

Действенные монстры

Медуза

Средний монстр, законно-злой

Класс Защиты 18 (природный доспех)

Хиты 170 (20к8 + 80)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)

Спасброски Лов +9, Тел +9, Муд +7, Хар +10

Навыки Скрытность +9, Восприятие +9

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 30фт, тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 19

Языки общий, бездны, inferнальный

Опасность 13 (10 000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если медуза проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Окаменяющий взгляд. Если существо, видящее глаза медузы, начинает ход в пределах 30 футов от медузы, медуза может заставить его совершить спасбросок Телосложения с УС 14, если медуза дееспособна и видит это существо. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, существо мгновенно становится окаменевшим. В противном случае проваливший спасбросок существо начинает превращаться в камень и становится опутанным. Опутанное существо должно повторить спасбросок в конце своего следующего хода, становясь окаменевшим при провале или оканчивая эффект при успехе. Окаменение длится до тех пор, пока не будет использовано заклинание Высшее восстановление [Greater restoration] или подобная магия.

Если существо не захвачено врасплох, оно может отвести взгляд, чтобы не совершать спасбросок в начале хода. В этом случае отводящее взгляд существо до начала своего следующего хода не видит медузу. Если существо в этот период посмотрит на медузу, оно тут же совершает спасбросок. Если медуза видит своё отражение в полированной поверхности, находящейся в пределах 30 футов от неё в ярко освещённом месте, медуза из-за проклятья подвергается действию своего собственного взгляда.

Действия

Мультиатака. Медуза совершает три рукопашные атаки: одну змеиными волосами и две когтями.

Змеиные волосы. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 18 (4к4 + 4) плюс урон ядом 14 (4к6).

Когти. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 15 (2к8 + 4).

Облако смерти. Медуза создаёт ядовитую сферу жёлто-зелёного тумана радиусом 20 футов с центром в точке в пределах 120 фт. Туман огибает углы. Он существует в течение 10 минут, или пока не будет сбита концентрация или сильный ветер не развеет его. Его пространство — сильно заслоненная местность.

Когда существо впервые за ход входит в область заклинания или начинает там ход, оно должно совершить спасбросок Телосложения с УС 18. Существо получает урон ядом 23 (5к8) при провале или половину этого урона в случае успеха.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6). Медуза выдыхает облако ядовитого газа 30-футовым конусом. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения с УС 18, получая урон ядом 42 (12к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Медуза 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. Медуза восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Шипящие головы. Медуза совершает атаку змеиными волосами.

Рождённая ползать. Ноги медузы превращаются в змеиный хвост, и она может переместиться, используя свою обычную скорость, не провоцируя атаки.

Смертельная мгла (тратит 3 действия). Медуза использует способность Облако смерти.

Злодейские действия

«Загляни мне в глаза и увидь свою погибель!» (Раунд 1). Все существа по выбору медузы в радиусе 30 футов, которых она может видеть, должны преуспеть в спасброске Харизмы с УС 18, иначе не смогут удержаться и посмотрят на медузу, активируя её способность Окаменяющий взгляд.

«Повелеваю действовать!» (Раунд 2). Медуза оживляет 6 статуй, которые действуют с инициативой, равной 0.

«Вдребезги!» (Раунд 3). Медуза заставляет ожившие и обычные статуи в пределах 120 футов разлететься на мелкие кусочки. Каждое существо в пределах 15 футов от статуи должно совершить спасбросок Ловкости с УС 18, получая рубящий урон 14 (4к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Ожившая статуя (миньон)

Средний конструктор, без мировоззрения

Класс Защиты 18 (природный доспех)

Хиты 1

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

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

Чувства слепое зрение 60фт (слепа за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 6

Языки —

Восприимчивость к антимагии. Статуя недееспособна, пока находится в пределах области преграды магии [antimagic field]. Став целью рассеивания магии [dispel magic], статуя должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС спасброска заклинателя, иначе потеряет сознание на 1 минуту.

Обманчивая внешность. Пока статуя остаётся без движения, она неотличима от обычных статуй.

Действия

Мультиатака. Статуя совершает две рукопашные атаки.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 5 (1к6 + 2).

Идея: Мэттью Колвилл

Дизайн монстра: [u/Wakawakadoodoo24](#)

Иллюстрация монстра: [Aleksi Briclot](#)

Фон: [.Olabukoo.](#)

Перевод: [Long Story Short](#)

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

Кириллические шрифты: [Fontbrewery](#)

