

Действенные монстры

Чума

Большая нежить, хаотично-злая

Класс Защиты 18 (природный доспех)

Хиты 180 (19к8 + 95)

Скорость 50фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	20 (+5)	18 (+4)	18 (+3)	16 (+3)	10 (+0)

Спасброски Сил +8, Инт +10, Муд +9

Иммунитет к урону некротический, яд

Иммунитет к состоянию истощение, испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки бездны, общий

Опасность 18 (20 000 опыта)

Сопrotивление магии. Чума совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Предводитель нежити. Если Чума дееспособен, он и все существа-нежить по его выбору в пределах 60 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

Облёт. Чума не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Моровая аура. Аура расходится во все стороны на 60 футов от Чумы. Скрытые и явные заболевания и другие недуги существ, попавших в ауру, обостряются. Мастер решает, будет ли этот эффект сугубо косметическим или же выльется в конкретные состояния (например, звон в ушах > невыносимый тиннитус = глухота).

Действия

Мультиатака. Чума совершает две атаки длинным луком.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 9 (1к8 + 5). Стрела проходит насквозь цели и совершает атаку по следующему существу, оказавшемуся на её пути (игнорируя укрытие, которым является предыдущая цель). Каждое существо, по которому попала атака, становится объатым чёрным пламенем. Оно получает дополнительный урон огнём 14 (4к6) и ослеплено до конца своего следующего хода. Слепоту можно снять раньше с помощью заклинания Снятие проклятья или его эквивалента.

Идея: Мэттью Колвилл

Дизайн монстра: u/mkdir_not_war

Иллюстрация монстра: [Stepan Alekseev](#)

Оформление: [Long Story Short](#)

Кириллические шрифты: [Fontbrewery](#)

Подробнее о Действенных монстрах



Бонусные действия

Воздушный манёвр. Не расходуя обычную скорость перемещения, Чума отлетает на 10 футов в незанятое пространство.

Сбросить кожу (3/день). Чума сбрасывает свою бледную кожу, под которой оказывается новая и нетронутая. Любой эффект, наложенный на Чуму, включая слепоту, глухоту, паралич, окаменение, и любое заболевание тут же оканчиваются. До первого попадания Класс защиты Чумы равняется 21.

Злодейские действия

Копьё гниения (раунд 1). Чума метает чёрное копье на 200 футов в небо прямо над собой. Оно задерживается там (подобно неподвижному железу) до тех пор, пока Чума не отзовётся его обратно или не погибнет. Каждое существо, имеющее кожу и находящееся в радиусе 1 фурлонга (660 футов) от копья, получает урон огнём 7 (2к6) и некротический урон 7 (2к6). Этот урон наносится снова каждому существу, которое в конце своего хода всё ещё находится в радиусе действия копья. Когда существо получает урон от этого эффекта, оно должно совершить спасбросок Телосложения с УС 18, иначе оно оцепенеет от невыносимой боли, упадёт навзничь и выронит все несомые предметы. Этот эффект можно снять с помощью заклинания Снятие проклятья или его эквивалента.

Гипнотический рой (раунд 2). Чума призывает стрекошущую саранчу, занимающую 30-футовый куб, который появляется в точке по выбору Чумы в пределах 120 футов от него. Рой существует до 1 часа. Каждое существо, которое видит рой, должно совершить спасбросок Мудрости с УС 18, иначе станет очарованным до конца действия эффекта. Пока существо очаровано, оно недееспособно и имеет скорость, равную 0. Оно может повторять спасбросок в конце каждого своего хода. В случае успеха существо получает иммунитет к этой способности на 24 часа. Саранча может быть убита, рой имеет КЗ 12, 22 хита и сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону. Существа, оказавшиеся под влиянием роя, атакуют его с помехой.