

Monster manual

Тигр (Tiger)

Большой, Зверь, Без мировоззрения

Класс доспеха: 12

Хиты: 37 (5d10 + 10)

Скорость: 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Навыки: Скрытность +6, Внимательность +3

Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 13

Опасность: 1 - 200 оп.

Источник: «Monster manual»

СПОСОБНОСТИ

Тонкий нюх. Тигр совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Наскок. Если тигр переместится как минимум на 20 фт. по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой когтем, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, тигр может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Коллющий урон 8 (1d10 + 3).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (1d8 + 3).

Материал взят из pdf-версии перевода «Monster Manual» от студии «PHantom».

Над pdf-версией работали: Переводчики: Landor, MadHawk, Mef, а так же сообщество Notabenoid; Верстка: r0ot35; Вычитка: Landor; Photoshop: Hextor, r0ot35.