

Действенные монстры

Невидимый душегуб

Средний элементаль, нейтральный

Класс Защиты 14

Хиты 120 (16к8 + 48)

Скорость 50 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МУД ХАР

18 (+4) 19 (+4) 16 (+3) 10 (+0) 15 (+2) 11 (+0)

Спасброски Лов +8

Навыки Восприятие +10, Скрытность +12

Спротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60фт., пассивное
Восприятие 20

Языки ауран, понимает общий, но не говорит на нём

Опасность 9 (5 000 опыта)

Невидимость. Душегуб невидим.

Казнь. Любое попадание душегуба по жертве, которая застана врасплох, считается критическим.

Безупречный следопыт. Призыватель назначает душегубу добычу. Душегуб знает, в каком направлении находится добыча и расстояние до неё, если они находятся на одном плане существования. Душегуб также знает местонахождение того, кто его призвал.

Жаркое марево. Когда душегуб получает урон огнём, воздух вокруг него начинает едва заметно искажаться, лишая его невидимости до конца его следующего хода.

Оппортунист. Душегуб может совершать провоцированные атаки только по существам, которые не видят его.

Действия

Мультиатака. Душегуб совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 11 (2к6 + 4). Если цель носит воздушную метку, она дополнительно получает дробящий урон 4 (1к8).

Воздушная метка. На 1 минуту душегуб нагнетает давление в лёгких существа, находящегося в 5 футах от него, отчего ему становится больно дышать. Пока способность активна, цель получает дробящий урон 4 (1к8) за каждый сделанный вдох.



Бонусные действия

Затаиться (перезарядка 5-6). Душегуб совершает действие Засада бонусным действием. Когда душегуб теряет половину хитов, эта способность начинает перезарядиться на 4-6.

Реакции

Остыть. Когда душегуб получает урон огнём, он может прекратить действие марева, вновь становясь невидимым.

Злодейские действия

В конце хода жертвы душегуба, он перемещается со своей обычной скоростью к жертве. Если он оказывается вплотную к ней, то может выполнить следующее злодейское действие.

Заклеймить (раунд 1). Душегуб использует способность Воздушная метка.

Разделить (раунд 2). Душегуб хватает жертву (УС освобождения 16) и использует остаток своего движения, чтобы оттащить её подальше. Пока душегуб удерживает жертву, он не может летать.

Ослабить (раунд 3). Душегуб поднимает свою жертву в воздух и бросает об землю. Цель получает дробящий урон 13 (2к8 + 4) и должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 16, иначе будет ошеломлена до конца своего следующего хода.

Выпотрошить (раунд 4). Душегуб совершает три размашистых удара по жертве. Если все три атаки достигают цели, воздух в лёгких жертвы взрывается, нанося ей силовой урон 18 (4к8) и оканчивая действие Воздушной метки.

У этого Невидимого охотника одна единственная задача: убить свою жертву. Для этого он воспользуется своими врождёнными скрытностью и мобильностью, уклоняясь от ударов и маневрируя между противниками, каждый раз настигая добычу.

Этот монстр очень полагается на свою невидимость, а значит с одними группами героев ему будет справиться намного легче, чем с другими:

1. Если у персонажей есть способ видеть невидимых противников, преимущество от его манёвренности будет нивелировано.
2. Если группа может выдавать большой и частый урон огнём, ему сложно будет оставаться невидимым.

Как бы то ни было, этот монстр должен пытаться отделить жертву от остальной группы, чтобы было проще уничтожить её, но при этом почаще использовать действие Засада и взлетать повыше, когда это возможно.

Идея: Мэттью Колвилл

Дизайн монстра: [u/davidqshull](#)

Иллюстрация монстра: [David Vargo](#)

Иллюстрация фона: [Jared Lewin](#)

Перевод: [Long Story Short](#)

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

Кириллические шрифты: [Fontbrewery](#)

