

Действенные монстры

Авторская преамбула: моя группа (четыре 10-уровневых героя и один человек-чемпион [Гайд Воло, стр. 212]) скоро столкнется с аболетом, затаившимся в подземном озере. Я хотел создать ужасающего монстра, атакующего из засады, который будет стараться не убить своих жертв, а поработить. Он будет использовать озеро как укрытие, утаскивая героев под воду, чтобы изолировать персонажей друг от друга.

Я сделал акцент на тактике удержания — аболет будет хватать противников и утаскивать их под воду, чтобы утопить. После этого он может «спасти» героя ценой его свободы. Надеюсь, что несколько низко- и среднеуровневых миньонов, которые должны мешать планам игроков, смогут поддерживать хаос на поле боя, но не будут при этом сильно перетягивать внимание с очевидного босса.

Столкновение предполагает, что аболет уже воспользовался тремя обычными попытками порабощения (успешными или нет) ещё до начала боя.

Темой столкновения должны стать ужас, паранойя, насилие и изоляция, обёрнутые вокруг подчинения чуждой непостижимой злобе.

«Бесполезно сопротивляться. Ваша борьба окончена. Вашей прежней жизни пришёл конец. Ваша дальнейшая судьба связана со служением нам. Вкусите новообретённый мир, дарованный вам, и путешествуйте с нами в тёмных водах бесконечности».

Аболет

Большая аберрация, законно-злая

Класс Защиты 17 (природный доспех)

Хиты 216 (18к10 + 36)

Скорость 10 фт., плавающая 40 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МУД ХАР

21 (+5) 9 (-1) 15 (+2) 18 (+4) 15 (+2) 18 (+4)

Спасброски Тел +6, Инт +8, Мдр +6

Навыки Восприятие +10, История +12

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное
Восприятие 20

Языки Глубинная речь, телепатия 120 фт.

Опасность 10 (5900 опыта)

Амфибия. Аболет может дышать под водой.

Слизистое облако. Находясь под водой, аболет окружён слизью. Существа, которые касаются аболета или попадают по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 14. При провале существо заболевает на 1к4 часа. Больные существа могут дышать только под водой.

Зондирующая телепатия. Если существо общается телепатически с аболетом, и аболет при этом видит это существо, он может узнать самые потаённые желания существа.

Действия

Мультиатака. Аболет совершает три атаки щупальцем. Одна и более атак могут быть заменены на попытку схватить цель.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 12 (2к6 + 5). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе станет заболевшей. Заболевание не проявляется в течение 1 минуты, и может быть удалено любой магией, лечащей болезни. Через 1 минуту кожа больного существа становится прозрачной и склизкой, существо не может восстанавливать хиты кроме как будучи под водой, и болезнь можно удалить только полным исцелением или другим лечащим болезнью заклинанием как минимум 6 уровня. Если существо находится вне водоёма, оно получает урон кислотой 6 (1к12) каждые 10 минут, если вода не попала на кожу до истечения 10 минут.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт. одна цель. Попадание: дробящий урон 15 (3к6 + 5).

Порабощение (3/день). Аболет нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе она станет магическим образом очарованной. Эффект оканчивается со смертью аболета, либо когда он перестанет быть на одном с целью плане. Очарованная цель находится под контролем аболета, и не может совершать реакции. Цель и аболет могут общаться телепатически на любой дистанции. Каждый раз, когда очарованная цель получает урон, она может повторить спасбросок. В случае успеха эффект заканчивается. Не более чем один раз в 24 часа цель может также повторить спасбросок, но при этом она должна находиться как минимум в 1 миле от аболета.

Бонусные действия

Сотни видений и изменений. Аболет трансформирует воду вокруг себя, создавая видения непостижимых тайн, которые хранит глубина. Находясь в бою, аболет может бонусным действием накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных, вербальных или соматических компонентах: приказ [command], ужас [fear], гипнотический узор [hypnotic pattern]. Базовой характеристикой аболета является Харизма (Сл спасроска от заклинаний: 16).

Рыбья скользкость. Находясь в воде, аболет может совершить действие Рывок, Отход или Засада, используя бонусное действие.

Реакции

Забота о ближнем. Получив урон, аболет может реакцией заставить одно существо, которое является схваченным или порабощённым, совершить спасбросок Мудрости со Сл 16. При провале существо получает психический урон, равный половине урона, нанесённого аболету. При успехе цель получает четверть этого урона.

Пока не разбудят нас голоса неживых. Когда существо в пределах досягаемости аболета проваливает спасбросок от смерти, аболет может реакцией схватить это существо и стабилизировать его. Существо получает способность дышать под водой согласно описанию способности Слизистое облако. Существо остаётся без сознания и считается схваченным. В каждый свой ход существо должно совершать спасбросок Мудрости со Сл 16. Если существо провалило два таких броска, ни разу не преуспев, оно становится порабощённым. Спасброски совершаются с помехой, если существо схвачено аболетом. При успехе существо остаётся без сознания, но аболет не может предпринимать повторные попытки порабощения этого существа в течение следующих 24 часов.

Злодейские действия

Парные зазубренные клешни (раунд 1). Аболет призывает из глубин шестерых фосфоресцирующих гигантских крабов. Трижды за раунд, каждый раз после хода одного из враждебных аболету существ, появляются два краба и пытаются схватить это существо.

Да, Хозяин (раунд 2). Аболет призывает со дна чууля, чтобы тот прикрыл отход своего хозяина. К этому моменту аболет должен держать схваченным в своих щупальцах одно враждебное существо, чтобы постараться утянуть его на глубину и поработить.

Я слышу пение русалок (раунд 3). Аболет принуждает всех враждебных существ присоединиться к нему в мрачных глубинах. Все враждебные аболету существа, участвующие в бою, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 16, иначе будут вынуждены переместиться к аболету со своей скоростью кратчайшим путём, оканчивая движение, если оказались в 5 футах от аболета.

Идея: Мэттью Колвилл

Дизайн монстра: u/seanware

Перевод: Long Story Short — longstoryshort.app

Подробнее о Действенных монстрах:

longstoryshort.app/long/action-oriented-monsters/

Кириллические шрифты: Fontbrewery