

Введение

В *Путешествии Сквозь Серебряные Пещеры*, персонажи преследуют кобольда жреца вирма укравшего книгу пророчеств. Начав в отдалённой пещере, персонажи сталкиваются с дрейками, гарпиями и печально известным ржавым монстром. Затем партия путешествует вниз по неистовой реке охраняемой древними духами и могущественной магией. В сердце Серебряных Пещер, партия, в конце концов, сразится с кобольдом, теперь захваченным духом давным-давно умершего дракона когда-то обитавшего там.

Путешествие Сквозь Серебряные Пещеры разработано для пяти персонажей 5го уровня. Если вы ведёте приключение для большего или меньшего числа персонажей, то в столкновениях описываются методы регулирования числа чудовищ.

Фон

Амбициозный жрец кобольдов по имени Сарна украл древнюю книгу пророчеств, принадлежавшую людям из крепости Албура. Недавние набеги орков угрожали крепости, и совет в книге был инструментом, позволявшим её защитников сдерживать налётчиков. Народ из крепости подозревает, что жрец вирма может быть заодно с орками и предлагает 150 золотых в награду за возвращение книги.

К началу приключения персонажи преследовали кобольда до входа в отдалённую пещеру в нескольких милях от Албуры. Персонажи прибыли в крепость лишь через несколько часов после того, как была украдена книга, но они двигались быстрее, чем Сарна и её союзники.

Прежде чем персонажи отправятся, жители Албуры рассказывают им про Серебряные Пещеры.

“Серебряные Пещеры это комплекс бесчисленных каверн соединяемых потоками и каналами большой реки. Серебряный дракон по имени Эритон держал этот регион в железных когтях, пока не умер много лет назад. Говорят его логово было где-то в глубине Серебряных Пещер, но могущественная магия и злые существа охраняют реку и прилегающие каверны.”

После возвращения в заброшенное убежище Эритона, Сарна планирует привлечь дух и силу мёртвого дракона, используя украденную книгу пророчеств.

Албура

Крепость Албура это дом для нескольких практикующих простую магию, включая оракула который и хранил книгу пророчеств. Расположенная на вершине холма, крепость отмечает перекрёсток небольших плохо ухоженных дорог, оставшиеся от империи Нерат, ведущих в дикую местность. В Албуре можно найти древний, но всё ещё рабочий круг телепортации, и жители крепости счастливы предоставить персонажам усеянный символами портал.

Завязки Приключения

Главная задача персонажей вернуть книгу пророчеств народу Албуры. Также, следующие опции могут быть использованы, чтобы завести персонажей в Албуру если вы используете это приключение как часть продолжительной кампании.

♦ В дикой местности персонажи сталкиваются с орками-налётчиками.

Они слышат разговор о недавних нападениях на Албуру и о планах воровства ценного магического тома.

♦ Путешествуя по пограничным землям, персонажи слышат слухи о брошенных сокровищах в глубинах Серебряных Пещер.

Опыт за Задание: 1,000 (главное задание) если персонажи спасут книгу пророчеств и вернут её в Албуру.

Второстепенные Завязки для Персонажей

Множество незначительных завязок для заданий связаны с местами и событиями внутри приключения.

♦ Мудрец (встреченный в Албуре или уже известный персонажам) разыскивает информацию и детальные карты великой реки чьё главное русло и притоки соединяют Серебряные Пещеры.

Опыт за Задание: 200 (второстепенное задание) если персонажи возвращаются с детализированной картой или описанием течения реки и её особенностей.

♦ Албура построена на развалинах заставы империи Нерат и монеты, и прочие реликты тех времён высоко ценятся среди жителей крепости.

Опыт за Задание: 200 (второстепенное задание) если персонажи возвратятся в Албуру с Нератскими монетами, найденными в сокровищнице дракона (смотрите Столкновение 4).

♦ Река, чей поток пересекает Серебряные Пещеры, когда-то считалась местными кланами святым местом. Однако, пограничные земли стали слишком опасными для путешествия, и духи реки долго находились в забвении.

Опыт за Задание: 200 (второстепенное задание) если персонажи успешно пообщаются с духами-стражами реки (смотрите Столкновение 3).

Итоги Столкновений

1. Блуждающий Жрец Вирма: Персонажи ловят Сарну и её орков-стражников в отдалённой пещере, но кобольд уже планирует побег.

2. Ржавчина и Руины: Глубоко в пещерах, персонажи столкнутся с ржавыми монстрами, зарывающимися жуками и древними стражами конструктами, когда они будут преследовать стражников Сарны.

3. Бурная Река: Стремительный поток пересекает дикие пограничные земли и проходит через Серебряные Пещеры. В расширенной проверке навыков, персонажи должны безопасно переправиться через реку стоя перед лицом сверхъестественных сил защищающих её.

4. Логово Эритона: Река выводит персонажей к кавернам, где когда-то было логово давно умершего дракона. Здесь, Сарна использует книгу пророчеств для того, чтобы направить дух дракона и впитать его силу.

Ржавый Монстр

Ржавые монстры бродят по пещерам и подземельям в поисках металла, чтобы сожрать его. Это создание стало кошмаром любого цивилизованного существа живущего под землёй.

Ржавый Монстр

Ржавый монстр обычно нападает на ближайший большой источник металла, поэтому в большинстве случаев бронированные противники чаще становятся его целью.

Ржавый Монстр Средний природный зверь	Уровень 6 Налётчик XP 250
Инициатива +10 Чувства Внимательность +5; сумеречное зрение НР 66; Ранен 33 АС 20; Стойкость 16, Рефлексы 21, Воля 17 Скорость 8 ⚡ Укус (стандартное; неограниченное) +11 vs. АС; 1d10 + 5 урона, и, если цель одета в тяжелую броню, то броня ржавеет до конца столкновения. Пока броня ржавеет, цель получает кумулятивный штраф –1 к АС, до максимального штрафа –5. ⚡ Распад Металла (стандартное; столкновение) ⚡ Надёжный Целевое существо одетое или несущее ржавеющий магический предмет 10го уровня и ниже или любой не магический ржавеющий предмет; +9 vs. Рефлексы; Ржавеющий предмет уничтожен. Ржавеющая Защита (когда по ржавому монстру попадает использующая оружие атака; неограниченное) Оружие, использованное в атаке, ржавеет до конца столкновения. Пока оружие ржавеет, цель получает кумулятивный штраф –1 к броскам урона на атаки, использующие это оружие, до максимального штрафа –5. Восстановление Резидиума Ржавый монстр пожирает любую вещь, которую он уничтожает. <i>Резидиум</i> из любого магического предмета уничтоженного монстром может быть извлечен из его желудка. Этот <i>резидиум</i> стоит полную рыночную стоимость предмета (а не одну пятую от стоимости). Мировоззрение Без мировоззрения Языки — Str 8 (+2) Dex 20 (+8) Wis 15 (+5) Con 10 (+3) Int 2 (–1) Cha 12 (+4)	

Поедатель Двеомеров

Некоторые ржавые монстры развивают вкус к магии и поедают предметы, содержащие энергию арканы, чтобы стать более сильными и крепкими.

Знания о Ржавом Монстре

Природа DC 20: Ржавые монстры пожирают металл, чтобы выжить.

Большую часть своей жизни они тратят на то чтобы выгрызть минералы из камня, но чистые обработанные металлы притягивают их, как кровь притягивает акул. Из-за нехватки такого типа пищи, ржавые монстры обычно имеют одного-двух детёнышей за поколение. В местах, где недостатка в еде нет, вроде близи жилы железной руды, ржавые монстры могут иметь многочисленное потомство.

Природа DC 25: Ржавый монстр, питающийся *резидиумом*, накапливает его в своём теле. *Резидиум* можно извлечь после его смерти. Монстры, съевшие большое количество *резидиума*, зовутся поедателями двеомеров, в конечном счете, впитывая его, они растут в размере, становясь голодными, и жаждут больше магии.

Поедатель Двеомеров Большой природный зверь	Уровень 11 Налётчик XP 600
Инициатива +13 Чувства Внимательность +9; сумеречное зрение НР 110; Ранен 55 АС 25; Стойкость 20, Рефлексы 25, Воля 23 Скорость 8 ⚡ Укус (стандартное; неограниченное) +16 vs. АС; 2d6 + 6 урона, и, если цель одета в магическую броню, то броня распадается до конца столкновения. Пока броня распадается, бонус зачарования брони получает кумулятивный штраф –1, до максимального бонуса зачарования брони. ⚡ Распад Предмета (стандартное; перезарядка 6) ⚡ Надёжный Целевое существо несущее или одетое в распадающийся магический предмет 15го уровня и ниже; +14 vs. Рефлексы; распадающийся магический предмет уничтожен. Поглощение Магии (когда по поедателю двеомеров попадает атака, использующая магический инструмент или оружие; неограниченное) Оружие или инструмент использованные в атаке распадутся до конца столкновения. Пока оружие или инструмент распадается, цель получает кумулятивный штраф –1 к бонусу зачарования этого оружия или инструмента, до максимального бонуса зачарования этого предмета. Восстановление Резидиума Поедатель двеомеров пожирает любую вещь, которую он уничтожает. <i>Резидиум</i> из любого магического предмета уничтоженного монстром может быть извлечен из его желудка. Этот <i>резидиум</i> стоит полную рыночную стоимость предмета (а не одну пятую от стоимости). Мировоззрение Без мировоззрения Языки — Str 12 (+6) Dex 23 (+11) Wis 18 (+9) Con 14 (+7) Int 2 (+1) Cha 13 (+6)	

Столкновение 1:

Блуждающий Жрец Вирма

Столкновение Уровень 5 (1,000 XP)

Столкновение Уровень 6 (1,250 XP)

если гарпия побеждена

Установки

2 дрейка искателей крови (D)

2 орка ужасных лезвия (O)

Сарна, кобольд жрец вирма (K)

1 гарпия (H)

После кражи книгу пророчеств, Сарна сбежала к этой отдалённой пещере, ожидая переправы к логову Эритона.

Когда персонажи могут осмотреть пещеру, прочтите:

Широкая каверна разделена на две половины, восточная часть которой находится во власти природного дымохода. На западе, притаившийся дрейк с кроваво-красной чешуей стоит на страже, за ним на каменных ступенях сидят два орка. Сверху них на возвышении, кобольд с посохом, одетый в

серебряный драконоподобный шлем нетерпеливо ходит из угла в угол.

Сарна, Кобольд Жрец Вирма (К) Уровень 3 Стрелок (Лидер) Маленький природный гуманоид (рептилия) XP 150
Инициатива +4 Чувства Внимательность +4; темновидение НР 36; Ранен 18 АС 17; Стойкость 13, Рефлексы 15, Воля 15; смотрите также <i>чутьё ловушек</i> Скорость 6
⚔ Копьё (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +7 vs. АС; 1d8 урона.
⚡ Энергетический Шар (стандартное; неограниченное) ♦ смотрите текст Дистанция 10; +6 vs. Рефлексы; 1d10 + 3 урона холодом.
↔ Стимуляция Веры (малое; столкновение) Ближняя вспышка 10; кобольды союзники в пределах вспышки получают 5 временных очков здоровья и смещаются на 1 клетку.
↔ Дыхание Дракона (стандартное; столкновение) Ближняя волна 3; +6 vs. Стойкость; 1d10 + 3 урона холодом. <i>Промак:</i> Половина повреждений.
↔ Изворотливый (малое; неограниченное) Смещение на 1 клетку.
🕸 Чутьё Ловушек +2 бонус на все защиты против ловушек.
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Драконий Навыки Скрытность +10, Воровство +10 Str 9 (+0) Dex 16 (+4) Wis 17 (+4) Con 12 (+2) Int 9 (+0) Cha 12 (+2)
Снаряжение шкурная броня, копьё, головной убор

Орк Ужасное Лезвие (О) Уровень 6 Громила Средний природный гуманоид XP 250
Инициатива +5 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение НР 87; Ранен 43; смотрите также <i>атака кровавой ярости</i> АС 18; Стойкость 19, Рефлексы 18, Воля 16 Скорость 6 (8 при атаке с разбега)
⚔ Фальшон (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +9 vs. АС; 3d4 + 6 урона (критический 2d4 + 18).
⚔ Атака Кровавой Ярости (стандартное; требуется фальшон; используется только когда ранен; столкновение) • Лечение, Оружие +9 vs. АС; 4d4 + 6 урона (критический 2d4 + 22). <i>Эффект:</i> Орк получает 10 очков здоровья.
Кровожадность Если орк попадает по раненной цели, атака наносит дополнительно 2d4 урона.
Мировоззрение Хаотично злое Языки Всеобщий, Гигантов Навыки Выносливость +11, Запугивание +7 Str 20 (+8) Dex 14 (+5) Wis 9 (+2) Con 17 (+6) Int 8 (+2) Cha 8 (+2)
Снаряжение кожаная броня, фальшон

Если персонажи выжидают вне поля зрения, то через 10 минут из природного дымохода появляется гарпия, и уносит жреца вирма куда-то далеко. Если начинается бой, гарпия бросает инициативу и вступает в битву в третьем раунде или когда Сарна становится ранена.

Гарпия Средний фейский гуманоид	Уровень 6 Контролёр XP 250
Инициатива +5 Чувства Внимательность +5 НР 71; Ранен 35 АС 20; Стойкость 17, Рефлексы 17, Воля 19 Сопротивление 10 гром Скорость 6, полёт 8 (неуклюжий)	
⚔ Когти (стандартное; неограниченное) +11 vs. АС; 1d8 + 2 урона.	
↔ Очаровывающая Песня (стандартное; поддержка малым; неограниченное) ♦ Очарование Ближняя волна 10; оглохшие существа иммунны; +12 vs. Воля; цель притягивается на 3 клетки и обездвижена (спасбросок оканчивает). Когда гарпия поддерживает эту силу, любое существо, которое ещё не спаслось от её эффекта, притягивается на 3 клетки и обездвижено (спасбросок оканчивает).	
↔ Смертельный Визг (стандартное; перезарядка ☹)	
☹ ♦ Гром Ближняя волна 4; +12 vs. Стойкость; 1d6 + 4 урона громом и цель изумлена (спасбросок оканчивает).	
Мировоззрение Злое Языки Всеобщий Навыки Скрытность +10 Str 15 (+5) Dex 15 (+5) Wis 14 (+5) Con 15 (+5) Int 10 (+3) Cha 19 (+7)	

Дрейк Искатель Крови (D) Уровень 4 Солдат Средний натуральный зверь (рептилия) XP 175
Инициатива +8 Чувства Внимательность +7 (+12, когда выслеживает раненных существ) НР 53; Ранен 26 АС 20; Стойкость 15, Рефлексы 17, Воля 15 Иммунитет страх (пока находится в радиусе 2 клеток от союзника) Скорость 6
⚔ Укус (стандартное; неограниченное) +11 vs. АС; 1d10 + 4 урона.
Кровавое Безумие Дрейк искатель крови может проводить атаку при возможности против любого стоящего рядом раненного существа пытающегося сместиться.
Кровожадность Дрейк искатель крови получает бонус +3 на броски атаки против раненных существ.
Мировоззрение Без мировоззрения Языки — Навыки Атлетика +8 Str 13 (+3) Dex 19 (+6) Wis 10 (+2) Con 13 (+3) Int 2 (-2) Cha 13 (+3)

Тактика

Дрейки пытаются остановить рукопашных бойцов направляющихся к Сарне, в то время как ужасные лезвия следуют за персонажами целящимися в жреца вирма из далека. Если могут то они фокусируют все

свои атаки на раненых существ, добиваясь максимального эффекта от их способности *кровожадность*.

Неспособная использовать свою силу *стимуляция веры* (которая действует только на союзников кобольдов), Сарна стоит вдалеке от рукопашной, стреляя *энергетическими шарами*. Она использует своё *дыхание дракона* лишь перед тем, как улететь с гарпией или, когда становится в первый раз ранена.

Прилетая, гарпия использует *смертельный визг* против персонажей преграждающих ей путь, но в других случаях она старается избежать боя, улетаая прочь с кобольдом на своей спине.

Сокровище

Всего орки принесли с собой 80 золотых монет. Также, один из них нёс карту, указывающую, что эта пещера одна из сети каверн легендарных Серебряных Пещер. На ней показано как другие каверны соединяются рекой ведущей к логову Эртотона.

Развитие Ситуации

Столкновение заканчивается, когда кобольд и гарпия сбегают, а все остальные враги побеждены. Даже если Сарна сбегает, выдайте персонажам полный опыт, как если бы они победили её. Однако, они получают опыт за гарпию только если убьют её.

Когда гарпия и Сарна улетают, прочтите:

Заскакивая на спину гарпии, кобольд смеётся. “Когда сила Серебряных Пещер станет моей, я вернусь чтобы расправиться с вами и вашими Албурскими союзниками!” Гарпия вылетает в отверстие в потолке и исчезает из вида.

Если персонажи останавливают гарпию или убивают кобольда, смотрите сноску “Неудавшийся Побег”. Третий орк, исследовавший вторую каверну возвращается назад, когда слышит звуки боя. Он осматривается вокруг, оценивая шансы персонажей на победу, затем быстро убегает.

Обогнув северо-восточный угол пещеры, появляется ещё один мрачного вида орк. Не говоря ни слова, он бросается в тени, быстро перебирая ногами. Смотрите Столкновение 2 для большей информации.

Особенности Области

Освещение: Солнечный свет проникает в пещеру через вход и отверстие в потолке, заполняя каверну тусклым светом.

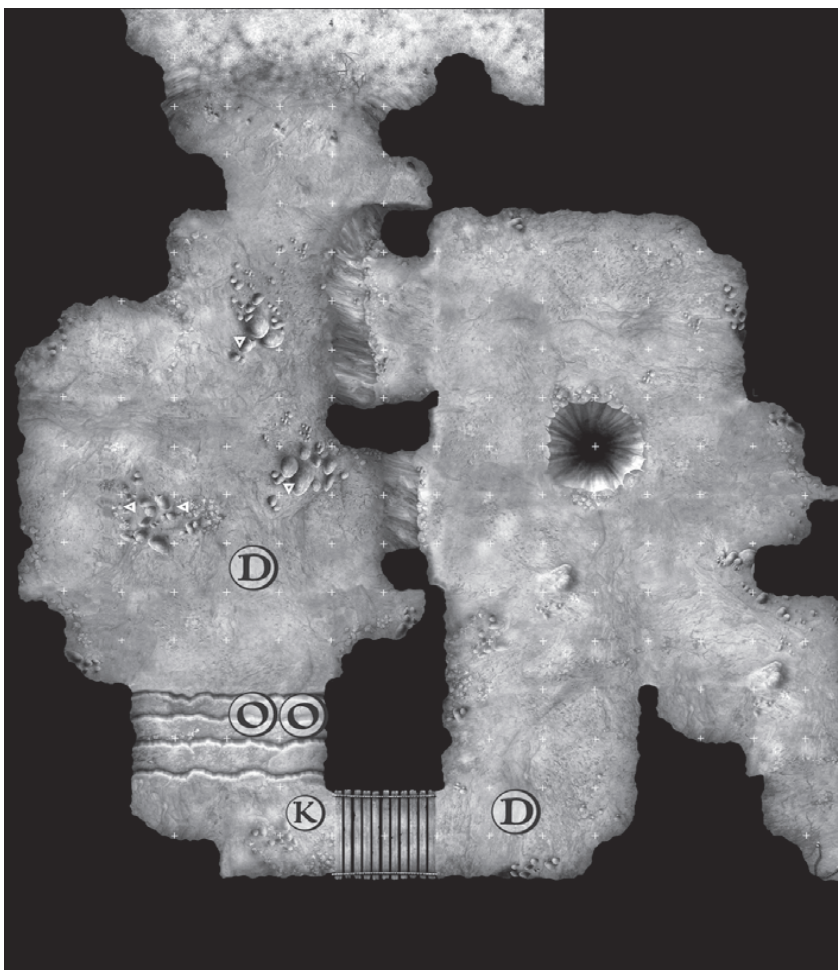
Камни: Области с каменной крошкой считаются труднопроходимой поверхностью.

Утёсы: Эти отвесные камни возвышаются на высоту 10 футов. Чтобы взобраться на утёсы требуется проверка Атлетики DC 15.

Ступени: Эти искрошившиеся и неровные ступени считаются труднопроходимой поверхностью.

Мост: Хрупкий мост пересекает узкую пропасть на высоте 20 футов. АС/Рефлекс 5, Стойкость 10, 15 очков здоровья.

Мелкий Бассейн: Яма 2 фута глубиной была выдолблена капающей сверху водой. Наполненный водой бассейн считается труднопроходимой поверхностью.



Природный Дымоход: Над бассейном расположен природный дымоход шириной 10 футов. На высоте 25 футов видно чистое небо.

Размер Группы

4 Персонажа: Уберите одного орка ужасное лезвие.

6 Персонажей: Добавьте скарабея каменной ловушки (из Столкновения 2) или ещё одного дрейка искателя крови.

Неудавшийся Побег

Если Сарна убита в этом столкновении, то важно чтобы книга пророчеств всё равно была доставлена в Серебряные Пещеры. Один из её союзников орков может схватить книгу с её останков и бежать с помощью гарпии. Как альтернатива, гарпия может выхватить книгу и улететь.

(Если гарпия убита, вторая гарпия прилетает спустя 1 раунд.)

В последствии, персонажи найдут на теле Сарны заметки указывающие, что она союзник другого жреца вирма ожидающего книгу в Серебряных Пещерах. Этот кобольд занимает место Сарны в Столкновении 4.

Столкновение 2: Ржавчина и Руины

Столкновение Уровень 5 (1,075 XP)

Установки

2 ржавых монстра (R)

2 скарабея каменной ловушки (S)

1 арбалетчик (A)

Подземный поток втекает в эту каверну и вытекает через водопад на востоке. Пара ржавых монстров и два скарабея каменной ловушки устроили здесь своё логово, наряду с гомункулусом арбалетчиком, оставленным здесь давно умершим искателем приключений.

Орк прошедший этим путём получил выстрел из арбалета, но сбежал вниз по водопаду, где затем использовал для побега брошенное каноэ. Появление орка стало сюрпризом для существ, живущих в этой области, но теперь они настороже.

Когда персонажи входят в эту область, прочтите:

Дневной свет едва заметен на северо-востоке, а холодный бриз сопровождается звуком льющейся вниз воды. Среди пятен грибов, разбросанных по каверне, кто-то установил баллисту 6 футов длиной, построенную из дерева и костей.

Ржавые монстры начинают столкновение вне зоны видимости. Скарабеи начинают под землёй. Не размещайте ни одну из их миниатюр, пока они не обнаружены или не атакуют.

Когда персонажи видят ржавого монстра, покажите им иллюстрацию на странице XX и прочтите:

Покрытое хитином цвета ржавчины четвероногое существо дёргает своими длинными похожими на перья антеннами, шагая на своих коротеньких ногах.

Когда появляется скарабей, прочтите:

Огромный жук внезапно появляется из-под земли, ломая вокруг себя твёрдую каменную породу.

Тактика

Арбалетчик двигается за камнями, избегая рукопашных атак, и стреляя по возможности из укрытия.

Ржавые монстры нападают на ближайших персонажей с металлической бронёй или оружием. Хотя они и предпочитают нападать на различные цели, они окружают одного противника, если больше не могут найти ни одно одетое в металл существо.

Скарабеи используют свою силу каменная ловушка, чтобы обездвижить существ в охраняемой гомункулусом области. Они бегут, зарываясь в землю, если их здоровье падает до 10 или ниже.

Ржавые монстры и скарабеи каменной ловушки преследуют персонажей, которые бегут назад в западные пещеры, но существа тут не могут пересечь водопад.

Сокровище

Останки скелета исследователя в проржавевшей кольчуге лежат на востоке за большими камнями (Внимательность DC 12). Персонажи, которые захотят обследовать камни могут найти +2 Плащ сопротивления (+2 cloak of resistance Player's Handbook, страница 250), драгоценный камень стоимостью 100 зм и 40 золотых монет.

Развитие Ситуации

Столкновение заканчивается, когда все монстры побеждены или когда персонажи бегут из каверны.

В последствии, изменение течения реки можно заметить издали.

После водопада поток быстро соединяется с большой рекой держащей путь на восток, где, в конечном счете, исчезает в густо растущем лесу вечно зелёных растений. Там где поток встречается с рекой на берегу лежит плот. Далеко впереди можно заметить одинокое каноэ, а в нём безумно гребущего орка, быстро удаляющегося по быстроходной реке.

Направление притоков реки показано на карте орков (смотрите Столкновение 1).

Особенности Области

Освещение: Солнечный свет от входа у водопада освещает северную половину ярким светом, но южная половина освещена тускло.

Большие Валуны: Эти зоны упавших камней очень опасны, и их можно пересечь лишь с помощью проверки Атлетики или Акробатики DC 12.

Грибы: Пятна грибов в каверне это труднопроходимая поверхность.

Поток: Неглубокая вода считается труднопроходимой поверхностью, но поток за водопадом 10 футов глубиной (Атлетика DC 10, чтобы плыть).

Водопад: Поток воды падает вниз на 30 футов, покидая пещеру. На камни у обрыва можно взобраться с помощью проверки Атлетики DC 15. Существо, упавшее в воду внизу, уменьшает урон от падения до 2d10.

Арбалетчик (A)	Уровень 4 Стрелок
Средний природный оживлённый (конструкт, гомункулус)	
XP 175	

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +9; темновидение

НР 43; **Ранен** 21

АС 16; **Стойкость** 15, **Рефлекс** 17, **Воля** 15

Иммунитет болезни, яд

Скорость 6

⚔ **Удар** (стандартное; неограниченное)
+11 vs. AC; 1d6 + 4 урона.

🏹 **Болт** (стандартное; неограниченное)
Дистанция 20/40; +11 vs. AC; 1d10 + 4 урона.

🔫 **Двойной Выстрел** (стандартное; перезарядка ⏏
⏏ ⏏)

Арбалетчик делает две атаки болтом каждую по разным целям. Цели должны быть в пределах 5 клеток друг от друга.

Охраняемая Область

Если противник находится в охраняемой области арбалетчика (смотрите сноску “Охранник”) на начало хода арбалетчика, у арбалетчика перезаряжается двойной выстрел.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Str 15 (+4) **Dex** 18 (+6) **Wis** 15 (+4)

Con 13 (+3) **Int** 5 (–1) **Cha** 8 (+1)

Размер Группы

4 Персонажа: Уберите одного скарабея каменной ловушки.

6 Персонажей: Добавьте ещё одного арбалетчика с другой охранной зоной или орка ужасное лезвие (из Столкновения 1).

Скарабей Каменной Ловушки (S)**Уровень 5 Солдат**

Средний природный зверь

XP 200

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +5

Марка Скарабея аура 1; любое существо, которое начинает свой ход в ауре помечено скарабеем до начала его следующего хода. Аура требует линию эффекта и не работает, если скарабей закопался.

НР 67; **Ранен** 33**АС** 21; **Стойкость** 18, **Рефлекс** 15, **Воля** 17**Скорость** 5, зарывание 5⚡ **Укус** (стандартное; неограниченное)

+12 vs. АС; 1d8 + 5 урона.

⚡ **Каменная Ловушка** (стандартное; неограниченное)

Скарабей каменной ловушки зарывается, двигаясь на свою скорость, и выкапывается в клетке рядом с целью; +10 vs. Рефлекс; 1d6 + 4 урона и цель обездвижена (спасбросок оканчивает).

Обездвиженное состояние заканчивается если скарабей больше не находится рядом с целью.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —**Str** 17 (+5) **Dex** 12 (+3) **Wis** 16 (+5)**Con** 19 (+6) **Int** 1 (–3) **Cha** 7 (+0)**Ржавый Монстр****Уровень 6 Налётчик**

Средний природный зверь

XP 250

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение**НР** 66; **Ранен** 33**АС** 20; **Стойкость** 16, **Рефлекс** 21, **Воля** 17**Скорость** 8⚡ **Укус** (стандартное; неограниченное)

+11 vs. АС; 1d10 + 5 урона, и, если цель одета в тяжелую броню, то броня ржавеет до конца столкновения. Пока броня ржавеет, цель получает кумулятивный штраф –1 к АС, до максимального штрафа –5.

⚡ **Распад Металла** (стандартное; столкновение) ♦ **Надёжный**

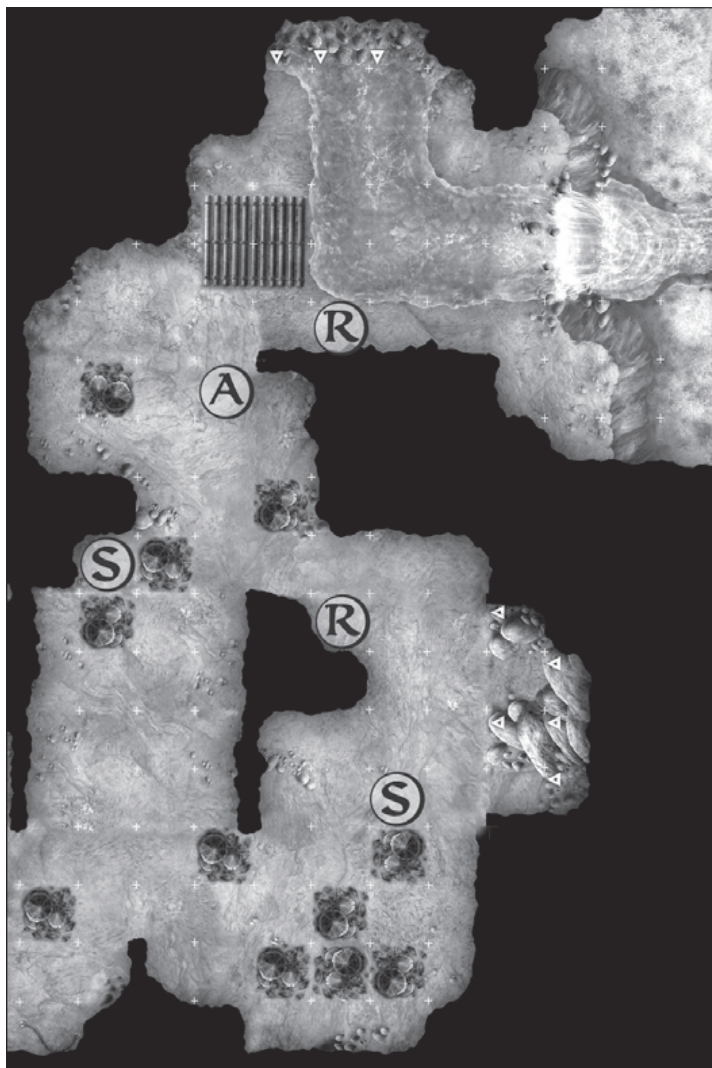
Целевое существо одетое или несущее ржавеющий магический предмет 10го уровня и ниже или любой не магический ржавеющий предмет; +9 vs. Рефлекс; Ржавеющий предмет уничтожен.

Ржавеющая Защита (когда по ржавому монстру попадает использующая оружие атака; неограниченное)

Оружие, использованное в атаке, ржавеет до конца столкновения. Пока оружие ржавеет, цель получает кумулятивный штраф –1 к броскам урона на атаки, использующие это оружие, до максимального штрафа –5.

Восстановление Резидиума

Ржавый монстр пожирает любую вещь, которую он уничтожает. *Резидиум* из любого магического предмета уничтоженного монстром может быть извлечен из его желудка. Этот *резидиум* стоит полную рыночную стоимость предмета (а не одну пятую от стоимости).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —**Str** 8 (+2) **Dex** 20 (+8) **Wis** 15 (+5)**Con** 10 (+3) **Int** 2 (–1) **Cha** 12 (+4)**Охранник**

Гомункулус может быть настроен на определённую область, существо или объект, охраняя его ценой своей жизни. Гомункулус получает определённые силы и выгоды от своей роли охранника (как указано в статистике).

Охраняемая Область: Гомункулус арбалетчик охраняет область шириной 5 клеток указанную на карте.

Уничтожение Магических Предметов

Если ржавый монстр уничтожает магический предмет, то *резидиум* равный полной стоимости предмета может быть извлечён после убийства существа. Проверка навыков в Столкновении 3 обеспечивает персонажам выбор позволяющий заменить разрушенные вещи, чтобы они могли продолжить свой путь к Серебряным Пещерам.

Столкновение 3: Бурная Река

Столкновение Уровень 5 (1,000 XP)**Установки**

Это столкновение - расширенная проверка навыков, охватывающая путешествие персонажей вниз по реке соединяющей различные части Серебряных Пещер.

Когда персонажи спустятся вниз водопада и будут готовы продолжить свой путь на плоту, прочтите: *Широкая река течёт быстро, но кажется вполне проходимой для плота. Плот старый, но находится в хорошем состоянии, хотя орк и сделал небольшую попытку перерубить связывающие верёвки.*

Речной Путь

Это расширенная проверка навыков связывает несколько различных сегментов, игровая ценность которых основана на том, как далеко продвинулись персонажи. Навыки, которые остаются полезными на протяжении всех проверок, отмечены вначале, далее указаны навыки полезные в каждом отдельном случае.
Уровень: 5 (XP 1,000).

Комплексность: 5 (12 успехов до 3 провалов).

Успех: Персонажи успешно достигают Столкновения 4 как раз, когда Сарна заканчивает свой ритуал. Хотя она и открыла канал для духа давно умершего серебряного дракона, некогда охранявшего это королевство, ритуал оставил её уязвимой.

Провал: Персонажи отклоняются от курса, повреждают плот, или иным образом осложняют своё путешествие. Каждый персонаж теряет 1 пункт дневного исцеления, и партия пребывает к Столкновению 4 лишь после того, как Сарна получит полные силы от совершенного ритуала.

Основные Проверки

С несколькими отмеченными исключениями, эти навыки могут быть использованы в любой момент проверки навыков.

Основные Навыки: Природа, Внимательность, Воровство.

Природа (DC 12): Персонажи входят в поворот реки, переходя в другую область. Этот навык не может быть использован в последних двух сегментах столкновения.

Внимательность (DC 17): Персонажи замечают впереди каноэ орка и следуют за ним. Каждый персонаж может добиться лишь 1 успеха в этом навыке, и партия может получить лишь 1 успех Внимательности за сегмент путешествия.

Воровство (DC 12): Персонажи в состоянии сделать небольшой ремонт, чтобы удержать старый плот на плаву. Этот навык может быть использован, чтобы получить 1 успех в этом столкновении.

Вторичные Навыки: Выносливость.

Выносливость (DC 12): Персонажи остаются в состоянии тревоги, несмотря на всю тяжесть путешествия. С помощью успешной проверки Выносливости, персонажи могут перебросить один проваленный бросок сделанный в процессе столкновения. Персонаж может сделать проверку Выносливости лишь один раз за столкновение.

Дикая Местность

Первая часть путешествия начинается сразу после того, как персонажи подходят к реке.

Основные Навыки: Природа.

Природа (DC 7): Навигация по реке проходит легче, если есть различимые ориентиры. Используйте этот DC вместо DC, отмеченного в описании “Основные Проверки”.

Подземные Пороги

После 3 успехов в проверке навыков, река впадает в подземную область белой воды и магии запрещения. *Когда речной поток входит в пещеру между двумя высокими наклонными камнями, цепь порогов появляется как будто из ниоткуда. Без шансов избежать их, плот несёт вперёд, пенными белыми волнами разбиваясь о зубчатые камни торчащие вокруг. Эфемерные голоса, кричащие в ярости, заполняют воздух.*

Когда плот входит в эту область, каждый персонаж должен сделать проверку Акробатики или Атлетики DC 17. В случае провала, персонаж падает в воду. Эта проверка не считается при подсчёте успехов и провалов в столкновении, но она влияет на следующие проверки.

Основные Навыки: Акробатика, Атлетика, Выносливость.

Акробатика (DC 12): Персонаж на плоту может сделать проверку Акробатики, чтобы не потерять курс и избежать опасности. Эта проверка может использоваться, чтобы получить 2 успеха в этом столкновении.

Атлетика (DC 17): Персонаж, упавший в воду может плыть назад к плоту или проплыть через пороги. Эта проверка может использоваться, чтобы получить 1 успех в этом столкновении.

Выносливость (DC 17): Персонаж на плоту или в воде может сделать проверку Выносливости, чтобы обойти пороги. Эта проверка может использоваться, чтобы получить 1 успех в этом столкновении.

Вторичные Навыки: Дипломатия.

Дипломатия (DC 12): Персонаж разговаривает с яростными голосами реки, успокаивая их. Эта проверка не считается при подсчёте успехов и провалов в столкновении, но успех даёт бонус +5 на все дальнейшие проверки Атлетики и Выносливости в этом сегменте проверки навыков.

Передышка

После 6 успехов в проверке навыков, плот проходит подземные пороги, и река вновь становится нормальной. Только навыки из “Основных Проверок” могут быть использованы в этой части. Персонажи также находят старую разбитую лодку, к которой они могут на время пристать. Внутри лежит скелет, одетый в сгнившую одежду и *Башмаки ходьбы (boots of striding Player’s Handbook, страница 246).*

Призраки Стражей

Эта часть начинается, когда персонажи достигли 7 успехов в проверке навыков. Два духа стражей, оба бывших арканиста империи Нерат, преграждают партии дорогу.

Без предупреждения плот останавливается на середине реки. Воздух здесь густой и туманный. Под слегка колеблющейся водой видны мёртвые тела, их броня и сверкающее оружие.

Спереди плота появляются две призрачные человеческие фигуры.

“Это место дом для прославленных мёртвых Нерата. Предоставьте право прохода или докажите что вы достойны путешествовать по этому пути.”

Пока плот находится в состоянии магического стазиса, удерживаемый двумя духами, невозможно проводить

проверки Природы, необходимые для управления плотом.

Основные Навыки: Аркана, Блеф, Дипломатия, Воровство

Аркана (DC 12): Персонажи успокаивают стражей, демонстрируя понимание и уважение к магическому искусству.

Блеф или Дипломатия (DC 17): Персонаж расхваливает достижения партии и их благородные подвиги, стараясь убедить стражей, что персонажи вовсе не являются угрозой.

Воровство (DC 17): Персонаж быстро подделывает письмо о праве прохода требуемое стражами (смотрите сноску). Успех в этом навыке даёт персонажам доступ к следующему сегменту путешествия, но провал даёт штраф -2 на все дальнейшие проверки против стражей.

Вторичные Навыки: Дипломатия, Восприятие
Дипломатия (DC 7): Персонаж может убедить стражей дать часть вещей принадлежащих лежащим под водой покойникам. При успешной проверке, персонаж может обменять магический предмет по стоимости равный количеству *резидиума* у персонажа. Использование этого навыка не считается при подсчёте успехов и провалов в столкновении, но он позволяет персонажам с лёгкостью заменить вещи потерянные в схватке с ржавыми монстрами в Столкновении 2.

Оружие и броня, доступные персонажам должны быть приравнены к сокровищам (то есть быть максимум 9го уровня для 5ти-уровневых персонажей). Духи впитывают *резидиум* в свои призрачные формы, когда оружие или броня поднимается над водой.

Восприятие (DC 12): Персонаж распознаёт в стражах арканистов Нерата. Использование этого навыка не считается при подсчёте успехов и провалов в столкновении, но даёт бонус +2 на все дальнейшие проверки против стражей.

Отыгрыывание Стражей

Стражи реки стойкие и их нелегко миновать. Если они увидят письмо с правом прохода от Нерата, они тут же разрешат плоту проплыть. В противном случае, они заставляют персонажей доказать что те не представляют никакой угрозы для (ныне павшей) империи. Они верят, что Нерат по-прежнему правит, и не принимают любые разговоры или свидетельства обратного.

Драконьи Пещеры

Когда персонажи достигнут 10 успехов, стражи реки разрешат им проплыть в каменные тоннели, ведущие к Столкновению 4.

Темнота опускается, когда река покидает дикие области и втекает в каменные тоннели. Спустя несколько минут дрейфа плот замедляется в подземном озере, из которого вытекает семь каналов. Никакой знак или ориентир не указывает на то, какой путь правильный.

Персонажи не могут использовать здесь Природу для дальнейшей навигации.

Основные Навыки: Аркана, Знание Подземелий, Внимательность.

Аркана (DC 12): Обнаруживая присутствие остаточной магической энергии, персонаж сужает число возможных путей. Эта проверка может

использоваться, чтобы получить 1 успех в этом столкновении.

Знание Подземелий (DC 12): Персонаж осматривает вытекающие ручьи, чтобы найти самое быстрое течение.

Внимательность (DC 17): Персонаж замечает, что что-то деревянное очистило камни в одном из тоннелей - знак того, что здесь прошло каноэ орка. Эта проверка даёт 2 успеха в этом столкновении.

Сокровище

Смотрите раздел “Передышка” выше.

Развитие Ситуации

Плот плывёт по длинному, извилистому тоннелю который, в конце концов, выносит персонажей в просторную подземную каверну. Смотрите следующее столкновение для больших деталей.

Вы Плывёте? Правда?

Это столкновение предполагает, что персонажи используют плот, найденный ранее в пещере. Если они этого не делают, каждому персонажу необходимо принять участие в групповой проверке Атлетики DC 15 в начале этого столкновения.

Если все персонажи преуспели, партия получает 1 успех. В противном случае, они зарабатывают 1 провал. Дайте персонажам второй шанс получить судно в конце секции “Дикая Местность”, вроде брошенной лодки. Если они продолжают плыть, они должны делать групповую проверку Атлетики DC 15 в каждом сегменте столкновения (DC 20 в секции “Подземные Пороги”).

Пока они плывут персонажи не получают успехов за дальнейшие проверки Атлетики, но они всё ещё могут получать провалы.

Размер Группы

4 Персонажа: Комплексность столкновения равна 4 (требуется

10 успехов чтобы закончить) и его ценность 800 XP. “Передышка”

наступает после 5 успехов, “Призраки Стражей” после 6 успехов, а “Драконьи Пещеры” после 9 успехов.

6 Персонажей: Столкновение требует 14 успехов и его ценность 1,200 XP. “Подземные Пороги” наступают после 4 успехов, “Передышка” после 8 успехов, “Призраки Стражей” после 9 успехов, а “Драконьи Пещеры” после 12 успехов.

Столкновение 4: Логово

Эритона

Столкновение Уровень 7 (1,500 XP)

Установки

2 орка ужасных лезвия (O)

1 орк избранный Груумша (G)

Сарна, Сосуд Эритона (E)

Сарна закончила ритуал, направив дух серебряного дракона Эритона в её тело. Однако если персонажи успешно прошли проверку навыков в “Бурной Реке”, ритуал сделал её уязвимой (смотрите её блок статистики).

Когда персонажи входят в пещеру, расставьте их миниатюры в ней или рядом с плотом, затем прочтите:
Обширная пещера освещена факелами; русло реки образует небольшой водопад на юге. На западе виднеется провал, и эхо жестоких голосов доносится с другого края.
 Если орки замечают персонажей, они сразу нападают. Сарна присоединяется к бою во втором раунде.
Когда персонажи впервые видят Сарну в качестве Сосуда Эритона, прочтите:
Кобольд жрец вирма по-прежнему несёт всё тот же посох и головной убор, но её чешуя приобрела серебристое сияние. “Здесь ваш новый правитель, её сила и красота переродилась! Склонитесь перед Эритон, Драконьей Королевой Серебряных Пещер!”

Тактика

Орк избранный Груумша использует *глаз гнева* против каждого персонажа в раунд, атакуя *молотом хаоса* или используя *быструю руку разрушения*, чтобы помочь раненому союзнику. Став раненым, он вступает в рукопашную с *воинским исцелением*. Орки ужасные лезвия целятся в легкобронированных персонажей своими фальшонами и *атакой кровавой ярости*. Когда это возможно, они фокусируются на раненных противниках для увеличения урона. Сарна стоит в стороне от битвы, используя *дыхание дракона* так часто как это возможно между серебряными ударами. Её *окровавленная трансформация* делает её атаки ещё более отчаянными.

Сокровище

Последние остатки сокровищ Эритона рассеяны по каверне: 100 зм, 1,000 см и 275 золотых монет Нерата. Народ Албуры с радостью обменивает Нератские монеты на три драгоценных камня стоимостью по 100 зм.

Орк Ужасное Лезвие (О)	Уровень 6 Громила
Средний природный гуманоид	ХР 250
Инициатива +5 Чувства Внимательность +2; сумеречное зрение	
НР 87; Ранен 43; смотрите также <i>атака кровавой ярости</i>	
АС 18; Стойкость 19, Рефлекс 18, Воля 16	
Скорость 6 (8 при атаке с разбега)	
⚡ Фальшон (стандартное; неограниченное) ♦	
Оружие	
+9 vs. АС; 3d4 + 6 урона (критический 2d4 + 18).	
⚡ Атака Кровавой Ярости (стандартное; требуется фальшон; используется только когда ранен; столкновение) • Лечение, Оружие	
+9 vs. АС; 4d4 + 6 урона (критический 2d4 + 22). <i>Эффект:</i> Орк получает 10 очков здоровья.	
Кровожадность	
Если орк попадает по раненой цели, атака наносит дополнительно 2d4 урона.	
Мировоззрение Хаотично злое Языки Всеобщий, Гигантов	
Навыки Выносливость +11, Запугивание +7	
Str 20 (+8) Dex 14 (+5) Wis 9 (+2)	
Con 17 (+6) Int 8 (+2) Cha 8 (+2)	
Снаряжение кожаная броня, фальшон	

Орк Избранный Груумша (G)	Уровень 5 Элитный Контролёр (Лидер)
Средний природный гуманоид	ХР 400
Инициатива +6 Чувства Внимательность +3; сумеречное зрение	
Гнев Груумша аура 10; орки в ауре могут использовать <i>смертельный удар</i> (смотрите ниже).	
НР 128; Ранен 64; смотрите также <i>воинское исцеление</i> и <i>смертельный удар</i>	
АС 20; Стойкость 17, Рефлекс 14, Воля 17	
Спасброски +2	
Скорость 6 (8 при атаке с разбега)	
Очки Действия 1	
⚡ Копьё (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие	
+10 vs. АС; 1d8 + 3 урона.	
⚡ Воинское Исцеление (стандартное, используется только когда ранен; столкновение) ♦ Лечение, Оружие	
Избранный Груумша делает базовую рукопашную атаку и восстанавливает 16 очков здоровья.	
⚡ Смертельный Удар (когда очки здоровья Избранного Груумша падают до 0)	
Орк делает базовую рукопашную атаку.	
👁 Глаз Гнева (малое; неограниченное) ♦ Страх	
Дистанция 5; +8 vs. Воля; цель получает штраф −4 к АС (спасбросок оканчивает).	
👉 Быстрая Рука Разрушения (стандартное; перезарядка 🎲 🎲) ♦ Лечение	
Дистанция 5; один орк в пределах досягаемости делает базовую рукопашную атаку (как свободное действие) и восстанавливает 15 очков здоровья при попадании или 5 очков здоровья при промахе.	
⚡ Молот Хаоса (стандартное; столкновение) ♦ Сила	
Зональная волна 1 в пределах 10; +8 vs. Рефлекс; 2d6 + 3 урона силой и цель сбита с ног. <i>Промех:</i> Половина повреждений, но цель не сбита с ног.	
Зов Битвы (мгновенная реакция; когда по нему впервые попадают рукопашной атакой)	
Один союзный орк в пределах 10 клеток атакует с разбега противника стоящего рядом с избранным Груумша	
Мировоззрение Хаотичное Злое Языки Всеобщий, Гигантов	
Навыки Выносливость +10, Запугивание +10, Религия +7	
Str 17 (+5) Dex 14 (+4) Wis 12 (+3)	
Con 16 (+5) Int 11 (+2) Cha 17 (+5)	
Снаряжение кожаная броня, меховой плащ, копьё	

Развитие Ситуации

Если и Сарна и Глаз Избранный Груумша побеждены, то орки ужасные лезвия убегают. Книга пророчеств лежит открытой в юго-западной части зала, где обработанная каменная стена изображает серебряного дракона Эритона опустошающего деревню. Секретная дверь (Внимательность DC 17) приводит к широкой лестнице ведущей ко входу в пещеру (не отмеченной на карте-постере) содержащему круг телепортации. Персонажи могут использовать круг для путешествия

Сарна, Сосуд Эритона (Е)

Уровень 7 Элитный Громила

Маленький природный гуманоид, кобольд (дракон)

XP 600

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +12; темновидение

Освобождённый Эритон (Холод) аура 5; когда Сарна ранена, каждый противник начинающий свой ход в ауре получает 5 урона холодом или штраф –2 на броски атаки до начала его следующего хода (на выбор цели).

НР 184; **Ранен** 92; смотрите также *окровавленная трансформация* и *Освобождённый Эритон*
АС 21; **Стойкость** 20, **Рефлексы** 19, **Воля** 21

Сопrotивляемость 5 холод; **Чувствительность** смотрите *последствия ритуала*

Спасброски +2

Скорость 6, полёт 4 (парение)

Очки Действия 1 (может быть использован, только когда ранен)

⚔ **Копьё** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**
+10 vs. АС; 2d8 + 5 урона.

⚡ **Серебряный Удар** (стандартное; неограниченное) ♦ **Холод**

Ближняя волна 1; +10 vs. АС; 2d8 + 5 урона холодом.

⚡ **Дыхание Дракона** (стандартное; перезарядка ☒)
☒ ♦ **Холод**

Ближняя вспышка 5; +8 vs. Рефлексы; 3d6 + 5 урона холодом и цель получает чувствительность 5 ко всему урону до конца следующего хода Сарны.

⚡ **Окровавленная Трансформация** (когда впервые ранен; столкновение) ♦ **Страх**

Ближняя волна 5; +8 vs. Воля; цель изумлена (спасбросок оканчивает). *Эффект:* Сарна получает бонус +2 к её скорости полёта и добавляет 1d4 ко всем броскам урона до конца столкновения.

Последствия Ритуала

Если персонажи успешно прошли проверку навыков в Столкновении 3, Сарна получает чувствительность 5 ко всему урону, пока не станет впервые ранена.

Изворотливый (малое; неограниченное)

Сарна смещается на 1 клетку.

Мировоззрение Злое **Языки** Всеобщий, Драконий

Str 19 (+7) **Dex** 16 (+6) **Wis** 18 (+7)

Con 12 (+4) **Int** 12 (+4) **Cha** 12 (+4)

Снаряжение шкурная броня, копьё, головной убор

назад в Албуру (добавьте 50 зм на стоимость компонентов в награды ниже). В противном случае, они тратят один день, чтобы добраться до крепости. Возвращение книги пророчеств обеспечивают персонажам награду в 150 золотых. Их главное задание окончено и в их честь устраивается великий пир.

Особенности Области

Освещение: Факелы, расставленные по всей каверне, заполняют всё ярким светом.

Камни и Кристаллы: Пятна каменистой земли и природные залежи кристаллов считаются труднопроходимой поверхностью.

Утёсы: Эти крутые склоны возвышаются на высоту 10 футов, отделяя верхние восточные и западные каверны от более низкой средней пещеры. Для того чтобы взобраться на склон требуется проверка Атлетики DC 15.

Ступени: Эти искрошившиеся и неровные ступени считаются труднопроходимой поверхностью.

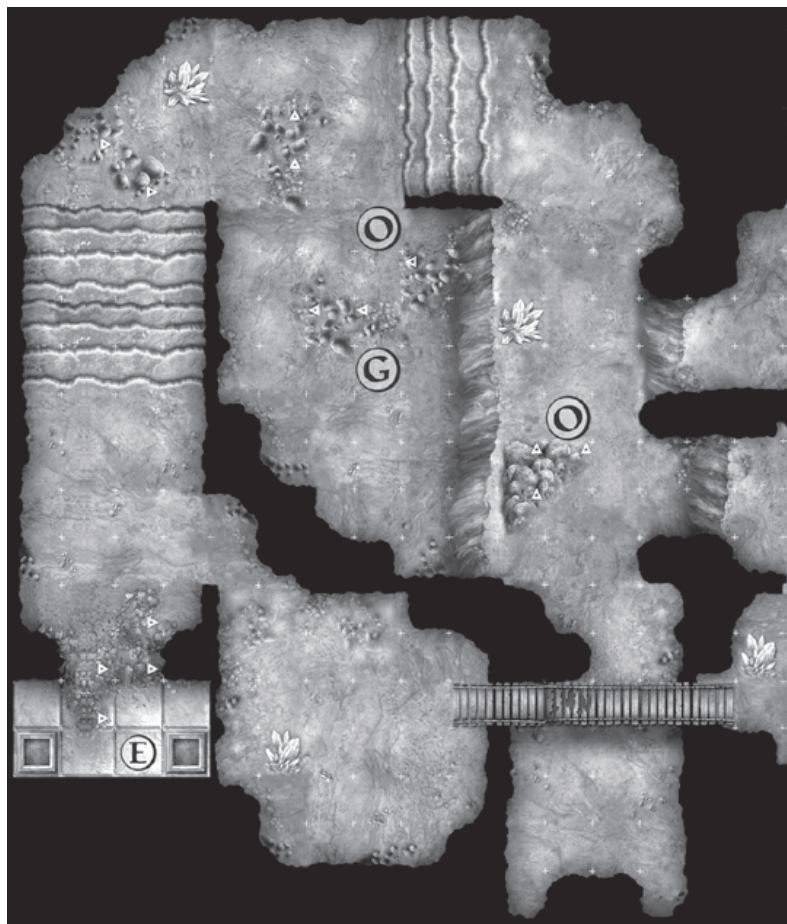
Русло Потока: Мелкая вода считается труднопроходимой поверхностью, но поток ниже водопада глубиной в 10 футов (Атлетика DC 10, чтобы плыть).

Водопад: Поток воды падает вниз на 30 футов в юго-восточном углу пещеры. На камни у водопада можно взобраться с помощью проверки Атлетики DC 20.

Существо, упавшее в воду внизу, уменьшает урон от падения до 2d10.

Мост: Хрупкий мост пересекает центральную часть каверны на высоте 10 футов. АС/Рефлексы 5, Стойкость 10, 15 очков здоровья.

Ритуальные Бассейны: Два бассейна в юго-западной части пещеры заполнены использованными компонентами для ритуала Сарны.



Размер Группы

4 Персонажа: Уберите одного орка ужасное лезвие.

6 Персонажей: Добавьте ржавого монстра или орка ужасное лезвие.

Все права на оригинал принадлежат
Wizards of the Coast LL C. ©2009 Wizards.

Перевод: Аклер

AKLER.MORTIFERUS@GMAIL.COM