

# Действенные монстры

## Предводительница гарпий

Средний монстр, хаотично-злой

Класс Защиты 12

Хиты 63 (7к8 + 7)

Скорость 20 фт., полёт 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Атлетика +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки общий, эльфийский

Опасность 3 (700 опыта)

**Повязка интеллекта.** Гарпия носит на голове Повязку интеллекта, повышающую её показатель Интеллекта до 19.

## Действия

**Мультиатака.** Гарпия совершает две атаки когтями.

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (2к4 + 1).

**Манящая песня.** Гарпия начинает петь магическую мелодию. Все гуманоиды и великаны в пределах 300 футов от гарпии, слышащие песню, должны преуспеть в спасброске Мудрости с УС 14, иначе они станут очарованными до окончания песни. Гарпия может продолжать петь в следующих раундах бонусным действием. Она может прекратить петь в любое время. Песня оканчивается, если гарпия становится недееспособной.

Будучи очарованной гарпией, цель недееспособна и игнорирует песни других гарпий. Если очарованная цель находится более чем в 5 футах от гарпии, цель должна в свой ход переместиться к гарпии кратчайшим маршрутом. Она не избегает спровоцированных атак, но перед вхождением в опасную местность, такую как лава или яма, а также при получении урона из любого источника кроме этой гарпии цель может повторять спасбросок. Существо также может повторять спасбросок в конце каждого своего хода. Если спасбросок существа был успешным, эффект на нём прекращается.

Успешно спасаясь цель получает иммунитет к песне этой гарпии на следующие 24 часа.

## Реакции

**Завихрения воздуха.** Гарпия бьёт своими крыльями с такой силой, что способна остановить летящий в неё дальнобойный снаряд. Перед получением урона она может бросить 1к10, уменьшая его на выпавшее число. Если урон снижен до 0, снаряд отклоняется от курса и не попадает по гарпии.

**Проворное отступление.** Гарпия размахивает своими крыльями и может отлететь на 30 футов, не провоцируя атаки.

## Злодейские действия

**Смертоносная колыбельная (раунд 1).** Гарпия использует свою способность Манящая песня.

**«Прикончите их, глупцы!» (раунд 2).** 4 кровавых ястреба появляются в небесах и призываются на поле боя. Кроме того, все остальные гарпии в пределах 50 футов от своей предводительницы могут перелететь на 20 футов, не провоцируя атаки.

**Безумный визг (раунд 3).** Гарпия начинает визжать во всё горло, и все гуманоидные существа в радиусе 300 футов должны преуспеть в спасброске Мудрости с УС 14, иначе попадут под действие заклинания Смятение [confusion].

Идея: Мэтью Колвилл

Дизайн монстра: [Tomás Giménez Rioja](#)

Перевод: [Long Story Short](#)

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

Кириллические шрифты: [Fontbrewery](#)