

Действенные монстры

Нотик

Средняя аберрация, нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 40 (6к8 + 13)

Скорость 30фт.

СИЛ **ЛОВ** **ТЕЛ** **ИНТ** **МУД** **ХАР**

14 (+2) 16 (+3) 16 (+3) 13 (+1) 10 (+0) 8 (-1)

Навыки Восприятие +2, Магия +5,

Проницательность +4, Скрытность +5

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное

Восприятие 12

Языки Подземный

Опасность 3 (700 опыта)

Острое зрение. Нотик совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Нотик совершает две атаки когтём.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Разлагающий взгляд. Нотик выбирает одно существо, находящееся в 30 футах от него. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12, иначе получит урон некротической энергией 10 (3к6).

Бонусные действия

Мистическая проницательность. Нотик нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Цель должна противопоставить свою проверку Харизмы (Обман) проверке Мудрости (Проницательность) нотика. Если нотик победит, он узнает один секрет или факт о цели. Цель автоматически побеждает, если обладает иммунитетом к очарованию.

Реакции

Телепатическое предвидение. Нотик заглядывает в разум атакующего его существа и обнаруживает его намерения ещё до того, как оно начнёт действовать. Когда нотик получает урон от оружия или заклинания, он может реакцией сократить его на половину.

Злодейские действия

Голоса в голове (раунд 1). Нотик телепатически проникает в сознание существа и заражает его своей одержимостью знаниями. Одно существо, видимое нотиком в пределах 30 футов, должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе оно начнёт что-то бормотать, не способное действовать в течение своего следующего хода.

Отпусти, но не забывай (раунд 2). Нотик может использовать любую комбинацию из действий Рывок, Отход и Засада, чтобы отступить и спрятаться в тени.

Истощение жизни (раунд 3). Чувствуя неизбежность поражения, нотик использует свою способность осушать жизненные силы врагов. Все существа в радиусе 30 футов от нотика должны совершить спасбросок Интеллекта со Сл 14, иначе получают психический урон 2 (1к4) и не смогут действовать в свой следующий ход. Урон, нанесённый этой способностью, становится хитами нотика. Все хиты, восстановленные выше максимума, превращаются во временные хиты.

Идея: Мэттью Колвилл

Дизайн монстра: u/Asam3tric

Перевод: Long Story Short — longstoryshort.app

Подробнее о Действенных монстрах:

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

Кириллические шрифты: Fontbrewery