

# Действенные монстры



## Прожорливый кровопийца

*Крохотный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 14 (природный доспех)

**Хиты** 44 (8к6 + 16)

**Скорость** 10 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
7 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	9 (-1)	6 (-2)

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Осушающий.** Если существо трижды за минуту потеряло кровь из-за кровопийцы, оно получает 1 уровень истощения.

**Рвота.** Когда кровопийца впервые теряет половину начальных хитов, из его хоботка вырывается поток пищеварительных жидкостей. Если кровопийца прикреплен к жертве, она получает урон кислотой 3 (1к6). Если не прикреплен, то он выбирает одно существо в пределах 10 футов в качестве цели. Это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости с УС 13, иначе получит урон кислотой 3 (1к6).

## Действия

**Мультиатака.** Кровопийца совершает действие Высасывание крови. В случае промаха он совершает атаку клешней.

**Клешня.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к4 + 3).

**Высасывание крови.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 5 (1к4 + 3), и кровопийца прикрепляется к цели. Пока кровопийца прикреплен, он не совершает атаки. Вместо этого в начале каждого следующего хода кровопийцы цель теряет 6 (1к6 + 3) хитов из-за потери крови, а кровопийца получает такое же количество временных хитов. Кровопийца может отцепиться, потратив 5 футов перемещения. Он делает это, если цель умирает. Любое существо, в том числе цель, может совершить проверку Силы с УС 13, чтобы оторвать кровопийцу.

## Злодейские действия

Если кровопийца не прикреплен к существу, он совершает злодейское действие Кровавое истощение.

**Жертва (раунд 1).** Кровопийца запускает свои клешни на существо, к которому он прикреплен, нанося колющий урон 1. Все существа получают помеху к проверке Силы, совершаемой, чтобы оторвать кровопийцу от жертвы.

**Седация (раунд 2).** Кровопийца выпускает в свою жертву слюну, вызывающую онемение. Цель становится отравленной на одну минуту. Пока состояние отравления не окончится, скорость жертвы падает в два раза.

**Обескровливание (раунд 3).** Из-за кровопотери жертва кровопийцы получает урон 7 (1к8 + 3), а кровопийца получает столько же временных хитов.

**Кровавое истощение.** Кровопийца использует свою скорость, чтобы переместиться к ближайшему враждебному существу, и использует действие Высасывание крови.

Один набухший кровопийца может испортить героям день. Как только он присосётся к своей жертве, каждый раунд она будет получать неизбежный урон и различные негативные эффекты, большинство из которых усложнит попытки оторвать кровопийцу от своей цели. Убедитесь, что явно описываете внешнее улучшение кровопийцы (получение временных хитов), когда он высасывает очередную порцию крови. Если группа не поймёт, насколько важно оторвать кровопийцу от жертвы и сфокусировать на нём атаки, есть большой шанс смерти персонажа. Подразумевается, что кровопийца не отстанет, пока жертва не будет мертва, но вы можете немного упростить бой, дав кровопийце отсоединиться, когда герой потеряет сознание.

**Идея:** Мэттью Колвилл

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

**Иллюстрация монстра:** Кто-то из художников 4й редакции

**Фон:** [UnidColor](https://www.unidcolor.com/)

**Перевод:** [Long Story Short](https://www.long-story-short.com/)

**Подробнее о Действенных монстрах:** [Мощные враги: одиночки](https://www.mighty-heroes.com/)

**Кириллические шрифты:** [Fontbrewery](https://www.fontbrewery.com/)