

РОЙ СТРАЙДЕРОВ БОЛОТА

Крошечные Паразиты (Рой)

Hit Dice: 9d8 (40 hp)

Инициатива: +9

Скорость: 50 футов (10 квадратов)

Класс Доспеха: 19 (+4 размер, +5 Ловкость), касание 19, ошеломлён 14

Базовая атака/Захватывание: +6/-

Атака: Рой (2d6)

Полная Атака: Рой (2d6)

Пространство/досягаемость: 10 футов/0.

Специальные атаки: Отвлечение (Безумие), Ранящий.

Специальные качества: Темновидение 60 футов, неуязвимость к урону оружием, черты роя, черты паразитов, водная прогулка, чувство направления.

Спасброски: Стойкость +6, Рефлекс +8, Воля +3

Характеристики: Сила 1, Ловкость 20, Телосложение 10, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 8

Навыки: Скрытность +21 *, Поиск +4

Умения: Улучшенная Инициатива

Окружающая среда: Теплые болота

Организация: Уединенный, флот (2-4 роя), или флотилия (11-20 роев)

Оценка вызова: 5

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральный

Продвижение: -

Регулировка уровня: -

Рой насекомых размером с жука ринулся к вам прямо по водной глади, показывая свои острые жала.

Страйдеры болота - хищные насекомые, чья физиология позволяет им "идти" по воде так же легко, как на земле. Они нападают на существ, проникая в них опасно длинными жалами и высасывая кровь, которая проливается из раны. Несмотря на опасность роя, гуманоидные расы иногда охотятся на рои страйдеров болота, рассматривая



жареных страйдеров как деликатес. Каждый страйдер 7 дюймов длиной и весит 1/2 фунта.

БОЙ

Как любой рой, рой страйдера болота окружает и

атакует любую живую добычу с теплой кровью.

Жуки наносят 2d6 пунктов урона (плюс урон от

ранящий способности; см. ниже) любому существу, чье место занимают в конце своего движения.

Отвлечение(Безумие) (Ex): Любое живое, уязвимое для урона роя страйдера существо, которое начинает свой ход в его квадрате получает отвращение (ошеломление) на 1 раунд; DC 14 Спасбросок стойкости отрицает эффект. Даже после успешного спасброска, колдующий или концентрирующийся на заклинании в пределах области роя требует проверки Концентрации (DC 20 + уровень заклинания). Используя навыки, требующие терпения и концентрации требуется DC 20 проверки Концентрации. Спасбросок DC основан на телосложении.

Ранящий (Ex): Любое живущее существо, раненное роем болота, получает 1 пункт урона за раунд после того. Многократные раны не вызывают сумму ранений. Кровотечение может быть остановлено при успешной проверке DC 10 Лечения или при помощи заклинания *лечение* (или любого другого лечащего раны заклинания).

Водная Прогулка (Ex): Болото

страйдеры могут преодолеть воду так же легко, как ходят по земле. Эта способность аналогична заклинанию *водная прогулка*, кроме того, что это - экстраординарная способность и рой болота фактически касается воды, а не летит чуть выше него. Страйдер болота, который утонул, поднимается на поверхность (согласно эффекту заклинания), но если он находится под водой в течение 5 раундов или больше, он должен делать DC 15 спасбросок Стойкости каждый раунд после того или погибнуть.

Чувство Направления (Ex): страйдер болота замечает и определяет местонахождение любых существ

в пределах 30 футов, пока они находятся в том же самом водоёме, что и рой.

Навыки: у страйдеров Болота есть расовый +4

бонус на проверку Скрытности, когда они находятся в ландшафте заболоченного типа.

СТРАЙДЕРЫ БОЛОТА

В Фаэруне

Рои страйдера болота изматывают путешественников, проходящих Болото Змеи к востоку от Лутчека в Чессенте и часто терроризируют жителей обширного болота к востоку от Кормира. Рои слепых белых страйдеров болота населяют Лишенное света Море и другие озера Подземья и моря; в Подземье у роев есть слепое видение вместо темновидения.

Автор перевода: DelHug

delhug@mail.ru

не для коммерческого использования!!! Англ. Версия этого текста принадлежит WoTC