

Действенные монстры



Грелл

Средняя aberrация, нейтрально-злая

Класс Защиты 16 (природный доспех)

Хиты 120 (22к8 + 21)

Скорость 10фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	9 (-1)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +8

Иммунитет к урону электричество

Иммунитет к состоянию ослепление, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 18

Языки язык греллов

Опасность 5 (1 800 опыта)

Действия

Мультиатака. Грелл совершает две атаки: одну щупальцами, и одну клювом.

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 15 фт., несколько существ на одной линии. Попадание: колющий урон 7 (1к10 + 2). Наиболее удалённая от грелла цель, по которой попала атака, должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Отравленная цель парализована, и может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Цель также становится схваченной (УС высвобождения равна 15) и притягивается к греллу. Если размер цели не больше Среднего, она также становится опутанной, пока не перестанет быть схваченной. Держа цель в захвате, грелл совершает с преимуществом броски атаки по ней, и не может использовать эту атаку против других целей. Когда грелл перемещается, все существа с размером не больше Среднего, схваченные им, перемещаются вместе с ним.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 7 (2к4 + 2).

Бонусные действия

Освободить щупальца. Грелл со всей силы бьёт схваченным существом о землю, которое получает дробящий урон 3 (1к6) и становится сбитым с ног.

Реакции

Ментальный натиск. Когда по греллу попадает заклинание, или он получает магический урон, он обращает в атакующего луч психической энергии. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта с УС 13, иначе получит 3 (1к6) урона психической энергией и должна будет выцеть 1к4 из следующего спасброска, совершаемого ею до конца следующего хода грелла.

Злодейские действия

Безвольные слуги (раунд 1). Своей псионической энергией грелл призывает 4 гигантских крыс, пропитанных порчей и считающихся нежитью. Крысы тут же могут совершать действия, а в следующем раунде получают инициативу грелла. В случае смерти такая крыса взрывается, нанося всем существам в радиусе 10 футов 3 (1к6) урона психической энергией.

Псионические завихрения (раунд 2). Грелл создаёт два псионических вихря в пределах 60 футов радиусом 10 футов, которые считаются труднопроходимой местностью и наносят 2 (1к4) урона психической энергией каждому существу, которое проходит сквозь них, и ещё 3 (1к6) — если оно закончит в вихре свой ход. Грелл не подвержен этим эффектам.

Исцеляющая жертва (раунд 3). Грелл может пожертвовать любым количеством своих крыс, находящихся в пределах 60 футов, чтобы высосать из них псионическую энергию. Каждая погибающая таким образом крыса восстанавливает греллу 10 хитов, а также взрывается, нанося всем существам в радиусе 5 футов 2 (1к4) урона психической энергией.

Идея: Мэттью Колвилл

Дизайн монстра: [u/Singerofsands](#)

Иллюстрация монстра: [Daniel Landerman](#)

Иллюстрация фона: [famalchow](#)

Оформление: [Long Story Short](#)

Кириллические шрифты: [Fontbrewery](#)

[Подробнее о Действенных монстрах](#)