

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ЛОГОВА №41: РУИНЫ ВОДЯНЫХ АНОМАЛИЙ

Руины водяных аномалий — 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 **8-го уровня** — чтобы получить полную, поддержите [DMDave на Patreon](#).

Смертоносные элементарии — как живые, так и не совсем — таятся в развалинах летающего замка. Персонажам предстоит отправиться в руины и обнаружить намёки на существование несметных сокровищ, хранящихся в недрах тайных комнат древнего комплекса.

АВТОРСТВО

Это приключение появилось благодаря следующим людям:

Дизайн и текст. DMDave

Картография. DMDave

Дизайн монстров. DMDave

Арт. Fat Goblin Games, Matias Lazaro, Nacho Lazaro, Paper Forge

Перевод. Сергей Чабанов

Редактура и вёрстка. [Long Story Short](#)



Проведение приключения

Чтобы провести игру, вам потребуется три основных книги D&D 5-й редакции. Если у вас их нет, вы можете скачать базовые правила с официального сайта или воспользоваться [Справочником по системе \(SRD\)](#).

Текст, заключённый в такую рамку, нужно прочитать вслух или пересказать своими словами, когда персонажи впервые входят в локацию, или при других обстоятельствах, указанных в тексте.

Если название существа **выделено жирным шрифтом**, это визуальная подсказка, указывающая на его блок характеристик и как бы напоминающая: «Эй, мастер, убедись, что держишь характеристики этого существа под рукой — оно вот-вот выскочит из-за угла!». Если блок характеристик существа представлен в приложении к приключению, это будет указано в тексте. В противном случае вы сможете найти его в Энциклопедии чудовищ.

Заклинания и немагическую экипировку, упоминаемую в этом приключении, вы сможете найти в Книге игрока. Магические предметы описаны в Руководстве мастера, кроме тех предметов, чьи характеристики даются в приложении к приключению. Как правило, это указано в тексте.

Добро пожаловать в летающий замок Товина Изуродованного

В нескольких сотнях футов над серыми соснами Ядовитого леса возле деревни *Дарквелл* парят полуразрушенные руины летающего замка.

Старый замок, служивший когда-то домом печально известному спятившему магу по имени Товин Изуродованный, теперь служит логовом для множества смертельно опасных существ. Ядовитые виверны населяют его и окружающие летающие острова. В самих руинах охотников за сокровищами поджидают водяные чудовища, мимики и другие волшебные монстры. В подземельях замка обосновался вампир-изгнанник по имени Леандро Несчастный. А на нижних уровнях подземелий голодные зорны проплывают сквозь пласты земли и камня в поисках вкусных самоцветов и золота.

Кто такой Товин Изуродованный?

Товин Изуродованный был богатым дворянином и искусным магом. Своё прозвище он получил за шрамы на левой стороне лица — результат неудачного эксперимента с алхимическим огнём. Товин жил в замке вместе с женой Гертрудой и сыном Харвиком.





Незадолго до смерти Товин стал жутким параноиком. Ему казалось, что убийцы преследуют его повсюду, куда бы он ни пошел. В конце концов Товин использовал мощную магию преобразования, чтобы поднять в небо кусок земли, на котором стоял его замок. Он населил летающий остров волшебными стражами и прирученными вивернами. Но даже это не принесло ему спокойствия.

Гертруда и Харвик хотели покинуть замок и умоляли Товина отпустить их, но тот отказался, полагая, что внизу их ждёт гибель. Товин даже пригрозил запереть их в темнице. Зная, что ни ей, ни Харвику нечего противопоставить мощи обезумевшего мага, женщина пошла на отчаянный шаг.

Гертруда явилась к Товину и признала, что была неправа, когда сомневалась в правильности его решения. Она налила два бокала вина и произнесла тост за благополучие их семьи под сводами летающего замка. Подозрительный Товин отказался пить вино, пока его не выпьет Гертруда. Она улыбнулась и выпила из своего бокала, хотя и с неохотой. Товин последовал её примеру, а через несколько мгновений они оба умерли от яда, который Гертруда подсыпала в вино.

Когда Харвик обнаружил тела родителей, он в горе рухнул на землю. В прощальном письме мать говорила, что теперь Харвик волен жить своей жизнью, а для этого он должен найти способ сбежать из замка. Но Харвик не знал ничего, кроме жизни в этих стенах. Без матери и её наставлений он был беспомощен, поэтому Харвик предпочёл покончить с собой, выпив яд, убивший его родителей.

Несмотря на смерть Товина и его семьи, замок продолжал дрейфовать над Ядовитым лесом. Прошли десятилетия. Замок превратился в руины, но магия, которая удерживает острова в воздухе, всё ещё сильна. Сегодня «летающий замок» представляет большой интерес для искателей приключений. Ходят слухи, что в нём спрятаны несметные сокровища. Разумеется, волшебные стражи Товина по-прежнему несут дозор. А некогда ручные виверны теперь одичали и рыщут в небесах, нападая на любого, кто рискнёт приблизиться.

Связанные приключения. В этом приключении подробно описаны и показаны на карте не все локации летающих островов — остальные будут подробно описаны в трёх следующих приключениях. Заглавная буква указывает на то, что в данной локации происходят события того или иного приключения.

Буква	Приключение
V	Подземелья и логова №43: Вампирская крипта
W	Подземелья и логова №41: Руины водяных аномалий
X	Подземелья и логова №44: Тоннели зорнов
Y	Подземелья и логова №42: Холмы виверн

Локации руин замка

W1 — Внутренний двор

Этот большой пустырь когда-то был внутренним двором замка. Чары Товина Изуродованного, которые поддерживали пышность сада, развеялись после его смерти, и теперь здесь растёт лишь грубая пожелтевшая трава. Двор завален кучами каменных и деревянных обломков. Все эти кучи мусора дают укрытие, но считаются труднопроходимой местностью.

У восточной стены стоят два небольших строения: конюшня и кухня. Большой зал и жилые помещения находятся у западной стены. Северные ворота до сих пор стоят практически нетронутыми, тогда как южные обрушились вниз давным-давно. Колодец в юго-восточном углу двора неплохо сохранился, но воды в нём нет.

Колодец. Дно колодца давно провалилось, лишив его способности удерживать воду. Теперь он служит входом в подземелья замка и тоннели, пролегающие ещё ниже, и соединяет поверхность с областями V6 и X6 соответственно. Эти области будут подробно описаны в других приключениях.

Скользкая плесень покрывает стенки колодца. Любое существо, пытающееся подняться или спуститься по нему без помощи магии, должно сначала пройти проверку Силы (Атлетика) с УС 13. Провалившее проверку существо падает на 60 футов до конца колодца, после чего продолжает падение на 2500 футов до самой земли.

Столкновение: стражи колодца. Рядом с колодцем притаились опасные твари, которые нападают на любое живое существо, подошедшее к нему. Тип врагов зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Столкновение W1

Уровень	Столкновение
8	2 чёрных пудинга

Решётка. Ржавая железная решётка служит входом в подземелье замка. Область V1.



W2 — Конюшня

Когда-то в этой конюшне держали пегасов. Но после смерти Товина сдерживающая их магия развеялась, и животные улетели.

Ловушка: водяная сфера. Одна из старых ловушек Товина до сих пор защищает конюшню. Охранная руна была начертана на земле прямо у дверей. Руна почти невидима, и для её обнаружения требуется проверка Интеллекта (Анализ) с УС 14. Существо, не произносящее при входе фразу: «Привет, Пузырьки!», — активирует ловушку.

Ловушка создает сферу воды 4 уровня радиусом 5 футов с центром на существе, активировавшем её. Сфера парит в 10 футах над землей и существует в течение 1 минуты, или пока не будет развеяна.

Все существа, оказавшиеся внутри сферы, должны совершить спасбросок Силы с УС 14. В случае успеха существо выталкивается из сферы в ближайшее свободное пространство по выбору существа. Существа как минимум огромного размера автоматически преуспевают в этом спасброске, а существа меньшего размера могут добровольно провалить спасбросок. При провале существо становится опутанным сферой и погружённым в воду. В конце каждого своего хода опутанная цель может повторять спасбросок, оканчивая эффект при успехе.

Сфера может опутать до четырёх существ среднего или меньшего размера или одно большое существо. Если сфера опутывает существо, превышая при этом данное ограничение, то случайное из уже захваченных существ выпадает из сферы и падает ничком в 5 футах от неё.

Если сфера не заполнена существами, в свою очередь хода (инициатива 10) она перемещается на расстояние до 30 футов по направлению к ближайшему видимому ей существу (сфера обладает слепым зрением 60 футов). Если на её пути оказывается яма, обрыв или другой провал, она безопасно спускается до тех пор, пока не достигнет высоты в 10 футов над полом. Все захваченные существа перемещаются вместе со сферой. Сфера может врезаться в существо, заставляя их совершить спасбросок. Если рядом нет видимых существ, сфера движется на 30 футов по направлению к краю летающего острова. Достигнув края, сфера падает вниз, увлекая с собой всех опутанных существ.

По прошествии 1 минуты сфера падает на землю и гасит все источники огня немагического происхождения в пределах 30 футов. Все существа, которые находились в ней, ничком падают на землю. После этого вода исчезает.

W3 – Кухня

Несмотря на то, что здание неплохо сохранилось, внутри оно мало напоминает прежнюю кухню.

Столкновение: коварная стража. Магия преобразования, пропитавшая замок и острова, оживила некоторые предметы кухонной утвари. Эти существа неразумны и нападают на всех, кто вторгается в их «владения». Тип врагов зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Столкновение W3

Уровень	Столкновение
8	1 мимик и 2 роя летающих кинжалов

Сокровище: брошенное снаряжение. Последний отряд авантюристов, решивших обследовать руины, столкнулся со здешними обитателями. В итоге виверны съели их тела, зорны съели их драгоценности, но на прочее снаряжение никто не покусился. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) с УС 17 позволит его обнаружить. Тип снаряжения зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Сокровище W3

Уровень	Сокровище
8	1 зелье лечения, 1 зелье лазания и туфли паука

Развитие событий. Бой в этой области может привлечь внимание существ из области W4.

W4 – Кладовая

Сгнившие деревянные столы и обломки камня — вот всё, что осталось от кладовой.

Столкновение: элементальная нежить. Шумная группа жалких существ слоняется здесь в поисках пищи. Они нападают на персонажей, как только те входят в помещение. Тип врагов зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Столкновение W4

Уровень	Столкновение
8	2 иссушителя

Сокровище: ещё больше волшебных вещей! Как и на кухне в области W3, в этой комнате спрятаны магические предметы — единственное свидетельство того, что здесь бывали другие искатели приключений. Тип снаряжения зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Сокровище W4

Уровень	Сокровище
8	1 зелье большого лечения

W5 – Северо-западный караул

Холодный ветер завывает в руинах северо-западной башни. Её внешняя стена обрушилась и упала вниз много лет назад.

Пол башни завален обломками камней и перекрытий, и вся область считается труднопроходимой местностью.

W6 – Северные ворота

Старые ворота перекрыты двумя ржавыми железными решётками. Много лет назад обломок стены разбил ворот лебёдки подъёмного механизма. Чтобы поднять решётку, нужно пройти проверку Силы с УС 20.

Большая яма в полу между решётками заполнена холодной бурой грязью. Блестящий золотой предмет в грязи привлекает внимание любого, кто заглянет в эту область.

Столкновение: водяные аномалии. В грязи обитают смертоносные стражи замка — водяные аномалии. Количество и свойства элементалей зависят от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Столкновение W6

Уровень	Столкновение
8	3 водяных аномалии

Сокровище: «фальшивка». Блестящий золотой предмет в грязи — не что иное, как кусок старой латунной трубы. Он не представляет какой-либо ценности.



W7 — Северо-восточный караул

Хотя это караульное помещение сохранилось лучше, чем северо-западное, но и здесь царит разруха: у южной стены большая яма в полу, заполненная коричнево-серой грязью.

Столкновение: водяные аномалии. В грязи обитают смертоносные стражи замка — водные аномалии. Количество и свойства элементарей зависят от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Столкновение W7

Уровень	Столкновение
8	2 водяных аномалии

Сокровище: «не фальшивка!». В отличие от лужи в соседней области (W6), в этой лежит кое-что ценное — искусно украшенный золотой подсвечник. Он стоит 100 зм за каждый уровень приключения.

Развитие событий. Грязь — это единственное, что скрывает подсвечник от обоняния голодных зорнов, обитающих в тоннелях под замком. Если очистить подсвечник от грязи, это может привлечь их внимание.

W8 — Комната охраны

В этом непривычно широком коридоре раньше располагалась комната охраны. Теперь он разрушен.

Ловушка: пол под напряжением. Ещё один сюрприз от Товина: он установил здесь электрическую ловушку с нажимными плитами на случай, если кто-нибудь сможет проскользнуть мимо охраны замка. Когда Товин и его семья встретили свою судьбу, ловушка была неактивна, но со временем контакты замкнулись, и она активировалась сама по себе. Когда существо впервые входит в эту область, оно должно совершить спасбросок Телосложения с УС 14 и получить 14 (4к6) урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе. Существо, недавно контактировавшее с водой (например, с водяной аномалией), совершает спасбросок с помехой.

Чтобы обнаружить нажимные плиты на полу, требуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) с УС 13. Чтобы отключить его, требуется успешная проверка Ловкости с УС 10 и воровские инструменты.

W9 — Большой зал

В этой комнате пахнет плесенью и разрухой. Десятифутовый стол, стоявший когда-то в центре зала, рассыпался в труху, как и окружавшие его стулья.

Опасность: ненадёжная люстра. В центре зала с потолка свисает ржавая железная люстра. К несчастью, цепь, удерживающая люстру, тоже проржавела и может оборваться в любую секунду. Люстра падает в тот момент, когда кто-либо из персонажей оказывается под ней. Персонаж должен совершить спасбросок Ловкости с УС 13 и получить 7 (2к6) дробящего урона при провале. Грохот от её падения может привлечь внимание существ, обитающих в руинах. Чтобы понять, что люстра вот-вот упадёт, требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) с УС 15. В случае успеха персонажи могут спокойно её обойти.

Потайная дверь. В северной стене спрятана потайная дверь. За ней находится лестница в V7.

W10 — Храм

Когда-то в западной части этого маленького храма стояла высокая статуя Искалеченного Бога, но много лет назад её разбили авантюристы, искавшие здесь сокровища. Если персонаж, изучающий обломки статуи, преуспеет в проверке Интеллекта (Религия) с УС 13, то поймёт, какому божеству здесь поклонялись.

Опасность: тёмные тайны Искалеченного Бога. Статуя Искалеченного Бога — это одна из причин безумия Товина. Персонаж с добрым мировоззрением, определивший, что это за божество, должен совершить спасбросок Мудрости с УС 13 и получить одно долговременное безумие при провале.

Потайная лестница. Под основанием статуи спрятана лестница, ведущая в область V5. Чтобы обнаружить лестницу, нужно пройти проверку Мудрости (Восприятие) с УС 20. Затем нужно преуспеть в проверке Интеллекта (Анализ) с УС 15, чтобы найти переключатель, отодвигающий статую в сторону.

W11 — Западные казармы

Сломанные кровати и заржавевшая амуниция — единственное, что напоминает о бывших казармах.

Столкновение: Пепельник. Элементарная нежить прозябает возле камина в юго-западном конце комнаты. Это — **пепельник**, неживые останки элементаря огня. Он стремится уничтожить всё живое.

Сокровище: Проклятый язык пламени. Пепельное отродье несколько лет назад убило авантюристку и забрало её длинный меч — **язык пламени**. Пепельник спрятал оружие в камине и подпитывался теплом, исходящим от меча. Продолжительное нахождение рядом с элементарной нежитью сделало меч проклятым. Существо, настроенное на оружие, становится проклятым. Проклятая цель уязвима к урону холодом.



W12 – Северо-западная башня

Северо-западная башня лежит в руинах; её верхняя часть обрушилась и упала вниз много лет назад. Две давно остывшие железные жаровни стоят на обломках бастиона.

Опасность: обрушение бастиона. Существо среднего или большого размера, которое впервые входит в эту область или начинает здесь свой ход, должно пройти проверку Ловкости (Акробатика) с УС 12. Существо большого или большого размера совершает эту проверку с помехой. Водяные аномалии автоматически преуспевают. При провале бастион рушится. Когда это происходит, каждое существо, находящееся там, должно совершить спасбросок Ловкости с УС 15. Если проверка пройдена успешно, существо перемещается к краю башни. В противном случае существо падает вниз, приземляется ничком в области W5 и получает 10 (Зкб) дробящего урона от падения и 10 (Зкб) дробящего урона от падающих сверху обломков. Во время обвала все водяные аномалии выливаются из жаровен и погибают.

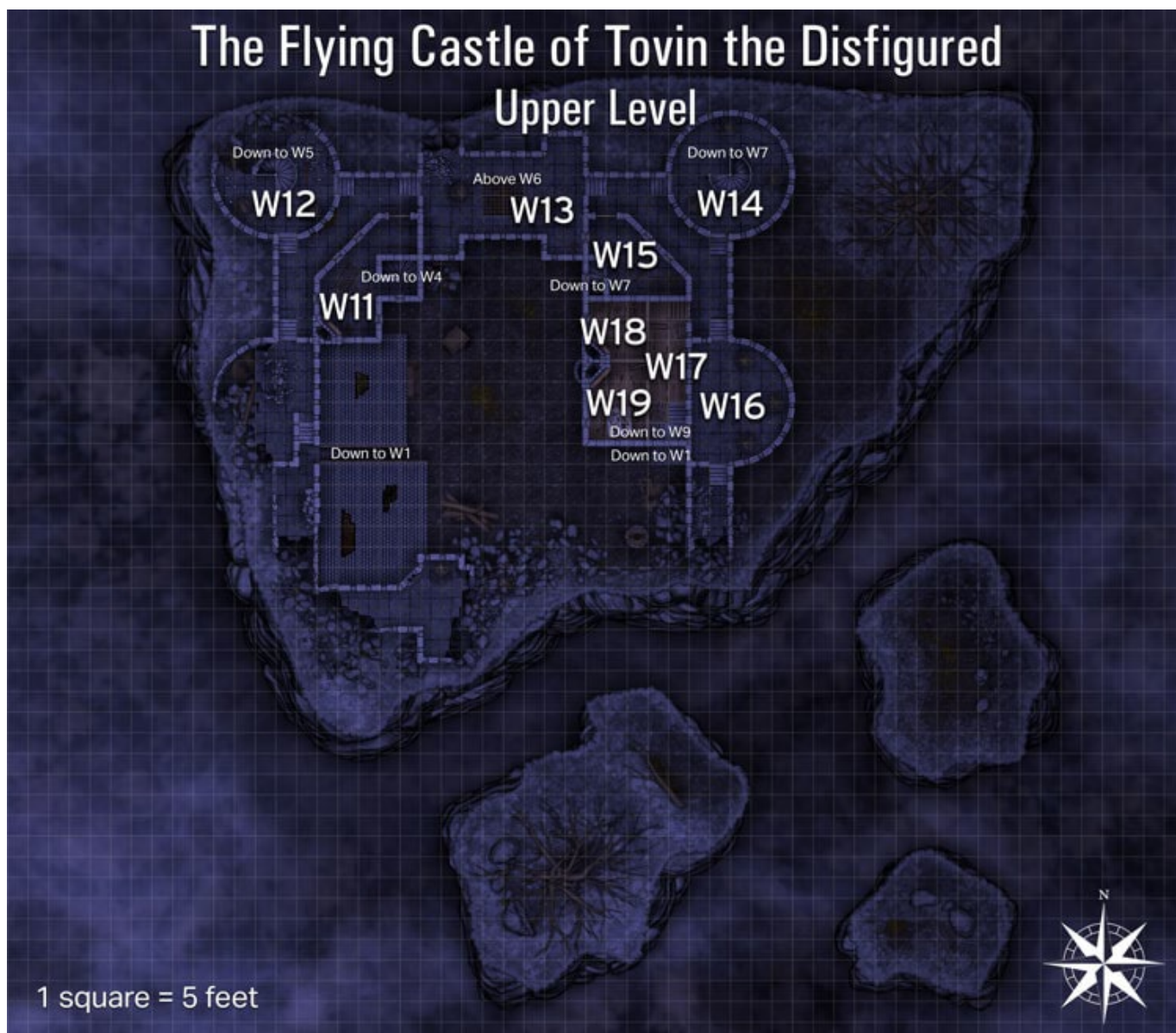
Столкновение: водяные аномалии. Дождевая вода, собранная в этих жаровнях, позволила водяным аномалиям поселиться здесь. В настоящее время здесь обитают 2 **водяные аномалии**.

W13 – Барбакан

Отсюда солдаты Товина обливали кипящей водой и маслом незваных гостей, штурмовавших ворота.

Ловушка: загадочный самоцвет. На дне одной из железных жаровен барбакана лежит странный фиолетовый драгоценный камень. Заклинание обнаружение магии, применённое к нему, позволит обнаружить исходящую от самоцвета ауру вызова. Когда персонаж впервые касается камня, он должен совершить спасбросок Харизмы с УС 15. При провале самоцвет переносит персонажа и всё, что он держит и несёт, включая самоцвет, в другую часть руин замка. Бросьте к12 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить, куда драгоценный камень переносит персонажа. Затем камень не активен 24 часа.

к12	Локация	к12	Локация
1	V1	7	W7
2	V4	8	W9
3	V7	9	W10
4	V8	10	W19
5	W5	11	Y5
6	W6	12	Y7



W14 – Северо-восточная башня

Эта башня выглядит всё ещё крепкой.

Столкновение: виверна. Виверны с летающих островов на юге устроили здесь гнездо. Несмотря на грозный вид и свирепость, они достаточно мудры, чтобы отступить при встрече с более сильным противником. В этой версии приключения здесь находится 1 **виверна**.

W15 – Восточные казармы

От кроватей и сундуков, стоявших здесь, мало что осталось.

Ловушка: блеск монет. Персонаж, прошедший проверку Мудрости (Восприятие) с УС 15, замечает незакрепленную плитку под одной из истлевших кроватей. Плитка скрывает тайник с горстью монет. Однако это ловушка. Когда кто-либо трогает монеты, из тайника выстреливает отравленная игла. У иглы +7 к атаке. При попадании цель получает 1 колющий урон и должна пройти проверку Телосложения с УС 15, иначе станет отравленной на 1 час. Ловушку можно заметить, пройдя проверку Интеллекта (Анализ) с УС 15. Ловушку можно обезвредить, пройдя проверку Ловкости с УС 13 с использованием воровских инструментов.

Сокровище: монеты. В тайнике лежит 2 эм.

W16 – Восточная башня

Башня над храмом в области W10 до сих пор цела.

Столкновение: сражение виверны и водяных аномалий. Когда персонажи поднимаются на башню, они становятся свидетелями сражения между **виверной** и 2 **водяными аномалиями**. Виверна хотела напиться воды из жаровни, где поселились аномалии. Естественно, тем это не понравилось. Если персонажи не вмешиваются, бой продолжается 1 минуту, после чего потрепанная виверна улетает обратно на один из малых островов, и аномалии успокаиваются до тех пор, пока персонажи не подойдут к ним.

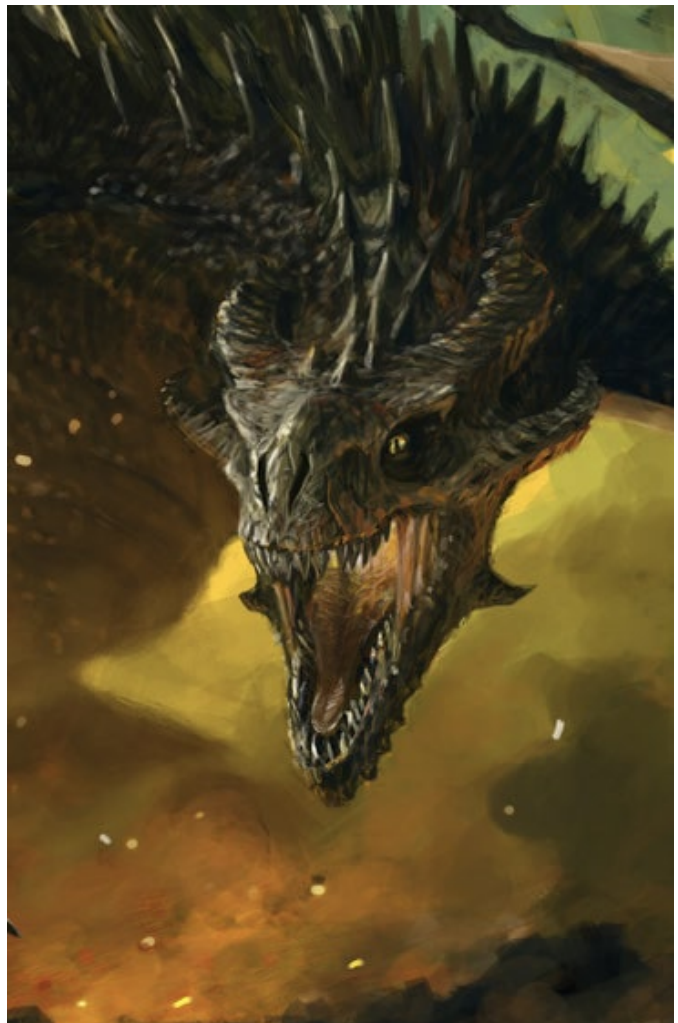
W17 – Галерея

Галерея на втором этаже *донжона* соединяет две спальни, в которых когда-то жили Товин, Гертруда и Харвик. Из-за беспокойного духа Харвика (область W18) здесь всегда холодно независимо от погоды снаружи.

Ловушка: молния. Старая волшебная ловушка защищает галерею. Любое живое существо, которое входит сюда, не произнеся предварительно слово «трезубец», взводит ловушку. Затем, если существо попытается войти в области W18 или W19, ловушка активируется. Из руны на южной стене галереи бьёт молния. Каждое существо на галерее должно совершить спасбросок Ловкости с УС 14 и получить 28 (8к6) урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе. Обнаружить ловушку можно, пройдя проверку Интеллекта (Анализ) с УС 14. Успешная проверка Интеллекта (Магия) с УС 14 позволит обезвредить её.

W18 – Покои Харвика

Меньшая из двух комнат второго этажа *донжона* принадлежала Харвику. Мебель в комнате истлела и разрушилась.



Столкновение: беспокойный дух Харвика. Харвик стал **привидением** и вынужден оставаться в этой комнате, спрятавшись на Эфирном плане. Всё ещё страдая из-за смерти родителей, он завывает и стонет, оплакивая их судьбу. Харвик не хочет покидать замок, но его пугает соседство с вампиром Леандро Несчастливым, который поселился в подземелье. Харвик знает, что Леандро прячет свой гроб за каменной стеной в старом семейном склепе (области V4 и V9). Если персонажи согласятся прогнать Леандро, Харвик расскажет им о тайнике с сокровищами Товина в области Y5. Следующие приключения *раскрывают* обе эти сюжетные зацепки.

W19 – Покои Товина и Гертруды

Эта комната принадлежала Товину и Гертруде. Их истлевшие останки до сих пор лежат на кровати, как и кубки, из которых они испили отравленное вино. Больше ничего интересного здесь нет.

Приключение продолжается

Здесь описана только часть замка Товина Изуродованного. Ищите продолжение в следующих приключениях:

Подземелья и логова №42: Холмы виверн

Подземелья и логова №43: Вампирская крипта

Подземелья и логова №44: Тоннели зорнов

Приложение: монстры

Пепельник

Большая элементарная нежить, хаотично-злая

Класс Защиты 16 (природный доспех)

Хиты 102 (12к10 + 36)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	11 (+0)	17 (+3)

Уязвимость к урону холод

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление, опутанность, паралич, окаменение, сбивание с ног, захват, бессознательность

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки игнан

Опасность 5 (1 800 опыта)

Форма холодного пламени. Пепельник может пройти через пространство шириной до 1 дюйма не протискиваясь. Существо, которое касается пепельника или поражает его рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает 5 (1к10) урона холодом, так как пепельник вытягивает тепло из его тела. Кроме того, пепельник может войти в пространство враждебного существа и там остановиться, нанося ему 5 (1к10) урона холодом за ход.

Свечение. Пепельник испускает тусклый свет в радиусе 30 футов.

Элементарная нежить. Пепельник считается одновременно и нежитью, и элементом. На него действуют эффекты, действующие на любой из этих типов существ.

Действия

Мультиатака. Пепельник совершает две атаки касанием. **Касание.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (2к6 + 3) урона холодом. Если цель — существо, его Харизма уменьшается на 1к4. Если эта атака снижает его Харизму до 0 — существо умирает. Эффект длится, пока цель не завершит короткий или продолжительный отдых.

Иссушитель

Маленькая элементарная нежить, нейтрально-злая

Класс Защиты 14 (природный доспех)

Хиты 54 (12к6 + 12)

Скорость 20 фт., плавающая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	13 (+1)

Навыки Восприятие +2

Сопротивление урону кислота; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки акван

Опасность 3 (700 опыта)

Элементарная нежить. Иссушитель считается одновременно и нежитью, и элементом. На него действуют эффекты, действующие на любой из этих типов существ.

Действия

Мультиатака. Иссушитель совершает два размашистых удара. **Размашистый удар.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) дробящего урона. Если цель – существо, она должна совершить спасбросок Телосложения с УС 11, при провале получая один уровень истощения.

Иссушающее дыхание (перезарядка 6). Иссушитель выдыхает иссушающий смрад 15-футовым конусом. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения с УС 11 и получить 9 (2к8) некротического урона и один уровень истощения при провале или половину этого урона без истощения при успехе.

Рой летающих кинжалов

Средний рой крошечных конструкторов, без мировоззрения

Класс Защиты 16 (природный доспех)
Хиты 35 (10к6)
Скорость 0 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Спасброски Лов +5

Иммунитет к урону психическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию очарование, паралич, отравление, ослепление, окаменение, испуг, глухота

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 7

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Рой кинжалов недееспособен, пока находится в области антимагии. Став целью рассеивания магии, рой должен преуспеть в спасброске Телосложения с УС спасброска заклинателя, иначе потеряет сознание на 1 минуту.

Обманчивая внешность. Пока кинжалы остаются без движения, они неотличимы от обычных кинжалов.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для крохотного кинжала. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Мультиатака. Рой совершает две атаки кинжалом. Если рой начинает свой ход менее, чем с половиной здоровья, он не может использовать эту способность. **Кинжал.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 0 футов, одна цель в пространстве роя. Попадание: 13 (4к4 + 3) колющего урона.

Водяная аномалия

Средний элементаль, хаотично-злой

Класс Защиты 13 (природный доспех)
Хиты 55 (10к8 + 10)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
17 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки Скрытность +4

Сопrotивление урону кислота; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, отравление, опутанность, истощение, захват, бессознательность, окаменение

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки акван

Опасность 3 (700 опыта)

Невидимость в воде. Водяная аномалия невидима, если полностью погружена в воду.

Привязка к воде. Водяная аномалия умирает, если удаляется от воды, к которой привязана, дальше, чем на 10 футов, или если эта вода уничтожается.

Сопrotивление магии. Водяная аномалия совершает спасброски от заклинаний и магических эффектов с преимуществом.

Действия

Мультиатака. Водяная аномалия совершает две атаки сжиманием. Если обе атаки попадают по существу, размер которого не больше среднего, оно становится схваченным (УС высвобождения 13) и подтягивается на 5 футов к водяной аномалии. Пока цель схвачена, она опутана, водяная аномалия пытается её утопить, и аномалия не может сжимать другую цель. **Вариативно: призыв элементаля воды(1/день).** Водяная аномалия магически призывает элементаля воды, который появляется в свободном пространстве в радиусе 60 футов от неё. Элементаль считается союзником водяной аномалии и не может призывать других элементалей. Он существует 1 минуту или до тех пор, пока водяная аномалия не изгонит его действием или не погибнет сама.

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. Schwab, 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.