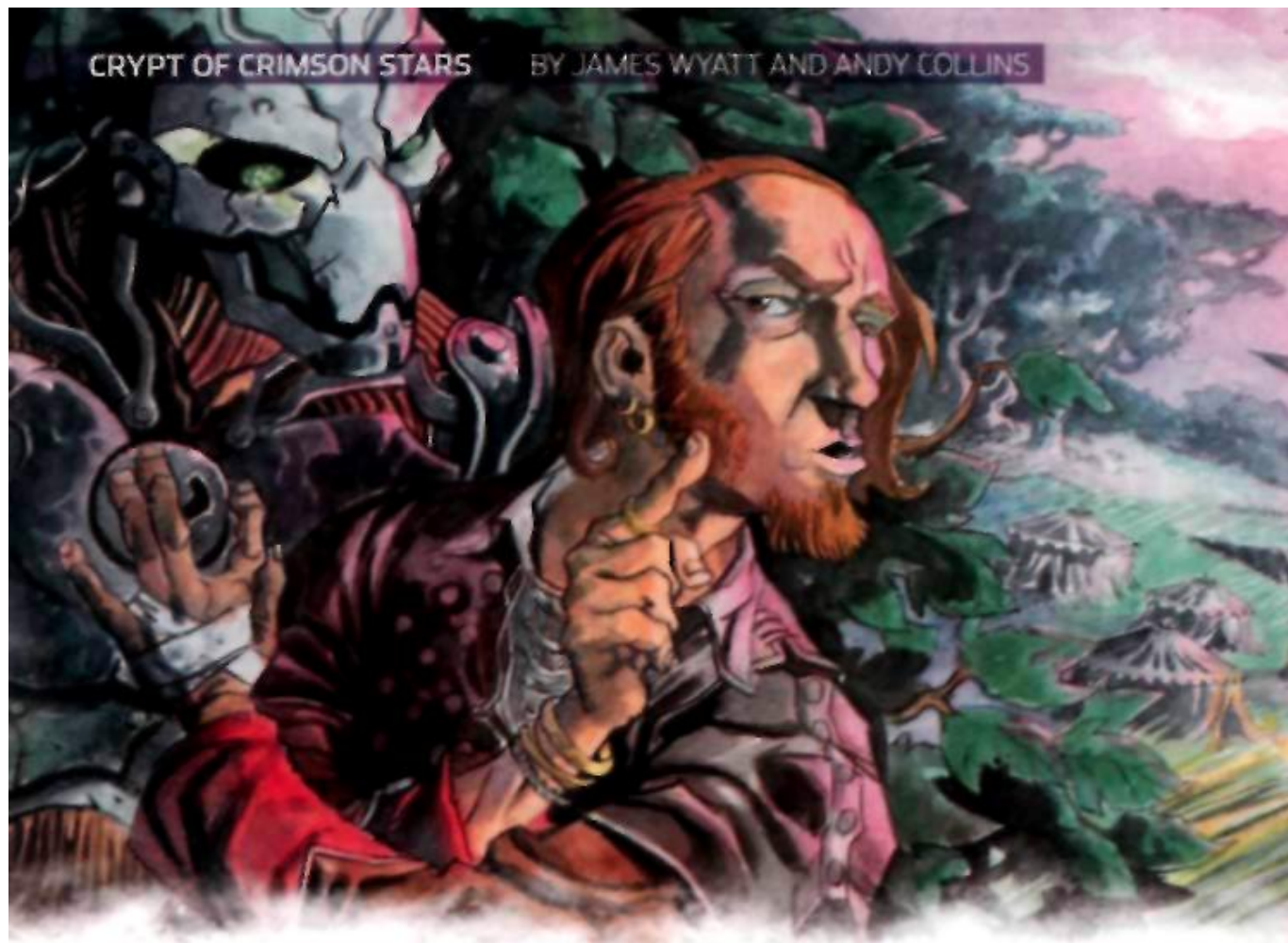


CRYPT OF CRIMSON STARS

BY JAMES WYATT AND ANDY COLLINS



# Crypt of Crimson Stars

✂ BY JAMES WYATT AND ANDY COLLINS

✂ BY RAMÓN PÉREZ

© BY JASON ENGLE

EBERRON, MID-LEVEL (6TH-12TH), TEMPERATE PLAINS AND 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 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

В течение столетий Склеп Кровавых Звезд был скрыт в безбрежных просторах Талентских Равнин. Теперь он найден, и легенды о утраченных сокровищах притягивают авантюристов со всех уголков континента. Сможете ли вы пройти смертоносные ловушки, зловещих стражей, мстительных кочевников халфлингов, требующих вознаграждение?

"Crypt of Crimson Stars" является приключением для Эберрона, подходящим для четырех персонажей 7 уровня, масштабируемым для уровней 6-9. Это приключение является первой частью трехсерийной кампании "Shards of EBERRON". Это приключение первоначально появилось как первый раунд открытого приключения по Эберрону на Gen Con Indy 2004. История будет продолжена в следующих выпусках Dungeon Magazine. "Crypt of Crimson Stars" также легко может быть сыграно в качестве отдельного приключения.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Ламишал Эрмэйр – последний отпрыск благородной аундаирской фамилии, уничтоженной Бреландскими войсками во время Последней Войны. Снедаемый жадой мести и считавший, что правительства Аундаира и Бреландии виноваты этом, Ламишал поклялся отомстить людям Бреландии за смерть и разорение его семьи.

Ламишал поступил в академию магов в Арканиксе, оплатив обучение из остатков благосостояния своей семьи. В то время, пока он развивал свои врожденные таланты колдуна, он также проводил годы в тайных библиотеках академии в поисках способов нанести масштабные разрушения народу Бреландии. К тому времени, как он получил высшее образование десять лет спустя, он нашел несколько возможностей; к сожалению, все они были ему не по карману.

Не смущенный этим обстоятельством, он отправился в Бреландский город Шарн в поисках работы как колдун по найму. В итоге он втерся в доверие и стал работать на одного из могущественнейших торговцев города, человека по имени Тофран Дамилек. Тофран – известный торговец осколками драконов (dragonshards) в Шарне, и Ламишал полагал, что сможет использовать Тофрана, чтобы получить средства, так необходимые ему для исполнения его безумного плана.

Ламишал вычислил возможное местонахождение нескольких крупных осколков драконов во время своих исследований в Арканиксе. Ламишал сделал Тофрану предложение – он раскроет ему местоположение этих осколков в обмен на средства для экспедиции, которая разыщет и вернет их в Шарн. Все доходы от экспедиции будут поделены между ними после покрытия расходов со стороны Тофрана. Тофран нехотя согласился с планом. Он не до конца поверил Ламишалу, но предполагаемый размер этих осколков поразил его, и в конечном счете жадность взяла верх над осторожностью.

## КРАТКИЙ ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Тофран нанимает персонажей для того, чтобы они добыли крупный осколок дракона в склепе в Талентских Равнинах. Партия добирается до склепа, где они сталкиваются с бандой кочевников халфлингов, который считают склеп святым местом. Персонажи должны убедить халфлингов позволить им войти в склеп, или силой прогнать кочевников прежде, чем они могут исследовать вход в пещеру.

Как только они окажутся внутри склепа, партия должна одолеть группу свирепых монстров, которые поселились в пещере и обойти серию смертоносных ловушек, прежде чем они столкнутся лицом к лицу с последним стражем – ужасной мумией.

## ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

"Crypt of Crimson Stars" начинается с того момента, как приключенцы будут наняты Тофраном Дамилеком (LN male human aristocrat 2, expert 6) для возвращения необычного осколка дракона из глубины склепа в Талентских Равнинах. Персонажи могут встретить Тофрана несколькими способами, некоторые из них описаны ниже.

Тофран распустил слух среди авантюристов, который быстро распространяется в Шарне. Если персонажи находятся в городе и ищут работу, то успешная проверка на Сбор Информации против УС 10 указывает им на Тофрана. В дополнение, гильдия Край Пропasti (Clifftop Guild) и гильдия Врата Смерти (Deathsgate Guild) (Гильдии Искателей Приключений впервые описаны в книге "*Sharn: City of Towers*") знают о Тофране и могут направить к нему персонажей.

Тофран занимается бизнесом с большей частью преступного мира в Шарне. Если персонажи что-то задолжали одному из преступных авторитетов, он может попросить их возместить убытки, выручив его друга Тофрана. В дополнение, если один из персонажей – член Дома Отмеченного Драконом, его могут попросить вернуть долг Тофрану.

Персонажи могут оказаться в одном из магазинов редких и необычных вещей из осколков драконов. Тофран самый известный торговец осколком дракона в городе, и один из нескольких торговцев экзотическими и мощными осколками. Он может потребовать у персонажей помощь как часть оплаты.

# ГЛАВА ОДИН: ТОФРАН ДАМЛЕК

Под каким бы предлогом персонажи не разыскивали Тофрана, они смогут найти его в его офисе в районе Вечных Факелов (Everbright district) в Среднем Мензисе (Middle Menthis). Если персонажи приходят в дневное время, когда офис еще открыт, их приветствует секретарь – пожилой гном по имени Эзала Вайтлаш (LN female gnome commoner 2). После короткой паузы, их приглашают в кабинет Тофрана.

**Офис Тофрана богато отделан, но необычайно мал. Главная особенность помещения – огромный стол, который выглядит изготовленным из плотного дерева (densewood) и, вероятно, обошелся Тофрану в кругленькую сумму. Несколько кушеток и кабинетных диванчиков заполняют оставшееся место, а стены украшены дорогими гобеленами и красивыми пейзажами. Ощущение организованного хаоса наполняет помещение. Стол завален грудami бумаг, а большинство картин висит не очень ровно. Слабый запах корицы висит в несвежем воздухе.**

Тофран – это маленький мужчина средних лет с белыми волосами и густыми усами. Он представляет себя персонажам и предлагает им напитки перед тем, как пригласить сесть. Он расправляет измятый пергамент из одной из груд на его столе и начинает вводить в курс дела.

**"Вот здесь Склеп Кровавых Звезд. Внутри склепа легендарный кровавый осколок дракона. Возможно, что это самый большой осколок дракона, когда либо обнаруженный в Эберроне, но, конечно, мы не можем быть в этом уверены, так как никто не видел его в течение долгих лет. За это я заплачу вам две тысячи золотых монет. У вас есть вопросы?"**

Тофран протягивает персонажам выцветшую карту севера Талентских Равнин. Большая звезда кровавого цвета нарисована на карте у южной кромки маленького озера в нескольких днях пути к северу от Газерхолда (Gatherhold). Тофран подготовил ответы на следующие вопросы:

**Как мы доберемся до Талентских Равнин?** "Я организую транспорт до Газерхолда туда и обратно. После этого вы будете предоставлены сами себе."

**Как Вы узнали об это осколке дракона?** "Осколок скрыт внутри Склепа Кровавых Звезд, а легенды гласят, что он большой и мощный. Точное местоположение склепа было утеряно за многие сотни лет, и только недавно было снова открыто одним из моих партнеров."

**Почему Вы решили, что осколок дракона до сих пор находится там?** "Да, в этом нельзя быть до конца уверенным, но, тем не менее, я считаю, что местоположение склепа до сих пор не раскрыто, т.к. если бы осколок дракона такого размера и мощи появился где-нибудь на Хорвайре, я бы узнал об этом."

**Две тысячи монет не так уж и много, может быть Вы предложите побольше?** Тофран отказывается заплатить больше, чем он предложил, но удачная проверка на Дипломатию против УС 25 убедит его заплатить больше на 500 монет.

**Когда нам выдвигаться?** "Если вы вернетесь завтра утром, то мне хватит времени для того, чтобы организовать транспорт."

## ПУТЕШЕСТВИЕ В ТАЛЕНТСКИЕ РАВНИНЫ

Тофран связан со всеми Домами Отмеченными Драконом, поскольку большую часть осколков драконов поставляет он. Его отношения с Домами Лирандар и Ориен позволяют ему использовать воздушные корабли и систему молниевых дорог по низким ценам.

Сначала предстоит на воздушном корабле пять дней добираться до Корта (Korth) в Карпнате (Karnath). Отсюда персонажи могут добраться по молниевой дороге до Газерхолда за три дня. Хотя столкновения по дороге от Шарна до Таленты вероятны, они не предусмотрены в этом приключении.

## ГЛАВА ДВА: ХАЛФЛИНГИ

Самый прямой маршрут от Газерхолда до склепа приведет персонажей к южной кромке карты стоянки халфлингов. Кочевое племя халфлингов сформировано таким образом, что оно все время следует через Талентские Равнины за стадами местных трёхрогих динозавров (triceratop). Конкретно это племя две недели назад поселилось на отвесной скале, возвышающейся над склепом. Они считают вход в пещеру святым местом, и в настоящее время выполняют ряд ритуалов, почитающих духа природы, который, по их мнению, живет в пределах склепа. Эти ритуалы продлятся еще две недели, после чего халфлинги покинут стоянку и продолжат бесконечный поход через равнины.

## РАЗВЕДЧИКИ ХАЛФЛИНГОВ (EL 8)

Тихая речка впадает в спокойное озеро, которое виднеется впереди. Одиноким холм с пологим склоном на южной стороне и более крутым склоном на западе возвышается над берегом озера. Небольшие заросли деревьев видны на вершине холма, а островки кустарника цепляются за его склоны. С вершины холма тонкая струйка дыма поднимается в небо. Небольшой горная гряда, покрытая редким кустарником, идет параллельно склону холма на противоположной стороне ручья.

**Существа:** Четыре разведчика халфлингов верхом на велоцирапторах (у халфлингов известны как "Когтеноги" ("Clawfeet")) патрулируют западную и южную стороны холма, делая круг каждые 30 минут или около того. Если они обнаружат персонажей, один из них немедленно поскачет в лагерь, пока остальные три будут осторожно приближаться. Халфлинги полагают, что вся область вокруг холма является святым местом, поэтому будут настаивать на том, чтобы персонажи немедленно ушли отсюда.

Если первоначальное отношение халфлингов к персонажам сменится на безразличное (indifferent) (требуется бросок на Дипломатию против УС 15), они согласятся проводить персонажей в их лагерь для встречи с лидером племени. Если персонажи упомянут, что они ищут Склеп Кровавых Звезд или что они должны добыть артефакт из пещеры, они получают штраф -10 на проверки Дипломатии.

Если персонажи не смогут улучшить отношение халфлингов за пару минут разговора и откажутся покинуть эти места, разведчики откроют огонь.

**Тактика:** Если начнется бой, халфлинги будут стремиться удерживать дистанцию относительно соперников, кружа или двигаясь параллельно с ними для того, чтобы они могли стрелять с расстояния 30 футов, нанося дополнительные повреждения от способности skirmish. Если их верховые животные атакованы, они попытаются применить навык Mounted Combat (РН 98) для отмены первого попадания в раунде. Если бой перейдет в рукопашную, они попытаются применить способность skirmish с длинными копьями, при этом по возможности фланкируя. Если всадник упадет, его верховое животное продолжит яростно атаковать того, кто сбросил всадника. Если два разведчика погибнут, третий попытается сбежать в лагерь.

**Возможное развитие событий:** Если персонажи проберутся к склепу со стороны озера, или прокрадутся через разведчиков, они смогут достичь пещеры без столкновения с халфлингами. Если они не стараются скрыть свои следы, то разведчики заметят их в то время, когда персонажи будут внутри склепа. Халфлинги не зайдут в склеп (это запрещено их верованиями). Однако они будут ждать в засаде того момента, когда нарушители выйдут из склепа.

#### HALFLING SCOUT 5 (4)

CR 5

CN Small humanoid

**Init** +5 **Senses** Listen +11, Spot +9

**Languages** Common, Halfling

---

**AC** 20, touch 15, flat-footed 16

**hp** 36 (5 HD)

**Fort** +5, **Ref** +9, **Will** +3

---

**Spd** 30 ft.

**Melee** masterwork longspear +5 (1d6/x3)

**Ranged** +1 composite shortbow +9 (1d4+1/x3)

Base Atk +3; Grp -1

**Special Actions** skirmish (+2d6, +1 AC)

---

**Abilities** Str 11, Dex 18, Con 14, Int 10, Wis 12, Cha 8

**SQ** battle fortitude +1, evasion, fast movement +10 ft., halfling traits, trackless step, trap-finding, uncanny dodge

**Feats** Mounted Combat, Mounted Archery, Track <sup>B</sup>

**Skills** Hide +15, Knowledge (nature) +7, Listen +11, Move Silently +13, Ride +12, Sense Motive +4, Spot +9, Survival +11, Tumble +11

**Possessions:** +1 chain shirt, +1 composite shortbow, 40 arrows, masterwork longspear

---

**Battle Fortitude (Ex):** The halflings receive a +1 competence bonus on Fortitude saves and initiative checks.

**Skirmish (Ex):** The halflings deal an extra 2d6 points of damage on all attacks they make during any round in which they move at least 10 feet. The extra damage applies only to attacks taken during the scout's turn. Any creature that is immune to sneak attack damage is also immune to skirmish damage. They can apply this damage to ranged attacks made while skirmishing, but only if the target is within 30 feet. The scouts also get a +1 competence bonus to Armor Class during any round in which they move at least 10 feet. The bonus applies as soon as they move 10 feet and lasts until the start of their next turn.

#### VELOCIRAPTORS (CLAWFOOT DINOSAURS) (4)

CR 2

N Medium animal

EBERRON Campaign Setting 279

**Init** +3 **Senses** low-light vision, scent, Listen +10, Spot +10

---

**AC** 16, touch 13, flat-footed 13

**hp** 13 (2 HD)

**Fort** +5, **Ref** +6, **Will** +1

---

**Spd** 40 ft.

**Melee** talons +4 (1d8+3) and

2 foreclaws -1 each (1d3+1) and

bite -1 (1d6+1)

**Base Atk** +1; **Grp** +4

---

**Abilities** Str 17, Dex 17, Con 15, Int 2, Wis 12, Cha 10

**SQ** low-light vision, scent

**Feats** Run

**Skills** Hide +12, Jump +20, Listen +10, Spot +10, Survival +10





## СТОЯНКА ХАЛФЛИНГОВ (EL 10)

Небольшой лагерь расположился на вершине холма. Тростник и трава свалены на земле вокруг бивачного костра в качестве матрасов. Большая куча дров свалена на одной стороне, а напротив расположены две бочки с водой и копченым мясом.

**Существа:** Шесть халфлингов воинов и один следопыт стоят здесь лагерем, наряду с четырьмя разведчиками. Это племя халфлингов необычно тем, что выращивает тираннозавров (среди халфлингов известны как мечезубый титан) для помощи в своей охоте. Они не доверяют чужакам и боятся их, и будут весьма недовольны, обнаружив их в своем святом месте.

Их изначальное отношение является недружественным (unfriendly) и может быть изменено удачной проверкой Дипломатии против УС 15, после чего халфлинги разрешат остаться в области на несколько часов, но в сопровождении халфлингов воинов, чтобы не допустить осквернения святого места. Если персонажи смогут изменить их отношение к дружественному (friendly) или лучше (проверка Дипломатии против УС 25), они избавятся от эскорта. Если хотя бы раз персонажи упомянут Склеп Кровавых Звезд, или проговорятся, что они хотят унести что-нибудь из этих мест, то получают штраф -10 на все проверки Дипломатии.

**Тактика:** Если начинается бой, Cut-face бросается в ближний бой (charge), в это время остальные халфлинги стоят позади и используют по возможности оружие дальнего боя. Учтите, что если четверо разведчиков участвуют в бою, то EL столкновения равен 11. Персонажи должны получить представление о том, что попытка атаковать всех халфлингов с их динозавром очень опасна.

**Возможное развитие событий:** Если персонажи уговорят халфлингов или незаметно прокрадутся мимо них, есть большая вероятность, что Мунлайт (Moonlight) или один из разведчиков заметят их следы и пройдут по ним до склепа. Если так случится, халфлинги подготовят засаду снаружи, у выхода пещеры, для того, чтобы до того, как персонажи появятся, занять позицию на склоне с хорошим обзором на пещеру. Ни один из халфлингов не знает о секретном выходе (см. зону 3, ниже). Этот выход выведет в середине верхнего холма, поэтому, если персонажи будут осторожны, они смогут незаметно выбраться из склепа и избежать засады.

**Cut-face the Tyrannosaurus:** hp 180; *Monster Manual* 61.

**Brownie, owl animal companion:** hp 13; *Monster Manual* 277.

female halfling ranger 6  
 CN Small humanoid (halfling)  
**Init** +3 **Senses** Listen +12 Spot +10  
**Languages** Common, Halfling

---

**hp** 48 (6 HD)

**AC** 19, touch 14, flat-footed 16

**Fort** +10, **Ref** +10, **Will** +5

---

**Spd** 20 ft.

**Melee** mwk longsword +8 (1d6/19-20)

**Ranged** +1 longbow +12/7 (1d6/x3) or

**Ranged** +1 longbow +8/+8 (1d6/x3) with Manyshot or

**Ranged** +1 longbow +10/+10/+5 (1d6/x3) with Rapid Shot

Base Atk +6; Grp +2

**Atk Options** favored enemy animal +4, favored enemy humanoid [elf] +2

**Combat Gear** *potion of darkvision*

**Rangers Spells Known** (CL 6)

1st *entangle* (DC 12), *longstrider*

---

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

**SQ** halfling traits, wild empathy +7

**Feats** Endurance<sup>B</sup>, Manyshot<sup>B</sup>, Point Blank Shot, Precise Shot, Rapid Shot<sup>B</sup>, Track<sup>B</sup>, Weapon Focus (longbow)

**Skills** Handle Animal +13, Hide +11, Listen +12, Move Silently +9, Ride +13, Spot +10, Survival +10

**Possessions** +1 mithral shirt, +1 longbow, 40 arrows, mwk longsword, *cloak of resistance* +1, *potion of darkvision*

#### HALFLING WARRIOR 1 (6)

CR ½

CN Small humanoid (halfling)

**Init** +1 **Senses** Listen -1 Spot -1

**Languages** Common, Halfling

---

**hp** 5 (1 HD)

**AC** 16, touch 12, flat-footed 15

**Fort** +4, **Ref** +2, **Will** +0

---

**Spd** 20 ft.

**Melee** longsword +2 (1d6/x19-20)

**Ranged** mwk light crossbow +4 (1d6/19-20)

Base Atk +1; Grp -3

---

**Abilities** Str 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Wis 9, Cha 8

**SQ** halfling traits;

**Feats** Animal Affinity

**Skills** Handle Animal +5, Ride +7

**Possessions** Studded leather, buckler, mwk light crossbow, 40 bolts

## ГЛАВА ТРИ: ВНУТРИ СКЛЕПА

Склеп Кровавых Звезд был построен в отдаленном прошлом давно вымершей расой гуманоидов. Внутренняя часть склепа была выдолблена из цельной скалы и была обработана так гладко, что ползать по стенам не представляется возможным. Внутри воздух неподвижный и необычно холодный. Воздух влажен из-за соседства с озером, но, несмотря на это, в склепе ничего не растет.

### 1. КОМНАТА МОНСТРОВ (EL 3)

**Вход в пещеру ведет в вырезанный из камня коридор явно не природного происхождения. Широкий коридор резко уходит вниз холма. Каменные плиты пола покрыты странными подпалинами. Через десять футов коридор выводит в помещение неправильной формы с шестью столбами, поддерживающими высокий куполообразный потолок, и множеством ниш со всех сторон. Под сводчатым проходом в дальнем конце комнаты, на земле лежит обугленный труп.**

Подпалины на полу появились от молний из-за срабатывания ловушки А в зоне 2, которая к тому же имеет отношение к трупу. Кроме того могут быть обнаружены следы трех Средних гуманоидов (оставленные предыдущей группы авантюристов, направленной сюда Тофраном Дамилеком) в опаленной области в результате удачной проверки на Выживание против УС 20.

**Существа:** С недавнего времени в этой пещере поселилась мантикора, пируя мясом животных, добытых на охоте в близлежащей местности. Как бы то ни было, мантикора – единственный очевидный противник в помещении. В трех нишах из восьми по сторонам комнаты притаились чрезвычайно голодные грикки (gricks). Грикки были первоначаль-

ными обитателями этой пещеры, но спрятались в ниши в связи с прибытием мантикоры. Они не ели уже несколько дней, но так напуганы мантикорой, что не покинут ниши, пока не почувствуют еду прямо перед собой. Если мантикора будет убита, или персонажи окажутся прямо у одной из ниш, то грикки выпрыгнут в комнату и будут атаковать до тех пор, пока не погибнут.

**Gricks (3):** hp 9; Monster Manual 139.

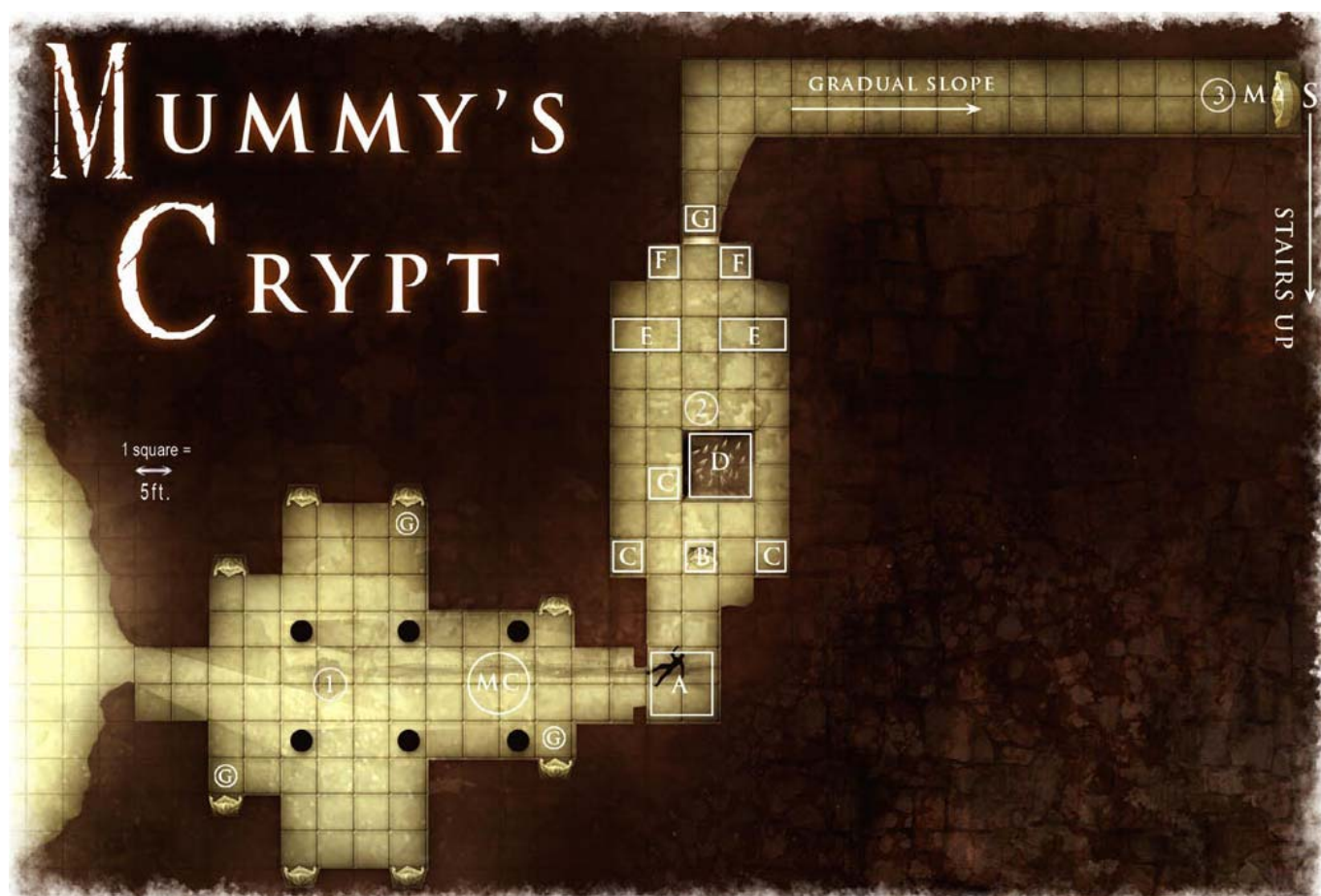
**Manticore:** hp 57; Monster Manual 179.

**Тактика:** Несмотря на то, что мантикора не может видеть вход в пещеру (из-за наклона), она немедленно атакует персонажей по достижению ими последних 10 футов коридора. Она начнет бой залпом шипов из хвоста. Стоит отметить, что комната слишком мала для того, чтобы мантикора могла летать в ней, только если по прямой.

**Возможное развитие событий:** Монстры будут преследовать персонажей, если те побегут из пещеры, но не рискнут углубляться в склеп.

## 2. КРОВАВЫЙ СКЛЕП (EL 8)

Коридор снова выходит в большую комнату. Арочный потолок переходит в купол в 12 футах над полом. Разбросанные по куполу, сотни слабо мерцающих красных точек излучают свет в множестве различных созвездий, тускло освещая каменную комнату. Благодаря слабому отблеску этих темно-красных звезд вы можете разглядеть каменную статую в форме прыгающего динозавра, стоящего в центре комнаты. По ту сторону статуи яма в полу уводит во тьму. На дальней стороне комнаты другое тело лежит на камне перед дверью, которая, кажется, является другим выходом из комнаты.



Это помещение содержит серию смертоносных ловушек, а также трупы предыдущих авантюристов, пытавшихся найти осколок дракона. Также здесь содержится смертельное проклятие, связанное с кровавыми звездами на потолке. Эти звезды заряжены двумя мощными заклятьями. Первое – это постоянное заклинание *глубокая тьма* (*deeper darkness*), которое заполняет все помещение (уровень заклинателя 20). Второе заклятие – это мощное проклятие, которое было помещено в склеп во время постройки. Любой, кто умрет под сводами кровавых звезд, восстанет в следующем раунде как проклятый дух (*cursed spirit*): омерзительные бестелесные мертвецы преданно защищают склеп от посягателей. Такая судьба постигла предыдущую группу авантюристов.

**Существа:** Проклятые духи мертвых авантюристов теперь занимают это помещение.

**Тактика:** Проклятый дух около Ловушки А остается бездеятельным до тех пор, пока персонажи не пройдут мимо него, с этого момента он восстанет и пытается вытеснить их к следующей ловушке.

Проклятый дух около тела в ловушке D (яма) взлетает вверх если любой персонаж заглядывает или падает в яму.



Этот дух (и дух в области А, если еще не уничтожен) пытается загнать персонажей в ловушку Е.

Если любой персонаж приблизится на 10 футов к телу, лежащему напротив двери, обозначенной как G, третий проклятый дух восстает из тела и атакует (делая 5-футовый шаг если надо).

### CURSED SPIRIT (3)

CR 3

CN Medium undead (incorporeal)

*Miniatures Handbook* 60

**Init** +2 **Senses** darkvision 60 ft., Listen -1; Spot -1

hp 22 (3 HD)

**AC** 13, touch 13, flat-footed 11

**Fort** +1, **Ref** +3, **Will** +2

**Spd** fly 30 ft. (perfect)

**Melee** +3 incorporeal touch (1d8+1)

**Special Atk** accursed touch, curse aura

**Base Atk** +1; **Grp** -

**Abilities** Str —, Dex 14, Con —, Int 9, Wis 8, Cha 13

**SQ** darkvision 60 ft., incorporeal traits, undead traits

**Feats** Toughness, Weapon Finesse

**Skills** Intimidate +7, Listen +5, Spot +5

**Accursed Touch (Su)** A cursed spirit adds its Charisma modifier to damage dealt by its incorporeal touch attack.

**Curse Aura (Su)** The taint of loss surrounds a cursed spirit. Enemy creatures within 5 ft. take a -2 penalty on all saving throws.

**Ловушки:** В помещении семь ловушек, шесть из них еще активны.

**Ловушка А** срабатывает, если любой из персонажей зайдет в 10-футовый квадрат перед аркой (хоть пешком, хоть по воздуху). Ловушка выстрелит молнией (*lightning bolt*) вниз вдоль линии, соединяющей центр области срабатывания со сводчатым проходом, ведущим из склепа. Она автоматически взведётся через 1d4 раунда (в течение этого времени высокий жалобный вой заполняет область).

Каменная статуя (**Ловушка В**) изображает велоцирапора в натуральную величину в момент прыжка, когти на его ногах удлинены. Если персонаж окажется рядом со статуей, когти-мечи совершат стремительное круговое движения, нанося удары ближайшим персонажам (также активируется ловушка С). Невидимый механизм позволяет обойти эту ловушку, также как и ловушку С.

**Ловушка С** активируется одновременно с ловушкой В, посылая крутящиеся ядовитые лезвия, которые крошат все в каждом отмеченном квадрате через каждые 10 раундов после активации ловушки В.

**Ловушка Д** очевидна: яма-ловушка с шипами уже сработала и осталась открытой, так как требует ручного взвода.

**Ловушка Е** срабатывает, если любой персонаж войдет в один из квадратов, помеченный буквой Е. Как только один из квадратов срабатывает, он становится безопасным для прохода. Стоит отметить, что безопасный путь мимо этой ловушки уже существует (благодаря действиям предыдущих авантюристов).

Любой персонаж, который войдет в соседний с выходной дверью квадрат, активирует **ловушку F**, которая выстреливает копьё в персонажей в области 5 на 15 футов перед дверью.

**Ловушка G** подвергнет любого персонажа, который коснется ручки двери, ведущей из этого помещения, действию контактного яда.

**Lightning trap (trap A):** CR 3; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset (1d4 rounds delay); spell effect (*lightning bolt*, 10th-level wizard, 10d6 electricity, DC 14 Reflex half); Search DC 28; Disable Device DC 28.

**Statue trap (trap B):** CR 3; mechanical; location trigger; automatic reset; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30); Atk +16 melee (*2d4+8/x4*, Search DC 20; Disable Device DC 20).

**Poison blades trap (trap C):** CR 5; mechanical; location trigger; automatic reset; hidden lock bypass (Search DC 25. Open Lock DC 30); Atk +10 melee (1d4/19-20); multiple targets (all targets in one of the areas marked on the map); poison (Fort DC 24 resists, 1d6 Str/2d6 Str); Search DC 20; Disable Device DC 20.

**Pit trap (trap D):** CR 2; mechanical; location trigger (already triggered); manual reset; 40 ft. deep(4d6 fall); pit spikes (Atk +10 melee. 1d4 spikes per target for 1d4+4 each); Search DC —; Disable Device DC 20.

**Phantasmal trap (trap E):** CR 4; magic device; proximity trigger (alarm); no reset; spell effect (phantasmal killer, 7th-level wizard, Will DC 16 negates. Fort DC 16 partial); Search DC 29; Disable Device DC 29.

**Spears trap (trap F):** CR 6; mechanical; location trigger manual reset; Atk +21 ranged (1d8); multiple targets (1d6 spears per target in the affected area); Search DC 26; Disable Device DC 20.

**Doorknob trap (trap G):** CR 4; mechanical; touch trigger (attached); no reset; poison (Fort DC 16 resists, 2d12 hp/1d6 Con); Search DC 27; Disable Device DC 16.



### 3. ХРАНИТЕЛЬ ОСКОЛКА (EL 3)

**За плавным изгибом коридор резко уходит вниз. В дальнем конце виднеется каменный саркофаг, который вертикально прислонен к каменной стене.**

Саркофаг мумии на самом деле встроен в каменную стену (хотя выглядит отдельной частью), и разработан так, чтобы погрузиться в стену при нажатии каменного блока (см. таблицу ниже), открывая секретную дверь в подпорной стене, через которую может выйти мумия. Проверка на Поиск (УС 22) покажет наличие секретной двери, и то, что саркофаг предположительно уходит в стену. Она может быть открыта или проверкой умения Поломка (Disable Device) против УС 15, или проверкой Силы против УС 20 (надавить на саркофаг в направлении стены рядом со скользящим блоком). До трех персонажей могут помогать производить проверку Силы. За секретной дверью длинная лестница ведет к секретному выходу, скрытому в подлеске на холме к югу от стоянки халфлингов.

**Существа:** Внутри саркофага – последний страж осколка дракона, древняя мумия. Если персонажи подойдут на 20 футов, мумия нажмет на крышку саркофага (все персонажи, который видят это, немедленно кидают спасброски против способности отчаяние (despair)). Любой персонаж, увидевший мумию, определит, что у нее на шее на золотом кулоне висит осколок дракона Эберрон.

**Mummy:** hp 55: *Monster Manual* 190.

**Имущество:** Кровавый осколок дракона

**Ловушка:** Через один раунд после открытия саркофага тяжелый каменный блок в верхнем конце прохода начнет медленно скатываться по наклонному коридору. Он сдвигается по коридору вниз на 20 футов вниз в раунд. Как только ловушка сработала, персонажи должны за 4 раунда победить мумию и уйти до того, как блок размажет их об стену.

**Sliding block trap:** CR 6; mechanical; manual trigger (inside the mummy's sarcophagus); repair reset; block slides down the hallway (12d6 crush); multiple targets (all targets within the corridor); never miss; onset delay (4 rounds); Search DC 20; Disable Device DC 22.

**Сокровища:** Саркофаг содержит блестящий серебряный шлем с танцующими сверчками стоимостью 800 зм, мастерски сделанный маленький стальной щит, фальшион (scimitar) +1, амулет природной защиты +1 и маленький сундучок, содержащий 535 см, 223 зм и 56 пм.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

При условии, что персонажи пройдут мимо халфлингов, выйдут из пещеры и вернутся обратно к цивилизации, они могут использовать для возвращения билеты, которые дал Тофран, для того, чтобы тем же путем вернуться в Шарн. Тофран рад заплатить обещанную награду (в районе 2000-2500 зм, в зависимости от того, насколько удачно торговались персонажи).

Если "Crypt of Crimson Shards" игралось как отдельное приключение, Тофран благодарит персонажей за услуги и предлагает им вернуться к своим повседневным занятиям. В его представлении встреча является "исключительно деловой", хотя он готов приобрести любые осколки дракона, которые персонажи смогут найти.

Если Вы планируете продолжить кампанию "Shards of EBERRON", Тофран, когда персонажи вернутся, предлагает им новое захватывающее предложение. Кажется, другой редкий осколок дракона, даже больше, чем первый, скрыт где-то на загадочном материке Ксендрик. Подробности ищите в приключении "Temple of the Scorpion God" в журнале DUNGEON 124.

## УМЕНЬШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

"Crypt of Crimson Stars" разработано для группы из четырех персонажей 7 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:** Замените тираннозавра мегараптором. Уберите двух грикков из зоны 1. Снизьте сложность проверок Поиска и Поломки (Disable Device) всех ловушек в приключении на 2.

**Партия 8-9 уровня:** Если разведчики обнаружат персонажей, то сделайте так, чтобы они сразу вернулись за подкреплением, таким образом халфлинги будут драться с персонажами более многочисленной группой. Продвиньте тираннозавра на 3-6 КХП. Увеличьте сложность проверок Поиска и Поломки (Disable Device) всех ловушек в приключении на 1-3. В заключение, добавьте мумии в конце приключения 1-2 уровня клирика.



Ramon Perez



