

Действенные монстры

Зелёная карга

Средняя фея, нейтрально-злая

Класс Защиты 17 (природный доспех)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт.

СИЛ **ЛОВ** **ТЕЛ** **ИНТ** **МУД** **ХАР**

18 (+4) 12 (+1) 16 (+3) 13 (+1) 14 (+2) 16 (+3)

Навыки Восприятие +4, Магия +3, Обман +5,
Скрытность +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное
Восприятие 14

Языки общий, драконий, сивлан

Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Карга может дышать под водой.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой карги является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Она может неограниченно накладывать следующие заклинания без материальных компонентов: злая насмешка [vicious mockery], малая иллюзия [minor illusion], пляшущие огоньки [dancing lights].

Подражание. Карга может подражать звукам животных и голосам гуманоидов. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 14.

Действия

Мультиатака. Карга совершает две атаки когтями.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 13 (2к8 + 4).

Луч болезни. Карга направляет луч тошнотворно-зелёной энергии по цели в пределах 60 футов и совершает дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает урон ядом 10 (2к8) и должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 13. При провале она становится также отравленной до конца следующего хода карги.

Иллюзорная внешность. Карга покрывает себя и свои предметы магической иллюзией, заставляющей её выглядеть как другое гуманоидное существо примерно её размера. Иллюзия оканчивается, если карга умирает, и карга может окончить её бонусным действием. Изменения, внесённые этим эффектом, обманывают только зрение. Существо может действием совершить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл 20 и преуспеть, чтобы понять, что была использована иллюзия.

Бонусные действия

А ты у нас грубиян, да? Карга накладывает порчу на цель. Проклятое таким образом существо получает дополнительный некротический урон 4 (1к6) от вражеских атак. Бонусным действием карга может перенаправить порчу на другое существо.

Реакции

А ну, не шевелись! Как только существо, видимое в пределах 60 футов, начинает движение в сторону карги, она может приказать ему замереть на месте. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 13, иначе станет парализованной на минуту (концентрация). В конце каждого своего хода цель может совершать новые спасброски Мудрости.

Верный слуга. Если по карге попадает атака, и в 10 футах от неё находится один из её миньонов, он бросается навстречу атаке и получает урон вместо своей госпожи.

Злодейские действия

Смотрите в оба, голубчики (раунд 1). Карга становится невидимой до начала своего следующего хода и может переместиться на 15 футов, не провоцируя атаки.

Бей их, олух! (Раунд 2). Один из миньонов карги передвигается со своей обычной скоростью в сторону враждебного существа и атакует его.

Что ты потеряешь, то я найду (раунд 3). Карга указывает на одно существо и поглощает его жизненные силы. Цель получает некротический урон 11 (3к6), а карга восстанавливает хиты, равные половине этого урона.

Идея: Мэттью Колвилл

Дизайн монстра: u/Zero7770930

Перевод: Long Story Short — longstoryshort.app

Подробнее о Действенных монстрах:

longstoryshort.app/long/action-oriented-monsters/

Кириллические шрифты: Fontbrewery