

# Действенные монстры

## Скорпион-антимаг

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Защиты 18

Хиты 190 (20к10 + 80)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

**Спасброски** Сил +9, Лов +4

**Навыки** Магия +2, Атлетика +9, Восприятие +4, Скрытность +4

**Иммунитет к состоянию** испуг, паралич

**Сопротивление к урону** магические атаки

**Чувства** тёмное зрение 20фт., слепое зрение 60фт., пассивное Восприятие 14

**Языки** —

**Опасность** 10 (2 300 опыта)

**Поглощение магии.** Когда по скорпиону попадает магическая атака, он получает **1 кость жала** (1к6) за каждую кость урона заклинания или оружия, применённого против него (у оружия учитываются как обычные кости урона (например, от рубящего урона), так и от дополнительных эффектов (например, от яда)).

Если заклинание, нацеленное на скорпиона, не наносит урон, он получает 1 кость за каждый уровень этого заклинания. Чем больше магии поглотил скорпион, тем более ярким становится синее свечение его жала.

**Магический яд.** Когда скорпион попадает атакой жалом по существу, он тратит все накопленные кости жала и кроме обычного урона дополнительно наносит соответствующий силовой урон.

**Магическое сопротивление.** Скорпион совершает с преимуществом спасброски против магических эффектов.

## Действия

**Мультиатака.** Скорпион совершает две атаки клешнями и одну атаку жалом.

**Клешни.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 14 (2к8 + 5), и цель становится схваченной (УС высвобождения 17). У скорпиона две клешни, и в каждой он может держать в захвате только по одной цели.

**Жало.** Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 16 (2к10 + 5) и урон от накопленных костей жала. Кроме того, цель должна совершить спасбросок Телосложения с УС 16, получая дополнительный урон ядом 7 (2к6) и становясь отравленной на один час при провале или половину этого урона при успехе.

## Злодейские действия

**Оцеляющий взор (раунд 1).** Скорпион устремляет взгляд на наиболее дальнего врага. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта с УС 16, иначе получит психический урон 11 (3к6) и не сможет совершать реакции до конца своего следующего хода. Кроме того, в свой следующий ход цель может на выбор либо переместиться, либо совершить действие или бонусное действие. При успешном спасброске цель получает половину урона и не подвергается остальным эффектам.

**Призыв сородичей (раунд 2).** Скорпион создаёт рябь на межпланарном барьере и призывает 2к6 Исчезающих пауков [Phase spider], чтобы они присоединились к его охоте. Если скорпион умирает, пауки возвращаются на Астральный план.

**Скрежет (раунд 3).** Скорпион издаёт оглушительный вопль. Каждое существо в радиусе 60 футов должно преуспеть в спасброске Интеллекта с УС 16 иначе станет оглохшим и испуганным до конца следующего хода скорпиона. Скорость испуганного существа падает до 0 и не может быть увеличена с помощью заклинаний.

Скорпионы-антимаги были созданы волшебником Денэктусом для расправы над соперниками. Впрочем, из-за умения поглощать магию эти существа быстро вышли из под контроля своего создателя, который и стал их первой жертвой. С тех пор они разбрелись и увеличили свою популяцию, предпочитая селиться в местах с мощным магическим фоном.

Скорпионы являются одиночными охотниками и встречаются с себеподобными раз в 7 лет для спаривания. В остальное время эти существа очень ревниво охраняют собственную территорию от других антимагических скорпионов, поэтому сезон спаривания является для обеих особей очень напряжённым периодом.

Несмотря на присущий им уединённый образ жизни, скорпионы выработали симбиотические отношения с другими арахнидами — Исчезающими пауками. Посылая межпланарные вибрации, скорпион может призвать сородичей для помощи в борьбе с особенно сильной жертвой.

Антимагические скорпионы обычно обитают в местах, источающих магию, вроде волшебных академий или даже заброшенных храмов, способных привлечь достаточно заклинателей. Их можно встретить на нижних уровнях, откуда они предпочитают выбираться на охоту ночью. Не всегда ясно, как именно столь крупное существо может преодолеть узкие подземные коридоры, но некоторые учёные полагают, что такие случаи не обходятся без планарной магии Исчезающих пауков.

**Идея:** Мэттью Колвилл

**Дизайн монстра:** [u/CRD\\_Bludgeon](#) и [u/Sangheilioz](#)

**Иллюстрация монстра:** [Yeong\\_Hao\\_Han](#)

**Иллюстрация фона:** [ShahabAlizadeh](#)

**Перевод:** [Long Story Short](#)

**Подробнее о Действенных монстрах:** [Мощные враги-одиночки](#)

**Кириллические шрифты:** [Fontbrewery](#)

