

# Коллектор Тишины

## Введение

Коллектор Тишины это приключение, разработанное для пяти 8ми уровневых персонажей (PC), и является частью набора *D&D Delve Night*. Пожалуйста, ознакомьтесь с инструкцией по игре в *D&D*

*Delve Night* перед тем как проводить данное приключение. Приключение использует поля из выпуска *Streets of Shadow*. Приключение разворачивается в канализации под городом Марльбург.

Когда игроки готовы начать игру, прочитайте следующее: *Наступил поздний вечер, и вы наслаждаетесь выпивкой в одной из таверн Марльбурга - Танцующей Леди. После долгой недели полной приключений, всё вокруг выглядит тихо и умиротворённо. Отпив своего эля, вы услышали крик, мгновенно потрясший воздух рядом с вами. Крик исходил откуда-то из кухни таверны. "Эмма!" закричала владелица таверны. Выбегав с кухни, она начала озираться по сторонам. "Они забрали её. Пожалуйста, кто-нибудь, помогите!" кричала она.*

## Установки

Владелица таверны, известная персонажам как Мазельда, подбегает к персонажам, задыхаясь от горя. Мазельда высокая женщина тридцати лет, у неё бронзовая кожа и тёмные волосы. Она говорит с акцентом, и заметно нервничает из-за исчезновения её восьмилетней дочери. Она предоставляет следующую информацию:

♦ Эмма восьмилетняя дочь Мазельды, которая помогает ей на кухне Танцующей Леди. Она спустилась вниз в складскую комнату и не вернулась. Когда Мазельда спустилась, чтобы разыскать дочь, она обнаружила, что часть стены обвалилась, обнажив проход в коллектор.

♦ Городское правительство опечалено все ходы, ведущие в коллектор во избежание исчезновений. Все жертвы пропадали посреди ночи, но городские дозорные слишком напуганы, чтобы хоть что-то предпринять. Исчезновения начались, когда капитан стражи, злыебные человек по имени Валандриль, был казнён за организацию заговора против городского правительства.

♦ Все жертвы были людьми так или иначе знавшие Валандриля. Эмма стала первым похищенным ребёнком.

♦ Мазельда предлагает PC серебряную диадему, инкрустированную александритом, найденным на её родине, стоимостью 2000 золотых монет, за спасение её дочери.

## Столкновение 1: Вход в

## Коллектор

Столкновение Уровень 8 (1,700 XP)

## Установки

**2 пылающих скелета (S)** (уровень 5 стрелок)

**2 окровавленных морских зомби (Z)** (уровень 7 громила)

**1 остеопед (O)** (уровень 8 элитный налётчик)

Мазельда провожает персонажей вниз к складской комнате, показывая, откуда была похищена Эмма. Существа, вылезшие из Марльбургского коллектора, проломили южную стену. Тем не менее, никаких существ на складе нет, возможно, монстры притаились в глубине коллектора. Мазельда желает им удачи, призывая их поспешить, прежде чем, что-либо случится с её дочкой. Она предлагает им факел, если у персонажей нет своих источников света, и поднимается по лестнице.

когда персонажи входят на склад в первый раз, прочитайте следующее:

*На складе Танцующей Леди темно, если не считать слабого света от горящей лампы поставленной на столе*

*в центре комнаты. В южной стене зияет огромная дыра, заваленная щебнем. Гнилостный аромат сточных вод доносится из помещения за проломом. Здесь тихо если не считать отдалённого журчания текущей воды. Нет никаких знаков указывающих на то, что случилось с Эммой.*

Персонажи могут узнать немного важной информации, находясь в этой комнате.

♦ **Природа (DC 15):** По теплу исходящему от лампы становится ясно, что она горит не дольше 15 минут. Когда персонажи входят в южную часть открывшегося прохода, прочитайте следующее:

*Аромат стоков напоминает вам запах грязного бегемота. Вода—если это можно так назвать—вытекает из грязной трубы на западе. На противоположной стороне коллектора две фигуры напоминающих скелетов стоят полные ожидания. Завидев вас, их тела вспыхивают огнём и они атакуют.*

**Окровавленный Морской Зомби(Z)** Уровень 7Г громила  
Средний оживлённый элементаль (нежить, водный)XP300

**Инициатива +4 Чувства Внимательность +9;**

темновидение

**HP 97; Ранен 48;** смотрите также *окровавленная смерть*

**АС 19; Стойкость 21, Рефлексы 18, Воля 18**

**Иммунитет** болезни, яд; **Сопротивление 10**

некротическая энергия; **Чувствительность 5** излучение; смотрите также *слабость зомби*

**Скорость 4,** плавание 8

⬇ **Удар** (стандартное; неограниченное)

+10 vs. АС; 2d8 + 5 урона.

⬇ **Захват Зомби** (стандартное; неограниченное)

+8 vs. Стойкость; цель удерживаема. Попытка выбраться из Захвата Зомби получает –5 штраф.

⬅ **Окровавленная Смерть** (когда очки здоровья уменьшаются до 0) ♦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; 4d6 + 4 урона некротической энергией и цель ослеплена (спасбросок оканчивает).

**Слабость Зомби**

Критический удар попавший по окровавленному морскому зомби уменьшает его очки здоровья до 0.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** —

**Str 20 (+8) Dex 13 (+4) Wis 13 (+4)**

**Con 17 (+6) Int 1 (–2) Cha 3 (–1)**

## Особенности Области

**Освещение:** На складе слабое освещение.

В коллекторах тьма и освещение лишь то, которое принесут с собой PC.

**Мост:** Хлипкий дощатый мостик у южной стены рушится, когда какое-либо из существ заходит на него.

Падение не причиняет урона, но существо должно сделать удачную проверку Акробатики DC 16, чтобы не упасть на землю.

**Потолок:** Потолки в коллекторе 10 футов высотой.

**Тело:** Тело, плавающее в стоках это один из окровавленных морских зомби. Персонаж, совершивший удачную проверку Внимательности DC 15, может заметить, как оно двигается. Зомби контролирует ближайшие клетки и проводит атаку при возможности против персонажа, который покидает одну из них.

**Лестницы:** Лестницы ведут вверх на улицы, но городские власти запечатали все люки и лазы.

**Стоки:** Стоки глубиной всего 3-4 фута и считаются труднопроходимой землёй для всех у кого в скорости не указано плавание. Существо с указанием скорости плавания не снижает скорость своего передвижения по этим клеткам. Персонаж, который пытается бежать или атаковать с разбегу через клетки со стоками, обязан сделать проверку

Акробатики DC 15 или он падает на землю после 2х клеток движения.

## Тактика

Когда персонажи входят в южную часть разрушенного тоннеля, скелеты вспыхивают и атакуют. Остеопед медлит, ожидая в глубине тоннеля пока персонажей не отвлекут зомби. Как только наступает очередь зомби делать свой ход, они поднимаются из стоков и атакуют персонажей. Затем остеопед, используя свою скорость лазанья и *скользящий гребень*, атакует персонажей.

Пылающий Скелет (S)	Уровень 5 Стрелок
Средний природный, оживлённый (нежить)	XP 200
<b>Инициатива</b> +6 <b>Чувства</b> Внимательность +4; темновидение	
<b>Огненная Аура (Огонь)</b> аура 1; любое существо начинающее свой ход в пределах ауры получают 5 огненного урона.	
<b>HP</b> 53; <b>Ранен</b> 26	
<b>АС</b> 19; <b>Стойкость</b> 15, <b>Рефлекс</b> 18, <b>Воля</b> 16	
<b>Иммунитет</b> болезни, яд; <b>Сопротивление</b> 10 огонь, 10 некротическая энергия; <b>Чувствительность</b> 5 излучение	
<b>Скорость</b> 6	
Ⓢ <b>Пылающий Коготь</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Огонь</b>	
+8 vs. АС; 1d4 + 1 урона и 5 продолжительного урона от огня (спасбросок оканчивает).	
Ⓢ <b>Пламенеющая Сфера</b> (стандартное; неограниченное) ♦ <b>Огонь</b>	
Дистанция 10; +8 vs. Рефлекс; 2d4 + 4 огненного урона и 5 продолжительного урона от огня (спасбросок оканчивает).	
<b>Мировоззрение</b> Без мировоззрения <b>Языки</b> —	
<b>Str</b> 13 (+3) <b>Dex</b> 18 (+6) <b>Wis</b> 15 (+4)	
<b>Con</b> 17 (+5) <b>Int</b> 4 (–1) <b>Cha</b> 6 (+0)	

Остеопед (О)	Уровень 8 Элитный Налётчик
Средний природный, оживлённый (нежить)	XP 700
<b>Инициатива</b> +14 <b>Чувства</b> Внимательность +7; темновидение	
<b>Кости Царапающие Камни (Страх)</b> аура 5; любой враг в пределах ауры получает -2 штраф на броски атаки и повреждений.	
<b>HP</b> 178; <b>Ранен</b> 89	
<b>АС</b> 24; <b>Стойкость</b> 21, <b>Рефлекс</b> 22, <b>Воля</b> 21	
<b>Иммунитет</b> болезни, яд; <b>Сопротивление</b> 10 некротическая энергия	
<b>Спасброски</b> +2	
<b>Скорость</b> 9, лазанье 9; смотрите также <i>укус</i> и <i>скользящий гребень</i>	
<b>Очки Действий</b> 1	
Ⓢ <b>Укус</b> (стандартное; неограниченное) ♦	
<b>Некротическая энергия</b>	
Остеопед смещается на расстояние до 2 клеток перед или после атаки; +13 vs. АС; 1d8 + 5 урона и 5 продолжительного урона некротической энергией (спасбросок оканчивает).	
Ⓢ <b>Скользящий Гребень</b> (стандартное; перезарядка Ⓢ Ⓢ)	
♦ <b>Некротическая энергия</b>	
Остеопед смещается на расстояние до 9 клеток и во время своего движения проводит до трёх атак; +13 vs. Рефлекс; 2d4 + 6 урона и 5 продолжительного урона некротической энергией (спасбросок оканчивает).	
<b>Глубокая Рваная Рана</b>	
Остеопед наносит 2d6 дополнительного урона, когда он попадает по цели, против которой он имеет боевое превосходство.	
<b>Некротическое Преимущество</b>	
Остеопед получает боевое превосходство против существ подверженных продолжительному урону от некротической энергии.	
<b>Мировоззрение</b> Без мировоззрения <b>Языки</b> —	
<b>Str</b> 18 (+8) <b>Dex</b> 26 (+12) <b>Wis</b> 17 (+7)	
<b>Con</b> 17 (+7) <b>Int</b> 12 (+5) <b>Cha</b> 14 (+6)	



# Столкновение 2: Слияние Стоков

Столкновение Уровень 8 (1,750 XP)

## Установки

1 пылающий череп (F) (уровень 8 стрелок)

2 промокших гуля плакальщика (G) (уровень 9 солдат)

2 оставленная оболочка (S) (уровень 6 налётчик)

Дайте игрокам возможность разместить свои миниатюры в северном проходе этой области столкновения. Столкновение начинается с движения промокших гулей плакальщика к позиции для атаки с разбега (только к югу от трубы). Когда персонажи входят в область, прочитайте следующее:

*Стоки сливаются, вытекая из труб и тоннелей. Главный поток воды поворачивает на запад и похоже усиливается. В коллекторе не слышно никаких звуков кроме звуков льющейся воды.*

♦**Внимательность (DC 19):** Персонажи слышат женский голос, просящий о помощи где-то на юго-западе.

♦**Внимательность (DC 24):** Персонажи замечают две странные фигуры, затаившиеся под поверхностью воды.

Пылающий череп прячется в трубе и его *освещение* уменьшается всего до 2 клеток, так что персонажи не могут заметить исходящий от него свет, пока не приблизятся на дистанцию необходимую гулям для атаки с разбега.

Когда персонажи подходят на дистанцию необходимую гулям или если кто-то из персонажей успешно пройдёт проверку Внимательности DC 24, прочитайте следующее:

*Два покрытых илом гуманоида выскакивают из грязной воды. Выставив вперед когти, они бегут на вас.*

## Особенности Области

**Освещение:** На складе слабое освещение.

В коллекторах тьма и освещение лишь то, которое принесут с собой персонажи.

**Потолок:** Потолки в коллекторе 10 футов высотой.

**Стоки:** Стоки глубиной всего 3-4 фута и считаются труднопроходимой землёй для всех у кого в скорости не указано плавание. Существо с указанием скорости плавания не снижает скорость своего передвижения по этим клеткам. Персонаж, который пытается бежать или атаковать с разбега через клетки со стоками обязан сделать проверку Акробатики DC 15 или он падает на землю после 2х клеток движения.

**Труба:** Персонажи могут сделать проверку Акробатики DC 10, для того чтобы пройти рядом с трубой без помех. Провал проверки означает, что труба является для них труднопроходимой землёй.

## Тактика

Независимо от направления движения персонажей, гули первыми бьют по ним. Они остаются скрытыми, пока персонажи не подойдут на дистанцию необходимую им для атаки с разбега, когда это случается, они получают раунд внезапности для атаки. Оставленная оболочка и пылающий череп во время этого раунда не действуют. Они ждут, пока гули полностью отвлекут персонажей, прежде чем покинуть свои скрытые позиции.

Оставленная оболочка и гули используют свои атаки, чтобы удерживать противников, делая из них превосходные цели для пылающего черепа. Оставленная оболочка так же стараются дать гулям возможность окружить противника. В тоже время, пылающий череп забрасывает врагов с помощью *луча пламени* пока несколько врагов стоят рядом, в противном случае он использует *огненный шар*.

## Сокровище

В каждой из глазниц пылающего черепа вставлен огненный опал стоимость 100 золотых каждый.

Пылающий череп (F)	Уровень 8 Стрелок
Крошечный природный, оживлённый (нежить)	XP 350
<b>Инициатива +7 Чувства Внимательность +11</b>	
<b>НР 70; Ранен 35</b>	
<b>Регенерация 5</b>	
<b>АС 21; Стойкость 18, Рефлексы 23, Воля 21</b>	
<b>Иммунитет</b> болезни, яд; <b>Сопротивление</b> 10 огонь, 5 некротическая энергия; <b>Чувствительность</b> 5 излучение	
<b>Скорость</b> полёт 10 (парение)	
⚡ <b>Огненный Укус</b> (стандартное; неограниченное) ♦	
<b>Огонь</b>	
Достижимость 0; +10 vs. АС; 1 урона плюс 1d8 урона огнём.	
☞ <b>Огненный Луч</b> (стандартное; неограниченное) ♦	
<b>Огонь</b>	
Дистанция 10; +12 vs. Рефлексы; 2d6 + 6 урона огнём.	
💣 <b>Огненный Шар</b> (стандартное; столкновение) ♦	
<b>Огонь</b>	
Зональная вспышка 3 в пределах 20; +12 vs. Рефлексы; 3d6 + 6 урона огнём.	
<i>Промач:</i> Половину урона. Пылающий череп может исключить двух союзников из зоны этого эффекта.	
<b>Рука Мага</b> (малое; неограниченное) ♦ <b>Призывание</b>	
Как сила мага <i>рука мага</i> (Player's Handbook 158).	
<b>Освещение</b>	
Пылающий череп дают яркое освещение на 5 клеток, но он может уменьшить освещение до слабого с радиусом 2 клетки как свободное действие.	
<b>Мировоззрение</b> Без Мировоззрения <b>Языки</b> Всеобщий, один любой	
<b>Навыки</b> Скрытность +12	
<b>Str</b> 5 (+1) <b>Dex</b> 16 (+7) <b>Wis</b> 14 (+6)	
<b>Con</b> 16 (+7) <b>Int</b> 22 (+10) <b>Cha</b> 20 (+9)	

Промокший Гуль Плакальщик (G)	Уровень 9 Солдат
Средний природный гуманоид (водный, нежить)	XP 400
<b>Инициатива +10 Чувства Внимательность +5;</b>	
темновидение	
<b>НР 85; Ранен 42</b>	
<b>Регенерация 5</b>	
<b>АС 25; Стойкость 21, Рефлексы 22, Воля 19</b>	
<b>Иммунитет</b> болезнь, яд; <b>Сопротивление</b> 10 некротическая энергия; <b>Чувствительность</b> 5 излучение	
<b>Скорость</b> 6, лазанье 4, плавание 8	
⚡ <b>Когти</b> (стандартное; неограниченное)	
Использует свободную руку; +16 vs. АС; 2d6 + 5 урона и цель удержана; смотрите также <i>укус лацедона</i> .	
⚡ <b>Укус Лацедона</b> (стандартное; неограниченное)	
Цель, удерживаемая промокшим гулем плакальщиком; +16 vs. АС; 1d10 + 7 урона и цель изумлена (спасбросок оканчивается).	
⚡ <b>Разрывающий Удар</b> (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡ ⚡)	
Промокший гуль плакальщик делает две атаки когтями, каждая с -2 штрафом на бросок атаки. Если обе атаки попадают по одной и той же цели, то цель удержана и получает 5 продолжительного урона (спасбросок оканчивается); смотрите также <i>укус лацедона</i> .	
⚡ <b>Устрашающая Панихида</b> (стандартное; столкновение) ♦ <b>Страх</b>	
Ближняя вспышка 2; выбранные противники; +14 vs. Воля; цель ошеломлена до конца своего следующего хода.	



**Мировоззрение** Хаотично Злой **Языки** Всеобщий  
**Навыки** Атлетика +13, Скрытность +14  
**Str** 19 (+8) **Dex** 20 (+9) **Wis** 12 (+5)  
**Con** 15 (+6) **Int** 11 (+4) **Cha** 13 (+5)

**Оставленная Оболочка (S)** **Уровень 6 Налётчик**  
Средний природный, оживленный (нежить) **XP** 250

**Инициатива** +12 **Чувства** Внимательность +5;  
темновидение

**НР** 70; **Ранен** 35

**АС** 20; **Стойкость** 16, **Рефлексы** 20, **Воля** 18

**Иммунитет** болезни, яд; **Соппротивление** 10

некротическая энергия

**Скорость** 8, лазанье 8; смотрите также *опутывание*

⚔ **Некротический Удар** (стандартное; неограниченное)

♦ **Лечение, Некротическая энергия**

+11 vs. АС; 1d6 урона плюс 5 урона некротической энергией и цель удержана; смотрите также *опутывание*.

Также цель теряет пункт дневного исцеления и оставленная оболочка получает 5 очков здоровья.

⚔ **Опутывание** (стандартное; неограниченное) ♦

**Некротическая энергия**

Цель, удерживаемая оставленной оболочкой, оставленная оболочка смещается до 3 клеток перед или после атаки, потянув цель за собой; 2d6 + 3 урона некротической энергией (бросок атаки не требуется).

### Боевое Превосходство

Оставленная оболочка наносит 2d6 дополнительного урона, когда у него боевое превосходство против цели.

**Гибкость** (мгновенное прерывание, когда оставленная оболочка становится обездвижена, удерживаема, оттолкнута, сдвинута или притянута; неограниченное)  
Оставленная оболочка может сделать спасбросок. В случае успеха, триггерный эффект не срабатывает.

### Оболочка Порождения

Когда оставленная оболочка убивает живое гуманоидное существо Среднего размера, убитое существо воскресает как свободовольная оставленная оболочка в начале следующего хода своего создателя.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** —

**Навыки** Скрытность +15

**Str** 12 (+4) **Dex** 24 (+10) **Wis** 15 (+5)

**Con** 14 (+5) **Int** 14 (+5) **Cha** 13 (+4)



## Столкновение 3: Разрушенный Коллектор

Столкновение Уровень 8 (1,700 XP)

### Установки

1 кровавая гниль (В) (уровень 7 элитный солдат)

1 порождённый камнем скелет (уровень 7 согладатай)

1 трупный вампир (С) (уровень 8 налётчик)

3 скелеты лучники (А) (уровень 3 стрелок)

Персонажи попадают в зону столкновения 3 с юга.

Дайте игрокам возможность разместить их миниатюры в самой южной позиции. Кровавая гниль и порождённый камнем скелет скрыты, когда персонажи входят в область, а остальные существа вне линии видимости. Когда персонажи входят в область, прочитайте следующее:

*Сточные воды вяло вытекают из трубы на западе, сливаясь с основным потоком воды текущей с юга. Широкий мост пересекает один из сточных каналов, а за мостом, несколько груд щебня преграждают часть проходов.*

♦ **Внимательность (DC 17):** Персонажи слышат женский голос, просящий о помощи где-то на юго-востоке.

♦ **Внимательность (DC 22):** Что-то выглядит странно в этой ближайшей груди щебня.

Когда персонажи подходят к Т-образному перекрёстку или успешно проводят проверку Внимательности DC 22, прочитайте следующее.

*Ближайшая к вам груд щебня оказывается покрытой кровью слизи. Жидкость застыла в странной позе и вот студенистая форма устремляется вперёд.*

## Особенности Области

**Освещение:** На складе слабое освещение.

В коллекторах тьма и освещение лишь то, которое принесут с собой персонажи.

**Потолок:** Потолки в коллекторе 10 футов высотой.

**Стоки:** Стоки глубиной всего 3-4 фута и считаются труднопроходимой землёй для всех у кого в скорости не указано плавание. Существо с указанием скорости плавания не снижает скорость своего передвижения по этим клеткам. Персонаж, который пытается бежать или атаковать с разбегу через клетки со стоками обязан сделать проверку Акробатики DC 15 или он падает на землю после 2х клеток движения.

**Мост:** Мост покрыт скользкой плесенью. Любое существо, проходящее через мост по своей воле обязано сделать спасбросок чтобы удержаться на мосту. Существо сброшенное с моста в близкую клетку со стоками не получает урона, но сбито с ног.

**Корзина:** Персонаж может расценивать клетку с корзиной как обычную землю при удачно проведённой проверке Акробатики DC 11. В противном случае, эта клетка считается сложно проходимой землёй. В корзине так же лежит несколько предметов (смотрите Сокровища).

**Труба:** Большая труба на западе имеет вентиль, регулирующий поток. Этот вентиль может быть повернут один раз в раунд как малое действие заставляя целый каскад сточных вод протекать через северный тоннель. Любые существа (кроме слизи) оказавшиеся в этих стоках отталкиваются на 1 клетку и сбивы с ног. Любое существо оказавшееся на пути потока может провести проверку Акробатики DC 15, чтобы остаться на ногах, в противном случае оно тоже отталкивается на 1 клетку и сбито с ног.

**Обломки:** Обломки это труднопроходимая земля.

## Тактика

Если персонажи замечают кровавую гниль, они не застигнуты врасплох.

Иначе, кровавая гниль и трупный вампир атакуют ближайшего противника в раунде внезапности, кровавая гниль использует *кровавое щупальце*, чтобы попытаться удержать врага, а трупный вампир используют *разрывающий удар* и лазанье по паучьи чтобы сместиться до 6 клеток по стене и атаковать.

Порождённый камнем скелет и скелеты лучники не действуют в раунде внезапности. Когда начинается обычная битва, они выходят из своих убежищ и атакуют персонажей.

Порождённый камнем скелет пытается двигаться вдоль северной стены и атаковать персонажей с тыла.

Когда трупный вампир становится ранен, он отступает к трубе (смотрите Особенности Области) вдоль западной стены, где в течении каждого раунда он тратит малое действие на открытие вентиля, пытаясь сбить персонажей с ног.

## Сокровище

На корзине стоит знак городского правительства Марльбурга. Сундук запечатан, но может быть открыт без

лишних усилий. Внутри лежит униформа и обычное снаряжение городской стражи. Вместе со снаряжением находится *сумка вкладов* (PH 254) в котором лежит 500 золотых монет.

### Порождённый Камнем Скелет (S)

Уровень 7 Соглядатай

Средний природный, оживлённый (нежить)

XP 300

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

темновидение, тепловидение 3

**HP** 64; **Ранен** 32

**АС** 20; **Стойкость** 21, **Рефлекс** 17, **Воля** 17

**Иммунитет** болезни, яд; **Сопротивление** 10

некротическая энергия; **Чувствительность** 5 излучение

**Скорость** 6; смотрите также *слияние с камнем*

⬇ **Удар** (стандартное; неограниченное)

+12 vs. AC; 1d10 + 6 урона

⬇ **Каменное Ответвление** (стандартное; перезарядка ⚡)

⚡ ⚡)

+11 vs. Стойкость; 2d6 + 9 урона и цель удерживается (спасбросок оканчивает)

**Слияние С Камнем** (движение; неограниченное)

Порождённый камнем скелет сливается с расположенной рядом каменной поверхностью такого же или большего чем он размера, затем он смещается на расстояние до 3 клеток. Камень блокирует линию видимости и линию эффектов порождённого камнем скелета. Скелет может оставаться слитым с камнем сколь угодно долго, но в этом состоянии он может совершать лишь действия движения. Существа могут атаковать клетку, в которой порождённый камнем скелет слился с камнем, но скелет получает сопротивление 20 ко всем повреждениям, пока слит.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** —

**Навыки** Скрытность +10

**Str** 22 (+9) **Dex** 14 (+5) **Wis** 16 (+6)

**Con** 16 (+6) **Int** 3 (–1) **Cha** 3 (–1)

### Кровавая гниль (В)

Уровень 7 Элитный Солдат

Средний природный, оживлённый (слепой, слизь, нежить)

XP 600

**Инициатива** +9 **Чувства** Внимательность +5;

тепловидение 10

**HP** 168; **Ранен** 84; смотрите также *деление*

**АС** 25; **Стойкость** 22, **Рефлекс** 21, **Воля** 20

**Иммунитет** болезни, взгляд, яд; **Сопротивление** 10 кислота

**Спасброски** +2

**Скорость** 5, лазанье 3

**Очки Действий** 1

⬇ **Кровавое Щупальце** (стандартное; неограниченный)

+14 vs. Рефлекс; 2d6 + 4 урона и цель удержана; смотрите также *свёртывание крови*.

⬇ **Свёртывание Крови** (стандартное; неограниченное)

Цель, удерживаемая кровавой гнилью; 2d6 + 4 урона (бросок атаки не требуется).

⬇ **Заражение** (малое; перезарядка ⚡ ⚡) ♦

**Некротическая энергия**

+12 vs. Стойкость; 2d8 + 6 урона некротической энергией и цель теряет пункт дневного исцеления.

**Деление** (когда впервые ранен; столкновение)

Кровавая гниль делится на два существа Среднего размера, второе существо занимает клетку рядом с оригинальным существом. У каждого этого существа становится половина от их базовых очков здоровья. Оба существа действуют в порядке инициативы оригинального существа. После деления любые эффекты,



действующие на оригинальное существо, не передаются новому существу. Кровавая гниль не может делиться, если атака, ранящая её, доводит очки её здоровья до 0. Через 5 минут после столкновения, обе половины снова соединяются в одну кровавую гниль, очки здоровья которой становятся равны сумме очков здоровья двух её частей.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** —

**Навыки** Скрытность +12

**Str** 16 (+6) **Dex** 18 (+7) **Wis** 14 (+5)

**Con** 20 (+8) **Int** 1 (–2) **Cha** 1 (–2)

**Трупный Вампир (С)**

**Уровень 8 Налётчик**

Средний теневой гуманоид (нежить) **XP** 350

**Инициатива** +10 **Чувства** Внимательность +3;  
темновидение

**НР** 88; **Ранен** 48; смотрите также *утечка крови*.

**Регенерация** 5 (если трупный вампир получает урон от излучающей энергии, то регенерация не действует до конца его следующего хода)

**АС** 22; **Стойкость** 21, **Рефлекс**ы 20, **Воля** 18

**Иммунитет** болезни, яд; **Соппротивление** 5

некротическая энергия

**Скорость** 4, капание 1, лазанье 4 (лазанье по паучы);

смотрите также *разрывающий удар*

⬆ **Когти** (стандартное; неограниченное)

+13 vs. АС; 2d6 + 5 урона.

⬆ **Утечка Крови** (стандартное; перезаряжается когда стоящее рядом существо становится ранено) ⬆ **Лечение**

Необходимо боевое превосходство над целью; +11 vs. Стойкость; 2d8 + 6 урона, цель ослаблена (спасбросок оканчивает), и трупный вампир получает 24 очка здоровья.

⬆ **Разрывающий Удар** (стандартное; неограниченное)

Трупный вампир смещается на расстояние до 6 клеток и может провести удар когтями.

**Мировоззрение** Хаотично Злой **Языки** Всеобщий

**Навыки** Атлетика +14, Скрытность +13

**Str** 20 (+9) **Dex** 18 (+8) **Wis** 8 (+3)

**Con** 16 (+7) **Int** 6 (+2) **Cha** 13 (+5)

**Скелет Лучник (А)**

**Уровень 3 Стрелок**

Средний природный, оживлённый (нежить) **XP** 150

**Инициатива** +5 **Чувства** Внимательность +3;  
темновидение

**НР** 37; **Ранен** 18

**АС** 16; **Стойкость** 14, **Рефлекс**ы 16, **Воля** 15

**Иммунитет** болезни, яд; **Соппротивление** 10

некротическая энергия; **Чувствительность** 5 излучение

**Скорость** 6

⬆ **Короткий Меч** (стандартное; неограниченное) ⬆

**Оружие**

+10 vs. АС; 1d6 + 4 урона.

⬆ **Длинный Лук** (стандартное; неограниченное) ⬆

**Оружие**

Дистанция 20/40; +10 (смотрите также *первый выстрел*) vs. АС; 1d10 + 4 урона.

⬆ **Двойной Выстрел** (стандартное; столкновение) ⬆

**Оружие**

Необходим длинный лук; дистанция 20/40; две атаки, каждая по разной цели; +8 (смотрите также *первый выстрел*) vs. АС каждого; 2d10 + 4 урона каждому.

**Первый Выстрел**

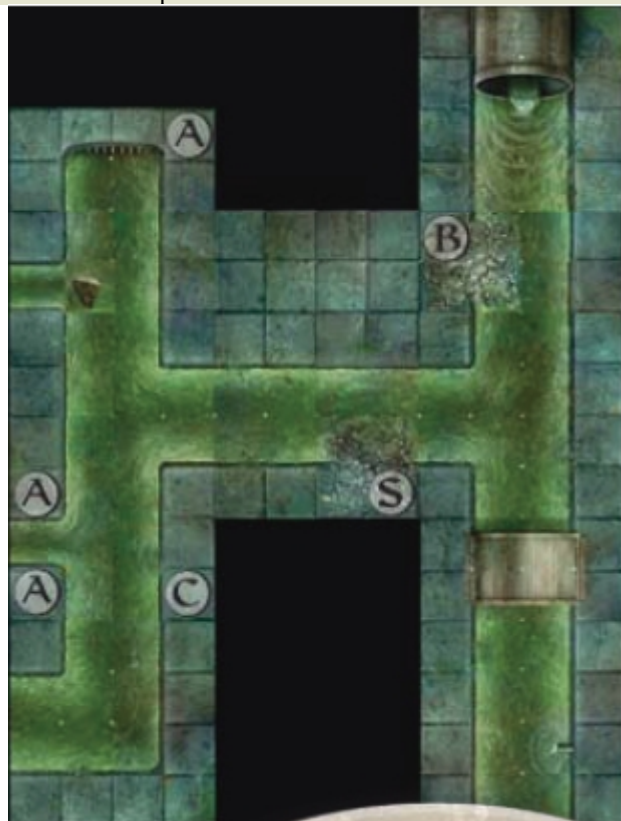
Скелет лучник получает +1 бонус на броски дистанционной атаки против ближайшего врага.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** —

**Str** 13 (+2) **Dex** 18 (+5) **Wis** 14 (+3)

**Con** 13 (+2) **Int** 3 (–3) **Cha** 3 (–3)

**Снаряжение** кожаная броня, длинный лук, короткий меч, колчан с 30 стрелами



## Столкновение 4: Водоворот

Столкновение **Уровень 8** (1,750 XP)

### Установки

**1 Валандриль**, бледный лорд похититель (**V**) (уровень 8 элитный контролёр)

**1 полтергейст (Р)** (уровень 6 стрелок)

**2 боевых умертвия (W)** (уровень 9 солдат)

**Эмма (Е)** (не боевой)

Дайте игрокам возможность расставить свои миниатюры в северной части области столкновения. Затем игроки могут начать передвигать свои миниатюры вниз по коллектору.

Когда персонажи входят в область, прочитайте следующее:

*Неподалёку вы слышите звуки быстро текущей воды.*

*Кажется, основной поток сточных вод уходит на юг.*

⬆ **Внимательность (DC 14):** Персонажи слышат женский

голос, просящий о помощи где-то на юго-востоке.

Когда персонажи входят в зону видимости умертвий,

прочитайте следующее:

*Вы идёте на звук и замечаете большой водоворот стоков на востоке. За водоворотом вы едва можете различить затенённую фигурку маленькой плачущей девочки. Прежде чем вы успеете скоординироваться, скрипучий голос неожиданно вскрикивает, “Убейте их!” и две призрачные фигуры устремляются к вам.*

⬆ **Внимательность (DC 15):**

Персонажи замечают, что на бочке плавающей вокруг водоворота написано “Огнеопасно”.

Источник голоса это Валандриль, являющийся бледным лордом похитителем. Он выглядит совсем как живой, однако его униформа порвана и испачкана. Он представляется вам как широкоплечий мужчина с длинными тонкими конечностями, длинными коричневыми волосами и тёмным ястребиным профилем.

Заметив персонажей, он скидывает обманный образ и начинает мерцать бледным светом пока его волосы не станут совсем белыми, начав извиваться словно змеи.

## Особенности Области

**Освещение:** На складе слабое освещение.

В коллекторах тьма и освещение лишь то, которое принесут с собой персонажи.

**Потолок:** Потолки в коллекторе 10 футов высотой.

**Стоки:** Стоки глубиной всего 3-4 фута и считаются труднопроходимой землёй для всех у кого в скорости не указано плавание. Существо с указанием скорости плавания не снижает скорость своего передвижения по этим клеткам. Персонаж, который пытается бежать или атаковать с разбегу через клетки со стоками обязан сделать проверку Акробатики DC 15 или он падает на землю после 2х клеток движения.

**Бочка:** Бочка на половину заполнена горючей жидкостью. Если бочка получает любой огненный урон, она взрывается ближней вспышкой 2 которая наносит 5d6 урона огнём, или лишь половину в случае промаха. Бочка двигается на 2 клетки по периметру водоворота во время своего хода с инициативой равной 1.

**Лестницы:** Лестницы ведут вверх на улицы, но городские власти запечатали все люки и лазы.

**Водоворот:** Стоки шириной 4x4 клетки образуют водоворот требующий проверку Атлетики DC 15 для движения сквозь него. Персонаж проваливший проверку на 5 или больше мгновенно втянут в одну из четырёх центральных клеток.

## Тактика

Когда персонажи входят в зону видимости умертвий, те движутся им наперерез. Валандриль использует *обманивающий взгляд* в начале боя, чтобы подчинить себе слабовольного противника, который затем нападает на других РС или пытается форсировать водоворот. Он ждет, прежде чем несколько противников подвинутся поближе друг к другу, перед тем как использовать свой *ужасающий вопль*. Будучи обнаруженным большим числом врагов, он применяет *неосязаемую трансформацию* для отступления. Полтергейст остаётся возле стены, пытаясь сдвинуть противников в водоворот с помощью *кинетических когтей*. Если противники приближаются к нему, он может использовать *резкое осуждение* и *отбросить с пути* чтобы сдвинуть существ в воду. Полтергейст так же может использовать преимущество фазирования чтобы сбежать.

## Конец Столкновения

Столкновение заканчивается, когда все противники мертвы. После этого персонажи могут беспрепятственно вернуть Эмму её маме.

## Сокровище

Валандриль имеет при себе одну из превосходных вещей оставшихся у него со времен службы капитаном стражи. На нём надет *Пояс Живости*.

(РН 253; уровень 9). Персонажи так же получают награду от Мазельды.

Валандриль, Бледный Лорд Похититель (V)

Уровень 8 Элитный Контроллёр

Средний теневого гуманоид (нежить) XP 700

**Инициатива** +7 **Чувства** Внимательность +10; темновидение

**НР** 119; **Ранен** 59

**АС** 24; **Стойкость** 18, **Рефлексы** 22, **Воля** 23

**Иммунитет** болезни, яд; **Соппротивление** 10 некротическая энергия; смотрите так же *неосязаемая трансформация*; **Чувствительность** 10 излучение

**Спасброски** +2

**Скорость** 6; смотрите также *неосязаемая*

*трансформация*

**Очки действий** 1

Ⓢ **Смертельная Грива** (стандартное, неограниченное)

♦ **Некротическая энергия**

Достигаемость 2; +13 vs. АС; 2d6 + 6 урона некротической энергией.

↗ **Обманивающий Взгляд** (малое; столкновение) ♦

**Очарование, Взгляд**

Дистанция 10; +12 vs. Воля; цель под влиянием (спасбросок оканчивает).

↔ **Утечка Крови** (стандартное; перезаряжается когда стоящее рядом существо становится ранено) ♦ **Лечение**

Необходимо боевое превосходство над целью; досягаемость 2; +11 vs. Стойкость; 2d12 + 8 урона, цель теряет пункт дневного исцеления и ослаблена (спасбросок оканчивает). Также, бледный лорд похититель получает 29 очков здоровья.

↔ **Ужасающий Вопль** (стандартное; столкновение) ♦

**Страх, Психическая энергия**

Ближняя вспышка 5; выбранные противники; +12 vs. Воля; 2d8 + 3 урона психической энергией и цель обездвижена (спасбросок оканчивает).

**Жизненный Образ** (стандартное; столкновение) ♦

**Иллюзия**

Бледный лорд похититель принимает вид живого гуманоида до тех пор пока он не атакует или пока сам не получит повреждения от атаки.

**Неосязаемая Трансформация** (малое; неограниченное)

♦ **Полиморф**

Бледный лорд похититель становится неосязаемым, получает полёт 8 (парение) и фазирование до тех пор, пока он не атакует или не станет ошеломлён или без сознания.

**Мировоззрение** Злое **Языки** Всеобщий

**Навыки** Блеф +13, Дипломатия +13, Запугивание +13, Скрытность +12

**Str** 8 (+3) **Dex** 17 (+7) **Wis** 12 (+5)

**Con** 13 (+5) **Int** 14 (+6) **Cha** 19 (+8)

Полтергейст (P)

Уровень 6 Стрелок

Средний теневого гуманоид (нежить)

XP 250

**Инициатива** +8 **Чувства** Внимательность +6; темновидение

**НР** 42; **Ранен** 21

**АС** 18; **Стойкость** 17, **Рефлексы** 18, **Воля** 18

**Иммунитет** болезни, яд; **Соппротивление** неосязаемый **Скорость** полёт 6 (парение); фазирование; смотрите также *резкое осуждение*

Ⓢ **Касание Духа** (стандартное; неограниченное) ♦

**Некротическая энергия**

+13 vs. АС; 1d6 + 6 урона некротической энергией.

↗ **Отбросить с Пути** (стандартное; неограниченное) ♦

**Некротическая энергия**

Дистанция 10; +11 vs. Рефлексы; 1d6 + 8 урона некротической энергией и цель отталкивается на 3 клетки.

↗ **Кинетические Когти** (стандартное; перезарядка ☞ ☞)

♦ **Некротическая энергия**

Дистанция 10; +11 vs. Стойкость; 2d6 + 10 урона некротической энергией, цель сдвигается на 5 клеток и она удерживается (спасбросок оканчивает).

**Резкое Осуждение** (мгновенное прерывание, когда противник движется в соседнюю с полтергейстом клетку; столкновение) ♦ **Некротическая энергия**

Полтергейст смещается на расстояние до 1 клетки и использует *отбросить с пути* на данного противника. Если эта атака попадает, то цель сбита с ног.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** Всеобщий  
**Навыки** Скрытность +15  
**Str** 15 (+5) **Dex** 20 (+8) **Wis** 16 (+6)  
**Con** 17 (+6) **Int** 13 (+4) **Cha** 20 (+8)

**Боевое Умертвие (W)** **Уровень 9 Солдат**  
Средний природный гуманоид (нежить) **XP** 400

**Инициатива** +7 **Чувства** Внимательность +3;  
темновидение  
**НР** 98; **Ранен** 49  
**АС** 25; **Стойкость** 22, **Рефлекс** 18, **Воля** 22  
**Иммунитет** болезни, яд; **Сопротивление** 10  
некротическая энергия; **Чувствительность** 5 излучение  
**Скорость** 5

Ⓢ Пьющий Души Длинный меч (стандартное;  
неограниченное) ♦ Некротическая энергия, Оружие

+15 vs. АС; 1d8 + 5 урона некротической энергией, цель теряет пункт дневного исцеления и обездвижена (спасбросок оканчивает).

✂ Жатва Души (стандартное; перезарядка Ⓢ Ⓢ) ♦

**Лечение, Некротическая энергия**

Дистанция 5; действует только на обездвиженную цель; +12 vs. Стойкость; 2d8 + 5 урона некротической энергией и боевое умертвие получает 10 очков здоровья.

**Мировоззрение** Злое **Языки** Всеобщий

**Навыки** Запугивание +14

**Str** 20 (+9) **Dex** 13 (+5) **Wis** 9 (+3)

**Con** 18 (+8) **Int** 12 (+5) **Cha** 20 (+9)

**Снаряжение** латный доспех, тяжелый щит, длинный меч

