

Действенные монстры

Ползающая насыпь

Большое растение, без мировоззрения

Класс Защиты 15 (природный доспех)

Хиты 200 (12к12 + 60)

Скорость 20 фт., плавающая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Навыки Скрытность +2

Уязвимость к урону огонь

Сопrotивление к урону кислота, холод

Иммунитет к урону электричество

Иммунитет к состоянию глухота, истощение, ослепление

Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 7 (2 900 опыта)

Поглощение электричества. Каждый раз, когда ползающая насыпь должна получить урон электричеством, она не получает урон, и вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону электричеством.

Заземление. В спине ползающей насыпи застряло Копьё молнии [Javelin of lightning]. Атака, опускающая хиты насыпи ниже 70, может активировать копьё, восстанавливая монстру здоровье.

Действия

Мультиатака. Ползающая насыпь совершает два размашистых удара. Если обе атаки попадают по цели размером не больше Среднего, цель становится схваченной (УС высвобождения 14), и ползающая насыпь тут же использует против неё Поглощение.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 13 (2к8 + 4).

Поглощение. Ползающая насыпь проглатывает схваченное существо размером не больше Среднего. Проглоченное существо опутано, ослеплено, не может дышать, и должно преуспевать в спасброске Телосложения с УС 14 в начале каждого хода насыпи, иначе получает дробящий урон 13 (2к8 + 4). Если насыпь движется, проглоченная цель перемещается вместе с ней. У насыпи может быть только одно проглоченное существо одновременно.

Реакции

Пролитая кровь. В ответ на попавшую рукопашную атаку насыпь может реакцией брызнуть в атакующего едким соком. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости с УС 14, иначе получит урон кислотой 9 (2к6 + 2).

Жало. В ответ на попавшую дальнобойную атаку насыпь может реакцией оживить лозу с ядовитым жалом, если атакующий находится на труднопроходимой местности, созданной насыпью. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон ядом 9 (2к6 + 2).

Перезарядка. Атака, впервые за бой опускающая хиты насыпи ниже 70, ослабляет часть лоз на её спине, что активирует застрявшее там Копьё молнии. Электрический заряд проходит сквозь насыпь, восстанавливая ей 27 (2к10 + 16) хитов, и устремляется в сторону линией 100 футов в длину и 5 футов в ширину. Каждое существо, оказавшееся на пути заряда, должно совершить спасбросок Ловкости с УС 14, получая при провале урон электричеством 28 (8к6) или половину этого урона при успехе. Молния поджигает горючие предметы, которые никто не несёт и не носит.

Злодейские действия

Цепкая растительность (раунд 1). Заросли хваткой лозы образуются в радиусе 15 футов от ползающей насыпи, создавая на 1 минуту труднопроходимую местность, игнорируемую самой насыпью.

Око за око (раунд 2). Ползающая насыпь отрывает часть своего тела, которая тут же отрастает обратно, и бросает её в существо в радиусе 60 футов. Выбор цели делается в пользу существ, успевших нанести насыпи урон. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости с УС 14, иначе окажется покрытой разъедающим соком. В начале каждого хода цели она будет получать 5 урона кислотой от сока. Вода способна нейтрализовать сок, уменьшая урон на 1 за каждую вылитую пинту или флакон.

Ядовитые корни (раунд 3). Насыпь с силой пробивает кулаком землю, и из под ног существа, находящегося на расстоянии не более 60 футов от неё, выбивается зелёное щупальце. Насыпь совершает рукопашную атаку оружием +7. Попадание: колющий урон 9 (2к6 + 2), и цель становится схваченной (УС высвобождения 14). Схваченное существо также получает урон ядом 5 (2к4) в начале каждого своего хода.

Столкновение идеально подойдёт для четырёх персонажей 5 уровня. При необходимости можно добавить в логово монстра скопления болотного газа, которые взрывались бы при соприкосновении с огнём, нанося урон всем существам в радиусе 10 футов (а ползающей насыпи — двойной урон).

Также можно немного упростить сражение, если оно будет проходить во время дождя, это поможет смывать разъедающий сок после способности Око за око. Кроме того, вы можете позволить персонажам убрать весь сок с себя просто действием, вместо отслеживания вылитого количества воды.

Идея: Мэттью Колвилл

Дизайн монстра: [u/Used_Performer_6285](#)

Иллюстрация монстра: [Ilya Shkipin](#)

Оформление: [Long Story Short](#)

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

Кириллические шрифты: [Fontbrewery](#)

