

Действенные монстры

Терен Тёмная молния

Огромный великан, хаотично-злой

Класс Защиты 16 (чешуйчатый доспех)

Хиты 300 (36к12 + 100)

Скорость 50 фт., летая 50 фт., плавая 50 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МУД ХАР

30 (+10) 14 (+2) 20 (+5) 16 (+3) 18 (+4) 18 (+4)

Спасброски Сил +16, Тел +11, Мдр +10, Хар +10

Навыки Атлетика +14, Восприятие +9, История +8, Магия +8

Сопrotивление к урону холод

Иммунитет к урону звук, электричество

Чувства истинное зрение 80фт., пассивное
Восприятие 20

Языки акван, общий, великаний

Опасность 20 (25 000 опыта)

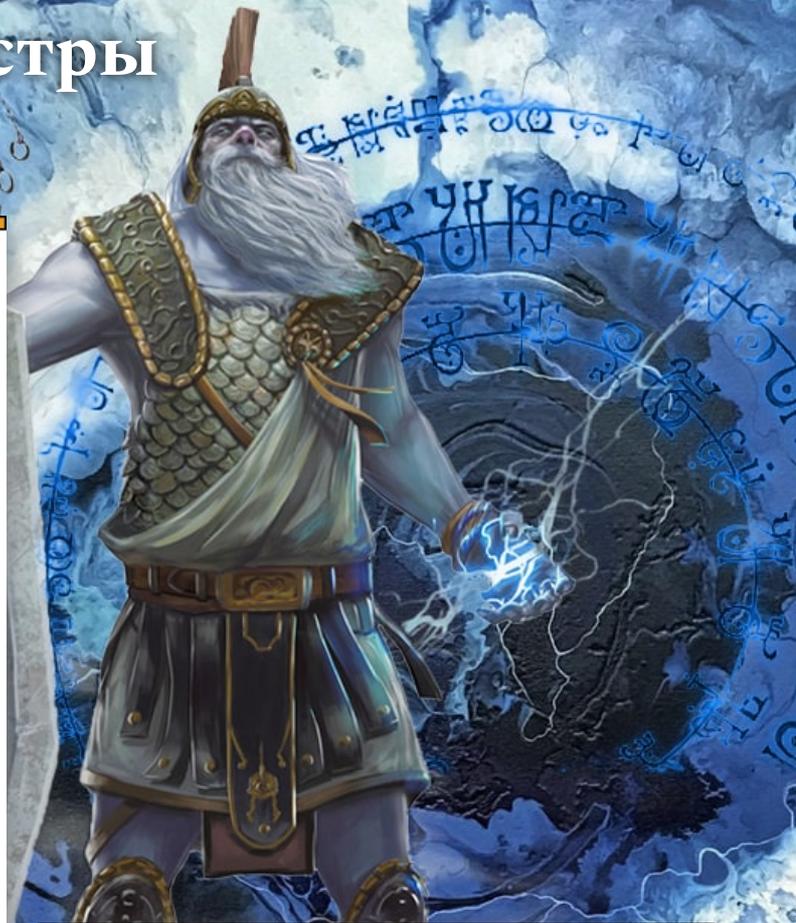
Амфибия. Великан может дышать и воздухом, и под водой.

Проводник. Когда существо, одетое в металлический доспех, приближается к великану на расстояние 10 футов, оно получает урон электричеством 10. Кроме того, все атаки, совершаемые великаном по таким существам, производятся с преимуществом.

Молниеносные рефлексy. Некоторые способности великана могут дать ему молниеносные рефлексy. Когда это происходит, его скорость удваивается, он получает бонус +2 к КЗ, совершает с преимуществом спасброски Ловкости, и может в свой ход совершать дополнительное действие. Этим действием может быть только Атака (одна атака оружием), Засада, Использование предмета, Отход или Рывок.

Заряд. Когда по великану попадает атака, наносящая урон электричеством, или когда он сам попадает такой атакой по существу, великан восстанавливает хиты, равные урону от этой атаки. Кроме того, он получает **Молниеносные рефлексy** до конца своего следующего хода.

Легендарное сопротивление (3/день). Когда великан проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.



Действия

Мультиатака. Великан совершает две атаки либо Молниевым клинком, либо Вихревым копьём.

Молниевый клинок. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: урон электричеством 35 (7к6 + 10).

Вихревое копье. Великан сосредотачивает в руке воздушные потоки, формирующие копье. Дальнобойная магическая атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 21 (3к6 + 10). После атаки копье исчезает.

Бонусные действия

Громовой шаг. Великан телепортируется на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, и все существа в радиусе 10 футов получают урон звуком 17 (3к10).

Реакции

Взор Всеотца. Глаза великана загораются жёлтым светом, позволяя ему заглянуть в будущее. Когда великан или существо, которое он может видеть, совершает атаку, спасбросок или проверку навыка, великан может дать преимущество или помеху к этому броску.

Легендарные действия

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

Перезарядка (1 действие). Великан призывает молнию, которая бьёт в него самого, восстанавливая ему 30 хитов и избавляя от любых негативных эффектов.

Порыв (1 действие). Великан выбирает видимое существо в пределах 60 футов, и создаёт порыв ветра, опоясывающий цель. Цель должна преуспеть в спасброске Силы с УС 18, иначе будет сбита с ног и отброшена в сторону по выбору великана на 20 футов.

Удар молнии (2 действия). Великан метает молнию на расстояние до 500 футов в точку, которую он может видеть. Каждое существо в пределах 10 футов от этой точки должно совершить спасбросок Ловкости с УС 18, и получить урон электричеством 54 (12к8) при провале или половину этого урона при успехе.

Злодейские действия

Ударная волна (раунд 1). Великан ударяет ногой в пол, создавая огромную ударную волну. Каждое существо в радиусе 120 футов должно совершить спасбросок Телосложения с УС 18, и получить урон звуком 33 (5к8 + 10) при провале или половину этого урона при успехе. Если сражение происходит в замкнутом пространстве, то стены и потолок уничтожаются, оставляя сражающихся под открытым небом.

Грозовое облако (раунд 2). Великан создаёт грозовое облако в точке в пределах 120 футов, которое занимает 30-футовую сферу, огибая углы. Местность считается сильно заслонённой, существа с тёмным зрением не могут видеть сквозь этот туман, и сквозь него не проходит немагический свет. Когда любое существо кроме великана входит в туман или начинает в нём ход, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 16, иначе будет оглушено до конца своего следующего хода.

Грозовая буря (раунд 3). Великан входит в облако, сливаясь с ним и становясь Грозовой бурей. С этого момента облако передвигается вместе с великаном, великан получает **Молниеносные рефлекссы**, а атаки Молниевым клинком наносят также половину урона всем существам в пределах 30 футов от цели, образуя между ними электрические дуги.

Идея: Мэттью Колвилл

Дизайн монстра: [u/Longjumping-Ad-8248](https://www.dndbeyond.com/resources/longjumping-ad-8248)

Иллюстрация монстра: [John-Paul Balmet](#)

Иллюстрация фона: [Meredith B](#)

Перевод: [Long Story Short](#)

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

Кириллические шрифты: [Fontbrewery](#)

