



FIRE PIT OF THE LORD

✂ BY JAMES WYATT AND ANDY COLLINS

🌀 BY RAMÓN PÉREZ

🕒 BY JASON ENGLE

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



Город Шарн находится во власти испепеляющей жары. Для большинства горожан такая температура не больше чем досадная помеха. Но ученые города знают, что высокая температура признак чего-то большего – Ферния, план огня, приближается. А для одного безумного колдуна это знак того, что пришло время мести, поскольку он собирается превратить город в сплошное озеро огня.

"Pit of the Fire Lord" является приключением для Эберрона, подходящим для четырех персонажей 8 уровня, масштабируемым для уровней 6-9. Это приключение является третьей частью трехсерийной кампании "Shards of EBERRON", которая первоначально появилась как открытое приключение на Gen Con Indy 2004. Приключение является продолжением модулей "Crypt of Crimson Stars" из журнала DUNGEON #123 и "Temple of the Scorpion God" из DUNGEON #124, 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 жадой 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.

В это время в Шарне Ламишал вынудил Тофрана скрыться. Ламишал украл собранные торговцем осколки драконов и попытался его убрать с помощью наемного убийцы. Однако Тофран выжил, и, изучив труп убийцы, выяснил, что Ламишал планирует использовать похищенные осколки драконов для уничтожения Шарна.

Когда персонажи возвращаются в Шарн, Тофран встречается с ними и рассказывает о своем затруднительном положении. Он уверен, что Ламишал скрывается где-то в глубинах Шарна. Но даже если бы он точно знал, где находится это место, ему не хватило бы сил противостоять ему. Для того, чтобы остановить безумного колдуна, Тофрану нужно, чтобы персонажи добыли для него второй мощный осколок дракона, скрытый где-то в джунглях Ксендрика.

Тофран использует свои связи, чтобы доставить партию на Ксендрик и обратно на воздушном судне, минуя долгое и опасное путешествие по джунглям. Персонажи прилетели к Башне Бога Скорпиона и обнаружили, что та полна дроу. Прокладывая свой путь через темных эльфов и их союзников с помощью меча, персонажи попадают во внутренне святилище башни и заявляют свои права на *сердце скорпиона*, второстепенный артефакт, созданный древними гигантами из осколка дракона Сиберис. С артефактом в руках партия возвращается обратно в Шарн, готовясь, наконец, отправиться в Преисподнюю Лорда Огня.

КРАТКИЙ ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи прибыли в Шарн и обнаружили, что их наниматель, Тофран Дамилек, был жестоко убит. Ключ, найденный на трупе мертвого торговца, приводит партию к Арсану Гозету, нечистоплотному дельцу, который продавал информацию о Тофране Ламишалу в обмен на крупную сумму золота и информацию о будущем Шарна.

Партия вольна подкупить, очаровать, запугать или убить Арсана, но на каком бы методе они ни остановились, персонажи узнают, что Ламишал скрывается в заброшенной пещере около озера огня ниже Шарна.

Персонажи проникнут в подземные укрепления колдуна, сразятся с его союзниками и прислужниками, после чего достигнут ритуальной комнаты, в которой Ламишал готовится погрузить город башен в пучину огня. Персонажи

должны победить безумного колдуна, и использовать силу *сердца скорпиона* для того, чтобы закрыть портал на план Ферния раз и навсегда.

СЕРДЦЕ СКОРПИОНА

Это второстепенный артефакт, созданный древними гигантами Ксендрика из массивного осколка дракона Сибериис 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.

ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

"Pit of the Fire Lord" начинается с момента возвращения персонажей с *сердцем скорпиона*. Тофран доверил своему агенту Кистал Омфут (N female shifter rogue 4) свое местоположение и поручил дать эту информацию персонажам по возвращению их в город. Если вы играете "Pit of the Fire Lord" как отдельное приключение, вы можете использовать одну из следующих зацепок для того, чтобы ввести персонажей в сюжет:

- Персонажи нашли *сердце скорпиона* как часть большого клада. В этом случае они наверняка захотят найти информацию о его возможностях и способе активации. Если они начнут интересоваться им в Шарне, их направят к Тофрану Дамилеку как к одному из крупнейших торговцев осколками драконов в Шарне и человеку, который разбирается в осколках дракона как никто другой. Если они найдут труп Тофрана, то заклинание *разговор с мертвыми* (*speak with dead*) или быстрое прочтение его дневника предоставят им все, что они должны знать о Ламишале.
- Если у партии еще нет *сердца скорпиона*, они могли бы получить его от Кистал (одного из агентов Тофрана) в начале приключения. В этом случае Тофран (который знал, что Ламишал висит у него на хвосте) отдал артефакт на хранение Кистал с инструкциями, что она найдет помощь, если с ним что-то случится. Теперь, когда он убит, Кистал находит персонажей с *сердцем скорпиона* и просит их остановить Ламишала прежде, чем станет слишком поздно.

ГЛАВА ОДИН: ПРЕСТУПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ

Сверкающее солнце светит с безоблачного неба, медленно поджаривая город. На верхних уровнях каменные улицы и сводчатые проходы такие горячие, что к ним невозможно прикоснуться. Богатые торговцы и вельможи скрываются от солнца внутри вилл, охлаждаемых с помощью магии, в то время как их потеющие слуги делают всю работу. На нижних уровнях настоящая духовка. Немытые горожане ходят почти голые, минимум одежды еле-еле обеспечивает приличия, которые следует соблюдать, поскольку это необходимо для их бизнеса, в то время как их дети бегают голые по улицам. На комплексах и башнях университета Моргрейва студенты сидят в душных классных комнатах и делают заметки. Они знают то, чего не знают остальные горожане. Испепеляющая жара, которая поглотила Шарн в течение двух последних недель – больше, чем просто природное явление. Ферния, Море Огня, приближается.

Ламишал Эрмэйр наконец то завершает дело всей своей жизни. Его многолетние труды, целью которых была месть бреландцам, входят в завершающую стадию. Украденные осколки драконов сделали устойчивым портал, ведущий в Фернию, осталось лишь закончить ритуал перемещения и вытянуть достаточно расплавленного камня из внешнего плана, чтобы окончательно погрузить город башен в пучину огня и лавы.

Лучшие из его агентов наконец то преуспели и вернулись с сердцем Тофрана Дамилека, и теперь единственный, кто знал о планах Ламишала, мертв.

ИСПЕПЕЛЯЮЩАЯ ЖАРА

Описанный в книге *EBERRON Campaign Setting*, план огня Ферния сближается с Материальным Планом в середине летнего месяца *Lharvion* один раз в пять лет. Приближение плана Ферния вызвало испепеляющую жару во всем Шарне. В течение дня температура окружающей среды в городе достигает 105° F (40° C). Ночью температура падает до 85° F (30° C). Смотрите *DUNGEON MASTER'S Guide* стр. 303 для более полной информации о последствиях жары.

Кроме этого в особенно жарких зонах (таких как подземелье во второй главе) во время соприкосновения с планом Ферния это проявляется особенно сильно. Температура выше 140° F (60° C) в результате простого дыхания наносит 1d8 единиц повреждения в минуту (без спасбросков), плюс 1d6 единиц смертельных повреждений каждые 5 минут. Удачный спасбросок на Стойкость (УС 20 + 1 за предыдущую проверку) отменит смертельные повреждения. В этих областях ко всем заклинаниям с дескриптором *fire* автоматически применяется метамагические навыки *Empower Spell* и *Enlarge Spell*, при этом уровень заклинания и время чтения заклинаний не изменяется.

И, наконец, соприкосновение с лавой наносит 4d6 единиц урона огнем за раунд воздействия, плюс 2d6 единиц урона огнем каждый раунд в течение 1d4 раунда после того, как воздействие лавы закончится (повреждения от полного погружения в лаву такие же).

ПОСЛАННИК

Улицы города почти пусты, поскольку жители скрываются от палящего солнца. Внезапно маленькая женщина-шифтер выбегает из переулка. В отличие от большинства людей, она носит кожаную броню, но не имеет никакого оружия. Подобно преследуемому животному она постоянно оглядывается через плечо на ближайшие крыши.

Кистал наблюдала за причалом для воздушного корабля в течение предыдущих двух дней, с тревожной ожидая возвращения партии. Как только она их замечает, то сразу выбегает и вручает им записку. Если персонажи играли приключение "Temple of the Scorpion God", то они знают ее как одного из агентов Тофрана. Записка не содержит ничего кроме адреса: "Торчбирер (Torchbearer) стрит 152". Отдав записку, она говорит: "Он ждет вас", – и убегает. Если персонажи догонят ее, то она не расскажет им ничего кроме того, что содержится в записке. Тофран последний раз разговаривал с ней несколько дней назад и дал ей инструкции, чтобы, когда персонажи придут, она встретила их и направила к нему.

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

По адресу Торчбирер стрит 152 находится небольшой промышленный склад в квартале Прикэриус (Precarious) района Нижняя Дюра (Lower Dura). Здание зажато между двумя большими складами, и ничто из его скучного серого внешнего вида не отличает его от других потертых строений, окружающих его. Большие двойные двери спереди здания заперты средним замком (Взлом УС 25). Небольшая дверь для персонала с левой стороны здания приоткрыта.

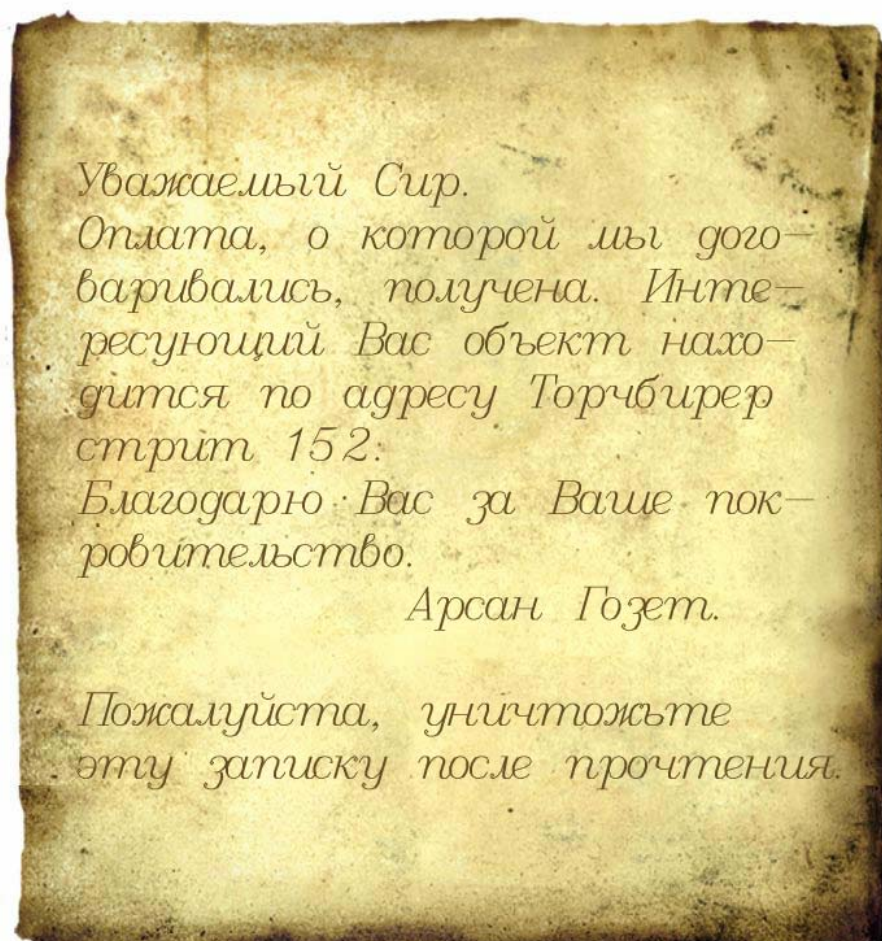
Омерзительное зловоние разлагающейся плоти пропитало эту комнату. Труп несчастного находится в луже крови на полу в центре комнаты. Его плоть местами разодрана, так, как будто его терзало какое-то злобное животное, большой след укуса виден на щеке. На его груди виднеется открытая рваная рана, а, судя по количеству крови на стенах и потолке, его сердце было вырвано в то время, когда он был еще жив. Мебель в комнате завалена испорченной пищей, бумагами, и другим мусором. Большая черная подпалина видна на дальней стене.

Это место было убежищем Тофрана до того, как Ламишал приказал своему последователю Ярраку принести для него сердце Тофрана. Яррак с удовольствием выполнил это задание. Ему также было приказано сжечь убежище Тофрана, но огонь, который он зажег, очевидно, погас раньше времени.

Успешная проверка на Поиск против УС 20 укажет на следующие вещи, скрытые в бумагах и мусоре, раскиданных по всей комнате.

- Записка от Арсана Гозета (теневой делец, который содержит магазин в Базааре, крупном черном рынке в Средней Дуре (Middle Dura)) Ламишалу (смотрите картинку ниже). Ламишал дал эту записку Ярраку, чтобы тот не забыл адрес. Яррак собирался все предать огню, поэтому оставил ее здесь.
- Дневник Тофрана. В зависимости от того, какую зацепку для приключения вы используете, этот дневник предоставит персонажам соответствующую информацию относительно планов Ламишала по уничтожению города. Если персонажи еще не узнали о возможностях *сердца скорпиона* или не знают, как активизировать его, эта информация может также быть найдена в этом дневнике.

Способность Яррака бесследный шаг (trackless step) не работает в городе, но прошло несколько дней, а маршрут его движения проходил через мили переполненных городских улиц, поэтому маловероятно, что партия сможет отследить его путь от склада до убежища Ламишала. Если они все-таки смогут это сделать (или если они используют магию, чтобы определить его местоположение), то можно перейти непосредственно к главе два. Городские стражники не расследуют или даже не замечают преступления в Нижней Дуре, и не предпринимают никаких действий, даже если персонажи оставят тело на пороге склада.



Уважаемый Сир.
Оплата, о которой мы договаривались, получена. Интересующий Вас объект находится по адресу Торчбирер стрит 152.
Благодарю Вас за Ваше покровительство.

Арсан Гозет.

Пожалуйста, уничтожьте эту записку после прочтения.

ПРОДАВЕЦ СЕКРЕТОВ (EL 7)

Персонажи смогут выйти на Арсана Гозета в том случае, если побьют проверку на Сбор Информации против УС 20 (УС 15 если проверка сделана в Базааре) или Знания (локальные) против УС 20. Если они провалят проверки, Кистал появится вновь и ответит персонажей к Арсану (она захочет встретиться с партией, когда найдет своего работодателя убитым). Магазин Арсана обычно открыт с полудня до полуночи, но из-за изнуряющей жары, которая стоит в Шарне, он ведет свои дела только после наступления темноты.

Оконные ставни этого маленького магазина закрыты, блокируя свет снаружи. Маленький фонарь свисает с гвоздя на потолке, освещая длинный, низкий прилавок, который делит комнату на две части. Несколько деревянных стульев стоят около ближней стены, с другой стороны стены поставлен маленький письменный стол и набивное кресло. Сидящий на стуле темнокожий человек с кудрявыми черными волосами и тонкими усами делает пометки в гроссбухе. Он одет в простую коричневую робу и выглядит поглощенным своей работой.

Человек, сидящий за столом, на самом деле перевертыш (changeling): Арсан Гозет знает, что у него немало врагов. Он будет пытаться выглядеть секретарем по имени Гилфор Аш до тех пор, пока не будет уверен в том, что персонажи не имеют враждебных намерений. Арсан не дурак, он использует этот облик, чтобы выяснить намерения потенциального клиента прежде, чем будет иметь с ним дело.

Если персонажи придут и захотят видеть Арсана, он пытается от них отделаться (сказав что-то типа "он занят" или "он нездоров", или "он занят с другим клиентом"), пока персонажи не сменят его начальное отношение с безразличного (indifferent) на дружелюбное (friendly). В этом случае он захочет отойти для того, чтобы "позвать" хозяина лавки, затем зайдет в заднюю комнату магазина и сменит свою одежду и внешность. Он вернется в виде морщинистого старика со шрамом через все лицо и выслушает персонажей. Если персонажи смогут сменить его отношение на восторженное (helpful), то он согласится взять взятку не менее 250 зм за то, что покажет местонахождение убежища Ламишала.

Если персонажи удачно выполняют проверку на Запугивание (Intimidate) (с ситуационным бонусом +2 если покажут ему его записку), то Арсан будет настаивать на своей невинности и скажет, что он не имел понятия о том, что Ламишал собирался убить Тофрана (ложь). Он согласится выдать местоположение убежища в обмен на свою свободу. В этом случае он захочет покинуть город, так как Ламишал сказал ему о надвигающемся катаклизме.

Если персонажи нападут на него, или провалят проверку на Запугивание, он убежит. Самый легкий способ сбежать состоит в том, чтобы притвориться, будто бы он собирается привести хозяина лавки, и исчезнуть через задний ход. Если он убежит (или если персонажи убьют его), то основательный Поиск в гроссбухе, лежащем на столе, может дать им информацию, которая их интересует, в следующей форме:

"Ламишал Эрмэйр; Местоположение: заброшенный завод по очистке серебра в Черных Костях (Blackbones); Оплаченные услуги: местоположение Тофрана Дамилека, местного торговца; Платеж: 50 зм и обмен; Примечание: злой и безумный, избегать сделок в будущем".

Удачная проверка на Сбор Информации против УС 15, сделанная в Черных Костях, или проверка на Знания (локальные) против УС 20 даст достаточно информации для определения местоположения покинутого завода по переработке серебра. Если персонажи провалят проверку, они снова могут попросить о помощи Кистал.

ARTHAN GOSED

CR 7

Male changeling rogue 7

CN Medium humanoid (shapechanger)

Init +7; Senses Spot +5, Listen +5

Languages Common, Elven

AC 17, touch 14, flat-footed 14; uncanny dodge

hp 34 (7 HD)

Fort +3, Ref +8, Will +2 (+4 vs sleep and charm); evasion

Spd 30 ft.

Melee mwk rapier +10 (1d6-1/18-20)

Ranged mwk light crossbow +9 (1d8/19-20)

Base Atk +5; Grp +4

Atk Option sneak attack +4d6

Combat Gear *potion of cure moderate wounds (2)*, *potion of pass without trace*, *potion of invisibility*

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

SQ minor change shape, trap sense +2

Feats Improved Initiative, Weapon Finesse, Weapon Focus (rapier)

Skills Bluff +14, Diplomacy +16, Disguise +22 (+24 acting), Forgery +6, Hide +8, Knowledge (local) +11, Listen +5, Move Silently +8, Search +6, Sense Motive +12, Slight of Hand +15, Spot +5

Possessions combat gear, +1 glamer leather armor, mwk rapier, mwk light crossbow with 40 bolts, ring of protection +1, 75 gp

Minor Change Shape (Su) Changelings can alter their appearance as though using a disguise self spell that affects their bodies but not their possessions. This ability is not an illusory effect, but a minor physical alteration of a changeling's facial features, skin color and texture, and size, within the limits described for the spell. A changeling can use this ability at will, and the alteration lasts until he changes shape again. A changeling reverts to his natural form when killed, and a true seeing spell reveals his natural form. When using this ability to create a disguise, a changeling receives a +10 circumstance bonus on Disguise checks. Using this ability is a full-round action.

Специальная награда опытом: Если персонажи узнают о местоположении убежища Ламишала от Арсана, дайте им опыта, как если бы они победили его в бою.

ГЛАВА ДВА: ПРЕИСПОДНЯЯ

Ламишал основал свое логово на заброшенном заводе по очистке серебра в квартале Черные Кости района Зубцы (Cogs). Эта зона тяжелой промышленности, где большинство населения составляют кованные (warforged). По большей части люди Черных Костей предоставлены сами себе, не задают вопросов и не дают ответов. В отличие от других кварталов Зубцов, Черные Кости находятся вне зоны влияния городской стражи, хотя эти районы патрулируются головорезами, преданными различным индустриальным баронам. Зубцы основаны на море лавы, поэтому здесь было жарко и в лучшие времена, а открытый портал в Фернию усугубил ситуацию. Температура окружающей среды во всем районе прочно установилась на отметке в 120° F (50° C), что вынудило многих местных жителей оставить район и перебраться на более прохладные верхние уровни.

Завод по очистке серебра, который ищут персонажи, находится в тупиковом туннеле в стороне от основного маршрута, и его не так то легко найти. Ряд больших двойных дверей, закрытых и зарешеченных изнутри, ведут в проход.

Large double doors: Hardness 8; hp 120; Break DC 25.

ЗАВОД ПО ОЧИСТКЕ СЕРЕБРА

Сломанное оборудование, ржавые вагонетки, частицы скальной породы и сланцевый мусор разбросаны по полу этого большого пустого помещения. Несколько проходов когда-то вели из центральной комнаты, но теперь все лежит в руинах. В центре помещения широкий десятифутовый квадратный шурф ведет вниз в темноту.

Эта часть комплекса заброшена. Ламишал и его приближенные используют для подъема и спуска по шурфу, глубина которого 60 футов, *левитацию* (levitate) и *паук* (spider climb). Зона ниже шурфа находится в опасной близости к порталу в Фернию. В результате этого соседства температура воздуха во всем комплексе подземелий ниже шурфа держится на отметке 145° F (63° C), поэтому здесь применимы условия, детально описанные во врезке в первой главе на странице 3.

После шурфа идет короткий проход, ведущий в зону 1.

Друид по имени Яррак поджидает незваных гостей в следующем помещении. Если он услышит, что кто-то пытается сломать дверь, то прочитает на себя заклинание *сопротивляемость энергии (огонь)* (resist energy (fire)) и *дубовая кора* (barkskin) на себя (разделяя заклинания со своим животным-спутником) и *высший волшебный клык* (greater magic fang) на свою ужасную крысу по кличке Турнип.

Ловушка: Яррак прочитал заклинание *огненная ловушка* (fire trap) на дверь, ведущую из коридора с шурфом в зону 1. Когда дверь откроется, *огненная ловушка* взорвется, нанося урон всем существам в 5-футовом радиусе от двери. Под воздействием Фернии к заклинанию автоматически применится метамагический навык Empower Spell.

Fire Door: CR 3; spell; spell trigger; spell effect (empowered fire trap, 6th-level druid, (1d4+6) x 1.5 fire, DC 16 Reflex save half damage); Search DC 27; Disable Device DC 27.

1. КОМНАТА ОХРАНЫ (EL 8)

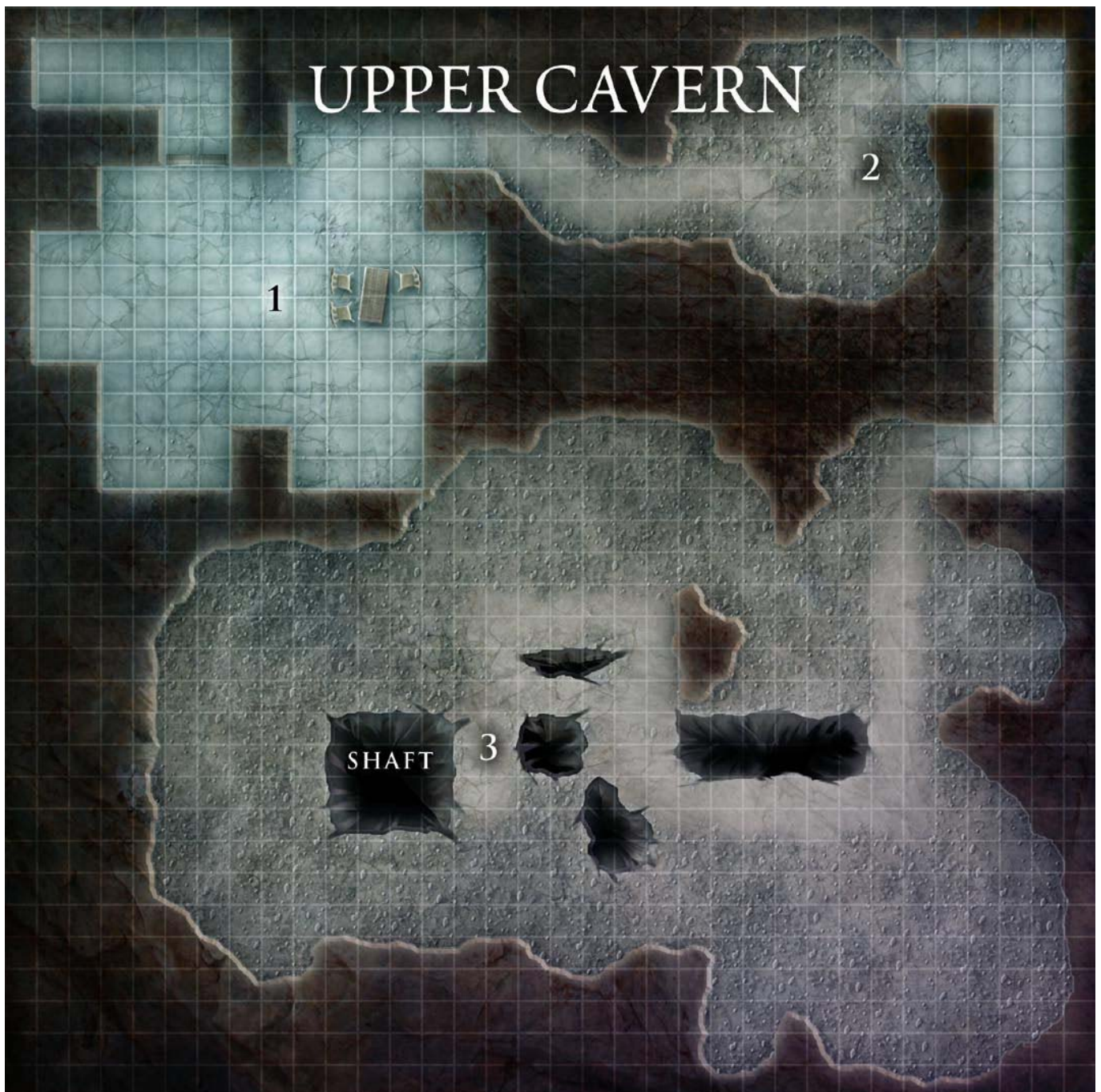
За дверью находится помещение с несколькими большими нишами, высота потолка десять футов. Внутренняя стена одной из ниш обрушилась, открывая туннель, ведущий наружу. Деревянный стол и три каменных стула стоят в одном из углов. Стены в помещении сделаны из камня. Светильник, освещающий комнату, стоит на столе.

Существа: Друид Яррак является первым рубежом защиты против незваных гостей. Худой и низкорослый, он носит дырявый кожаный доспех и черное копье. Его длинные коричневые волосы и оспенное лицо придает ему жестокий вид. Яррак давно полагает, что город башен – оскорбление природе. Ничто не сделает его более счастливым, чем полное разрушение города. Два азера бойца и их любимые животные, адские гончие – гости из Фернии, которых нанял Ламишал в качестве дополнительной охраны. Смотрите стат. блоки существ ниже.

Тактика: Два азера сразу бросаются в рукопашную, чтобы вынудить некоторых персонажей по возможности окатиться в 10-футовом конусе огненного дыхательного оружия адских гончих, в то время как те дышат огнем (они не боятся дышать на своих хозяев, так как те имеют иммунитет к огню). Затем они также вступают в ближний бой, по возможности фланкируя.

Друид Яррак переворачивает стол, чтобы получить укрытие для себя, и читает заклинание *пылающий шар* (flaming sphere) (помните, что к этому заклинанию автоматически будет применен метамагический навык Empower Spell). В следующем раунде он будет направлять *пылающий шар* на свои цели, двигая его на расстояние до 30 футов (как действие движения), и прочитает заклинание *сотворение пламени* (produce flame). В следующих раундах он будет бросать это пламя (он сможет сделать это семь раз до того, как заклинание закончится), продолжая по необходимости двигать *пылающий шар* (длительность 6 раундов). Яррак воздержится по возможности от использования способности оборотничества (wild shape), приберегая ее напоследок. Если он будет вынужден сбежать, то побежит вниз в открытый шурф и попытается вернуться к Ламишалу в зону 5, где и окажет последнее сопротивление.

Животное-спутник, ужасная крыса по имени Турнип, стоит около хозяина (чтобы разделить эффект заклинаний) и готовится атаковать любого в зоне досягаемости.



YARRAK

CR 6

Male human druid 6

NE Medium humanoid

Init +1; **Senses** Spot +12, Listen +12

Languages Common, Druidic

AC 18, touch 12, flat-footed 17

hp 42 (6 HD)

Resist fire 10

Fort +7, **Ref** +3, **Will** +8

Spd 30 ft.

Melee mwk spear +5 (1d8/x3)

Base Atk +4; **Grp** +5

Combat Gear scroll of cure serious wounds

Spells Prepared (CL 6th, +5 ranged touch)

3rd – call lightning(DC 16), cure moderate wounds, greater magic fang*

2nd – flaming sphere (DC 15), resist energy*, barkskin*, spider climb*

1st – cure light wounds, faerie fire, produce flame (2)

0 – create water, detect magic, light, read magic, virtue

*Already cast

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

SQ nature sense, resist nature's fire, trackless step, wild empathy +7, wild shape 2/day, woodland stride

Feats Natural Spell, Point Blank Shot, Precise Shot, Rapid Shot

Skills Concentration +11, Handle Animal +6, Knowledge (nature) +6, Listen +12, Spot +12, Survival +9

Possessions combat gear, +1 leather armor, mwk spear, 100 pp

TURNIP

Dire rat animal companion

N Small animal

Monster Manual 64**Init** +3; **Senses** low-light vision; Spot +6, Listen +6**AC** 23, touch 15, flat-footed 19**hp** 27 (5 HD)**Resist** fire 10**Fort** +5, **Ref** +8, **Will** +5 (+9 vs enchantment); evasion**Spd** 40 ft., climb 20 ft.**Melee** bite +11 (1d4+2 plus disease)**Base Atk** +3; **Grp** -1**Abilities** Str 12, Dex 19, Con 12, Int 1, Wis 12, Cha 4**SQ** devotion, link, scent, share spells**Feats** Alertness, Weapon Finesse^B, Weapon Focus (bite)**Skills** Climb +11, Hide +8, Listen +6, Move Silently +4, Spot +6, Swim +11**AZER BRUTE (2)**

CR 4

Male azer fighter 2

LN Medium outsider (extraplanar, fire)

Monster Manual 21**Init** +5; **Senses** Darkvision 60 ft.; Spot +6, Listen +6**Languages** Common, Ignan**AC** 23, touch 11, flat-footed 21**hp** 24 (4 HD)**Immune** fire**SR** 13**Fort** +7, **Ref**+4, **Will** +4**Weakness** vulnerability to cold**Spd** 20 ft.**Melee** mwk warhammer +7 (1d8+1/x3 plus 1 fire)**Base Atk** +4; **Grp** +5**Atk Option** sneak attack +4d6**Special Attacks** heat**Abilities** Str 13, Dex 13, Con 13, Int 12, Wis 12, Cha 9**Feats** Cleave, Improved Initiative, Power Attack, Weapon Focus (warhammer)**Skills** Appraise +6, Climb +2, Craft (metalworking) +6, Craft(stoneworking) +6, Jump -2, Listen +6, Search +6, Spot +6**Possessions** scale mail, heavy steel shield, mwk warhammer, 50 pp**Hell Hounds (2):** hp 22; *Monster Manual* 151.

2. КОМНАТА С ЛОВУШКОЙ (EL 6)

Наклонный коридор ведет к скалистой пещере пятнадцать футов высотой, похоже, что она естественного происхождения. Еле заметная тропа шириной пять футов вьется через всю комнату. Слабый запах серы наполняет воздух.

Пол естественной пещеры заполнен трещинами и сталагмитами. Каждый квадрат кроме тропинки считается сложной поверхностью (rough terrain). Бег или натиск (charging) по такой поверхности невозможны. УС проверок на Баланс и Акробатику увеличивается на 5.

Заклинание *тревога* (alarm) прочитано на центр выхода у дальней стены, радиус действия простирается на 20 футов внутрь помещения и вниз по коридору сразу за ним. Любое существо размером Крошечный (Tiny) или больше, которое войдет в охраняемую область или коснется ее (и не произнесет пароль "жертвоприношение", которые знает только Ламишал и Яррак) включит бесшумную тревогу в мыслях Ламишала.

Ловушка: Любое существо, ступившее в область 10 на 10 футов внутри помещения, немедленно активирует ловушку. Множество ядовитых копий нанесут колющий удар из стен коридора, атакуя всех существ на последних 20 футах прохода, ведущего в зону 1. Летящие существа не активируют ловушку. Копья сразу после атаки втянутся обратно в стену, а ловушка автоматически перезарядится в течение двух раундов. Ловушка не является механизмом, но может быть сломана обычным способом.

Poisoned Spear Trap: CR 6; mechanical; location trigger, automatic reset (2 round delay); Atk +15 melee (1d8+1 plus poison, spear); poison (Medium spider venom, DC 14 Fortitude save negates, 1d4 Str/1d4 Str); multiple targets (1d4 spears per target in a 10-ft.-by-20-ft. area); Search DC 25, Disable Device DC 25.

3. ДЫМНАЯ КОМНАТА (EL 8)

Длинный наклонный проход в конечном итоге приводит в большую естественную пещеру тридцать футов высотой. Почти весь пол скалистый и неровный, тропа шириной десять футов идет через всю комнату. Густой, едкий туман наполняет помещение, частично ухудшая видимость.

Туман в помещении идет из вулканических отверстий в полу. Хотя персонажи без проблем смогут ориентироваться в комнате, цель атаки на отдалении 20 и более футов будет иметь покров (concealment) (шанс промаха 20%). Туман не имеет других вредных свойств. Как и в зоне 2, каждый квадрат пещеры кроме тропы считается сложной поверхностью.

Широкие щели на полу и отверстия позволяют вулканическим газам попадать сюда из глубин. Хотя отверстия уходят на сотни футов вниз, они сужаются через 20 футов, поэтому любой персонаж, упавший в отверстие, получит 2d6 единиц урона от падения. Однако если кто-то упадет туда и потеряет сознание, держа что-либо в руках, или уронит туда что-нибудь, этот предмет будет утерян навсегда. Длинные луки, двуручное оружие и подобные предметы избегают этой участи, так как слишком велики для того, чтобы проскользнуть в щель. Ползание вниз или вверх по щели требует проверки на Лазание против УС 20.

Шурф шириной 20 футов в дальнем конце помещения уводит вниз еще на 160 футов, в конечном счете приводя на пол небольшой пещеры высотой 30 футов (зона 4).

Существа: Один из самых ценных союзников Ламишала, молодой красный дракон по имени Ноксик, живет в этой комнате. Его логово находится на площадке внутри шурфа, поэтому он не может быть замечен, пока не прилетит оттуда в помещение. Четыре Средних огненных элементаля из Фернии также расположились в этом помещении. Ламишал назначил Ноксика командовать ими.

Ноксик

CR 7

Male young red dragon

CE Large dragon (fire)

Monster Manual 75

Init -0; Senses blindsense 60 ft., darkvision 120 ft., low-light vision; Spot +17, Listen +17

Languages Common, Draconic, Ignan

AC 25, touch 9, flat-footed 25

hp 123 (13 HD)

Immune fire, paralysis, sleep

Fort +11, Ref +8, Will +9

Weakness vulnerability to cold

Spd 40 ft., fly 150 ft. (poor)

Melee bite +14 (2d6+12) and

2 claws +12(1d8+8) and

2 wings +12(1d6+8) and

tail slap +12(1d8+15)

Space 10 ft. Reach 5 ft. (10 ft. with bite)

Base Atk +13; Grp +24

Atk Options Cleave, Flyby Attack, Power Attack

Special Attacks breath weapon (40-ft. cone of fire; 6d10 damage; Ref DC 19 half; 1d4 rounds between uses)

Spells Known (CL 1st, +13 ranged touch)

1st (4/day) – ray of enfeeblement, shield*

0 (5/day) – acid splash, ghost sound (DC 11), mage hand, message

* already cast

Abilities Str 25, Dex 10, Con 17, Int 12, Wis 13, Cha 12

Feats Cleave, Flyby Attack, Hover, Multiattack, Power Attack

Skills Bluff +17, Concentration +19, Intimidate +19, Knowledge (the planes) +17, Listen +17, Search +17, Spot +17

Medium fire elementals (4): hp 26; Monster Manual 98.

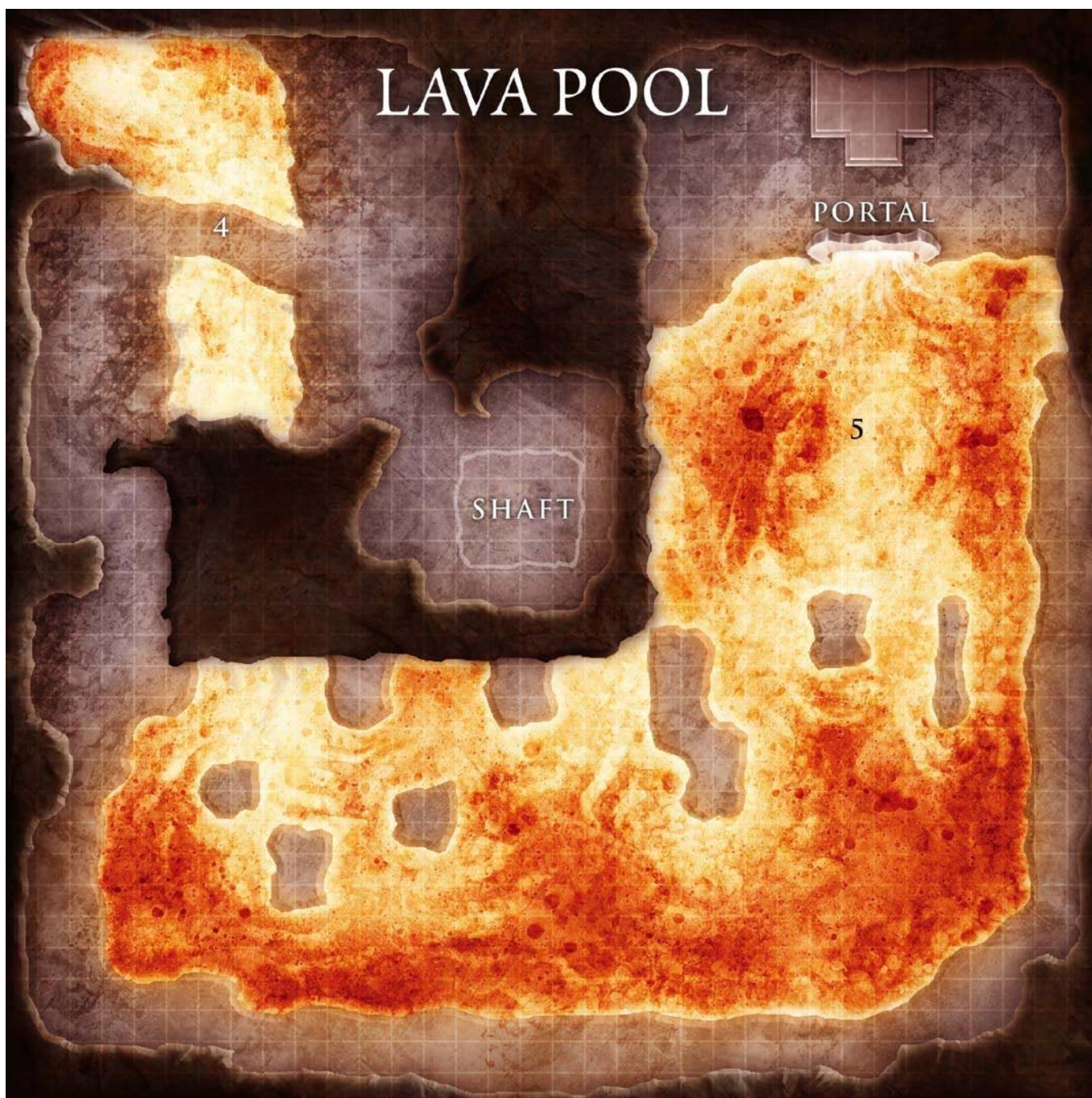
Тактика: Огненные элементали попробуют заманить нарушителей в помещение за выступами. Как только начнется бой, они рассредоточатся, атакуя по возможности больше персонажей. Они не достаточно умны, чтобы применять сложную тактику, но если они могут фланкировать, они делают это.

Ноксик прочитает *щит* (shield) на себя (учтено в стат. блоке) как только услышит звуки боя. В следующем раунде Ноксик вылетит из своего логова, вступая в борьбу с персонажами-нарушителями. Как только хотя бы двое из противников окажутся в области его дыхательного оружия, он исторгнет конус огня (к которому элементали имеют иммунитет). В противном случае он нацеливает на самого крутого персонажа *луч слабости* (ray of enfeeblement). Он находится по возможности в воздухе, чередуя дыхательное оружие, атаки на лету зубами (применяя навык Flyby Attack), и *луч слабости* до того, как вступит в ближний бой. В ближнем бою он использует навык Могучая Атака (Power Attack) на 5 во всех раундах (учтено в стат. блоке).

3А. ШУРФ

Сразу под южной частью шахты на площадке, которая находится на глубине 20 футов в шурфе, находится логово Ноксика. Площадка может быть легко замечена любым, кто заглянет в шурф. На площадке Ноксик держит свои сокровища. Чтобы попасть на эту площадку, придется лезть или прыгнуть с 20 футов. Стены шурфа позволяют ползать по ним с проверкой Лазание с УС 20.

Сокровища: У огненных элементалей не было имущества, а Ноксик хранил свои сокровища на площадке. Это большая куча из 55000 медных монет, несколько тысяч блестящих каменных глыб (ничего не стоят) и два свитка: арканский свиток с заклинаниями *сопротивляемость энергии* (resist energy) и *героизм* (heroism) и божественный свиток с заклинаниями *сила быка* (bull's strength) и *малое восстановление* (lesser restoration).



4. РЕКА ИЗ ЛАВЫ (EL 8)

Недалеко от шурфа река из расплавленных камней вялыми потоками протекает через неровную пещеру. Каменный мост естественного происхождения пересекает реку.

Медленная река из расплавленной лавы глубиной четыре-пять футов делит помещение на две части.

Каждый квадрат вне тропы считается сложной поверхностью. Каменный мост пересекает реку из лавы на высоте 18 дюймов от бурлящей поверхности. Саламандры внутри помещения могут свободно передвигаться под мостом.

Существа: Пара саламандр, доставленных из Фернии, скрываются в засаде под поверхностью реки из расплавленной лавы. Ламишал предупредил саламандр относительно вероятности проникновения злоумышленников, поэтому они считают любых неогненных существ, входящих в помещение, врагами.

Salamanders (2): hp 58 each; *Monster Manual* 219.

Тактика: Саламандры скрываются под мостом до тех пор, пока персонажи не приблизятся. Они имеют полное укрытие благодаря подъему моста у входа, поэтому их нельзя увидеть. Любой, кто подойдет вплотную к реке со стороны входа на мост, сможет заметить саламандр, выполнив проверку на Внимательность против УС 26. С обратной стороны моста УС проверки на Внимательность будет равен 21. Пока саламандры в реке, статистика саламандр изменится следующим образом:

Speed 10 ft. (no adjustments allowed), AC 26 (improved cover), Ref +11 (improved cover). The salamanders also have a -2 penalty on attack rolls while in the lava.

Саламандры могут погрузиться в лаву, получив полное укрытие, но при этом не смогут видеть и должны удерживать дыхание, что не позволит им долго оставаться на глубине.

Если саламандры слышат персонажей, пересекающих мост, одна из них появляется из своей засады, угрожая персонажам, вторая в этом время скрывается. Персонажи может прокрасться через саламандр, побив проверку на Бесшумное Передвижение против проверки саламандр на Слух.

Как только начнется бой, саламандры используют свою досягаемость ближнего боя и укрытие, получив преимущество. Если они успешно начнут борьбу (grapple) с врагом, используя свой хвост, то втянут соперника в свой квадрат, погрузив персонажа в лаву (см. DUNGEON MASTER'S Guide, стр. 304).

Саламандры предпочитают не покидать реку из лавы, но могут это сделать (Лазание УС 15).

5. ПОРТАЛ В ФЕРНИЮ (EL 10)

Проход ведет в огромную пещеру, освещенную темно-красным светом. Бурлящая лава покрывает пол, образуя небольшие каменные островки то здесь то там. Каменная дорожка идет вокруг пещеры, огибая лаву. Поток расплавленной лавы льется через круглый разлом из огромного царства огня и дыма. Вдалеке виднеется извергающийся вулкан.



Большая часть этой комнаты заполнена озером расплавленной лавы глубиной семь футов. Ламишал использует осколки драконов, украденные у Тофрана, для обеспечения устойчивости межпланового разлома. Если персонажи потратят время на осторожное изучение разлома, то они заметят, что он медленно расширяется. Ритуал перемещения Ламишал закончил уже час назад, но ему еще необходимо время. Пока портал не закрыт, через медленно расширяющийся разлом в конечном счете натечет достаточно лавы, чтобы полностью разрушить город башен снизу.

Портал может быть легко рассеян с помощью *сердца скорпиона*. Если персонажи не имеют этого артефакта, закрыть портал гораздо сложнее. Портал соответствует постоянному эффекту заклинания *врата* (gate) (уровень заклинателя 20-ый), однако заклинание стабилизировано кольцом из семи осколков дракона, расположенных на полу пещеры вокруг портала. Если четыре из семи осколков будут уничтожены, портал будет разрушен. Каждый из осколков имеет следующие параметры: hardness 8, 80 hit points, and is immune to fire damage. Такой способ уничтожения портала очень опасен, так как портал освободит взрыв магической энергии во время разрушения врат. Каждый в радиусе 60 футов получит 15d6 единиц повреждения от необузданной волшебной мощи (сопротивление энергии неприменимо), однако удачный спасбросок на реакцию против УС 18 уменьшит повреждения вдвое.

Каждый из семи осколков драконов нужно рассматривать как магическую вещь с уровнем заклинателя 8. Они не могут быть перемещены до тех пор, пока портал активен, но если их магия будет подавлена, то портал сам по себе исчезнет. Если персонажи подавят магию хотя бы четырех осколков драконов (используя *развеивание магии* (dispel magic) или подобный эффект), то портал дестабилизируется. Этот способ разрушения портала более безопасен и не спровоцирует неконтролируемого высвобождения энергии.

Существа: Ламишал Эрмэйр уже поджидает прибытия персонажей. Кроме того, с ним находятся его союзники, вызванные им с плана Ферния: пара адских гончих, Большой паразэлементаль из магмы и саламандры.



LAMISHAL ARMARE

CR 8

Male human aristocrat 1/sorcerer 8

CE Medium humanoid

Init +6; Senses see *invisibility*; Spot +5, Listen +5

Languages Common, Ignan

AC 18, touch 14, flat-footed 16

hp 37 (50 with *false life*) (9 HD)

Resist fire 10

Fort +3, Ref +4, Will +9

Spd 30 ft.

Melee Khyber dragonshard rod +3 touch (2d6 fire)

Ranged mwk light crossbow +6 (2d8/19-20)

Base Atk +4; Grp +3

Combat Gear *potion of cure moderate wounds*, *scroll of spider climb*

Spells Known (CL 8th, +6 ranged touch)

4th (3/day)– *stoneskin*

3rd (6/day)– *dispel magic*, *fireball* (DC 17)

2nd (7/day) – *false life**, *scorching ray*, see *invisibility**

1st (7/day) – *burning hands* (DC 15), *feather fall*, *grease*, *mage armor**, *magic missile*

0 (6/day) – *acid splash*, *detect magic*, *flare*, *light*, *message*, *prestidigitation*, *read magic*, *resistance*

* already cast

Abilities Str 8, Dex 14, Con 12, Int 10, Wis 13, Cha 17

Feats Improved Initiative, Point Blank Shot, Precise Shot, Spell Focus (evocation)

Skills Bluff +7, Concentration +13, Diplomacy +8, Knowledge (arcana) +12, Knowledge (the planes) +4, Listen +4, Spot +4

Possessions combat gear, *ring of protection* +2, Khyber dragonshard rod, mwk crossbow, 40 bolts, *crimson dragonshard*, 500 gp in diamond dust

LARGE MAGMA PARAELEMENTAL

NE Large elemental (earth, extraplanar, fire)

Manual of the Planes 180**Init** -1; **Senses** darkvision 60 ft.; Spot +6, Listen +5**Languages** Ignan, Terran**AC** 17, touch 8, flat-footed 17**hp** 68 (8 HD) **DR** 5/—**Immune** fire, elemental type**Fort** +10, **Ref** +1, **Will** +2**Weakness** vulnerability to cold**Spd** 30 ft.**Melee** slam +12 (2d8+10 plus burn)**Space** 10 ft. **Reach** 10 ft.**Base Atk** +6; **Grp** +17**Atk Options** Cleave, Power Attack**Special Attacks** burn**Abilities** Str 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Wis 11, Cha 1**Feats** Cleave, Improved Bull Rush, Power Attack**Skills** Listen +5, Spot +6

Burn (Ex) Any creature grappled by the paraelemental or hit by the paraelemental's slam attack must make a DC 13 Reflex save or catch fire (see the DUNGEON MASTER's Guide, page 103). The flame burns for 1d4 rounds. A burning creature can take a move action to put out the flame. Creatures hitting the paraelemental with natural weapons or unarmed strikes must also make a DC 13 Reflex save or catch on fire.

Hell Hounds (2): hp 22 each; *Monster Manual* 151.

Salamander: hp 58 each; *Monster Manual* 219.

Тактика: Адские гончие занимают такую позицию, чтобы задеть своим дыхательным оружием несколько персонажей одновременно, при этом они громко лают, чтобы предупредить Ламишала.

Параэлементаль ходит сразу после любого персонажа, который будет пересекать озеро лавы, и по возможности применит напор (bull rush), чтобы спихнуть персонажа в озеро лавы, причем он делает это, несмотря на угрозу атаки при возможности от этого персонажа. Его общий модификатор напора будет равен +15 (+17 при натиске (charge)). Он может двигаться через лаву с обычной скоростью.

Саламандры будут стоять около Ламишала на расстоянии не больше 10 футов до тех пор, пока враги не достигнут области около врат, с этого момента они вступят в ближний бой.

Ламишал прочитал заклинания *броня мага* (mage armor), *псевдожизнь* (false life) и *видение невидимое* (see invisibility) до начала боя. Он тратит первые два раунда на то, чтобы прочесть заклинание *каменная кожа* (stoneskin) на саламандру и на себя. Как только два персонажа окажутся в зоне его досягаемости, он прочитает заклинание *огненный шар* (fireball), и тут же прочитает ускоренный *огненный шар* (благодаря осколку дракона Эберрон, который он держит, также не забывайте, что ко всем заклинаниям с дескриптором fire автоматически применяется метамагические навыки Empower Spell и Enlarge Spell).

Как вариант атаки он применяет заклинание *палачий луч* (scorching ray).

Как только эти заклинания закончатся, он двинется к персонажам, чтобы применять *огненные ладони* (burning hands). Несмотря на то, что он предпочитает избегать ближнего боя, он способен защитить себя *жезлом из осколка дракона Хайбер* (Khyber dragonshard rod). Ламишал может видеть невидимых врагов, и по необходимости указывает на них союзникам, например, применяя против невидимого соперника *палачий луч*.

LAMISHAL'S DRAGONSHARD

Khyber dragonshard rod: This rod is tapped by a magnificent Khyber dragonshard that has a fire elemental bound within it. The rod deals 2d6 points of fire damage with a successful touch attack (a standard action), and grants the wielder resistance fire 10 while held.

Moderate conjuration; CL 9th; Craft Rod, Bind Elemental feat; lesser planar binding; Price 18.000 gp.

Crimson dragonshard: This dragonshard was recovered by the PCs in "Crypt of Crimson Stars", taken by Yarrak off of To-phran's corpse and delivered to Lamishal. With the help of his allies, Lamishal attuned the Eberron dragonshard to the fireball spell. Once per day, he may quicken a fireball spell with no effect on the spell's level.

Moderate evocation; CL nth; Craft Wondrous Item, Maximize Spelt feat; fireball; Price 10,000 gp.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если персонажи не смогут закрыть планарную щель в течение 24 часов после их возвращения в Шарн, уровень озера из лавы в зоне 5 поднимется выше портала, поэтому закрыть его станет намного сложнее. Через неделю после этого мегагорячее озеро из магмы станет достаточно большим, чтобы дестабилизировать основание города, вызывая все более сильные землетрясения, поскольку коренная подстилающая порода, на которой построен город, будет медленно плавиться. К тому времени, когда через две недели фаза сближения с планом Ферния закончится, на месте Города Башен ничего не останется, кроме огромного озера лавы. После этого портал исчезнет.

Даже если персонажи преуспеют, все равно большая часть населения Шарна даже не будут подозревать о том, что они подвергались какой-либо опасности. Если тело Тофрана не было полностью уничтожено, агенты влиятельного

торговца за несколько дней соберут достаточно средств для того, чтобы заплатить за его воскрешение (*resurrection*). В этом случае он отблагодарит персонажей и заплатит 5000 зм в качестве награды, а также предложит 10% скидку на любую вещь из осколка дракона, которую они захотят купить у него в данный момент или в будущем. В зависимости от дальнейших событий вашей кампании, Тофран может сделать другое предложение партии. Может быть слухи об еще одном мощном осколке дракона достигнут его ушей, или, возможно, что одна из местных преступных организаций покусилась на его бизнес в то время, пока он скрывался. Ясно одно – в Городе Башен всегда найдется проблема, требующая вмешательства партии.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

"Pit of the Fire Lord" было разработано для группы из четырех персонажей 8-го уровня, но, произведя небольшие изменения, Вы сможете приспособить его для персонажей 6-7 или 9-10 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 6-7 уровня: Уберите одну из адских гончих в зоне 1. Уберите огненных элементарей из зоны 3. Уберите саламандр в зоне 4, и параэлементаря в зоне 5.

Партия 9-10 уровня: Продвиньте адских гончих 1 на 3-4 КХП. Сделайте Ноксика юным красным драконом (*juvenile red dragon*). Замените саламандр в зоне 4 одной благородной саламандрой (*noble salamander*). Замените параэлементаря в зоне 5 в семиголовой пирогидрой (*six-headed pyrohydra*)

