

# ОСТРОВ ЕХИДНЫ

Остров Ехидны — это модульное приключение для 5-й редакции D&D. Оно рассчитано на **четырёх персонажей со средним уровнем группы (APL) 8, 11, 14 или 17**. Данная версия приключения предназначена для персонажей **3-го уровня** — чтобы получить полную, поддержите [DMDave на Patreon](#).

Ехидна, мать чудовищ, живет в уединённой пещере на болотистом острове, в то время как её отпрыски повсюду сеют хаос. Персонажам поручают разыскать логово Ехидны и не погибнуть среди сводящих с ума топей.

## АВТОРСТВО

Это приключение появилось благодаря следующим людям:

**Текст.** Элли Хоган из Adventures, EH?  
**Арт.** Paper Forge, Nacho Lazaro, Shutterstock  
**Перевод.** Михаил Литинский  
**Редактура и вёрстка.** [Long Story Short](#)



## Причуды, блага и проклятия

В полной версии приключения вы найдете таблицу с причинами, по которым персонажи могут отправиться исследовать остров. Одной из таких причин может быть денежное вознаграждение, предложенное покровителем героев. По выполнению задания они получают 500 золотых за каждый уровень группы.

## Предыстория

Ехидна известна как мать чудовищ. От великана Тифона она родила немало потомство, среди которого химеры, гидры, церберы и другие ужасные создания. Много лет назад Зевс и Тифон сошлись в яростной битве на тогда ещё укрытом лесами острове. Он был населён эльфийским народом, почитавшим великое древо, которое возвышалось на сотни футов над лесным сводом. В ходе битвы древо было поражено молнией, и остров затопило морской водой, из-за чего он превратился в болотистую пустошь.

Зевс одержал победу, поэтому Ехидна, опасаясь его гнева, поселилась среди опалённых корней великого древа, где молнии бога не могли причинить ей вреда. В настоящий момент остров представляет собой огромное зловонное болото, которое источает ядовитые пары и кишит отпрысками Ехидны. Сама она целыми днями спит в своём логове и питается добычей своих детей.

## Болото

Поверхность острова Ехидны едва поднимается над уровнем моря и полностью покрыта смрадными топами. Из-под воды вырываются газы, заслоняющие обзор и сводящие с ума любого, кто слишком долго блуждает по острову.

## Общие характеристики

Если не указано иное, то болото имеет следующие особенности:

- **Болотные пары.** Весь остров окутан ядовитыми газами, которые ухудшают видимость. Любое существо, которое не имеет иммунитета к урону ядом или не является постоянным обитателем болот, должно в конце каждого часа, проведённого на острове, совершать спасбросок Телосложения со сложностью 12. Существа, обладающие сопротивлением к урону ядом, совершают этот спасбросок с преимуществом. В случае неудачи существо попадает под эффект *Болотного безумия*.
- **Болотное безумие.** Существо, заражённое этой болезнью, восстанавливает после короткого и продолжительного отдыха лишь половину от положенного количества хитов. Стрессовые ситуации, особенно бой, могут запросто надломить и так затуманенный разум существа. В начале битвы, перед броском инициативы, это существо должно совершить спасбросок Мудрости со сложностью 14, и в случае провала оно будет подвержено кратковременному сумасшествию на 1к10 минут. Болотное безумие длится до тех пор, пока не будет вылечено с помощью заклинания исцеления или схожей магии.

- **Навигация.** Каждый раз при передвижении между пронумерованными локациями группа должна выбрать одного из персонажей в качестве навигатора. Навигатор совершает проверку Мудрости (Выживание), чтобы определить, насколько хорошо герои ориентируются среди болот. Если навигатор владеет инструментами картографа или обладает умением Исследователь природы (Болота), то совершает этот бросок с преимуществом. Для определения результата проверки используйте таблицу «Перемещение по болотам».
- **Патрули химер.** Химеры — самые многочисленные отпрыски Ехидны — патрулируют остров. Они убивают любых незваных гостей и приносят их тела матери. В конце каждого часа, проведённого персонажами на острове, бросайте кб. Если выпало 1, их замечает патруль химер. Размер патруля зависит от уровня приключения, как показано в таблице «Столкновение с патрулём химер».

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО БОЛОТАМ

Проверка Мудрости (Выживание)	Последствия
5 и ниже	Через 1к4 часов в пути персонажи приходят к Случайной локации болота.
6-10	Через 3к10 + 30 минут в пути персонажи приходят к Случайной локации болота.
11-17	Через 2к10 + 20 минут в пути персонажи приходят к Случайной локации болота.
18 и выше	Через 1к10 + 10 минут в пути персонажи приходят к Случайной локации болота или определённому месту, которое ищут (на усмотрение Мастера).

### СЛУЧАЙНАЯ ЛОКАЦИЯ БОЛОТА

кб	Локация
1	Область 1a — Ягодная поляна
2	Область 1b — Водоём гидры
3	Область 1c — Хижина отшельницы
4	Область 1d — Окаменевший лес
5	Область 1e — Засасывающая трясина
6	Область 1f — Затопленные руины

### СТОЛКНОВЕНИЕ С ПАТРУЛЁМ ХИМЕР

Уровень приключения	Столкновение
8	1 химера
11+	Доступно в полной версии



## Локации болота

Следующие области могут быть обнаружены персонажами в ходе исследования поверхности острова (см. пункт «Навигация» в списке Общих характеристик).

### 1а — Ягодная поляна

*Тошнотворно сладкий запах гниющих фруктов можно почувствовать задолго до того, как в поле зрения появляется ягодная поляна. Под кустом с жуткими красными шипами лежит то, что осталось от растоптанных синих плодов. Все спелые ягоды до единой сорваны, но, похоже, собиравший их был не слишком умел. Кусты поломаны, и многие плоды оказались на земле, а не в руках собирателя.*

**Опасность: галлюциногенные пары.** Если существо, способное чувствовать запахи, приближается к ягодной поляне на расстояние 30 футов и меньше, оно должно совершить спасбросок Телосложения со сложностью 16. При провале существо становится отравленным на 1к4 часов. В течение этого времени оно видит яркие галлюцинации, из-за чего получает помеху к броскам навыков.

**Секрет: ужасающие собиратели.** Персонаж, совершивший успешную проверку Природы или Выживания со сложностью 15, может обнаружить следы лап и копыт возле кустов. Судя по всему, здесь хозяйничали химеры, что странно, ведь они предпочитают мясо и, как правило, не собирают ягоды таким образом.

### 1b — Водоём гидры

*На илистых берегах мутного водоёма можно заметить следы битвы.*

Персонаж, прошедший проверку Мудрости (Выживание) со сложностью 12, способен определить, что столкновение произошло между гуманоидом и крупным существом с перепончатыми лапами. Персонаж, прошедший проверку Интеллекта (История) со сложностью 16, вспомнит, что Ехидна является матерью гидры (возможно, нескольких) и что именно этому чудовищу могут принадлежать большие следы. Тел нигде не видно, поэтому не ясно, кто победил в схватке. При успешной проверке Интеллекта (Природа) со сложностью 15 персонаж сможет догадаться, что вход в логово гидры обычно находится под водой.

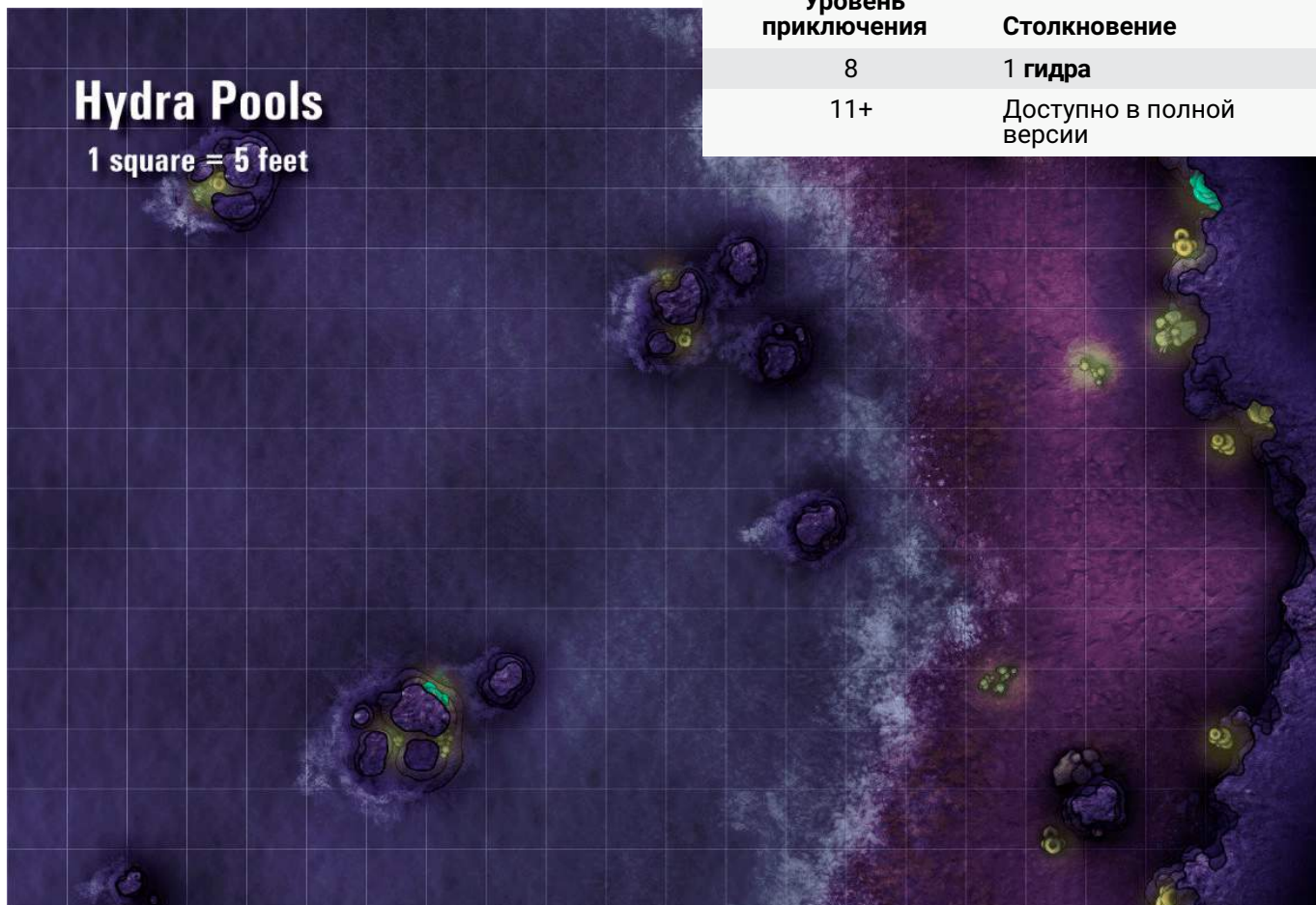
**Секрет: подводный вход.** Войти в логово гидры можно через огромной тоннель, находящийся на дне водоёма. Любое существо размером не больше Огромного сможет легко проплыть через него. Тоннель приведёт к тёмному подземному гроту, в котором можно найти следы крови и обрывки одежды, но ни одного трупа или даже костей.

**Столкновение: непрощенные гости.** Гидра атакует любого, кто посмел вторгнуться в её жилище. Характер столкновения зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

**Секрет: вход в пещеры.** Персонаж, прошедший проверку Мудрости (Восприятие) со сложностью 18, сможет заметить поток воздуха, идущий из-под огромного камня. Валун скрывает секретный проход в Пещеры и может быть отодвинут тем, кто пройдёт проверку Силы со сложностью 20.

#### СТОЛКНОВЕНИЕ У ВОДОЁМА ГИДРЫ

Уровень приключения	Столкновение
8	1 гидра
11+	Доступно в полной версии



## 1с — Хижина отшельницы

Старая хижина на гниющих опорах зловеще покачивается посреди озера. На пороге сидит пожилая эльфийка с длинными белыми дредами и обрабатывает глубокую рану на лбу львиной голове химеры.

Это Мориэн — отшельница, живущая на болоте уже не первую сотню лет. Если персонажи ведут себя дружелюбно, она пригласит их на чашку крапивного чая, как только закончит помогать химере. Сиплый голос и сухой кашель эльфийки являются знаком того, что она годами не использовала свои голосовые связки. Несмотря на это, Мориэн будет рада поговорить с персонажами. Ей известна следующая информация:

- Мориэн позволено жить на острове, потому что она лечит отпрысков Ехидны.
- Ехидна почти никогда не покидает свое подземное логово.
- Дети Ехидны, как правило, химеры, приносят матери еду. Ей особенно нравится человеческая плоть, приправленная ядовитыми ягодами и кореньями.
- Мориэн ни разу не была в тоннелях под болотами, но знает, что они обширны и в них легко заблудиться.

- До появления Ехидны на острове посреди него росло массивное дерево, вокруг которого жили предки Мориэн. После битвы Зевса и Тифона остров был затоплен, дерево — уничтожено, а густые леса превратились в болото, которое существует по сей день. Многие эльфы покинули остров, и Ехидна стала его новой хозяйкой.

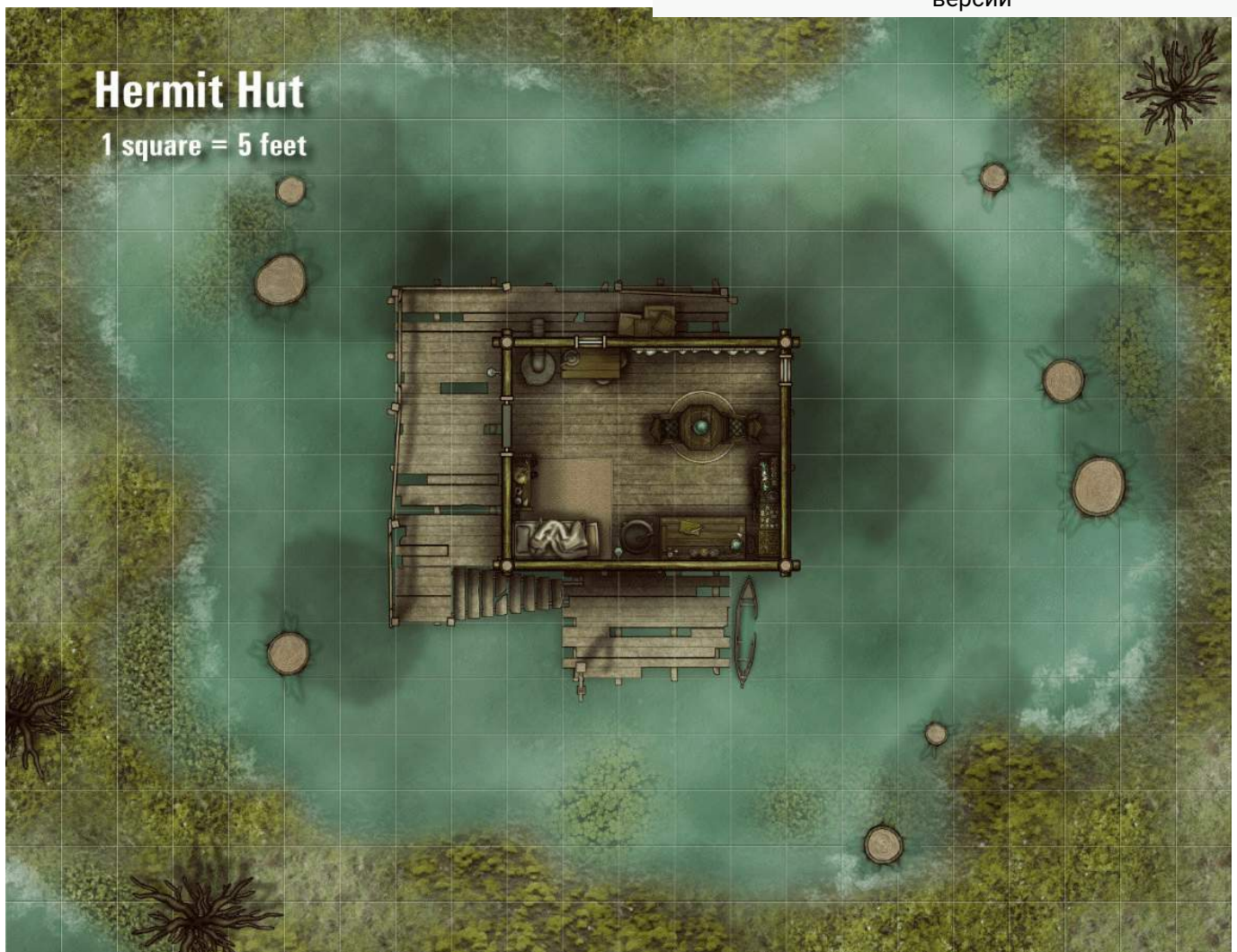
Если у Мориэн есть подозрения, что персонажи причинили вред кому-нибудь из отпрысков Ехидны, она скажет им немедленно уходить. Эльфийка не хочет жертвовать своим положением, сотрудничая с врагами матери чудовищ.

**Столкновение: вам здесь не рады.** Мориэн — дриид с 50 хитами. Если персонажи ведут себя агрессивно или отказываются уходить после её просьбы, она совершит рывок в противоположном от них направлении и издаст пронзительный свист, призывая на помощь своих зверей-компаньонов. Эльфийка сдастся, если у нее останется 20 и менее хитов, после чего неохотно расскажет персонажам всё, что знает, в обмен на свою жизнь. Её звери будут сражаться, пока не погибнут.

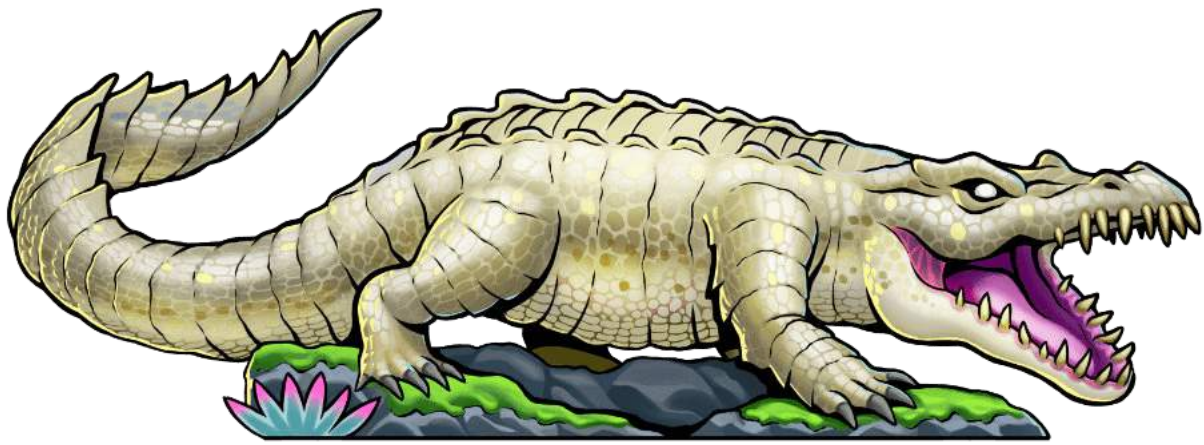
Количество и вид зверей Мориэн зависят от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

### СТОЛКНОВЕНИЕ У ХИЖИНЫ ОТШЕЛЬНИЦЫ

Уровень приключения	Столкновение
8	1 гигантский крокодил
11+	Доступно в полной версии







## 1d — Окаменевший лес

*Вы оказываетесь в причудливой роще полумёртвых деревьев. Нижняя часть каждого ствола — в отличном состоянии, но выше дерево мертвое и иссохшее. Посреди этой странной рощи стоит маленький каменный монумент.*

Успешная проверка Интеллекта (Природа) со сложностью 15 позволит персонажу понять, что основания деревьев на самом деле окаменели из-за окружающей их мутной болотной воды. Судя по всему, раньше уровень воды был выше.

**Секрет: затонувший монумент.** Персонаж, прошедший проверку Интеллекта (Анализ) со сложностью 12, догадается, что надо болотом виднеется лишь малая часть монумента, который был затоплен. Чтобы достать его из болота потребует час, но процесс может быть ускорен с помощью магии, например, заклинания Телекинез.

На монументе есть разные изображения, а также надписи на Эльфийском языке. Они рассказывают об истории эльфийской цивилизации, некогда существовавшей на этом острове. Местом их поклонения была пещера в корнях гигантского дерева, возле которого они жили и которое почитали. Но однажды на острове произошла большая битва между Зевсом и Тифоном. Молния Зевса повалила могучее дерево, а остров затопило. Эльфы были вынуждены искать новый дом, а этот монумент оставили здесь в знак памяти.

## 1e — Засасывающая трясина

*Деревья расступаются, и перед вашими глазами предстаёт обширная мшистая поляна. Это место можно было бы назвать приятным, если бы с каждым шагом ноги не утопали во влажном мхе, извергающем зловонные болотные пары.*

**Опасность: засасывающая трясина.** Персонаж, прошедший проверку Интеллекта (Природа) со сложностью 18, поймет, что это не поляна, а опасная трясина, и что под слоем мха находится стоячая вода. Глубина этой трясины — 20 футов. Если группа продолжит идти по ней, самый тяжелый из персонажей внезапно погрузится в мох с хлюпающим звуком. Существо, увязшее в трясине, опускается в неё на 1к4 + 1 фут и становится опутанным. В начале каждого хода существа его затягивает на 1к4 фута глубже.

Чтобы попробовать освободиться, оно может совершить проверку Силы, сложность которой равна 10 + количество футов, на которое оно погрузилось. Если существо с головой уйдёт в трясину, оно не сможет дышать, а также самостоятельно освободиться. Другое существо может попытаться вытянуть увязшего, действием совершив проверку Силы. Сложность проверки равна 5 + количество футов, на которое погрузилась цель. Если вытягивающее существо провалит проверку на 5 и более очков, оно также увязнет в трясину на 1к4 + 1 фут.

## 1f — Затопленные руины

*Спустя какое-то время тропа выводит вас к затопленной низине. Над водой виднеются верхушки старых разрушенных зданий.*

**Столкновение: новые обитатели.** Ушедшие под воду руины кажутся необитаемыми, но это не так. Если персонажи приблизятся к ним, то подвергнутся нападению агрессивных жителей этого места. Характер столкновения зависит от уровня приключения, как показано в таблице Столкновение у затопленных руин.

### СТОЛКНОВЕНИЕ У ЗАТОПЛЕННЫХ РУИН

Уровень приключения	Столкновение
8	2 водяных элементаря
11+	Доступно в полной версии

**Секрет: затонувшая цивилизация.** Персонаж, прошедший проверку Интеллекта (Анализ) со сложностью 15, поймет, что когда-то руины полностью находились под землей, но начали выходить наружу из-за размывания окружающей почвы. Персонаж, прошедший проверку Интеллекта (История) со сложностью 15, определит, что, судя по архитектуре, постройки были возведены эльфами. Если группа разговаривала с Моризн в области 1с, они догадаются, что затопленные руины скорее всего являются тем, что оставил здесь эльфийский народ, ушедший с острова после битвы Зевса и Тифона.

## Пещеры

Под болотом находится запутанная система подземных тоннелей. В ней много тупиков, затопленных участков и других опасностей, из-за чего там очень трудно ориентироваться.

### Общие характеристики

Если не указано иное, то пещеры имеют следующие особенности:

- **Структура.** Пещеры представляют собой смесь естественных тоннелей и проходов, вырытых детьми Ехидны. Высота потолка варьируется от 1-2 до 15 футов.
- **Освещение.** В пещерах почти нет света, но некоторые области освещаются биолюминесцентной плесенью.
- **Навигация.** Чтобы добраться до логова Ехидны, группе придётся пройти испытание навыков. Оно потребует больше времени и усилий, чем отдельная проверка навыка. Прохождение испытания работает по такому же принципу, как спасброски от смерти. То есть персонажи совершают проверки навыков и стремятся набрать определённое количество успехов прежде, чем у них будет три провала.

Это испытание состоит из следующих элементов:

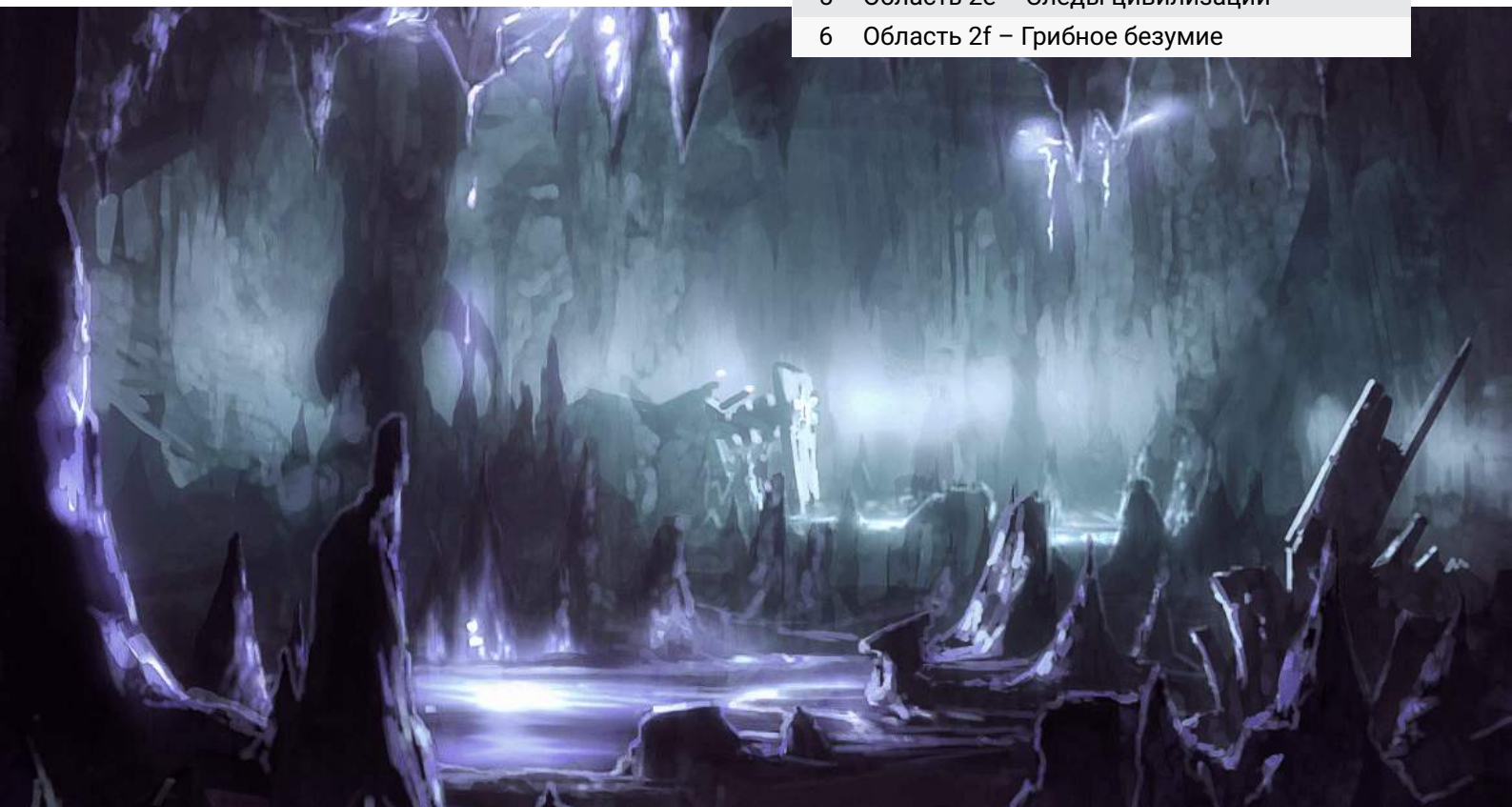
- **Цель.** Добраться до логова Ехидны.
- **Сложность бросков.** Основные проверки совершаются со сложностью 13. Второстепенные и повторные проверки совершаются со сложностью 18.
- **Условие успешного прохождения.** Набрать пять успехов раньше, чем три провала.

- **Основные проверки.** Персонажи могут совершать любые проверки для осуществления действий, имеющих смысл в данной ситуации. Несмотря на это, некоторые проверки быстрее приведут к успеху, так как они и являются основными и поэтому имеют более низкую сложность. Для этого испытания основными проверками являются: Мудрость (Выживание), Интеллект (Анализ), Мудрость (Восприятие).
- **Второстепенные проверки.** Все проверки, кроме основных, считаются второстепенными. Причина такого разделения в том, что проверки, входящие в список основных, являются наиболее логичными и разумными в данных обстоятельствах.
- **Иные условия.** В ходе исследования острова персонажи могли обнаружить некоторое количество секретов. Каждый из них даёт бонус +1 к проверкам при поиске логова Ехидны.
- **Последствия.** Персонажи попадают в случайную локацию пещер после каждого провала проверки. Бросьте кб или выберите область самостоятельно из таблицы Случайная локация пещер. Если персонажи наберут три провала, они не смогут найти путь к жилищу Ехиды от того места, где вошли в пещеры. Группа сможет заново пройти испытание при условии, что герои найдут другой вход в пещеры.

#### СЛУЧАЙНАЯ ЛОКАЦИЯ БОЛОТА

##### кб Локация

1	Область 2a – Затопленный проход
2	Область 2b – Добытчики
3	Область 2c – Горячие источники
4	Область 2d – Портал в Гадес
5	Область 2e – Следы цивилизации
6	Область 2f – Грибное безумие





## 2а — Затопленный проход

Дорога дальше полностью затоплена стоячей болотной водой, над поверхностью которой видны склизкие водоросли. Из-за кусков земли и разлагающихся растений она кажется чрезвычайно мутной.

**Опасность: непроходимые водоросли.**

Существо, которое пытается переплыть водоём, должно совершить проверку Силы (Атлетика) со сложностью 14. При провале оно станет опутанным подводными растениями. Водорослей так много, и они настолько густые, что в них невозможно пользоваться чем-то крупнее кинжала. Существо может потратить минуту на высвобождение или помощь другому существу. По истечении этого времени оно должно успешно пройти проверку Силы (Атлетика) со сложностью 14 иначе останется опутанным. Другой способ освободиться — применить к водорослям заклинание, наносящего не менее 10 урона любого вида (кроме яда и психической энергии) по области.

**Опасность: грязные воды.** Существо, которое зашло в водоём, должно совершить спасбросок Телосложения со сложностью 11. При провале оно заражается сточной чумой.

## 2б — Добытчики

Персонаж со значением пассивной Мудрости (Восприятие) равным 16 и выше сможет услышать стук когтей о каменные плиты коридора, который находится за поворотом.

**Столкновение: мама голодна.** Несколько отпрысков Ехидны несут к её логову добычу — мертвого крокодила. Характер столкновения зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

### СТОЛКНОВЕНИЕ С ДОБЫТЧИКАМИ

Уровень приключения	Столкновение
8	1 химера
11+	Доступно в полной версии

## 2с — Горячие источники

Вы чувствуете, как воздух постепенно становится горячим и влажным. Вскоре после этого тоннель выходит в просторную пещеру, усеянную бурлящими горячими источниками розового цвета.

Персонаж, прошедший проверку Интеллекта (Природа) со сложностью 12, поймёт, что вода имеет такой цвет из-за водорослей, а не какой-либо магии.

## 2d — Портал в Гадес

В пещерах воцаряется гробовая тишина, даже ваши шаги издадут приглушённые звуки. Зловещая атмосфера тоннеля создает впечатление, будто здесь совсем не рады живым существам. В конце прохода оказывается иссиня-чёрный портал, похожий на развевающуюся и кружащую на ветру вуаль.

**Опасность: портал в Гадес.** Персонаж, прошедший проверку Интеллекта (Религия) со сложностью 12, определит, что портал ведёт в Гадес — мир мёртвых. Хотя это место и не предназначено для живых существ, оно сильно влечёт их, заманивая в посмертие. Живое существо, которое видит портал, должно совершать спасброски Харизмы в начале каждого своего хода и в случае провала тратить всё передвижение на приближение ко входу в Гадес.

Если существо зашло в портал, имея половину хитов или меньше, оно мгновенно погибает, потому что его душу затягивает в Гадес. Если хитов больше половины, существо получает 8к10 некротического урона и оказывается в Гадесе. При желании мастер может сделать Гадес как отдельным планом существования, так и демипланом или одним из регионов одного из Внешних планов.





## 2e — Следы цивилизации

То, что вы поначалу приняли за камни странной формы, оказывается делом рук человека или какого-то другого гуманоида: разбитые горшки, стены, обшитые окаменевшим деревом, и даже целые здания, частично скрытые неровно вырытыми тоннелями.

**Секрет: эльфийская цивилизация.** Персонаж, прошедший проверку Интеллекта (История) со сложностью 15, узнаёт в строениях эльфийскую архитектуру. Если группа говорила с Моризэн в области 1с или распала монумент в области 1d, они поймут, что эти руины скорее всего являются наследием эльфийского народа, покинувшего остров после битвы Зевса и Тифона.

## 2f — Грибное безумие

Если раньше на вашем пути встречались лишь небольшие скопления светящейся плесени, то в этот раз весь проход оказался усеян всевозможными переливающимися грибами. Жёлтые, синие, зелёные, оранжевые, они свисают с потолка, растут на стенах, покрывают пол.

Несмотря на то, что ураган цветов сбивает с толку, эта плесень безвредна.

## Логово Ехидны

Тоннель расширяется, и вы оказываетесь в огромной подземной пещере, в центре которой виднеются обугленные останки гигантского дерева. Вокруг него разбросаны руины некоего поселения, пострадавшего от времени и разрушений. В стволе есть дверь, которая, кажется, врастает прямо в дерево. При этом она открыта настежь.

## Основные локации

### 3a — Яма-ловушка

Персонаж со значением пассивной Мудрости (Восприятие), равным 18 и более, заметит, что на земле вокруг дерева совсем нет следов.

Перед деревом находится большая яма-ловушка шириной 30 футов, которую не заметит невооруженным глазом. Химеры, приносящие Ехидне пищу, перелетают ловушку, поэтому нигде не оставляют следов. Ехидна может слышать крики существ, упавших в яму, и наслаждается их агонией. После этого она велит отпрыскам принести тела погибших, чтобы отведать свежей плоти.

**Ловушка: ядовитая яма.** Если существо наступит на ловушку, весь пласт земли перед деревом обвалится в глубокую 40-футовую яму с кольями. Упавшие существа получают 4к6 колющего урона. Колья покрыты ядом, поэтому каждое существо также должно совершить спасбросок Телосложения, при провале оно получит урон ядом и станет отправленным на час. Если спасбросок успешен, существо получает половину урона и не становится отравленным. Сложность броска и количество урона зависят от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Чтобы выбраться из ямы, существу нужно совершить проверку Силы (Атлетика) со сложностью 16.

#### ЯДОВИТАЯ ЯМА

Уровень приключения	Сложность спасброска	Урон ядом
8	13	2к10
11+	Доступно в полной версии	





### 3b — Проход в стволе

Вход в логово Ехидны находится внутри полого ствола окаменевшего дерева. Чтобы добраться до него, нужно спуститься на 40 футов вниз по стволу, но дерево слишком гладкое, поэтому без веревки не обойтись. Если существо не использует веревку или какие-нибудь другие приспособления, ему понадобится пройти проверку Силы (Атлетика) со сложностью 20, чтобы благополучно спуститься.

### 3c — Реликвии ушедшей эпохи

Вы оказываетесь в месте, заполненном различными предметами, которые, судя по всему, находились здесь ещё до прихода Ехидны. Они были оставлены эльфами, которые спешно покидали остров во время битвы Тифона и Зевса. Из-за влажного воздуха книги совсем вымокли, а их текст размылся и стал нечитаемым. Скелеты из этой области когда-то были очень ценными, но стали слишком хрупкими и развалившимися из-за прошедшего времени. \_

### 3d — Ядовитый сад

*Земля засеяна всевозможными ядовитыми растениями, которые скорее всего используются Ехидной в качестве приправы к сырой плоти.*

### 3e — Гора сокровищ

Золото и самоцветы не представляют для Ехидны никакой ценности, поэтому она сваливает их в кучу с другими несъедобными предметами, которые оказались у её жертв. То, какие сокровища смогут обнаружить персонажи, зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

#### СТОЛКНОВЕНИЕ С ДОБЫТЧИКАМИ

Уровень приключения	Сокровища
8	8 000 медных монет, 4 000 серебряных монет, 1 000 золотых монет, 110 платиновых монет, 5 произведений искусства по 25 золотых каждое, любовное зелье, <i>Рукавицы силы огра</i>
11+	Доступно в полной версии

### 3f — Ложе Ехидны

Почти всё свое время Ехидна проводит на ложе из толстых скользких лиан. Скелеты, развешанные по стенам, выглядят свежими, а с некоторых даже свисают куски плоти. Многие останки, кажется, принадлежат гуманоидам.

**Столкновение: мать чудовищ.** Ехидна не терпит в своём логове чужаков. Она готовится напасть на персонажей, как только замечает их, но даёт им единственный шанс заставить её передумать. Характер столкновения зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже. Существа, отмеченные звёздочкой, являются оригинальными, и их характеристики представлены в приложении.

#### СТОЛКНОВЕНИЕ С ЕХИДНОЙ

Уровень приключения	Столкновение
8	Ехидна*
11+	Доступно в полной версии

### Последствия

Если персонажи победят Ехидну, её отпрыски и Тифон придут в ярость и поклянутся отомстить. Героев всю жизнь будут преследовать химеры, гидры, церберы и множество других чудовищ. Болотистый остров станет постепенно обрастать лесами и возвращаться к своему прежнему облику. Эльфы, которые вынуждены были бежать много лет назад, возможно, вернуться и вновь заселят эту территорию, поэтому они могут попросить у персонажей помощи в постройке домов и изгнании с острова оставшихся детей Ехидны.

Если персонажи попытались убить Ехидну, но не смогли этого сделать, им всё равно придётся противостоять гневу Тифона, Ехидны и их многочисленных детей. Несмотря на это, герои могут возместить ущерб и избавиться от вечного преследования путем отречения от своего покровителя или противодействия ему. Конечно, они могут попросту выполнить задание и раз и навсегда очистить мир от целого поколения чудовищ!

Успешное выполнение задания придётся по душе покровителю, и он, возможно, придумает, чем ещё можно занять группу. Те же, кто провалит поручение, столкнётся с карой, и им, возможно, потребуется искать нового покровителя в будущем.

## Ехидна

*Большой Монстр, нейтрально-злой*

**Класс Защиты** 17 (природный доспех)

**Хиты** 126 (12к10 + 60)

**Скорость** 35 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	19 (+4)	21 (+5)	17 (+3)	16 (+3)	19 (+4)

**Спасброски** Тел +9, Инт +7, Муд +7, Хар +8

**Навыки** Акробатика +8, История +7, Восприятие +7, Убеждение +8

**Сопротивление урону** дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** очарованный, отравленный

**Чувства** истинное зрение 120 фт., пассивное

Восприятие 17

**Языки** все

**Опасность** 12 (8 400 опыта)

**Ограниченная телепатия.** Используя телепатию, Ехидна может магически общаться с любым созданным ей монстром и всеми очарованными ей существами в пределах 300 футов.

**Легендарное сопротивление (3/день).** Если Ехидна провалит спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Магическое сопротивление.** У Ехидны преимущество к спасброскам против заклинаний и других волшебных эффектов.

**Магическое оружие.** Атаки оружием Ехидны считаются магическими.

## Действия

**Мультиатака.** Ехидна совершает одну атаку укусом и одну хвостом. Укус может быть заменён на плевков ядом или использование заклинания.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (2к4 + 4) колющего урона плюс 21 (6к6) урона ядом и цель должна совершить спасбросок Мудрости с УС 17. Если цель очарована Ехидной, она совершает этот спасбросок с помехой.

При провале цель оказывается напуганной на 1 минуту. Пока цель испугана, она относится ко всем существам как к врагам и должна либо использовать Рывок, либо атаковать случайную цель. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая эффект.

**Хвост.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 15 (2к10 + 4) дробящего урона. Если цель среднего размера или меньше, она схвачена (УС освобождения — 16). Пока цель схвачена, она считается опутанной. Ехидна автоматически попадает атаккой хвостом по схваченной цели и не может атаковать других существ.

**Плевков ядом.** Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 30/60 футов, одна цель. Попадание: 21 (6к6) урона ядом.

**Использование заклинания.** Ехидна использует одно из заклинаний, используя Харизму (УС спасбросков — 16).

**Без ограничений:** Очарование личности [Charm person]

**3/день каждое:** Глухота/слепота [Blindness/deafness], Опутывание (змеями) [Entangle], Гипнотический узор [Hypnotic pattern].

**1/день каждое:** Облако смерти [Cloudkill], Рассеивание магии [Dispel magic], Подчинение личности [Dominate person]

## Легендарные действия

Ехидна может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Ехидна восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

**Переместиться.** Ехидна перемещается со своей обычной скоростью. Провоцированные атаки совершаются по ней с помехой.

**Отравить (стоит 2 действия).** Ехидна совершает атаку укусом или плевков ядом.

**Поручить (стоит 2 действия).** Ехидна приказывает одному союзному или очарованному существу. Цель должна тут же совершить атаку оружием по указанному Ехидной существу.



**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(E), and are not Open Content: All Trademarks, registered trademarks, proper names (characters, place names, new deities, etc.), dialogue, plots, story elements, locations, characters, artwork, sidebars, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.) **Open Game Content:** The Open content in this book includes the monster names, statistics, traits, and abilities. No other portion of this work may be reproduced in any form without permissions.

## Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Rust Monster Mine. Copyright 2022, Hamrick Brands, LLC. Authors: Dave Hamrick, John K. Webb. | Cartography Copyright Tom Cartos, used with permission. | Publisher’s Choice Quality Stock art © Rick Hershey / Fat Goblin Games, used under license. | Some images used under license from Shutterstock.