад и северо-запад). Статуи высотой 20 футов стоят на единой квадратной каменной платформе высотой 3 фута и со стороной 12 футов, их ладони находятся на расстоянии 16 футов от земли. Статуи отлиты из прочной бронзы и сейчас покрыты ярь-медянкой. Глаза статуй из граненного «стеклостального» кристалла (стоит 500 gp), который улавливает любой свет и отражает его, вызывая у всех внутри святилища ощущение, будто за ними наблюдают. Глаза излучают слабую магию.

Любой, кто делает броски обнаружения ловушек или нахождения потайных дверей, обнаружит, что некоторые из высеченных на камне слов находятся на участках, которые можно вдавить в платформу, как будто для запуска механизма ловушки или потайной двери. Если кто-то из персонажей надавит на слова «Украдешь у меня», между пятками статуй в платформе откроется потайная дверь (3 на 6 футов).

За потайной дверью находится каменный саркофаг с крышкой весом в 300 фунтов. Подняв крышку, можно увидеть скелет мужчины в гниющей рясе, с натянутой поверх костей черепа высохшей темной кожей, напоминающей хрупкую бумагу. Тело принадлежит Холуму Мастеру-вору, хотя к нынешнему моменту персонажи могут считать, что Холум – ко-

щей, вампир, пользователь магии и т.д. Скелет вовсе не нежить. В его левой руке зажат старый стальной кинжал с чистым лезвием. Кинжал, подобно скелету, не волшебный. На грудной клетке Холума лежит старый матерчатый кошель с 47 самоцветами (каждый стоимостью 100 gp). Также в кошеде лежит клочок бумаги со словами «Я украду у тебя» на древнем всеобщем. Бумага очень хрупкая и рассыплется при грубом обращении, чтобы восстановить ее понадобится заклинание «починка».

Скелет не ответит на заклинание «разговор с мертвым» и не станет шевелиться в ответ на заклинание «оживить мертвых» (благодаря старым защитным зачарованиям). Драгоценности излучают магию и зло.

Вдобавок, можно отыскать сокровище в ладонях двойной статуи. На каждой ладони стоит цветная статуэтка из «стеклопального» кристалла, изображающая мужчину высотой 8 дюймов. Благодаря искусности резьбы, каждая статуэтка стоит 750 gp, они раскрашены в голубой (северо-восточная), зеленый (юго-восточная), красный (юго-западная) и янтарный (северо-западная) цвета. Также все они излучают, как магию, так и зло. С земли ни одна из четырех статуэток не видна.

В тот самый момент, когда персонажи коснутся самоцветов на теле или статуэток в руках статуй, каждый из четырех выходов гробницы будет запечатан «стеной силы», наложенной как на 18-ом уровне пользователя магии. Устранить эти «стены силы» можно лишь заклинаниями «развеять магию» или «дезинтеграция», каждое заклинание действует только на один вход. «Стены» останутся на месте всего один день, вновь исчезнув на заре дня, следующего за днем, когда были побеспокоены сокровища гробницы. Любой, кто стоял в дверном проеме, когда появились «стены», будет отброшен внутрь гробницы, получив 2d8 повреждений от взрыва.

В течении 1d4+1 ходов после заката, или же в течении 1d4+1 ходов после кражи, если она свершилась ночью, сквозь окружающий лес к гробнице приблизятся ее стражи, скользя меж деревьев как тени – а они тени и есть (AC 7; MV 12; HD 3+3; #AT 1; Dmg 1d4+1; SA высасывает одно очко Силы при попадании, превращая жертву в тень, когда Сила достигнет 0; SD поражается оружием +1 или лучше, иммунитет к заклинаниям «очарования», «сна», «удержания», в отсутствии яркого света ошеломляет в 90% случаев; AL CE). Первоначально эти тени были последователями Холума, казненными как воры и возрожденными их божеством как тени, дабы охранять гробницу своего бывшего главы гильдии. С ходом столетий к этим теням присоединились духи грабителей могил, путешественников и прочих, угодивших в ловушку в гробнице, и ныне в округе таится уже небольшая армия этих существ. Днем тени прячутся в лесу и избегают любых контактов с живыми существами, хотя их присутствие и разогнало всю лесную живность. По ночам, если срабатывают описанные выше магические ловушки в самоцветах и статуэтках, тени собираются у гробницы. Там тени бездумно атакуют незваных гостей, пока те не погибнут, или пока не наступит рассвет, после чего тени снова уходят.

Приближаясь к святилищу, тени парят над водой озера, затем поднимаются в воздух и входят в гробницу через зарешеченные окна в потолке. Чтобы вычислить количество напавших теней, ДМ должен сложить численность персонажей и НИПов внутри гробницы и прибавить к результату случайное число от 1 до 12 (1d12, если кто не понял – переводчик). Эти тени пройдут мимо любого, кто находится снаружи, если только их не трогать, в этом случае тени контратакуют.

Далеко не все обитающие в округе тени приходят с каждым визитом – возможно, в районе святилища Холума обитают около 100 теней, появляясь группами лишь в сумерках, если их вызывают магические ловушки в гробнице. Если вся группа теней будет целиком перебита, а самоцветы и статуэтки останутся без дальнейших посягательств, уцелевшие персонажи (за вычетом тех, кто был превращен в тень и присоединится к неживым стражам) могут бежать на рассвете, когда исчезнут «стены силы».

Можно попытаться бежать, «левитируя» к потолку и выполнив бросок сгибания решеток, но следует заметить, что этому способу бежать могут воспрепятствовать высасывающие Силу атаки теней – разве что бежать в дневное время.

Магические ловушки можно активировать любое количество раз, даже если «стены силы» будут все время уничтожаться. Единственное назначение сокровища вызывать смерть неограниченного количества живых существ – приманка для живых, разложенная мертвыми. Только заклинания «желания» или «экзорцизма» могут устранить пусковой механизм ловушек гробницы. После чего придется разобраться с окрестными тенями, ведь иначе они отправятся восвояси, не удерживаемые больше у гробницы Холума Шутрого.

ПРИЛОЖЕНИЕ

РЕЖУЩИЕ ВОДОРОСЛИ (RAZORWEED)

FREQUENCY: *Редкий*

NO. APPEARING: *Один участок*

ARMOR CLASS: *0 на суше, 4 в воде*

MOVE: *Нет*

HIT DICE: *2 HD за кв. ярд*

% IN LAIR: *Нет*

TREASURE TYPE: *Только случайное*

NO. OF ATTACK: *См. ниже*

DAMAGE/ATTACK: *См. ниже*

SPECIAL ATTACKS: *Разрушает доспехи*

SPECIAL DEFENSES: *Штраф к попаданию -1 из-за преломления света в оде, также см. ниже*

MAGIC RESISTANCE: *5%*

INTELLIGENCE: *Нет*

ALIGNMENT: *Нейтральный*

SIZE: *L (2d10x10 кв. ярдов)*

PSIONIC ABILITY: *Нет*

Attack/Defense Modes: *Нет*

Режущие водоросли выглядят как обычная водная растительность, но и морская и пресноводная разновидности более синего цвета, чем обычные водоросли. При внимательном осмотре, персонаж может заметить острые края с зубчиками как у пилы – вероятность этого равна 5% за очко Интеллекта. Любой, кто целенаправленно рассматривает водоросль или уже встречался с режущими водорослями ранее, с вероятностью 95% знает, что перед ним находится.

Чаще всего режущие водоросли встречаются в тропических морях и озерах, хотя случайные участки попадают в умеренном климате. Также известны и сухопутные разновидности, размерами и формой напоминающие юкку алоэлистную.

Сотни похожих на лезвия листьев немедля нанесут режущие (тип S) повреждения, любому, кто упадет или зайдет на участок режущих водорослей. Размер повреждений зависит от размера и площади тела жертвы. Существа с человеческим строением тела получают 1d4 повреждений, если они ростом 3 фута или ниже, за каждый фут роста выше 3 они получают дополнительно 1d4 повреждений. Четвероногие получают 2d4 повреждений при росте 3 фута или ниже, и по 2d4 повреждений за каждый дополнительный фут роста.

Вся одежда, кожаные и бумажные вещи, незащищенные от режущих водорослей, должны каждый раунд пребывания в них делать спас-бросок от обычного удара, иначе их порежет на кусочки. Веревки и предметы из тонкого дерева (толщиной полдюйма или меньше) также должны делать спас-броски, чтобы уцелеть. За каждый раунд среди этих растений кожаные и набивные доспехи ухудшаются на 1 АС, а кольчатые, чешуйчатые и доспехи из клепаной кожи ухудшаются на 1 АС каждые три раунда. Прочие доспехи к водорослям невосприимчивы, поскольку их так легко не рассечь. Поврежденные доспехи остаются таковыми, пока их не починят квалифицированные доспешники, портные и кожевники (см. стр. 29 DMG). Волшебные доспехи утрачивают свои магические свойства, если провалят указанный выше спас-бросок.

Все сокровища, найденные среди этих растений, будут случайными, тем, что осталось от предыдущих жертв. Лучше всего на эту роль подойдут сокровища типов J-N (x5), Q и S (только магические). Внутри и вокруг участков режущих водорослей часто растут удушающие водоросли (см. «Руководство по монстрам»), составляя в некоторых океанических областях смертоносную комбинацию.

Сухие режущие водоросли хорошо горят, но мокрые получают от огня только половину повреждений. Находящиеся в воде режущие водоросли, естественно, для огня неуязвимы. Режущие водоросли невосприимчивы к молниям и электричеству, но их можно разрубить клинковым оружием. Дробящее (тип В) оружие на них не действует вообще, и то же самое относится к атакам голыми руками. Чтобы обезопасить существо типа человека от дальнейших повреждений (пока он не зайдет на новый участок режущих водорослей), достаточно уничтожить квадратный ярд этих растений. На четвероногих существ размером с лошадь действуют до 10 кв. ярдов режущих водорослей, на более мелких существ – меньшее количество.