

Действенные монстры

Воздушный элементаль

Большой элементаль, нейтральный

Класс Защиты 16

Хиты 136 (16к10 + 48)

Скорость 0 фт., летая 90 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	23 (+6)	16 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	6 (-2)

Спротивление урону звук, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки ауран

Опасность 7 (2 900 опыта)

Воздушное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Ураган. Каждый раз, когда в пространстве элементаля оказывается не экипированный предмет крошечного или маленького размера, он подхватывается ураганом, создаваемым телом элементаля. За каждый предмет, оказавшийся в урагане, элементаль наносит 1 дополнительный урон Размашистым ударом и Вихрем. Когда существо оказывается в одном пространстве с элементом впервые в раунд или начинает в нём ход, оно получает 1 урон от каждого предмета. Существо может действием попытаться выхватить предмет из урагана, совершив проверку Ловкости с УС 17.

Захваченный снаряд. Когда по элементалю попадает дальнобойная атака, пущенный снаряд добавляется к остальным предметам в Урагане.

Холодный фронт. Когда элементаль получает урон холодом, его Вихрь тут же перезаряжается.

Тёплый фронт. Когда элементаль получает урон огнём, он тут же взлетает на 30 футов вверх.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает два Размашистых удара. Если обе атаки попали по одной цели, она не может совершать провоцированные атаки до конца своего следующего хода.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 15 (2к8 + 6).

Вихрь (перезарядка 4-6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы с УС 14. При провале цель получает дробящий урон 16 (3к8 + 3) и отбрасывается на расстояние до 20 футов от элементаля в случайном направлении, после чего сбивается с ног. Если отброшенная цель ударяется о предмет, такой как стена или пол, цель получает дробящий урон 3 (1к6) за каждые 10 футов перемещения. Если цель отброшена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости с УС 14, иначе получит такой же урон и будет сбито с ног. Если исходный спасбросок был успешным, цель получает половину дробящего урона, не отбрасывается и не сбивается с ног.

Бонусные действия

Выхватить. Элементаль протягивает к существу в пределах 15 футов плотные закручивающиеся потоки воздуха. Цель должна преуспеть в спасброске Силы с УС 14, иначе предмет, несомый ей, будет затянут в Ураган.

Реакции

Сорвать. Когда существо атакует элементаля рукопашной атакой и выбрасывает 1, оно тут же становится целью способности Выхватить и совершает спасбросок с помехой.

Злодейские действия

После 4-го раунда элементаль может совершать злодейские действия в любом порядке.

Воздушный поток (раунд 1). Элементаль создаёт порыв ветра шириной 10 футов и движущийся по линии на 60 футов. Существа на этой линии должны преуспеть в спасброске Силы с УС 14, иначе будут отброшены на 15 футов и сбиты с ног.

Смерч (раунд 2). Элементаль использует способность Выхватить против всех существ в радиусе 15 футов.

Опустошение (раунд 3). Элементаль перемещается с обычной скоростью, не провоцируя атаки, чтобы затянуть как можно больше предметов в свой Ураган.

Сбрасывание (раунд 4). Элементаль как можно выше взлетает над целью и сбрасывает на неё все предметы, оказавшиеся в Урагане. Цель и каждое существо в радиусе 5 футов от неё должны преуспеть в спасброске Ловкости с УС 17, иначе получают урон 5 (1к10) за каждый упавший предмет или половину этого урона при успехе.

Воздушный элементаль пытается подхватить объекты, до которых может дотянуться своими закручивающимися потоками, чтобы использовать их против врагов. Это немного обременяет мастера, которому придётся отслеживать количество вещей, затаенных элементом.

Монстр использует свою манёвренность, чтобы сбалансировать недостаток дальнобойных способностей. Реакция редко будет задействована, но некоторые способности активируются после действий враждебных существ (в частности, их атак по элементалю), что делает из них своего рода опциональные реакции.

Идея: Мэттью Колвилл

Дизайн монстра: [u/davidqshull](https://www.reddit.com/user/davidqshull)

Иллюстрация монстра: [Kieran Yanner](#)

Фон: [Ling Xiang](#)

Перевод: [Long Story Short](#)

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

Кириллические шрифты: [Fontbrewery](#)

