

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ЛОГОВА №44: ТОННЕЛИ ЗОРНОВ

Тоннели зорнов — 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](#).

Парящий высоко в небесах замок Товина Изуродованного построен над многочисленными пещерами, где покоятся зачарованные кровавые камни. Недавно в этих кавернах обосновался выводок зорнов, ведомых голодом и притягиваемых сюда магией камня. Кому-то необходимо спуститься в эти тоннели и одолеть монстров, поедающих самоцветы, которые всё это время не давали замку упасть на деревушку Дарквелл.

АВТОРСТВО

Это приключение появилось благодаря следующим людям:

Дизайн и текст. DMDave and John K. Webb
Картография. DMDave и Forgotten Adventures
Дизайн монстров. Tony Casper of Spectre Creations

Арт. Darryl T. Jones, Direquest, Matias Lazaro
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.



Тоннели зорнов

Высоко над деревней Дарквелл парит разрушенный замок Товина Изуродованного — почившего могущественного волшебника, который экспериментировал с магией крови для получения ещё большей силы. Заклинание, которое удерживает обломки замка в воздухе, — тоже результат этих экспериментов. После мрачного ритуала кровь невинных пропитала землю и проникла в недра острова, где выкристаллизовалась в магический драгоценный камень, за которым теперь охотятся последователи Товина — члены тайного общества, известного как Алый круг.

К сожалению, кровавый камень привлёк на остров непрошенных гостей: зорны, вечно голодные пожиратели сокровищ, обосновались в пещерах под замком. Поглощая кровавый камень, они становятся серьёзной угрозой: такими темпами остров вполне может упасть с неба прямо на Дарквелл. Конечно, Алый круг не станет сообщать о грозящей катастрофе всем подряд. Скорее всего, они решат, не привлекая лишнего внимания, нанять группу достаточно смелых авантюристов, готовых спуститься в недра летающего острова и избавиться от зорнов.

Искатели приключений, добившиеся успеха, будут щедро вознаграждены и, возможно, даже получат немного кровавого камня, при помощи которого опытный чародей может создать легендарное оружие или броню.

Общие характеристики

Летающий замок. Подземелье замка расположено в недрах большого летающего острова шириной 150 футов. Остров дрейфует на высоте 2500 футов над Ядовитым лесом. Существо, упавшее с этой высоты без возможности остановиться, получает 70 (20к6) дробящего урона. Есть множество способов попасть в подземелье замка, а затем и в тоннели под ним.

Размеры. Если не указано иное, высота потолков во всех локациях тоннелей зорнов — 10 футов.

Освещение. Предполагается, что подземелье находится в демиплане теней. Здесь нет ни естественного, ни какого-либо другого освещения. Описания в текстовых полях предполагают, что персонажи принесли с собой источники света или обладают тёмным зрением.

Особенности окружения. Кровь стекала в пещеры веками. Каменные стены тоннелей покрыты липкими красными отростками, похожими на растения, которые кровоточат, если их порезать или сломать. В целом, они безвредны.

Изолированные пещеры. Некоторые пещеры изолированы, и добраться до них можно только с помощью магии или грубой силы. В описании таких пещер будет указано, сколько футов камня отделяет их от соседних областей. Персонажи могут использовать подручные средства, чтобы копать со скоростью 5 футов камня в час, или могут приложить усилие и копать со скоростью 10 футов в час, получая 1 уровень истощения. Дварфы автоматически определяют кратчайший путь через камень/скалу (например, если толщина скалы между текущей областью и областью X — 5 футов, а до области Y — 10 футов, дварф может указать кратчайший путь — в сторону X).

Примечание. Предполагается, что из-за постоянного сильного ветра персонажи могут по звуку определить, где находится изолированная пещера (и, соответственно, в какую сторону копать).

Магия преобразования. Волшебные фиолетовые кристаллы, поддерживающие замок в воздухе, излучают мощное поле магии преобразования, воздействующее на весь замок и его окрестности. Всякий раз, когда заклинатель накладывает заклинание преобразования 5-го уровня или ниже в замке или в пределах 100 футов от него, бросьте к6. Если результат превышает уровень сотворённого заклинания, заклинатель восстанавливает эту ячейку заклинания.

Связанные приключения. В этом приключении подробно описаны и показаны на карте не все локации летающих островов — остальные будут подробно описаны в трёх других 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

Рано или поздно он упадёт...

Зорны активно поглощают кровавый камень в недрах острова. Если его запасы сократятся до определённого предела, остров рухнет на Дарквелл, уничтожив деревню и её жителей.

Хотя количество времени, которое есть у персонажей, остаётся на усмотрение мастера, автор рекомендует установить лимит в **24-48** часа. За это время отряд должен подготовиться, отправиться в пещеры и устранить угрозу, нависшую над жителями деревни.

Экспериментальные устройства Товина

Кровавый камень — это волшебный драгоценный камень, который стабилизирует чары левитации и удерживает острова в небесах. Он в изобилии встречается в пещерах. Кроме того, в недрах острова остались различные изобретения Товина — устройства, для которых кровавый камень служит источником энергии. Всякий раз, когда в области есть такое устройство, оно будет обозначаться следующим образом:

Экспериментальное устройство Товина.

Похоже, что это странное устройство можно активировать кровавым камнем. Если оно активировано, совершите бросок по таблице «Экспериментальные устройства Товина». Персонаж, владеющий магией, может опознать устройство до того, как решит активировать его (в этом случае вы совершаете бросок до того, как устройство будет активировано).

Чтобы понять, какое именно устройство находится перед вами, бросьте кб или выберите устройство из таблицы.



Экспериментальные устройства Товина

кб Устройство — описание

- 1 Спящий голем — мясной голем** следует за персонажами и защищает их в течение 1к4 часов. Также он может копать со скоростью 5 футов камня в час (в дополнение к прогрессу персонажей). По истечении срока службы голем превращается в кипящую лужу крови.
- 2 Нестабильная сфера** — после активации сфера наполняется энергией и начинает пульсировать. Сфера весит 5 фунтов и может быть брошена на расстоянии до 20 футов. От удара она взрывается, нанося 14 (4кб) урона огнём всему в радиусе 10 футов. Если существо в области поражения сферы успешно проходит спасбросок Ловкости с УС 16, оно получает только половину урона. Активированная, но не использованная сфера взрывается через 1к4 часа; с течением времени пульсация сферы становится всё более интенсивной.
- 3 Устройство уменьшения и/или увеличения** — достаточно большая платформа, на которой может стоять существо среднего размера. При активации устройство случайным образом увеличивает или уменьшает размер существа, стоящего на платформе (аналогично заклинанию *Увеличение/уменьшение*, рассматривая существо, стоящее на платформе, как согласное) на 1к4 часа. Чтобы определить, какой эффект происходит, бросьте кб: 1-3 — существо увеличивается, 4-6 — уменьшается.
- 4 Устройство телепортации** — ряд электродов, прикрепленных к чему-то вроде шлема. При активации бросьте кб: 1-2 — персонаж в шлеме телепортируется в зону X4; 3 — в область X5; 4-5 — в область X6; 6 — в область X7. На каждое использование шлема тратится один кровавый камень. Шлем ломается после 1к4 + 1 использования.
- 5 Воплощённая память** — дисковидное устройство, которое при активации воспроизводит сообщение, записанное Товином. Сообщение может варьироваться от чего-то важного до чего-то обыденного (на усмотрение мастера). Сообщение можно стереть — это позволит персонажам записать собственное сообщение.
- 6 Реактивный ранец** — большое, громоздкое и неудобное устройство, которое пристегивается к спине существа среднего размера. Его не может использовать существо в средней или тяжелой броне. При активации существо, надевшее ранец, получает возможность летать со скоростью 10 футов. Ранец расходует один кровавый камень на каждые 50 футов полета. Устройство ломается через 1к4 + 1 часов.

Примечание. Активация любого экспериментального устройства всегда стоит 1 кровавый камень.

Локации тоннелей зорнов

Блоки характеристик кровожадных зорнов и осколков крови можно найти в приложении.

X1 — Северная пещера

Вход в пещеру. В северной части этой пещеры есть карниз, на который могут приземлиться левитирующие персонажи.

Столкновение: кровавые осколки и кровожадный зорн. Несколько кусков кровавого камня пробудились в виде нежити и настроены враждебно по отношению к живым. В зависимости от уровня группы здесь также может быть кровожадный зорн. Зорн созерцает чудесный кровавый камень и игнорирует персонажей, если те на него не нападают. Тип врагов зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Столкновение: кровавые осколки

Уровень	Монстры
8	3 кровавых осколка

Сокровище: кровавый камень. После того, как существа в этой области будут убиты, персонажи смогут поискать среди их останков кровавый камень. Для этого бросьте к6 за каждое существо, которое победили персонажи; если выпадет 5 или 6, персонажи находят 1 кровавый камень.

X2 — Центральная пещера

Экспериментальное устройство Товина. Похоже, что это странное устройство можно активировать кровавым камнем. Если оно активировано, совершите бросок по таблице «Экспериментальные устройства Товина». Персонаж, владеющий магией, может опознать устройство до того, как решит активировать его (в этом случае вы совершаете бросок до того, как устройство будет активировано).

X3 — Восточная центральная пещера

Вход в крипту. Отверстие в потолке соединяет эту область с областью V8, расположенной выше, и может быть использовано для входа в подземелье замка.

Экспериментальное устройство Товина. Похоже, что это странное устройство можно активировать кровавым камнем. Если оно активировано, совершите бросок по таблице «Экспериментальные устройства Товина». Персонаж, владеющий магией, может опознать устройство до того, как решит активировать его (в этом случае вы совершаете бросок до того, как устройство будет активировано).

Столкновение: кровожадный зорн и кровавые осколки. Возле каменной стены притаился кровожадный зорн. В зависимости от уровня группы здесь также могут находиться кровавые осколки. Зорн созерцает чудесный кровавый камень и игнорирует персонажей, если те на него не нападают. Тип врагов зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Столкновение: кровожадный зорн

Уровень	Монстры
8	1 кровожадный зорн

Сокровище: кровавый камень. После того, как существа в этой области будут убиты, персонажи смогут поискать среди их останков кровавый камень. Для этого бросьте к6 за каждое существо, которое победили персонажи; если выпадет 5 или 6, персонажи находят 1 кровавый камень.

X4 — Северо-восточная пещера

Изолированная пещера. Эта область изолирована: 10 футов камня отделяют её от восточного края области X1, и 5 футов камня — от северной границы области X3.

Экспериментальное устройство Товина. Похоже, что это странное устройство можно активировать кровавым камнем. Если оно активировано, совершите бросок по таблице «Экспериментальные устройства Товина». Персонаж, владеющий магией, может опознать устройство до того, как решит активировать его (в этом случае вы совершаете бросок до того, как устройство будет активировано).

X5 — Западная пещера

Изолированная пещера. Эта область изолирована: 15 футов камня отделяют её от западного края области X1, и 5 футов камня — от западного края области X2.

Экспериментальное устройство Товина. Похоже, что это странное устройство можно активировать кровавым камнем. Если оно активировано, совершите бросок по таблице «Экспериментальные устройства Товина». Персонаж, владеющий магией, может опознать устройство до того, как решит активировать его (в этом случае вы совершаете бросок до того, как устройство будет активировано).

Столкновение: кровавые осколки и кровожадный зорн. Возле каменной стены притаились два кровожадных зорна. В зависимости от уровня группы здесь также могут находиться кровавые осколки. Зорн созерцает чудесный кровавый камень и игнорирует персонажей, если те на него не нападают. Тип врагов зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже. (2 кровожадных зорна).

Столкновение: кровожадные зорны

Уровень	Монстры
8	2 кровожадных зорна

Сокровище: кровавый камень. После того, как существа в этой области будут убиты, персонажи смогут поискать среди их останков кровавый камень. Для этого бросьте к6 за каждое существо, которое победили персонажи; если выпадет 5 или 6, персонажи находят 1 кровавый камень.

Х6 — Южная пещера

Вход в пещеру. Персонажи могут попасть в пещеру, спустившись в колодец во дворе замка. Например, с помощью веревки или заклинания полета.

Колодец. Круглый колодец шириной 10 футов соединяет эту область с областью V6 и руинами замка. У колодца нет дна, так что сорвавшийся персонаж упадёт с острова и получит соответствующий урон.

Изолированная пещера. Эта область изолирована: 10 футов камня отделяют её от юго-восточного края области X2, и 10 футов камня — от восточного края области X7.

Экспериментальное устройство Товина. Похоже, что это странное устройство можно активировать кровавым камнем. Если оно активировано, совершите бросок по таблице «Экспериментальные устройства Товина». Персонаж, владеющий магией, может опознать устройство до того, как решит активировать его (в этом случае вы совершаете бросок до того, как устройство будет активировано).

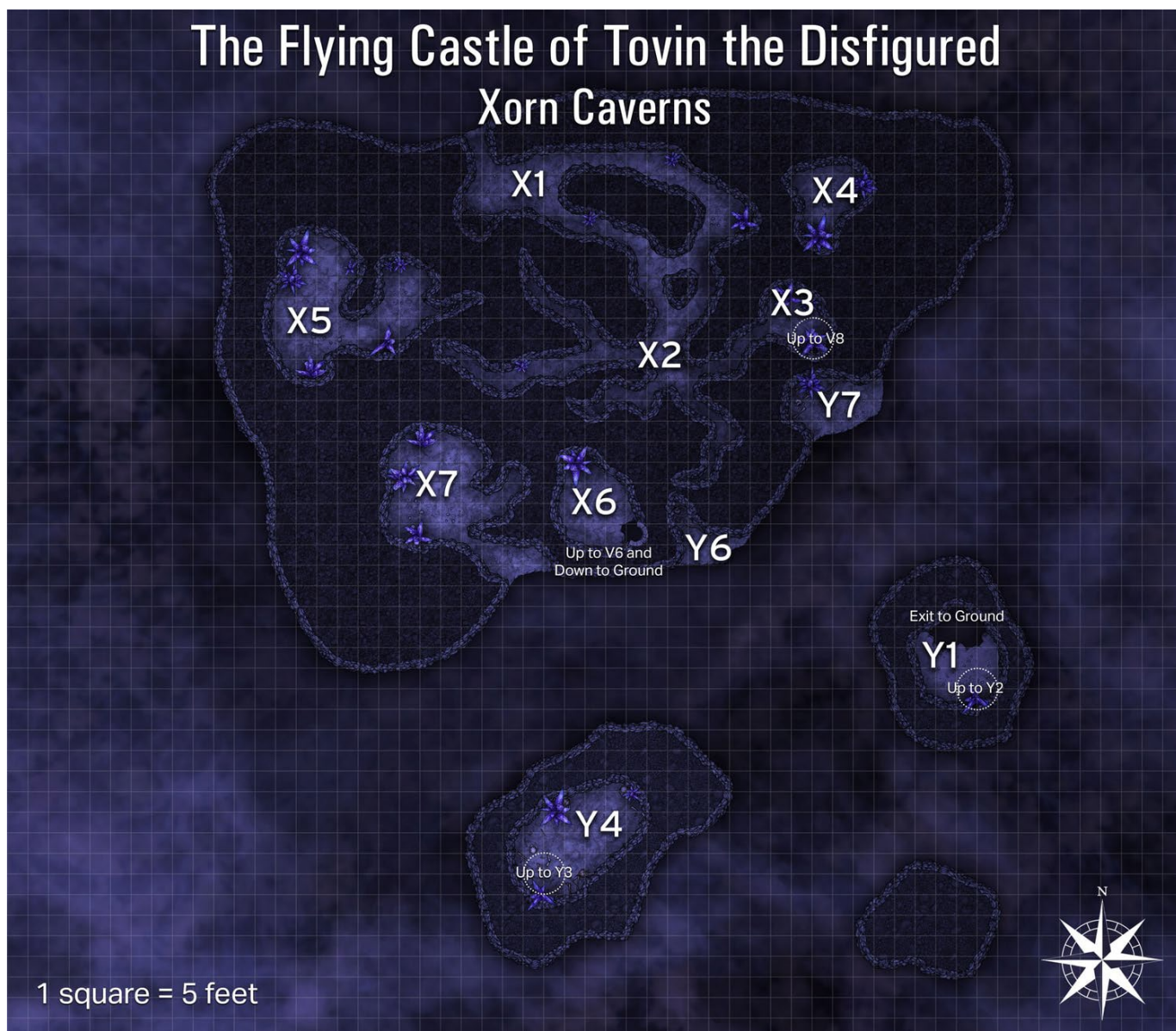
Столкновение: кровавые осколки и

кровожадный зорн. Возле каменной стены притаились несколько кровожадных зорнов. В зависимости от уровня группы здесь также могут находиться кровавые осколки. Зорн созерцает чудесный кровавый камень и игнорирует персонажей, если те на него не нападают. Тип врагов зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Кровожадный зорн и кровавый осколок

Уровень	Монстры
8	1 кровожадный зорн, 1 кровавый осколок

Сокровище: кровавый камень. После того, как существа в этой области будут убиты, персонажи смогут поискать среди их останков кровавый камень. Для этого бросьте к6 за каждое существо, которое победили персонажи; если выпадет 5 или 6, персонажи находят 1 кровавый камень.



Х7 — Юго-западная пещера

Вход в пещеру. Персонажи могут попасть в пещеру, прилетев на карниз на юге.

Изолированная пещера. Эта область изолирована: 15 футов камня отделяют ее от юго-западного края области Х2, 20 футов камня — от южной границы области Х5 и 10 футов камня — от восточного края области Х6.

Экспериментальное устройство Товина. Похоже, что это странное устройство можно активировать кровавым камнем. Если оно активировано, совершите бросок по таблице «Экспериментальные устройства Товина». Персонаж, владеющий магией, может опознать устройство до того, как решит активировать его (в этом случае вы совершаете бросок до того, как устройство будет активировано).

Столкновение: кровавые осколки и кровожадный зорн. Возле каменной стены притаился зорн. По его внешнему виду вы можете предположить, что он начал превращаться в кровожадного зорна, но превращение ещё не завершено. Также здесь находиться несколько кровавых осколков. Зорн созерцает чудесный кровавый камень и игнорирует персонажей, если те на него не нападают. Тип врагов зависит от уровня приключения, как показано в таблице ниже. (1 **кровожадный зорн**, 1 **кровавый осколок**).

Сокровище: кровавый камень. После того, как существа в этой области будут убиты, персонажи смогут поискать среди их останков кровавый камень. Для этого бросьте к6 за каждое существо, которое победили персонажи; если выпадет 5 или 6, персонажи находят 1 кровавый камень.

Завершение приключения: чарующее веселье

Если персонажи укладываются в отведённое им время и устраняют угрозу, исходящую от зорнов, чары, удерживающие острова в небе, стабилизируются. Жители деревни Дарквелл продолжают жить обычной жизнью, а наниматель выплатит отряду обещанную награду.

Кроме того, персонажи получают мешочек с 10 кровавыми камнями и *Свитком ремесленника*, в котором подробно описано, как зачаровать оружие или часть доспеха, чтобы они стали кровожадными. В свитке, однако, не упоминается, что после ритуала зачарованный предмет становится проклятым.

Персонаж, владеющий магией, может потратить 8 часов в кузнице, чтобы попытаться зачаровать немагическое оружие или доспех, используя кузнечные инструменты и тратя 5 кровавых камней. Чтобы зачаровать предмет, персонаж должен владеть навыком Магия и преуспеть в проверке Интеллекта (Магия) с УС 18.

Чтобы увеличить шанс зачарования, персонаж, пытающийся зачаровать предмет, может использовать дополнительные кровавые камни с шагом 5. За каждые 5 дополнительных кровавых камней УС проверки зачарования уменьшается на 5, а соответствующий эффект увеличивается на +1, максимально до +3.

Если попытка провалилась, кровавые камни расходуются впустую, а предмет испорчен: он требует починки, если это возможно, в противном случае его остаётся только выбросить.

Если попытка успешна, кровавые камни также расходуются, но предмет становится «кровожадным» (такой предмет нельзя зачаровать повторно).

Кровожадное оружие

Оружие (любое), редкость варьируется (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 (+2, +3) к броскам атаки и урона этим оружием. Всякий раз, когда вы наносите физический урон (колющий, рубящий или дробящий) существу, его жизненная энергия поглощается вашим телом, и вы восстанавливаете 3 (1к6) хита. Однако если этот урон наносится нежити, вы получаете урон некротической энергией 3 (1к6).

Проклятие: вы чувствуете жажду... Это оружие проклято, и настроившись на него, вы тоже становитесь прокляты. Пока вы прокляты, вы не желаете расставаться с оружием, всегда держа его в пределах досягаемости. Также вы совершаете с помехой броски атаки любым оружием, кроме этого, если в пределах 60 футов от вас имеется противник, которого вы можете видеть или слышать.

Кроме того, если в течение дня вы ни разу не восстановили хиты этим оружием, на закате вы должны преуспеть в спасброске Мудрости с УС 15, иначе будете вынуждены причинить боль ближайшему живому существу, попавшемуся вам на глаза.

Кровожадная броня

Броня (любая), редкость варьируется (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 (+2, +3) к КЗ, пока носите этот доспех. Всякий раз, когда вы наносите физический урон (колющий, рубящий или бьющий) существу, его жизненная энергия поглощается вашим телом, и вы восстанавливаете 3 (1к6) хита. Однако если этот урон наносится нежити, вы получаете урон некротической энергией 3 (1к6).

Проклятие: вы чувствуете жажду... Эта броня проклята, и настроившись на неё, вы тоже становитесь прокляты. Пока вы прокляты, вы не желаете расставаться с бронёй и никогда не снимаете её. Кроме того, если в течение дня вы ни разу не восстановили хиты с помощью способности этой брони, на закате вы должны преуспеть в спасброске Мудрости с УС 15, иначе будете вынуждены причинить боль ближайшему живому существу, попавшемуся вам на глаза.

Приключение продолжается

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

[Подземелья и логова №41: Руины водяных аномалий](#)

[Подземелья и логова №42: Холмы виверн](#)

[Подземелья и логова №43: Вампирская крипта](#)

Приложение: монстры

Кровавый осколок

Маленькая нежить, нейтрально-злая

Класс Защиты 14 (природный доспех)
Хиты 45 (10к4 + 20)
Скорость 0 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
5 (-3)	15 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	14 (+2)

Спасброски ЛОВ +4

Сопrotивление урону дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд, некротический

Иммунитет к состоянию ослепление, паралич, окаменение, отравление, оглушение

Чувства слепое зрение 60 футов (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки понимает язык, на котором говорил при жизни, но не говорит, телепатия 60 футов

Опасность 3 (700 опыта)

Обманчивая внешность. кровавый осколок остается без движения, он неотличим от обычного кровавого камня.

Освобождение души. Если очки здоровья осколка уменьшаются до 0, он разрушается, немедленно высвобождая заключенную в нём душу.

Прижизненное знание. Осколок имеет доступ ко всей информации, которой душа, заключённая в нём, свободно поделилась бы со случайным знакомым.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой осколка является Харизма (УС спасброска от заклинания 12). Осколок может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограничено: *Приказ*

З/день: *Образ* (только образ существа, чья душа заключена в осколке)

Действия

Мультиатака. Кровавый осколок совершает две атаки спиритическим ударом.

Спиритический удар. Дистанционная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 60 футов, одно существо. Попадание: 12 (3к6 + 2) урона силовым полем.

Кровожадный Зорн

Средний элементаль, нейтральный

Класс Защиты 19 (природный доспех)
Хиты 103 (9к8 + 63)
Скорость 20 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	25 (+7)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Спасброски ТЕЛ +10

Навыки Скрытность +3, Восприятие +6

Сопrotивление урону некротический; колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых адамантиновым оружием

Чувства тёмное зрение 60 футов, чувство вибрации 60 футов, пассивное Восприятие 16

Языки терран

Опасность 7 (2 900 опыта)

Кровавое безумие. Если за последние 24 часа зорн съел кровавый камень стоимостью не менее 50 зм, он может использовать рывок бонусным действием и получает преимущество к броскам атаки в ближнем бою против любого существа с неполным здоровьем.

Скольжение сквозь землю. Зорн может перемещаться, копая сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом зорн не тревожит материал, через который перемещается.

Каменный камуфляж. Зорн совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Нюх на сокровища. Зорн может определять по запаху местонахождение драгоценных металлов и камней, таких как монеты и огранённые драгоценные камни, в пределах 60 футов от себя.

Действия

Мультиатака. Зорн совершает три атаки когтем и одну атаку укусом.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 14 (3к6 + 4) колющего урона и 10 (3к6) урона некротической энергией. Если цель существо, максимум её хитов уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а кровожадный зорн восстанавливает такое же количество хитов. Уменьшение хитов длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0, затем убитое существо превращается в кровавый камень.

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.