

Действенные монстры



Зазуб Головоруб

Среднее исчадие (орк-демон — танарукк), хаотично-злое

Класс Защиты 14 (природный доспех)

Хиты 114 (12к8 + 60)

Скорость 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
|---------|---------|---------|--------|--------|--------|
| 18 (+4) | 13 (+1) | 20 (+5) | 9 (-1) | 9 (-1) | 9 (-1) |

Навыки Запугивание +2, Восприятие +2

Иммунитет к урону огонь, яд

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки бездны, орочий, общий

Опасность 6 (2 300 опыта)

Сопротивление магии. Зазуб совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Агрессивный. Зазуб может бонусным действием переместиться на расстояние, не превышающее его скорость, в сторону видимого враждебного существа.

Действия

Мультиатака. Зазуб совершает две атаки: одну укусом и одну двуручным мечом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 8 (1к8 + 4).

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 11 (2к6 + 4).

Реакции

Необузданная ярость. Если по Зазубу попала рукопашная атака, он может в ответ совершить атаку двуручным мечом с преимуществом.

Легендарные действия

Зазуб может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие и только в конце хода другого существа. Зазуб восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Зазуб совершает атаку двуручным мечом.

Скорость рефлексов. Зазуб перемещается с половиной своей обычной скорости, не провоцируя атаки.

Сковать (стоит 2 действия). Зазуб пытается сбить врага с ног, проходя проверку Силы (Атлетика), противопоставленную проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) цели по её выбору. Если Зазуб преуспел, цель оказывается не только сбитой сног, но и схваченной – придавленной ногой Зазуба (УС высвобождения 15).

Злодейские действия

Смердящее дыхание (раунд 1). Зазуб выдыхает ядовитое облако 15-футовым конусом. Каждое существо в этой зоне должно совершить спасбросок Телосложения с УС 16, получая урон ядом 14 (4к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Рык Бездны (раунд 2). Зазуб издаёт чужеродный боевой клич. Каждое существо в радиусе 30 футов, которое может слышать этот рык, должно преуспеть в спасброске Мудрости с УС 16, иначе станет напуганным на 1 минуту. Если спасбросок провален на 5 и более, оно так же становится ошеломлённым. Цель может повторять спасбросок в конце своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Смертоносное неистовство (раунд 3). Зазуб вкладывает в удар мечом всю свою мощь и злобу. Если атака достигает цели, она должна совершить спасбросок Телосложения с УС 16. При провале её хиты опускаются до 0, и один спасбросок от смерти тут же автоматически проваливается. При успехе атака наносит дополнительный урон огнём 9 (2к8).

Идея: Мэттью Колвилл

Дизайн монстра: [u/DeepTakeGuitar](https://www.deviantart.com/DeepTakeGuitar)

Иллюстрация монстра: [John-Paul Balmet](https://www.deviantart.com/John-Paul-Balmet)

Оформление: [Long Story Short](https://www.deviantart.com/Long-Story-Short)

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

Подробнее о Действенных монстрах