

СНЕЖНАЯ СЛИЗЬ

Средняя Слизь (Холод)

Hit Dice: 6d10+30 (63 hp)

Инициатива: -5

Скорость: **15 футов (3 квадрата)**, карабкается со скоростью **5 футов**.

Класс Доспеха: **5 (-5 Ловкость)**, касат **5**, ошеломлён **5**

Базовая атака/Захват: **+4 / + 9**

Атака: Удар хлопком **+9** рукопашный (**1d8+7** плюс **2d4** холод)

Полная Атака: Удар хлопком **+9** рукопашный (**1d8+7** плюс **2d4** холод)

Пространство/досягаемость: **5 футов/5фт.**

Специальные атаки: Холодная аура, сжатие **1d8+7** плюс **2d4** холод, улучшенный захват.

Специальные качества: Воздушный, слепое видение **60 футов**, иммунитет к холоду, черты слизи, раскол, уязвимость к огню.

Спасброски: Стойкость **+7**, Реакция **-3**, Воля **-3**.

Способности: Сила **20**, Ловкость **1**, Телосложение **20**, Интеллект **-**, Мудрость **1**, Харизма **1**

Навыки: Подъем **+13**, Прятаться **-5***

Умения: -

Окружающая среда: Холодные горы

Организация: Уединенный

Оценка вызова: **5**

Сокровище: нет

Мировоззрение: Всегда нейтральный

Продвижение: **7-9 HD** (Средний); **10-18** (Огромный \ Большой) **HD**

Регулировка уровня: -

То, что сначала, казалось, было только сугробом, внезапно превратилось в

тонко-выглядящее существо, напоминающее

огромную снежинку со сложной структурой.

Одна из самых привлекательных слизей, снежная слизь населяет холодные климаты и глубины пещер или туннелей, где образуется естественный лёд. Слизь медленно перемещается, ища теплокровных существ, чтобы заморозить их изнутри.

Она может вырасти в диаметре приблизительно 10 футов и в толщину около 4 дюймов, но это может сжать ее



Snowflake ooze

Illus. by D. Virchow

Снежная Слизь

тело и тогда образуются мельчайшие трещины в 1 дюйм шириной. Типичная особь весит приблизительно 250 фунтов.

БОЙ

Снежная слизь использует прямолинейную тактику, делая попытку захватить и сжать добычу.

Сжатие (Ex): при успешной проверке захватывания Снежная слизь автоматически сжимает жертву, нанося ей урон хлопком и холодом.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, слизь должна совершить успешную атаку с хлопком. Она может начать захват как свободное действие, не вызывая атаки при возможности. Если она выигрывает проверку захватывания, жертву пронизывает холод и ооозе может использовать сжатие.

Воздушный (Ex): Так как физиология слизи состоит из собственно небольшого кол-ва слизи и множества пустого места – сложно понять, где у ооозе слабые места и куда следует бить. Любая колющая ближняя или дальняя атака имеет 20%-ый шанс промаха (меч или стрела проходят через воздух, заключенный между слизью). Даже эффект *истинного зрения* бесполезен в определении где и как ударить существо.

Холодная Аура (Ex): Снежная слизь источает холод. Любое существо в пределах 5 футов получает 1d6 урона от холода (Спас Стойкости DC 18 – половина урона). Спас основывается на Телосложении.

Раскол (Ex): Рубящее оружие не наносит ущерба слизи. Вместо этого существо(слизь) разделяется на два одинаковых существа, каждый с половиной текущих хитов ооозе'а родителя. Снежная слизь не может быть расколота, если у нее 10 или менее хитов.

Навыки: У Снежной слизи есть +8 расовый бонус к проверкам Подъема. Кроме того, они могут всегда брать 10 по проверке Подъема, даже если они находятся в битве.

*Когда ооозе находится в области, содержащей снег или лед, снежная слизь получает +12 расовый бонус к Проверкам скрытности.

Снежные Слизи в Фаэруне

Снежная слизь – это бич путешественников как на далеком западе, в Долине Ледяного Ветра, так и на Дальнем Востоке в Нарфелле. Они, как также известно, обитают в пещерах, где устраивают свои логовища белые драконы.

Англ.версия этого текста принадлежит Wizards of the Coasts

Автор перевода: DelHug

delhug@ya.ru

исключительно не для коммерческого использования !!!