

TEMPLE OF THE Scorpion God

BY JAMES WYATT AND ANDY COLLINS

BY RAMÓN PÉREZ

BY KYLE HUNTER

EBERRON, MID-LEVEL (6TH-12TH), DUNGEON CRAWL

От переводчика: Приключение перевел в меру своих возможностей (в школе изучал немецкий). Старался сделать не дословный перевод, а передать основной смысл и атмосферу приключения. Стат. блоки монстров и некоторые поясняющие ну о-о-очень понятные блоки не переводил, ибо большинству, как впрочем и мне, это не нужно. Английские названия некоторых терминов продублировал в скобках, чтобы не возникало путаницы. Приятной игры!

Александр Сверчков aka said46



Где-то в Шарне безумный злодей вынашивает план, который превратит город башен в сплошное озеро огня. Чтобы спасти город, персонажи должны найти одну вещь, которая поможет остановить его. Это огромный осколок дракона Сиберис, скрытый где-то в джунглях таинственного континента Ксендрик.

"Temple of the Scorpion God" является приключением для Эберрона, подходящим для четырех персонажей 7 уровня, масштабируемым для уровней 6-9. Это приключение является второй частью трехсерийной кампании "Shards of EBERRON", которая первоначально появилась как открытое приключение на Gen Con Indy 2004. Приключение является продолжением модуля "Crypt of Crimson Stars" из журнала DUNGEON #123, но легко может быть сыграно в качестве отдельного приключения.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Ламишал Эрмэйр – последний отпрыск благородной аундаирской семьи, уничтоженной Бреландскими войсками во время Последней Войны. Снедаемый жаждой мести и считавший, что правительства Аундаира и Бреландии виновны в этом, Ламишал поклялся отомстить людям Бреландии за смерть и разорение его семьи. После нескольких лет обучения в академии магов в Арканиксе он отправился в Шарн, где стал вести дела с Тофраном Дамилеком, одним из крупнейших торговцев осколками драконов в городе.

Ламишал вычислил возможное местонахождение нескольких крупных осколков драконов во время своих исследований в Арканиксе. Он предложил Тофрану поделиться местоположением этих осколков в обмен на средства для экспедиций, которые разыщут и вернут их в Шарн. Они пришли к соглашению, что все доходы от экспедиций будут поделены между ними после покрытия расходов со стороны Тофрана.

ДО НАСТОЯЩЕГО ВРЕМЕНИ...

В приключении "Crypt of Crimson Stars" Тофран отправил персонажей в склеп в Талентских Равнинах на поиски легендарного Кровавого Осколка Дракона, массивного осколка дракона Эберрон, который был утерян столетия назад. Партия столкнулась с бандой фанатичных кочевников-халфлингов, которые считали склеп священным местом. Внутри склепа они противостояли беспощадным монстрам и смертельным ловушкам, после чего встретились лицом к лицу с мумией-стражем, прежде чем получили то, зачем пришли. Когда, празднуя победу, они вернулись в Шарн, то обнаружили, что их наниматель исчез.

КРАТКИЙ ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Вскоре после возвращения партии один из агентов Тофрана связался с персонажами. Она объясняет, что с момента их отъезда Тофран был вынужден скрыться, а его текущее местоположение на данный момент является тайной. Она организует тайную встречу партии и Тофрана в малоизвестном ресторане под названием "У Кава" в квартале Клифтоп (Clifftop) района Верхняя Дура (Upper Dura).

При встрече Тофран расскажет, что его деловой партнер Ламишал Эрмэйр предал его и украл несколько из его самых мощных осколков драконов. Worse того, он полагает, что это было не только простым воровством. Он полагает, что Ламишал планирует использовать украденные осколки драконов, чтобы создать портал где-то в глубинах Шарна. Он предлагает персонажам отправиться на Ксендрик и найти вещь, которая сможет остановить это ужасное творение: *сердце скорпиона*, осколок дракона Сибириус, который отличается легендарным размером и мощью. За это время Тофран предполагает использовать свои связи в Шарне для того, чтобы узнать местоположение этого подземного портала.

Персонажи отправляются на Ксендрик и исследуют заброшенную башню древнего бога скорпионов. Внутри они столкнутся с ужасными монстрами и смертельными ловушками до того, как достигнут финальной комнаты и померятся силами с группой фанатичных культивистов в помещении, где реальность разрушает сама себя.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

"Temple of the Scorpion God" начинается с того, что агент Тофрана Дамилека (LN male human aristocrat 2/expert 6) встретится с партией в Шарне. Если персонажи завершили приключение "Crypt of Crimson Stars", то они только что вернулись в Шарн и обнаружили офис Тофрана покинутым, и, вероятно, задались вопросом – как получить награду за осколок дракона, который они добыли. Если "Temple of the Scorpion God" играется как отдельное приключение, Тофран все равно посылает агента к персонажам, так как они имеют репутацию способных и осторожных авантюристов.

ГЛАВА ОДИН: ШАРН

У Тофрана Дамилека началась полоса невезения как раз в то самое время, когда, казалось бы, дела шли хорошо. Группы, которые он отправил в разные концы Хорвайра, вернулись с осколками драконов невероятной силы, и бизнес быстро пошел в гору.

Несколько недель назад, однако, Ламишал начал требовать большую долю предполагаемой прибыли, особенно настаивая на получении нескольких более мощных, чем остальные, осколков драконов Эберрон и Хайбер. Беспокоясь, что выгодный бизнес окажется под угрозой, Тофран решает продать оставшиеся осколки драконов, которые он накопил, и прекратить отношения с Ламишалом. За день до аукциона, на который были выставлены осколки драконов, Ламишал нанес удар.

Тофран вернулся домой в одну из ночей и обнаружил там ожидавшего его убийцу. Судьба в этот день была благосклонна к нему, и, несмотря на то, что был ранен, Тофран сумел убить убийцу точным ударом рапиры. Настоящим ударом, однако, стал тот факт, что весь запас осколков драконов Тофрана был украден. Преследуемый темными личностями и без осколков дракона для аукциона, Тофран был вынужден скрыться.

В настоящее время он собирается с силами для ответного удара. Когда он узнаёт, что персонажи вернулись в Шарн с мощным осколком дракона Эберрон, он даст поручение своему агенту по имени Кистал Омфут (N female shifter rogue 4) организовать встречу с персонажами. Кистал работала с Тофраном в течение многих лет, поэтому он использует ее для того, чтобы доставлять самые важные и конфиденциальные сообщения по всему городу. Когда она находит персонажей, то говорит им, что у нее есть сообщение для них от Тофрана Дамилека и вручает им маленькую записку. После того, как она выполнит свое поручение, она решает не мешаться под ногами у партии. Если персонажи начинают расспрашивать ее, она сообщит им, что Тофран скрывается, и она не знает, где он остановился (так оно и есть). Она абсолютно предана Тофрану и будет препятствовать тому, чтобы персонажи узнали больше чем необходимо.

Если вы играете "Temple of the Scorpion God" как отдельное приключение, проверка на Знания (локальные) или Сбор Информации против УС 15 укажут на Тофрана как на одного из крупнейших торговцев осколками драконов в Шарне.

У КАВА

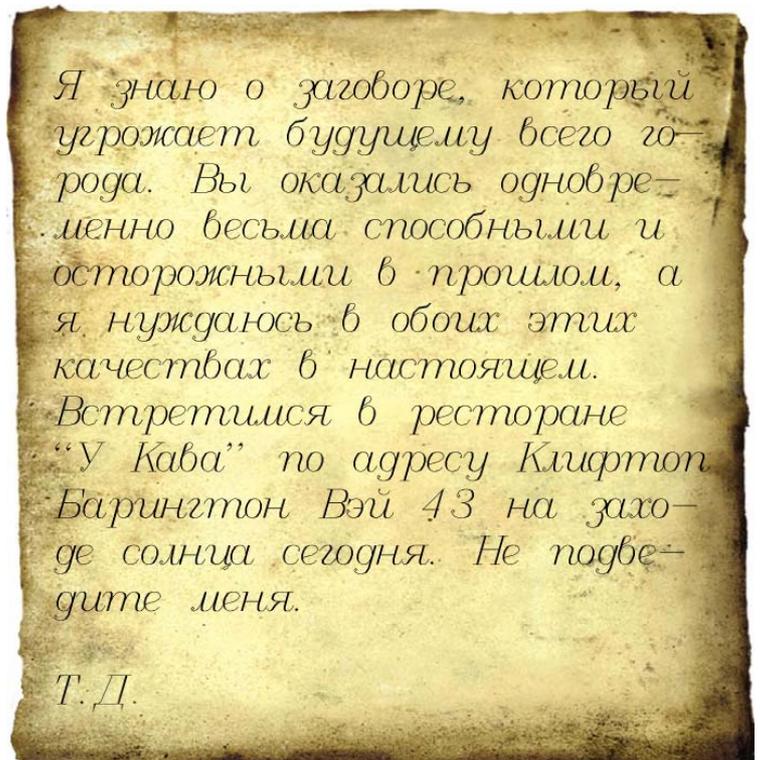
Малоизвестный ресторан "У Кава" находится в квартале Шарна Клифтоп. Его единственный вход находится в тупиковом глухом переулке, и его владельцы заботятся о том, чтобы поддерживать эту репутацию. Дверь в ресторан приобрела тусклую серость в годах. Деревянная вывеска с надписью "У Кава" висит над дверью на ржавом металлическом крюке, со скрипом качаясь на ветру.

Интерьер ресторана создает интимную, уютную обстановку. Тусклый свет освещает приблизительно двадцать обедающих за маленькими столами, расставленными по всему залу. Пышный плодолистик тянется к полу, несколько изящных картин висят на стенах. В то время как большинство обедающих занято беседой, звук в ресторане кажется приглушенным, создавая, как минимум, иллюзию секретности. Слышен тихий звук струнного инструмента, хотя никто, кажется, не играет. В воздухе витают восхитительные запахи еды.

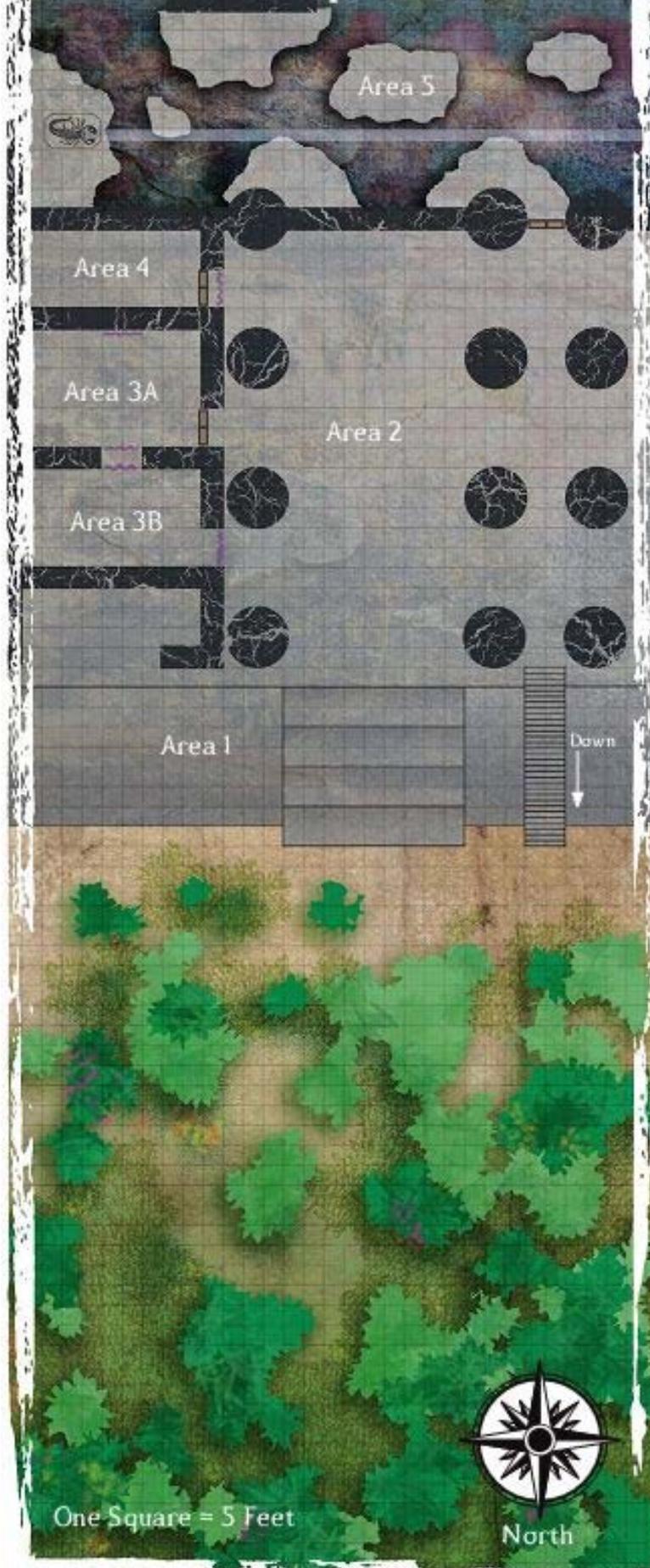
Как только персонажи входят, официант направляет их к столу в дальнем углу ресторана. Когда персонажи приблизятся, Тофран встанет, чтобы поприветствовать их.

Из-за стола поднимается маленький худой мужчина средних лет, с белыми волосами и густыми усами. Его простая, но хорошо скроенная одежда свободно висит на нем. Он выглядит утомленным и изможденным, но его приветствие оказывается довольно-таки энергичным.

Тофран благодарит персонажей за то что они пришли и приглашает присесть. Если персонажи выполнили миссию в приключении "Crypt of Crimson Stars", то он поздравляет их с успехом и довольный передает награду в обмен на осколок дракона. Во время обеда (еда просто отличная), он рассказывает, что его деловой партнер, человек по имени Ламишал, украл у него несколько мощных осколков драконов и недавно пытался его убить. Тофран обеспокоен тем, что Ламишал замышляет нечто большее, чем убийство и кража. Основываясь на информации, которую он собрал с трупа наемного убийцы, Тофран полагает, что Ламишал намеревается пойти против всего Шарна. Многие из осколков, которые он украл, были мощными реликвиями, недавно собранными в различных областях Хорвайра. Каждый из них по отдельности позволяет управлять мощными силами, а вместе они представляют источник магической энергии, способной разрушить весь город. Тофран осторожно связался с некоторыми из его союзников в различных Отмечен-



Temple of the Scorpion God



ных Драконом Домах, которые обнаружили источник магической энергии в глубинах Шарна. Они не смогли определить точное месторасположение источника, однако полагают, что если сила источника будет расти с такой же скоростью, как сейчас, то гибельный для города всплеск магической энергии неизбежен в течение нескольких недель.

Тофран полагает, что устройство, способное аннулировать силу других осколков драконов, существует в джунглях Ксендрика и сделано из осколка дракона, более большого и мощного, чем все другие осколки, найденные до этого. Он известен под названием *сердце скорпиона*. До недавнего времени все экспедиции, которые снаряжали на поиски этого артефакта, исчезли в таинственных джунглях Ксендрика. На сей раз Тофран сумел убедить дом Лирандар предоставлять ему один из их воздушных кораблей. Он планирует использовать воздушный корабль для того, чтобы пролететь над джунглями непосредственно к храму, в надежде обойти любые опасности, помешавшие предыдущим экспедициям, а так же увеличивая шансы персонажам возвратиться с осколком дракона прежде, чем станет слишком поздно.

Тофран предложит персонажам 6000 зм за то, чтобы они вернули *сердце скорпиона*, кроме того он просит их принять во внимание будущее города. На кону сотни и тысячи жизней. Он также просит о том, чтобы они никому не рассказывали о нависшей угрозе, так как паника, которую это вызовет, станет не меньшим бедствием, чем план Ламишала. Скорее всего некоторые недалёковидные городские чиновники вероятней всего попытаются арестовать любого, кто начнет распространять подобные слухи, под предлогом поддержания порядка в городе.

Тофран готов ответить на все вопросы персонажей в силу своих возможностей. Если персонажи соглашаются выполнить задание, он говорит им о том, где их будет ждать воздушный корабль следующим утром. Он благодарит их, но просит, чтобы они действовали по возможности быстрее, иначе он не знает, что они обнаружат по возвращению.

ПУТЕШЕСТВИЕ НА КСЕКДРИК

Капитан воздушного корабля ожидает персонажей следующим утром. Путешествие к потерянной башне длится четыре дня. Маршрут проходит через более чем сотни миль океана, после которого начинается с виду бесконечный тропический лес. В полдень четвертого дня капитан, завидев сквозь деревья руины башни, отдает приказ об остановке корабля. Экипаж бросает якорь, спускает веревочную лестницу и желает персонажам удачной экспедиции. Никто из них ни за какие коврижки не захочет покинуть корабль и спуститься в джунгли. Капитан сообщает партии, что воздушный корабль будет ждать 24 часа, а затем отбывает, таким образом они должны вернуться к тому времени. На земле персонажей будет отделять от руин переход через джунгли длиной в полмили.

ГЛАВА ДВА: РУИНЫ БАШНИ

Сердце скорпиона скрыто внутри руин древней башни, построенной давно погибшей цивилизацией гигантов Ксендрика. Это некогда массивный комплекс через тысячи лет после крушения цивилизации превратился в руины. Структура первоначально покрывала несколько сотен квадратных ярдов и возвышалась на 500 футов над джунглями, однако теперь это бледная тень былого величия. Здание разрушено и заросло, но одна относительно маленькая часть около холла храма осталась неповрежденной.

Хотя цивилизация гигантов давно исчезла, храм не пустует. Дроу, таинственные темные эльфы этого континента, прежние рабы гигантов, занимают то, что еще уцелело. По мрачной иронии судьбы они захватили и поработили несколько этнинов, и теперь вместе с ними защищают это место, которое почитают как святое прибежище их темного бога скорпиона.

1. ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ДЖУНГЛИ (EL 8)

Огромные лестницы поднимаются от уровня джунглей до гигантского холла, поддерживаемого гигантскими каменными колоннами. Параллельно этой лестнице на массивную каменную платформу поднимается длинный лестничный пролет, размер ступенек которого приспособлен для существ размером гораздо меньшим, чем гиганты. Слева от холла расположено несколько глинобитных хижин. Эти хижины стоят одной группой, по структуре напоминающей улей. Видны, по крайней мере, четыре вертикальных слоя между большой каменной платформой и крошащимся потолком над ней, хотя верхние слои кажутся ветхими и неиспользуемыми.

Более маленькие лестницы требуют двух квадратов передвижения за каждые 5 футов восхождения, а спуск осуществляется с обычной скоростью. Лестницы для гигантов не могут быть преодолены обычным способом. Высота каждой ступеньки равна 5 футам. Персонаж среднего размера может взяться за верх ступеньки и подтянуться, успешно выполнив проверку Лазания против УС 15 для каждой из пяти ступенек. Персонаж маленького размера может подниматься, побив проверку Лазания с УС 20.

Существа: При подходе персонажей дроу покинут свои хижины. Их черная кожа украшена белыми шрамами, которые покрывают их тела от лица и груди до конечностей. Тугие шнурки стягивают сзади их белые волосы. На них надеты легкие шлемы и броня, изготовленные из хитина гигантских скорпионов, с длинными, кривыми хвостами, свисающими в форме дуги с их голов.

Во втором раунде боя, как дополнительная угроза, на поверхности земли сзади персонажей появится пуля. Этот изголодавшийся хищник атакует ближайшее существо (однозначно одного из персонажей) и будет драться до смерти.

Drow Fighters (6)

CR 2

Male drow elf fighter 1

NE Medium humanoid

Init +3; **Senses** darkvision 120 ft.; Spot +3, Listen +3

Languages Common, Drow Sign Language, Elven, Undercommon

AC 22, touch 16, flat-footed 16

hp 11 (1 HD)

Immune sleep

SR 12

Fort +3, **Ref** +3, **Will** +1 (+3 vs. spells or spell-like abilities, +5 vs. enchantment)

Spd 30 ft.

Melee short sword +1 (1d6+1/19-20)

Ranged Xen'drik boomerang +5 (1d6+1)

Base Atk +1; **Grp** +2

Spell-Like Abilities (CL 1st) 1/day — dancing lights, darkness, faerie fire

Abilities Str 13, Dex 17, Con 12, Int 12, Wis 12, Cha 10

SQ drow traits

Feats Daylight Adaptation, Weapon Focus (Xen'drik boomerang)^B

Skills Climb +7, Jump +5, Listen +3, Spot +3, Search +3

Possessions +1 light chitin armor, 6 Xen'drik boomerangs, short sword, *potion of shield of faith* +3 (consumed)

Bulette: hp 94; *Monster Manual* 30.

Тактика: Дроу будут использовать платформу для получения укрытия против атак персонажей. Каждый из бойцов выпьет свое *зелье щита веры* +3 в первом раунде боя. Этот эффект учтен в блоке статистики, который приведен выше. Когда персонажи доберутся до ступенек, лучники достанут свои мечи и двинутся всеми силами защищать верх лестниц. Пока они стоят не ближе чем на 10 футов от края, они получают укрытие против всех, кто находится ниже, и полное укрытие от всех, кто находится в пределах 10 футов от стены на среднем уровне и 20 футов на уровне земли.

2. ХОЛЛ (EL 7)

Забравшись по лестнице, можно увидеть три ряда массивных колонн в виде огромных деревьев, которые поддерживают высокий потолок, образуя узкий коридор справа и более широкий слева. Стены покрыты искусной резьбой с гротескным изображением монстров, гигантов и драконов. На дальней стене между колоннами висят гобелены, их

цвета потускнели с годами, но они выпадают из общей картины среди всех этих монументов, как будто они были добавлены позже. В темной нише в дальнем конце узкого коридора видна огромная закрытая каменная дверь.

Высота потолка в этом помещении равна 40 футам. Два гобелена скрывают сводчатые проходы, ведущие в зону **3А** и **3В**. Третий гобелен скрывает закрытую железную дверь, ведущую в зону **4**.

Массивная каменная дверь, ведущая в зону **5**, охраняется заклиниванием *волшебный замок*, уровень заклинателя 16 (*arcane lock*, CL 16). В центре двери есть углубление размером 1 дюйм в глубину и 8 дюймов в поперечнике в форме семиконечной звезды. Ключ к этой волшебной скважине находится в зоне **4**.

Попытка применить проверку Силы для открывания двери в зону **5** вызовет дождь из небольших камешков с потолка. Он не нанесет повреждений, однако восьмая проверка Силы вызовет обрушение около двери (смотрите описание ловушки ниже). Проверка на Знания (архитектура и инженерия) против УС 20 даст персонажу возможность заметить разрушение капителей около колонн и трещины на потолке и предсказать обрушение.

Попытка выбить дверь также привлечет внимание эллинов в зоне **3**, если они еще не убиты.

Ловушка: Заваливающая зона имеет 10-футовый радиус от центра двери (только в этом помещении, но не в зоне **5**), а оползающая зона идет сразу за ней на 10 футов. Персонажи в заваливающей зоне получают 8d6 очков повреждений (удачный спасбросок на Рефлекс против УС 15 уменьшит повреждения вдвое) и будут засыпаны. Персонажи в оползающей зоне получают 3d6 очков повреждений (удачный спасбросок на Рефлекс против УС 15 отменит повреждения), и будут засыпаны если провалят спасбросок на Рефлекс. Считайте эту ловушку обвалом (см. DMG стр. 90).

Collapsing Ceiling Trap: CR 7; mechanical; touch trigger; repair reset; collapsing ceiling 8d6 in the bury zone (DC 15 Reflex save half) or 3d6 in the slide zone (DC 15 Reflex save negates); multiple targets (all targets in a 20-ft.-radius hemisphere centered on the door); Search DC 20; Disable Device DC 30.

Locked Iron Door Hardness 10; hp 60; Break DC 28; Open Lock DC 30.

Massive Stone Door Hardness 8; hp 540; Break DC 38.

DAYLIGHT ADAPTATION

All the drow in this adventure possess the Daylight Adaptation feat from Races of Eberron. This feat prevents these drow from being blinded or dazzled by exposure to bright light or sunlight. However, light spells or effects that affect all creatures, such as sunbeam or sunburst, still affect them normally.

DROW EQUIPMENT

The drow in this adventure possess some unusual weapons and armor unique to Xen'drik. The light chitin armor and the scorpion breastplate appear in Races of Eberron, and the Xen'drik boomerangs are from the Eberron Campaign Setting.

Light Chitin Armor

The drow fighters wear light chitin armor, consisting of a few chitin plates protecting the shoulders, head, and abdomen, supplemented by bone at the forearm and shin. This light armor has a base armor bonus of +2, a maximum Dex bonus of +7, an armor check penalty of -1, no speed reduction, and a weight of 10 pounds. Its cost 15-20 gp. (The +1 *light chitin armor* they wear has no armor check penalty and 2 market price of 1.170 gp.)

Scorpion Breastplate

The drow cleric wears a breastplate that resembles the fighter's chitin armor, but adds a sturdy breastplate crafted from a monstrous scorpion's abdominal carapace and a helmet assembled from chitin plates. This medium armor has a base armor bonus of +4, a maximum Dex bonus of +4, an armor check penalty of -3, 25% speed reduction, and a weight of 20 pounds. Its cost is 300 gp. (The +1 *scorpion breastplate* she wears has a -3 armor check penalty and a market price of 1450 gp.)

Xen'drik Boomerangs

These three-pronged boomerangs are traditional drow hunting weapons. When a Xen'drik boomerang misses its target, it returns to the thrower. To catch a returning boomerang, the thrower must make an attack roll (as if he were throwing the boomerang) against AC 10. Failure indicates that the boomerang lands 10 feet away from the thrower in a random direction. Xen'drik boomerangs are exotic ranged weapons, but characters native to Xen'drik treat them as martial weapons.

3. КОМАНДА-УРАГАН (EL 8)

Это помещение похоже на заброшенный дома какого-нибудь бедного крестьянина, если бы не 20-футовый потолок и гигантская мебель.

Используйте описание для зон **3А** и **3В**, приведенное выше. Каждое помещение содержит в одном из углов кучу из шкур, накрытую сверху шкурой ужасного медведя (*dire bear*), разложенных таким образом, чтобы получилась удобная постель для эллина ростом 13 футов. В зоне **3В** есть большой стол и два стула, а на северной стене висит гобелен. В зоне **3А** нет дополнительной мебели, но гобелены есть и на северной, и на южной стенах. Два из них скрывают проход, соединяющий оба этих помещения, гобелен на северной стене в помещении **3А** висит на голой стене.

Существа: Два эттина считают эти комнаты своим домом. Они являются рабами дроу (которые считают забавным такую иронию судьбы, ведь когда то долгое время они сами были рабами гигантов) и не испытывают к своим хозяевам большой любви. Однако им приказано помогать охранять этот аванпост от любых атак, и они будут следовать этому приказу если не представится жизнеспособная альтернатива.

Ettins (2): hp 65; *Monster Manual* 106.

Тактика: Гиганты атакуют любого нарушителя, которого увидят. Они отказываются слушать любые предложения мира, даже если предоставить им доказательства того, что все дроу в этих руинах побеждены, потому что они ожидают прибытия других темных эльфов.

Если один эттин атакует, второй придет ему на помощь, проникнув через скрытый проход между комнатами или через вход в комнату – смотря какая позиция будет более выгодной.

Сокровища: Эттины не имели ничего ценного, так как у них все забирали хозяева дроу. Несмотря на это в помещении **3А** скрыты некоторые трофеи, оставшиеся от убитого несколько дней назад в джунглях путешественника – это *potion of bull's Strength* и три книги с символами, которые скрыты под шкурами постели эттина (Поиск УС 15). Книги с символами являются руководствами по расшифровке древних свитков Ксендрика, которые предоставляют +4 ситуационный (circumstance) бонус к проверкам умения Расшифровка (Decipher Script) для прочтения надписей внутри руин Ксендрика (они будут найдены в столкновении 5).

4. УБЕЖИЩЕ (EL 8)

Эта узкая комната загромождена атрибутами тайной магии, некоторые из них весьма ужасны. Отделенные от тел головы и руки, большинство из которых несомненно принадлежали гигантам, свисают со стен и высокого потолка.

Существа: Драйдер-колдун и его слуга баргест живут в этой жуткой комнате.

Barghest: hp 33; *Monster Manual* 22.

Droider hp 102; *Monster Manual* 89. Spells Known (CL 6th, +5 ranged touch)

3rd (4/day) — *lightning bolt* (DC 16)

2nd (6/day) — *bull's strength, scorching ray*

1st (7/day) — *mage armor, magic missile, ray of enfeeblement, shield*

0 (6/day) — *daze* (DC 13), *detect magic, mage hand, mending, prestidigitation, ray of frost, resistance*

Тактика: Если драйдер будет готов к вторжению персонажей до того, как они откроют дверь, он сразу прочитает заклинание *броня мага* (*mage armor*) и *щит* (*shield*) на себя. Если у него еще будет время, он прочитает заклинание *Сила быка* (*bull's Strength*) на баргеста. Между тем баргест прочитает *мерцание* (*blink*) на себя.

Как только начнется бой, драйдер будет пускать *молнии* (*lightning bolts*), пытаясь задеть как можно больше персонажей. Как только они закончатся (или будут неэффективны), он перейдет к *палачим лучам* (*scorching rays*) или *магическим снарядам* (*magic missiles*). Баргест прочитает заклинание *очаровать монстра* (*charm monster*) на персонажа, который первым откроет дверь, а затем перейдет в ближний бой.

Сокровища: В помещении есть несколько ценных вещей. Большой сундук в северо-западном углу комнаты содержит 5000 см. Тайник, прикрепленный паутиной к нижней части стола в юго-западном углу комнаты содержит маленькую серебряную чашу, отделанную по краю кровавиками (200 зм) и металлическую семиконечную звезду толщиной 1 дюйм и 7 дюймов в поперечнике, отделанную аметистами (400 зм). Эта звезда излучает слабую магическую ауру школы ограждение (abjuration) и открывает дверь, ведущую из зоны 2 в зону 5.

5. ХРАНИТЕЛИ ОСКОЛКА (EL 8)

Взгляд через огромную каменную дверь похож на взгляд через портал во внешний план. Вместо ощущения прочности тяжелые каменные стены и пол дают ощущение гниения и разложения. Пол состоит из платформ и островков, разделенных трещинами, которые заполнены клубящимся разноцветным туманом. Стены по большей части раскрошились. За ними по ощущениям должна бы быть листва джунглей, однако вместо нее виден искаженный пейзаж из отвратительных камней, клубящихся таким же разноцветным туманом. Потолок также по большей части разрушен, открывая мертвенно-бледное фиолетовое небо.

Это помещение некогда было тронным залом короля гигантов, которое все еще сохранило шрамы вторжения куори, которое произошло тысячелетия назад. Сама реальность в зале искривлена кошмарными силами хаоса и безумия. В дальнем конце комнаты, в 40 ярдах от двери, огромная статуя из обсидиана изображает гигантского скорпиона, который держит массивный осколок дракона в своих передних клешнях.

Остатки когда-то целого пола формируют семь островков. Между краями этих островков глубокие трещины, уходящие на 40 футов в землю. Трещины заполнены туманом безумства (смотри врезку).

Невидимый мост из чистой энергии шириной 12 дюймов проходит через середину помещения на уровне пола, от статуи до противоположного конца комнаты. Чтобы пройти по этому мосту, требуется успешная проверка на Баланс против УС 12 (или против УС 10 если персонаж может видеть мост).



Существа: Эта комната охраняется несколькими дроу и их необычным союзником, молодым медным драконом по имени Кершаму. Этот дракон принадлежит к сообществу драконов, известному как Палата (Chamber), которое существует для изучения и осуществления таинственного пророчества столь же древнего, как сам Эберрон. Кершаму свято верит в то, что пророчество требует того, чтобы *сердце скорпиона* осталось на Ксендрике, поэтому он прибыл сюда со своим последователем Дурваном для того, чтобы гарантировать это. Кершаму молод, поэтому ему присущи страсть и безрассудство. Совет (The Council) категорически запретил ему эту экспедицию, но он поступил по-своему. С момента его прибытия он стал довольно-таки прагматичным и не чурался союза с дроу, так как видел, что их цели совпадают. Кершаму и дроу не доверяют друг другу, но будут сотрудничать до тех пор, пока у них общая цель. Дурвана в настоящее время нет с Кершаму, так как он несколько часов назад ушел в джунгли добывать продовольствие.

Drow fighter 1 (3): hp 11; смотри стр. 5.

Kershamu, young copper dragon: hp 93; AL CN; *Monster Manual* 83.

Drow Cleric

CR 5

Female drow elf cleric 4 (the Mockery)

NE Medium humanoid

Init +3; **Senses** darkvision 120 ft.; Spot +4, Listen +4

Languages Common, Drow Sign Language, Elven, Undercommon

AC 18, touch 13, flat-footed 15

hp 25 (4 HD)

Immune sleep

SR 15

Fort +5, **Ref** +6, **Will** +6 (+8 vs. spells or spell-like abilities, +10 vs. enchantment)

Spd 20 ft.

Melee dagger +4 (1d4+1/19-20)

Base Atk +3; **Grp** +4

Atk Options smite 1/day (+4 attack, +4 dmg)

Special Atk command undead (-2, 2d6+6, 4th), spontaneous casting (inflict spells)

Spells Prepared (CL 4th, +5 touch)

2nd – cure moderate wounds (2), hold person (DC 15), invisibility^D

1st – command (DC 14) (2), inflict light wounds^D (DC 13), sanctuary (DC 13), shield of faith

0 – detect magic (2), cure minor wounds (2), resistance

Spell-Like Abilities (CL 4th) 1/day – dancing lights, darkness, faerie fire

Abilities Str 13, Dex 16, Con 12, Int 13, Wis 15, Cha 10

SQ drow traits, summon familiar

Feats Daylight Adaptation, Spell Focus (enchantment)

Skills Bluff +5, Concentration +8, Diplomacy +6, Knowledge(religion) +5, Listen +4, Search +3, Spot +4

Possessions +1 scorpion breastplate, dagger

Тактика: Воины дроу будут метать свои бумеранги с расстояния. Если начнется рукопашная, они постараются по возможности фланкировать. Будучи сильно ранены, они отступят к клирику, чтобы он подлечил их.

Дроу клирик попытается применить на врагов *удержание персонажа (hold person)*. Любой враг на мосту получит команду (*command*) "брось", если что-то держит (брошенный объект исчезнет в трещине). Если враг приблизится, он прочитает заклинание *святилище (sanctuary)*, чтобы защитить себя от атак, пока он лечит себя или ближайших союзников.

Кершаму будет вести бой с такого большого расстояния, насколько возможно, используя *паук (spider climb)* для ползания по стенам и потолку. Он начинает бой с применения своего дыхательного оружия, и будет применять его по возможности часто, особенно против персонажей, которые стоят в линию на мосту. В раундах, когда он не может применить дыхательное оружие, он применяет команду (*command*) и *грязь (grease)* против персонажей на мосту.

ТУМАН БЕЗУМСТВА

Этот туман действует как *густой туман (solid fog)*, замедляя скорость падения персонажей сквозь него и уменьшая повреждения от падения на 5d6. Персонаж, упавший с высоты пола, не получит повреждений.

Персонажи внутри тумана безумства могут двигаться со скоростью 5 футов, получая штраф -2 на все броски атаки и повреждения ближнего боя. В дополнение к эффектам замедления, туман безумства содержит яд безумия (вдохнувший, DC 15, initial damage 1d4 Wis, secondary damage 2d6 Wis). Персонаж, получивший повреждение Мудрости от яда, сбит с толку (*confused*) на один раунд.

5А. ТРОН СКОРПИОНА (EL 7)

На первый взгляд это выглядит как декоративная статуя или объект поклонения, однако при ближайшем рассмотрении становится ясно, что это огромный трон в форме скорпиона. Спинка трона появляется из основания огромного, увенчанного жалом хвоста скорпиона, который образует высокую дугу сзади и сверху трона. Спина скорпиона образует сиденье, в то время как ноги гигантского седока очевидно опирались на большие передние клешни. *Сердце скорпиона* зажато в массивных передних клешнях статуи. Осколок дракона почти совершенно прозрачен, однако золотые прожилки пульсируют в его глубинах. Руны неизвестного алфавита тщательно нанесены на его гранях. Еще больше рун вырезано на полу вокруг осколка, формируя круглый узор 5 футов в диаметре. Второй набор символов нарисован на полу около круга из рун. Эти символы выглядят более недавними, и, кажется, они немного из другого алфавита.

Более старый круг рун является древним диалектом гигантов, который не понять без перевода. К счастью, нарисованные на полу надписи являются частичным переводом этих рун, который является результатом трудов дроу. Хотя эти надписи не помогут полностью понять руны, они могут помочь в попытке перевода. Система письма дроу может быть понята с помощью проверки Расшифровка (Decipher Script) против УС 15. Удачная проверка предоставит +4 ситуационный (circumstance) бонус к проверке Расшифровки против УС 20, чтобы понять древние руны гигантов. Книги с символами, найденные в зоне 3, также предоставят +4 бонус к этим проверкам. Заклинание *понимание языков (comprehend languages)* также сработает. В переводе руны гласят: "Сердце – это замок к двери, которая ведет в планы, окружающие мир." Эта надпись дает ключ к назначению осколка дракона, а так же предоставляет фразу, которая необходима для активизации его силы.

Осколок дракона имеет 13 граней, каждая помечена различной руной. Это не символы алфавита и не поддаются расшифровке. Если персонаж удачно выполнит проверку на Знания (тайные) против УС 20, он распознает символы как примитивные версии символов, которыми обычно определяют 13 планов существования, которые обращаются вокруг материального плана. Любой персонаж, прокинувший проверку на Поиск или Внимательность против УС 15 при осмотре осколка заметит, что один из символов (символ плана Ферния, известного как Море Огня) горит тусклым красным светом.

Осколок дракона тяжел (около 8 фунтов), но легко вынимается из клешней, которые его держат. Конечно же, если коснуться осколка дракона, то сработает ловушка.

Ловушка: Последней защитой осколка дракона является ловушка, встроенная в трон. При срабатывании хвост скорпиона сзади трона ударит жалом персонажа, вызвавшего срабатывание ловушки.

Scorpion Tail Trap: CR 7; mechanical; touch trigger; automatic reset; Atk tail +15 melee (2d6+7/18-20 plus poison); poison (large scorpion venom, DC 18 Fortitude save resists, 1d6 Str/1d6 Str); Search DC 24; Disable Device DC 29.

6. ЗАЩИТНИК (EL 10)

Еще один заключительный вызов ожидает персонажей до того, как они смогут уйти с осколком дракона. Как только партия покинет тронный зал, они встретят высокого человека, чопорно стоящего у лестницы и сжимающего огромный двуручный меч. Его глаза как будто горят красным огнем, оттеняя его коричневую кожу. Около него припало к земле медно-чешуйчатое существо, похожее на льва, с густой гривой и драконьими крыльями, растущими из его плеч. Этот человек – Дурван, последователь Кершаму, который прибыл с ним на Ксендрик, чтобы охранять осколок дракона.

В начале стычки он не уверен в том, что произошло внутри зала. Он видел издалека воздушный корабль, и крайне подозрителен к персонажам. Хотя он лично заинтересован судьбой осколка дракона, он абсолютно предан Кершаму. Если он видит персонажа, несущего осколок дракона, или же обнаружит убитого Кершаму, он немедленно атакует. В остальных случаях персонажи имеют шанс пройти мимо него (его начальное отношение недружелюбно (unfriendly)). Престиж класс red dragon samurai впервые приведен в Miniatures Handbook.



Durvan

DURVAN

Male human fighter 5/red dragon samurai 2

CN Medium humanoid

Init +2; **Senses** Spot +1, Listen +1

Languages Common

AC 17, touch 11, flat-footed 16; Dodge, Mobility

hp 57 (7 HD)

Resist Fire 5

Fort +9, **Ref** +4, **Will** +7

Spd 30 ft.

Melee +1 greatsword +11/+6 (2d6+7/19-20 plus 1d6 fire)

Base Atk +6; **Grp** +9

Atk Options Cleave, Power Attack, Spring Attack

Special Atk breath weapon 1/day(30-ft. cone; 2d8 fire; Reflex DC 14 half)

Abilities Str 16, Dex 13, Con 14, Int 8, Wis 12, Cha 10

Feats Dodge, Iron Will, Mobility, Power Attack, Spring Attack, Weapon Focus (greatsword),
Weapon Specialization (greatsword)

Skills Climb +4, Jump +6, Knowledge (arcana) +1, Ride +5

Possessions +1 breastplate, +1 flaming greatsword, boots of striding and springing

Dragonne: hp 76; *Monster Manual* 89.

Tactics: Драгоны Дурвана сразу начнет рукопашную схватку пока тот применяет Атаку на ходу (Spring Attack). Если в партии есть сильный заклинатель, он попытается быстро с ним разобраться, применяя Могучую Атаку (Power Attack), или же он будет фланкировать того, кто бьется в рукопашную с драгоны, избегая применять Атаку на ходу.

Специальная награда опытом: Если персонажи пройдут через Дурвана без боя, дайте им награду опытом также, как если бы они победили в бою.

CR 7

СЕРДЦЕ СКОРПИОНА

Это второстепенный артефакт, созданный древними гигантами Ксендрика из массивного осколка дракона Сибирис в течение их войны с куори. Гиганты искали способ предотвратить открытие врат в их мир из внешних планов. Раз в день, если персонаж касается руны, отвечающей за внешний план, и произносит фразу "стена окружающая мир" на древнем гигантском языке (как стандартное действие), *сердце скорпиона* создает эффект *блокировка измерений (dimensional lock)*, связанный с конкретным планом.

Этот эффект блокирует планарные путешествия в и из этого плана как заклинание *блокировка измерений (dimensional lock)* внутри 20-футового радиуса на 24 часа. Он также автоматически развеивает любые порталы и врата на этот план внутри области эффекта. Стоит отметить, что только символы тринадцати внешних планов присутствуют на осколке, поэтому путешествие на Астральный План, Эфирный План, и План Тени не может быть остановлено этим артефактом. Всякий раз, когда план соприкасается с Материальным Планом, символ этого плана слабо светится.

Сильная аура школы ограждение (abjuration): CL 20th; Вес 8 фунтов.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Пока персонажи болтались в джунглях, зло Шарне не дремало. Партия вернется на воздушном судне без происшествий, однако по прибытию в Шарн они обнаружат, что Тофран и многие его близкие партнеры жестоко убиты, и никто, кажется, не знает, кто в этом виновен. Тем временем город готовится праздновать свой ежегодный фестиваль середины лета, оставаясь в блаженном неведении, что где-то глубоко ниже улиц сумасшедший готовится погрузить город в ад. Продолжение кампании "Shards of Eberon" ищите в журнале DUNGEON #125, это приключение "Pit of the Fire Lord".

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

"Temple of the Scorpion God" разработано для группы из четырех персонажей 7-го уровня, но произведя небольшие изменения, Вы можете приспособить его для персонажей 6 или 8-9 уровней. Для этого нужно подогнать уровень всех NPC под средний уровень партии. Не забудьте изменить количество сокровищ, найденных во время приключения. Также сделайте следующие изменения:

Партия 6 уровня: Уменьшите число дроу в столкновении в зоне 1. Замените двух эттинов в зоне 3 троллями. Кершаму сделайте очень молодым медным драконом (very young copper dragon)

Партия 8-9 уровня: Продвиньте пулю в зоне 1 на 1-3 КХП. Превратите эттинов в холмовых гигантов (hill giants), и дайте драйдеру один или два дополнительных уровня колдуна. Кершаму будет юным медным драконом (juvenile copper dragon). И наконец, как дополнительная угроза, Дурван вернется раньше и встретит персонажей в момент боя с Кершаму.

