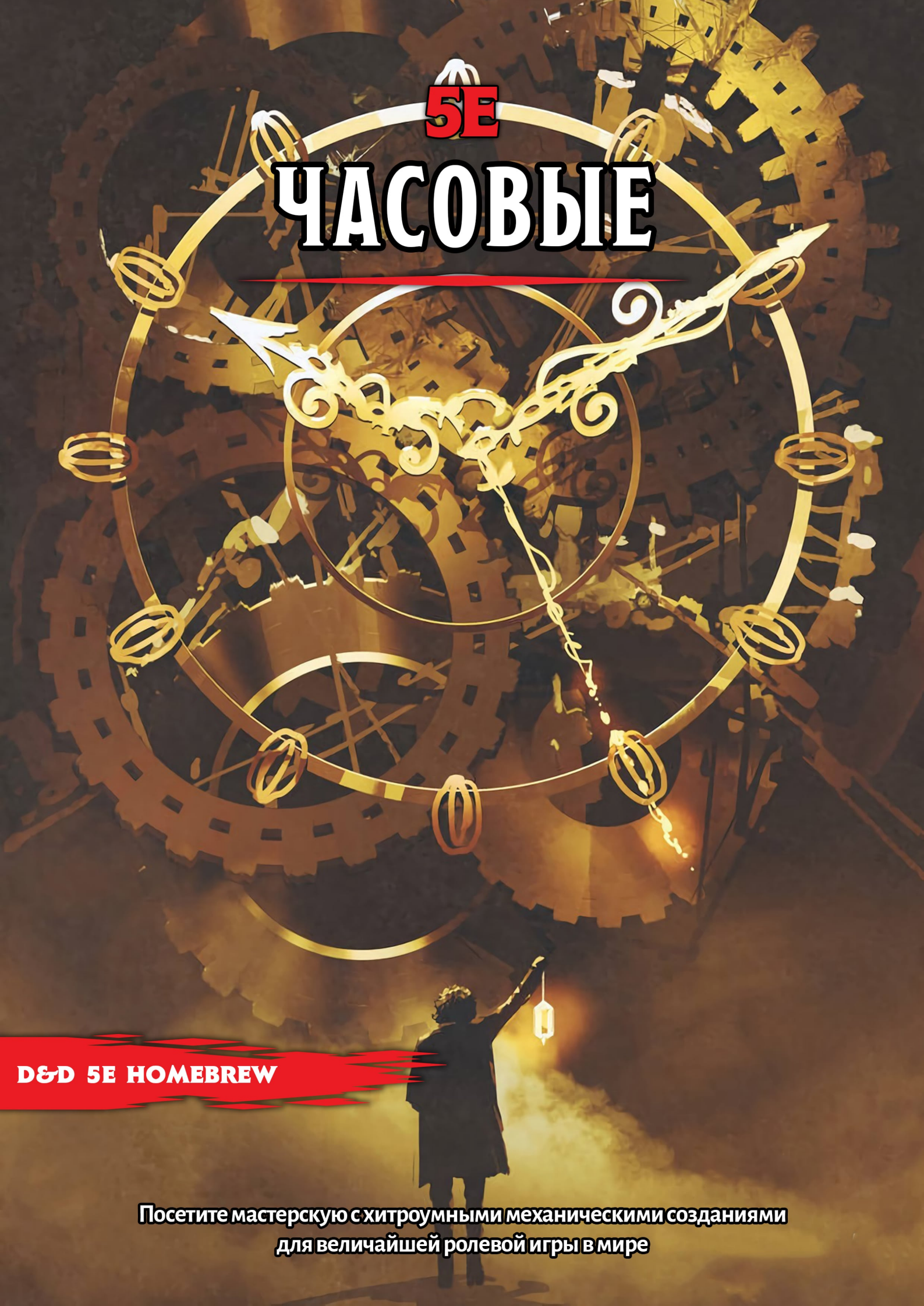




5E ЧАСОВЫЕ

D&D 5E HOMEBREW

Посетите мастерскую с хитроумными механическими созданиями
для величайшей ролевой игры в мире

Содержание

Часовые

Механический шпион — УО 1/8

Механический воин — УО 3

Механический боец — УО 5

Механический голиаф — УО 7

Механический маг — УО 9

Механический дракон — УО 14

Участники проекта



Часовые

Часовые — это механические родственники големов, созданные с помощью симбиоза магии и точных технологий и полагающиеся на работу тысяч спрятанных замысловатых пружин, винтов и шестеренок.

Есть те, кто пренебрежительно относится к работе инженеров, создающих подобные механизмы, чьи конструкторы в лучшем случае кажутся лишь пародией на творения практиков мистической магии. Однако тот, кто достаточно сообразителен, чтобы проникнуться потенциалом часовых, знает: их истинная сила экзотична и мощна. В мирах, где часовые широко распространены, они могут соперничать по силе даже с самыми могучими големами. Массивные гиганты, состоящие из бесчисленных гаек и болтов, разрывали на части целые империи. Снова и снова механические существа доказывают свою грозность перед лицом более привычных соперников, и те, кто был свидетелем деяний часовых, знают, что недооценивать силу этих конструкторов — себе дороже.

Часовые функционируют благодаря сочетанию магической энергии и механизмов. Мириады металлических деталей, входящих в конструкцию часового, требуют абсолютной точности, чтобы работать должным образом, поэтому для их создания необходима твердая рука. Любительские попытки построить часового обычно приводят к осечкам, и многие инженерные лаборатории были сожжены дотла новичками, пытавшимися постичь основы создания часовых и деталей для них.

Чтобы оживить часового, его, как следует из названия, необходимо завести. Создатель механизма изготавливает уникальный ключ для каждого своего творения. Этот ключ обычно вставляется в районе спины механизма и поворачивается по часовой стрелке. Поворот ключа в обратную сторону приводит к остановке механизма, хотя только согласный (или совершенно беспомощный) часовой позволит отключить себя подобным образом: обычно это может сделать либо его создатель, либо тот, кого создатель специально определил для подобной работы. Большие часовые, как правило, имеют большие ключи, а с особенно огромным ключом смогут справиться только несколько существ, действующих одновременно. Вместо того чтобы обращаться к другим инженерам, эксцентричные и замкнутые изобретатели часто заставляют остальных своих часовых помогать им поворачивать ключи или собирать более монументальных конструкторов. В других случаях инженеры вручают копии ключей своим самым надёжным часovým, которых можно запрограммировать на завод союзников и даже самих себя, если того требует ситуация.

Подобно големам и одушевлённым предметам, часовым можно отдавать любое количество команд; их постоянно вращающееся ядро записывает эти приказы и программирует остальные части машины. Заложить поведенческий сценарий в часового может только тот, кто владеет его ключом, но любые команды, отданные конструктору, выполняются только до тех пор, пока часовой не будет перепрограммирован или уничтожен. Потенциал отдельного часового ограничивается только изобретательностью и умением его создателя. В отличие от многих големов, которые заперты в телах, напоминающих громоздкие и недолговечные клетки, часовых можно многократно переделывать и поддерживать их работоспособность: смазывать шестерни, заменять пружины, настраивать поршни. Гибко настраиваемый каркас этих механических существ позволяет из раза в раз создавать непохожие друг на друга вариации.

Механический шпион

Крошечный конструктор, без мировоззрения

Класс Защиты 13 (естественная броня)

Хиты 5 (2к4)

Скорость 30 фт., лаза 15 фт. летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Навыки Скрытность +8

Иммунитет к урону яд, психический; дробящий, колющий и рубящий от немагического и не адамантиевого оружия

Уязвимость к урону электричество

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, испуг, паралич, отравление, окаменение

Чувства тёмное зрение 60 футов; пассивное восприятие 10

Языки понимает язык своего создателя, но не говорит

Опасность 1/8 (25 опыта)

Неизменная форма. Механический шпион не восприимчив к любому волшебству или эффекту, которые пытаются изменить его форму.

Магическое сопротивление. Механический шпион с преимуществом совершает спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Магические атаки. Атаки механического шпиона считаются магическими.

Аудиозапись. Механический шпион может бонусным действием записать звуки в 20 футах вокруг себя и сохранить их на маленьком драгоценном камне. Бонусным действием он может включать и останавливать трансляцию записанных звуков. Максимальная продолжительность записи на один камень — 1 час.

Для установки и извлечения камня внутрь механического шпиона требуется потратить действие и пройти проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 25. Провал проверки не вредит камню, но стирает все записанные на него звуки.

Поскольку механический шпион не обладает интеллектом, ему следует отдавать простые приказы/команды, например, где и когда он должен начать запись.

Механический шпион может различать существ по типам и подтипам, но не более того. Таким образом, вы можете отдать ему приказ включить запись, когда существо определённого типа (например, гуманоид) входит в зону записи, но не можете приказать включить запись, когда в зону записи входит конкретная личность.

Начав запись, он уже не сможет остановить её. Запись будет продолжаться пока не закончится ёмкость камня. Механический шпион не сможет сделать запись на камень, который уже содержит информацию.

Самоуничтожение. Механический шпион самоуничтожается через 1 раунд после того, как его хиты снизились до 0, если только его создатель не запрограммировал его иначе. В течение этого раунда шпион визжит и бьётся в конвульсиях. После этого он, как и ожидалось, взрывается. Каждое существо в пределах 5 футов должно совершить спасбросок Ловкости с УС 10, при провале получая урон огнём 3 (1к6) или половину этого урона при успехе.

Потратив действие, существо может пройти проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 20, чтобы отменить самоуничтожение механического шпиона, однако это не спасает шпиона от гибели. Самоуничтожившись, механический шпион уничтожает и драгоценный камень со всей записанной на нём информацией.

Действия

Тычок. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4).

Механический шпион

Эти хрупкие и неприметные механические паучки идеальны для наблюдения и разведки. Они незаменимы в политических интригах и промышленном шпионаже.

Складные крылья делают их более быстрыми и коварными противниками, чем может показаться на первый взгляд. Шпионы не приспособлены для боя — у них другие задачи, поэтому их стандартная тактика — это проникновение, запись и стремительное бегство.

С растопыренными лапками ширина механического шпиона достигает 2 футов. Он весит 40 фунтов.

Для записи используются драгоценные камни стоимостью 50-150 золотых, в зависимости от ассортимента.





Механический воин

Механический воин — это пехотинец, который сражается до смерти за своего создателя. Универсальность и мастерство владения любым воинским оружием делают его непредсказуемым и опасным противником. Как правило, он вооружен волшебным оружием.

Механический воин — один из самых эффективных конструкторов. Это идеальный стражник. Сложением механический воин похож на обычного человека: его рост 6 футов, но весит он 500 фунтов.

ВАРИАЦИЯ ОРУЖИЯ: АЛЕБАРДА

Механические воины способны использовать различное оружие. Например, воин, вооружённый алебардой будет иметь уровень опасности 2, КЗ 12 и сможет совершать в ход две атаки: рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 8 (1к10 + 3).

Механический воин

Средний конструктор, без мировоззрения

Класс Защиты 14 (естественная броня, щит)

Хиты 46 (7к8 + 14)

Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Иммунитет к урону яд, психический; дробящий, колющий и рубящий от немагического и не адамантенового оружия

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, отравление, окаменение

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное
Восприятие 10

Языки понимает язык своего создателя, но не говорит

Опасность 3 (700 опыта)

Неизменная форма. Механический воин не восприимчив к любому волшебству или эффекту, которые пытаются изменить его форму.

Магическое сопротивление. Механический воин с преимуществом совершает спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Магические атаки. Атаки механического воина считаются магическими.

Самоуничтожение. Когда механический воин погибает, его тело взрывается. Каждое существо в пределах 5 футов должно совершить спасбросок Ловкости с УС 13, при провале получая урон огнём 7 (2к6) или половину этого урона при успехе.

Действия

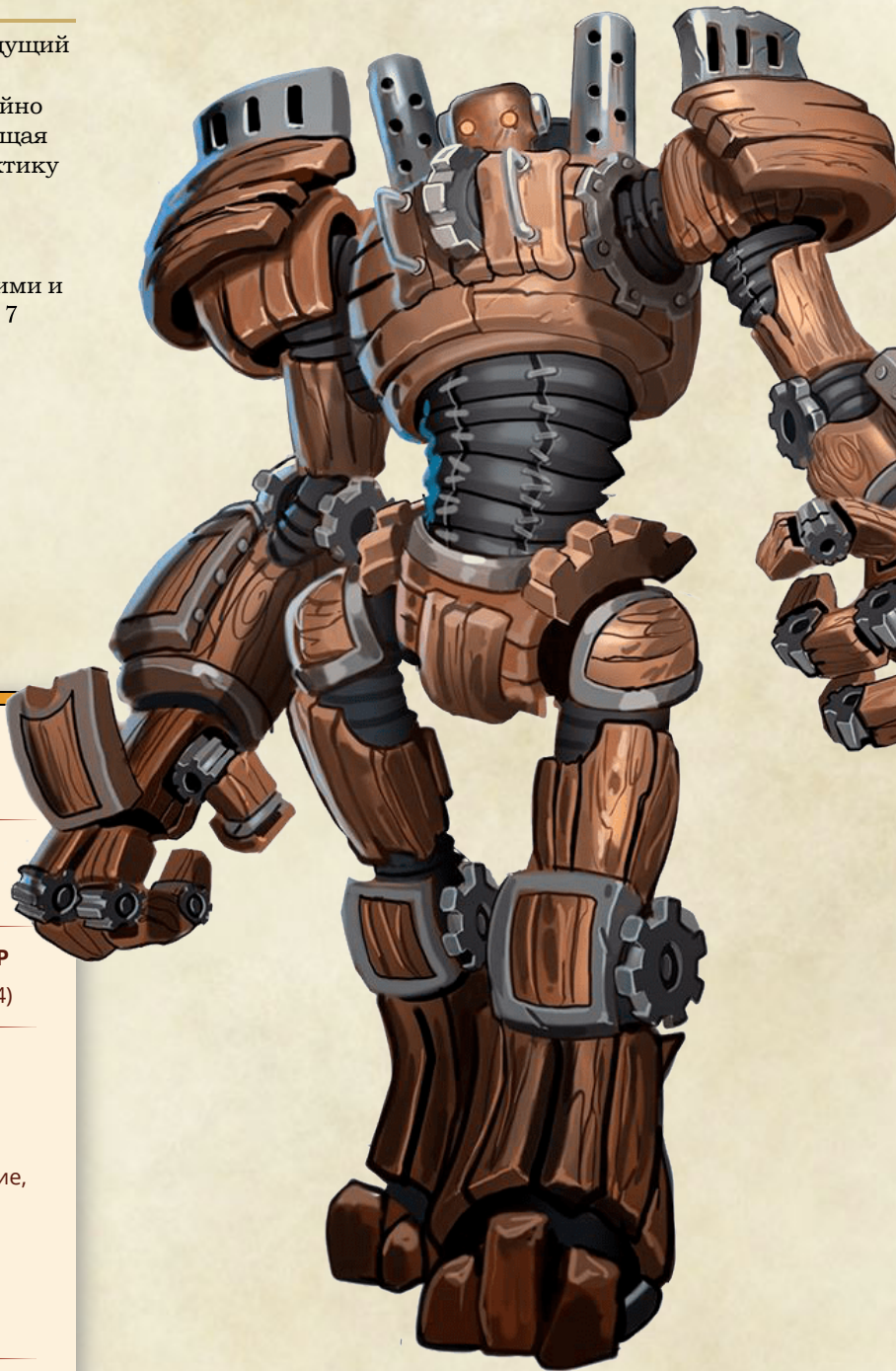
Мультиатака. Механический воин совершает две атаки длинным мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 7 (1к8 + 3).

Механический боец

Механический боец — могучий противник, сведущий в искусстве безоружного боя. Чувствительные сенсоры и гибкие суставы делают его чрезвычайно подвижным. Могущественная магия, наполняющая его тело, позволяет ему молниеносно менять тактику боя в зависимости от обстоятельств и внешних факторов.

Они идеальны в роли телохранителей. Механические бойцы похожи на людей с большими и тяжелыми кулаками. Их рост составляет от 6 до 7 футов, а вес — 600 фунтов.



Механический боец

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Защиты 16 (естественная броня)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 40фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	3 (-4)

Спасброски Лов +7, Муд +4

Навыки Восприятие +4

Иммунитет к урону яд, психический; дробящий, колющий и рубящий от немагического и не адамантинового оружия

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, испуг, паралич, отравление, окаменение

Чувства тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 14

Языки понимает язык своего создателя, но не говорит

Опасность 5 (1 800 опыта)

Неизменная форма. Механический боец не восприимчив к любому волшебству или эффекту, которые пытаются изменить его форму.

Магическое сопротивление. Механический боец с преимуществом совершает спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Магические атаки. Атаки механического бойца считаются магическими.

Опытный кулачный боец. Если механический боец не носит броню, щит и не использует оружие, он добавляет модификатор Мудрости к своему классу защиты (уже учтено).

Действия

Мультиатака. Механический боец совершает два безоружных удара.

Безоружный удар. Рукопашная атака: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 10 (1к12 + 4).

Нокаут (перезарядка 4-6). Рукопашная атака: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 10 (1к12 + 4) плюс урон силовым полем 9 (2к8). Если цель — существо, она должна совершить спасбросок Телосложения с УС 15, иначе будет сбита с ног и потеряет сознание на 1 минуту. Цель может повторять проверку в конце каждого своего хода, прекращая эффект в случае успеха.

Реакции

Удар наотмашь. Когда существо промахивается рукопашной атакой по механическому бойцу, тот может реакцией совершить безоружный удар по атакующему. Если боец попадает по существу, оно получает обычный урон и сбивается с ног.

Механический голиаф

Большой конструктор, без мировоззрения

Класс Защиты 14 (естественная броня)

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 25фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Иммунитет к урону яд, психический; дробящий, колющий и рубящий от немагического и не адамантиевого оружия

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, испуг, паралич, отравление, окаменение

Чувства тёмное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 10

Языки понимает язык своего создателя, но не говорит

Опасность 7 (2 900 опыта)

Неизменная форма. Механический голиаф не восприимчив к любому волшебству или эффекту, которые пытаются изменить его форму.

Магическое сопротивление. Механический голиаф с преимуществом совершает спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Магические атаки. Атаки механического голиафа считаются магическими.

Электрическая перезарядка. Всякий раз, когда голиаф должен получить урон электричеством, вместо этого он восстанавливает хиты в количестве, равном нанесённому урону, а также перезаряжает свой «Заряженный удар».

Действия

Мультиатака. Механический голиаф совершает два удара.

Удар. Рукопашная атака: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 17 (3к8 + 4).

Заряженный удар (перезарядка 5-6). Рукопашная атака +7, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 22 (4к8 + 4) и урон электричеством 18 (4к8). Если цель существо — она должна преуспеть в спасброске Силы с УС 15, иначе будет отброшена на 15 футов и сбита с ног.

Механический голиаф

Механический голиаф – это огромный голем, созданный для уничтожения всего на своём пути. Он напитан электрической магией и может наносить очень мощные заряженные энергией удары. В бою у голиафа нет какой-то особой тактики: обычно, он лупит кулаками всех, до кого может дотянуться.

Рост механического голиафа составляет 12 футов, а вес — около 4000 фунтов.





Механический маг

Этот механизм — вершина инженерной мысли. Изобретательное комбинирование магии и механики позволяет механическому магу преобразовывать энергию кристалла в различные формы магии. Механические маги нередко служат могущественным волшебникам или тем, кому необходим непоколебимый и не задающий вопросы заклинатель, не обременённый амбициями и свободой воли.

Выглядит он как человекоподобная фигура высотой 7 футов из мифрила и стали с большим шарообразным кристаллом вместо головы, в котором клубится разноцветный туман.

Магический парадокс

Так как магия и создание големов — это не точные науки, что-то всегда может пойти не по плану.

Используя *Магическое переключение* бросайте к8 вместо к6. Если выпал номер, соответствующий текущей школе магии (той, которую сейчас использует маг), пар, заключённый в кристалле, взрывается, нанося 10 (3к6) урона силовым полем магу и всем существам в радиусе 5 футов от него. Механический маг теряет способность творить заклинания. Если он был сконцентрирован на каком-либо заклинании — его действие прекращается. При выпадении 8 мастер сам может выбрать эффект: ничего не происходит, происходит взрыв аналогично описанному выше или текущей школой становится любая по выбору мага.



Механический маг

Средний конструктор, без мировоззрения

Класс Защиты 16 (естественная броня, щит)

Хиты 90 (12к8 + 36)

Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
15 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Иммунитет к урону яд, психический; дробящий, колющий и рубящий от немагического и не адамантинового оружия

Иммунитет к состояниям слепота, очарование, истощение, испуг, паралич, отравление, окаменение

Чувства слепое зрение 60 футов; пассивное Восприятие 13

Языки понимает язык своего создателя, но не говорит

Опасность 9 (5 000 опыта)

Неизменная форма. Механический маг не восприимчив к любому волшебству или эффекту, которые пытаются изменить его форму.

Магическое сопротивление. Механический маг с преимуществом совершает спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Магические атаки. Атаки механического мага считаются магическими.

Безмолвный заклинатель. Для сотворения заклинания механический маг не обязан использовать вербальный компонент.

Ускоренное заклинание. Когда механический маг использует заклинание со временем накладывания «1 действие», вместо этого он может сотворить это заклинание бонусным действием.

Магия кристалла. Кристалл механического мага позволяет ему творить заклинания без использования материальных компонентов. Для сотворения заклинаний механический маг использует Мудрость (УС спасброска против заклинаний – 15). Цвет кристалла определяет школу магии и заклинания, которые использует маг:

1. Ограждение (синий).

- Сколько угодно: *поглощение стихий, щит.*
- 3/день: *малое восстановление, бесследное передвижение.*
- 1/день: *контрзаклинание.*

2. Вызов (оранжевый).

- Сколько угодно: *опутывание, скольжение.*
- 3/день: *туманный шаг, паутина.*
- 1/день: *зловонное облако.*

3. Очарование (желтый).

- Сколько угодно: *порча, усыпление.*
- 3/день: *корона безумия, удержание личности.*
- 1/день: *смятение.*

4. Воплощение (красный).

- Сколько угодно: *волшебная стрела, волна грома.*
- 3/день: *порыв ветра, палящий луч.*
- 1/день: *огненный шар.*

5. Иллюзия (фиолетовый).

- Сколько угодно: *сверкающие брызги, маскировка.*
- 3/день: *размытый образ, невидимость.*
- 1/день: *гипнотический узор.*

6. Некромантия (черный).

- Сколько угодно: *нанесение ран, луч болезни.*
- 3/день: *глухота/слепота, луч слабости.*
- 1/день: *проклятие.*

7. Преобразование (зеленый).

- Сколько угодно: *поспешное отступление, катапульта.*
- 3/день: *увеличение/уменьшение, паук.*
- 1/день: *ускорение.*

Действия

Мультиатака. Механический маг совершает четыре удара.

Удар. Рукопашная атака: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 12 (3к6 + 2).

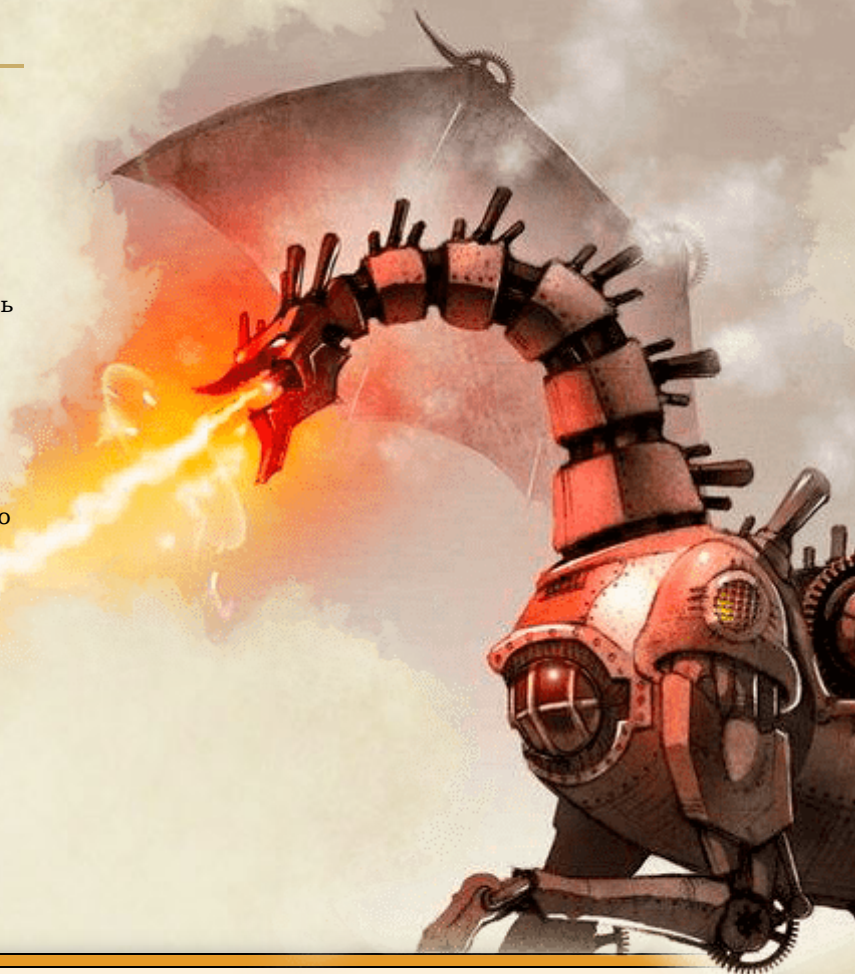
Магическое переключение (перезарядка 6).

Механический маг меняет цвет кристалла и, соответственно, школу магии. Бросьте кб, чтобы определить новую школу и восстановить все ячейки заклинаний. При выпадении на кости текущей школы активной становится школа из седьмого пункта.

Механический дракон

Смертоносное дыхание и мощные крылья делают механического дракона универсальной изящной машиной для убийств. Сконструированный для долгих полётов и задач, этот хитроумный механизм более эффективен, чем остальные механические големы, отчасти из-за умения перенаправлять энергию, генерируемую крыльями и дыханием, обратно на собственное функционирование. Являясь одним из наиболее сложных и тонких механизмов, этот дракон снабжён множеством подвижных деталей, укреплённых адамантином, что делает его одновременно замысловатым и непомерно устрашающим.

Каркас и внутренние механизмы дракона крайне адаптивны, поэтому может существовать множество его вариаций. Обычно длина такого дракона составляет 20 футов от морды, до хвоста, а весит он почти 75 тонн.



Механический дракон

Огромный конструктор, без мировоззрения

Класс Защиты 18 (естественная броня)

Хиты 175 (14к12 + 84)

Скорость 40фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
23 (+6)	13 (+1)	22 (+6)	6 (-2)	15 (+2)	3 (-4)

Спасброски Лов +6, Тел +11, Муд +7, Хар +1

Навыки Восприятие +7

Сопротивление к урону огонь, электричество

Иммунитет к урону яд, психический; дробящий, колющий и рубящий от немагического и не адамантинового оружия

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, испуг, паралич, отравление, окаменение

Чувства слепое зрение 60 футов, слепое зрение 120 футов; пассивное Восприятие 17

Языки понимает язык своего создателя, но не говорит

Опасность 14 (11 500 опыта)

Неизменная форма. Механический дракон не восприимчив к любому волшебству или эффекту, которые пытаются изменить его форму.

Магическое сопротивление. Механический дракон с преимуществом совершает спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Магические атаки. Атаки механического дракона считаются магическими.

Действия

Мультиатака. Механический дракон совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: колющий урон 17 (2к10 + 6).

Когти. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: рубящий урон 13 (2к6 + 6).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. Попадание: дробящий урон 15 (2к8 + 6).

Огненное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает струю пламени длиной 100 футов и шириной 5 футов. Каждое существо, попавшее в эту струю, должно совершить спасбросок Ловкости с УС 19, при провале получая урон огнём 45 (13к6), или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Механический дракон 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. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

- **Обнаружение.** Дракон совершает проверку Мудрости (Восприятие).
- **Удар хвостом.** Дракон совершает удар хвостом.
- **Атака крыльями (стоит 2 действия).** Дракон бьёт своими крыльями. Каждое существо в пределах 10 футов от дракона должно преуспеть в спасброске Ловкости с УС 19, иначе получит дробящий урон 13 (2к6 + 6) и будет сбито с ног. После этого дракон может пролететь на расстояние, не превышающее половину скорости полёта (до 40 футов).

Вариации механических драконов

Ниже приведены несколько вариаций механического дракона. Изобретатели могут комбинировать несколько свойств механических драконов, чтобы создать нужную им модификацию.

Кислотное дыхание. Этот тип дракона оснащён внутренним резервуаром с едкой жидкостью и вместо струи пламени выдыхает струю кислоты длиной 60 футов и шириной 5 футов. Каждое существо, попавшее в струю, должно совершить спасбросок Ловкости с УС 19, при провале получая урон кислотой 49 (14к6) или половину этого урона при успехе.

Разрушитель. Этот дракон используется как чрезвычайно мощное и мобильное осадное орудие. У разрушителя нет атаки дыханием. Вместо этого, находясь на твердой земле, он может действием задействовать свои шестерни, чтобы развести крылья в стороны и трансформировать собственное тело в огромную бомбарду. Внутренние механизмы в корпусе разрушителя могут заряжать бомбарду без участия экипажа, хотя на перезарядку дракон всё ещё должен потратить действие.

Для прицеливания и последующего выстрела из пушки разрушителю требуется одно действие. Боекомплекта дракона хватает на 10 выстрелов.

Бомбарда. Дальнобойная атака оружием +7, досягаемость 200/800 футов, одна цель. Попадание: дробящий урон 55 (10к10); здания и конструкции получают удвоенный урон.

Смоляное дыхание (опасность + 1). Некоторые драконы вместо пламени выдыхают горящую смолу 30-футовым конусом. Каждое существо, попавшее в эту область, должно совершить спасбросок Ловкости с УС 19. При провале существо получает урон огнём 49 (14к6) и на 5 ходов покрывается толстым слоем раскалённой смолы, становясь опутанным и получая урон огнём 10 (3к6) в начале каждого хода. В случае успеха существо получает половину этого урона и не покрывается смолой. В свой ход опутанное существо может потратить действие, чтобы повторить спасбросок и при успехе избавиться от горячей смолы, прекращая эффект.

Лазутчик (опасность + 1). Этот дракон незаметнее и подвижнее, чем его механические собратья. Лазутчик может трансформироваться в компактную змееподобную форму, что позволяет ему проникать в места, доступные лишь для существ не больше среднего размера. Кроме того, все детали дракона покрыты чёрным шумопоглощающим прорезиненным слоем, что даёт ему бонус +6 к проверкам Ловкости (Скрытность). Наконец, он напитан магией, которая позволяет ему три раза в день потратить одно действие, чтобы стать невидимым, аналогично заклинанию «Высшая невидимость».

Коррозивное дыхание. Ржавящий дракон не дышит огнем. Вместо этого он выдыхает мелкодисперсный алхимический растворитель, который немедленно портит весь не магический металл, находящийся в пределах струи длиной 60 футов и шириной 5 футов. Дыхание уничтожает до пяти кубических футов металлического объекта, который никто не несёт и не носит.

Если этот предмет несёт или носит другое существо, оно может совершить спасбросок Ловкости с УС 19, чтобы уклониться от ржавящего дыхания; при этом оно должно совершить отдельный спасбросок для каждого своего металлического предмета, подверженного дыханию.

Если пострадавший металлический объект — это щит или броня, он получает постоянный накапливающийся штраф -1 к своему классу защиты. Броня уничтожается, если штраф уменьшает её КЗ до 10, щит уничтожается, если штраф уменьшает его бонус до +0.

Если объект — это металлическое оружие, то оно получает постоянный накапливающийся штраф -1 к своему урону. Оружие разрушается, если суммарный штраф достигает -5.

Каждый ржавящий дракон обладает запасом алхимического растворителя, достаточным для трёх атак дыханием. Затем растворитель нужно будет заправить вручную. Эта процедура длится 10 минут.

Механический дракон сделан из железного дерева, адамантина и других прочных материалов, невосприимчивых к любым формам коррозии.

Дыхание усыпляющим газом. Огнемёт этого дракона заменён на резервуары со снотворным газом. Когда дракон выдыхает этот газ, каждое существо, попавшее в 30-футовый конус газа, должно совершить спасбросок Телосложения с УС 19, иначе погрузится в сон на 1 минуту. Такое дыхание хорошо сочетается с модификацией «Лазутчик». Этот дракон идеален для миссий, требующих скрытности и аккуратности, а не грубой силы.



Участники проекта

Авторы

Дизайн монстров: [/u/Lynesth](#).

Перевод: **Сергей Чабанов**, **Евгений Вислоухов**.

Вёрстка: [Long Story Short](#).

Иллюстрации

Обложка: [Tithi Luadthong](#).

Вступление: [Adam Paquette](#).

Механический воин: [Gugu-troll](#).

Механический голиаф: [yigitkoroglu](#).

Механический маг: [Dan Scott](#) и [damie-m](#).

Механический дракон: [47ness](#) и [Shawn Alan Peters](#).

Механические паук и боец: © Paizo Publishing LLC.

Особое упоминание

Монстры и описания для них создавались под сильным впечатлением от **Pathfinder**.

Спасибо комментаторам на [/r/UearthedArcana](#) за их исправления и взгляд со стороны.

Документ создан с помощью [NaturalCrit's Homebrewery](#) и расширения [Fontbrewery](#).