

30 УНИВЕРСАЛЬНЫХ ЛЕГЕНДАРНЫХ ДЕЙСТВИЙ

При создании легендарных монстров несложно придумать им основные действия вроде атаки, перемещения или проверок на Восприятие, но, возможно, вам бы хотелось, чтобы они делали что-нибудь ещё. Ниже приведён список из тридцати универсальных легендарных действий, с помощью которых я привношу немного разнообразия в своих монстров.

Поскольку они универсальные, вместо названия чудовища я пишу просто «монстр». Уровни сложности (УС) спасбросков не указаны, но приводится формула, чтобы вы знали, какую характеристику монстра я бы рекомендовал использовать. Главное, не нужно относиться к этому, как к ограничению. Показатель опасности (ПО) также приводится в качестве рекомендаций, хотя я и указываю конкретный урон. Обязательно скорректируйте его, если опасность вашего монстра сильно ниже (или выше) рекомендованной.

Легендарные действия

- 1. Бросок (стоит 3 действия).** Монстр бросается на всех существ. Каждое существо в пределах досягаемости монстра + 5 футов должно преуспеть в спасброске Ловкости с УС (8 + Лов + Бонус владения) иначе получит (1к6 + Сил) урона от удара и будет сбито с ног. *Рекомендуемый ПО: 3+*, количество костей урона равно половине бонуса владения (с округлением вниз); эта способность лучше всего работает с длинными существами, такими как лиловые черви, реморазы и т.д.; из-за возможности поразить всех этой атакой. На более низких уровнях персонажи легко могут оказаться без сознания от одной атаки.
- 2. Гробница стихий (стоит 2 действия).** Монстр выбирает существо в радиусе 90 футов от себя и взывает к силе стихий. Существо должно совершить спасбросок Ловкости с УС (8 + Лов + Бонус владения). При провале существо схвачено (УС освобождения (10 + Сил + Бонус владения)) и получает 7 (2к6) урона: дробящего, холодом или огнём (см. ниже). Когда существо схвачено таким образом, оно опутано и получает 7 (2к6) урона в начале каждого своего хода в течение 1 минуты или пока не освободится. Существо может повторять спасбросок в конце своего хода. *Рекомендуемый ПО: 5+*, при высоких ПО действие наносит дополнительную кость урона: при 8 — 3к6, при 11 — 4к6, при 14 — 5к6, при 17 — 6к6 и при 20 — 7к6. Урон: Тип урона должен быть основан на том, какую стихию выбрало существо, ветер и вода будут наносить дробящий урон.
- 3. Дикая карусель.** Монстр совершает две атаки оружием ближнего боя — обе с помехой. *Рекомендуемый ПО: 3+*, не давайте монстрам, у которых нет мультиатаки или количество атак которых меньше половины их бонуса владения, так как у атак подобных чудовищ урон обычно и так очень высок (например, не давайте реморазу или лиловому червю).
- 4. Загнать добычу (стоит 2 действия).** Монстр подаёт сигнал всем союзникам в радиусе 60 футов, что нужно сосредоточиться на одном существе в радиусе 60 футов от него. Все союзники наносят дополнительные 1к6 урона по цели в течение 1 минуты, пока не будут убиты или монстр не использует это действие снова. *Рекомендуемый ПО: 3+*, если у вашего монстра больше союзников, чем персонажей игрока, то уменьшите дополнительный урон до 1к4.
- 5. Искоренить добро.** Монстр совершает атаку оружием ближнего боя. При попадании атака наносит обычный урон. Если цель атаки добрая, все кости урона увеличиваются на одну ступень (пример: 1к6 > 1к8, 3к10 > 3к12, максимум — к12). Существо с нейтральным мировоззрением не получает урона. *Рекомендуемый ПО: 1+*, лучше всего работает со злыми существами. Или можно изменить эффект так, что целью атаки должны быть злые существа.
- 6. Кровь в глазах (стоит 2 действия).** Монстр атакует оружием ближнего боя, при успешном попадании существо получает обычный урон от атаки и должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС (8 + Сил/Лов + Бонус владения). При провале существо ослеплено на 1 минуту, так как кровь заливает его глаза. Ослеплённое существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая эффект при успехе. *Рекомендуемый ПО: 1+*.
- 7. Направление отрицательной энергии (стоит 3 действия).** Из монстра сочится чёрная некротическая энергия, идущая с другого плана существования. Каждое существо в радиусе 20 футов от монстра получает 4 (1к8) урона некротической энергией и до конца своего следующего хода может восстановить от магического исцеления только половину своих хитов. *Рекомендуемый ПО: 1+*, количество костей урона должно быть равно половине ПО существа (с округлением вниз).
- 8. Направление положительной энергии (стоит 3 действия).** Монстр пылает ярким излучением, идущим с другого плана существования. Каждое союзное существо в радиусе 20 футов от монстра восстанавливает 5 (1к10) хитов и в течение 1 минуты получает преимущество ко всем спасброскам против эффектов, наносящих некротический урон. *Рекомендуемый ПО: 1+*, количество исцеляющих костей должно быть равно трети ПО существа (с округлением вверх).
- 9. Отталкивание (стоит 2 действия).** Монстр совершает атаку оружием ближнего боя (Сил + Бонус владения) против существа, находящегося в пределах его досягаемости. При попадании атака наносит (1к6 + Сил) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Силы с УС (8 + Сил + Бонус владения) иначе будет отброшена на (5 x Сил) футов назад и сбита с ног. *Рекомендуемый ПО: 1+*, количество костей урона равно половине бонуса владения монстра (с округлением вверх).

10. **Переваривание (стоит 2 действия).** Если существо проглочено, монстр может начать его переваривать. Проглоченное существо должно преуспеть в спасброске с УС (8 + Тел + Бонус владения) иначе получит 3 (1к6) дробящего урона и 3 (1к6) урона кислотой. При успехе оно получает половину этого урона. *Рекомендуемый ПО: 1+*, количество костей для нанесения дробящего и кислотного урона должно быть равно половине ПО существа (с округлением вниз, минимум 1).
11. **Переключение заклинаний.** Монстр немедленно забывает одно заготовленное заклинание и подготавливает другое заклинание того же уровня из своей книги заклинаний (или списка заклинаний) по своему выбору. *Рекомендуемый ПО: 1+*.
12. **Поглощение (стоит 2 действия).** Монстр поглощает союзника в радиусе 15 футов от себя, восстанавливая хиты, равные утроенному ПО существа. *Рекомендуемый ПО: 1+*.
13. **Празднование победы (стоит 3 действия).** Монстр празднует свою неизбежную победу вместе со своими союзниками, два союзника по его выбору, которые слышат его и находятся в пределах 60 футов, могут использовать свою реакцию, чтобы либо совершить атаку оружием ближнего боя, либо получить 5 временных хитов. *Рекомендуемый ПО: 1+*, он может выбрать число союзников, равное его бонусу владения; существа получают временные хиты, равные 5 умноженным на половину бонуса владения монстра (с округлением вверх).
14. **Призвать существо (стоит 2 действия).** Монстр призывает существо, которое ходит сразу после этого Легендарного действия. Существо действует в течение 1 минуты или пока его хиты не уменьшатся до 0. Оно выполняет команды монстра в меру своих возможностей. *Рекомендуемый ПО: 1+*, призванный монстр должен быть как минимум на 4 ПО ниже призывателя.
15. **Проткнуть (стоит 2 действия).** Если существо сбито с ног и находится в пределах 15 футов от монстра, он может попытаться атаковать оружием ближнего боя. При успехе монстр наносит урон как обычно, пронзает существо, и цель считается схваченной (УС освобождения (10 + Сил + Бонус владения)). Пока захват не закончится, цель опутана, и монстр не может использовать эту способность. *Рекомендуемый ПО: 1+*, монстры с ПО 10+ получают дополнительную кость урона.
16. **Прыжок с паутины (стоит 2 действия).** Монстр запускает себя вперёд с помощью своей паутины. Каждое существо в радиусе 15 футов от монстра, находящееся на паутине, должно преуспеть в спасброске Ловкости с УС (8 + Лов + Бонус владения) иначе получит 7 (2к6) дробящего урона и будет сбито с ног. Затем монстр может перелететь с половиной своей скорости в сторону другой паутины, не получая урона от падения. *Рекомендуемый ПО: 1+*, количество костей урона должно быть равно бонусу владения. Монстр не обязательно должен быть пауком, чтобы воспользоваться этим действием. Он может прыгать по облакам, по зыбучим пескам, превращать твёрдый камень в мягкую губку, раскачиваться на ветвях деревьев — в общем, использовать подобные странные способности и особенности местности.
17. **Психический поток (стоит 2 действия).** Монстр выбирает существо, которое видит в радиусе 120 футов, и начинает посылать волны психической энергии в его разум. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта с УС (8 + Инт + Бонус владения). При провале она получает 11 (2к10) психического урона и на 1 минуту попадает под действие заклинания Смятение. При успехе цель получает половину этого урона и помеху ко всем броскам атаки и спасброскам до конца следующего хода. В конце каждого своего хода существо с эффектом Смятения может совершать спасбросок на Мудрость с УС (8 + Инт + Бонус владения), оканчивая эффект при успехе. *Рекомендуемый ПО: 5+*, при высоких ПО увеличьте урон: при 9 — 4к10, при 13 — 6к10, при 17 — 8к10, при 19 — 10к10.
18. **Психическое оглушение (стоит 3 действия).** Монстр атакует своим разумом. Каждое существо в радиусе 20 футов от него, не являющееся конструктором или нежитью, должно преуспеть в спасброске Интеллекта с УС (8 + Инт + Бонус владения) иначе будет ошеломлено до конца следующего хода монстра. **Рекомендуемый ПО: 5+* — ПО такой высокий потому, что ошеломление — довольно опасный эффект.
19. **Пугающее проклятие (стоит 3 действия).** Монстр выбирает существо в радиусе 30 футов от себя, которое он может видеть, и заставляет его сделать спасбросок Харизмы с УС (8 + Хар + Бонус владения). При провале существо проклято. Пока цель проклята, она получает помеху к спасброскам против испуга, а все союзники монстра получают преимущество к первой атаке в каждом раунде против этого существа. Проклятие заканчивается раньше, если монстр убит. *Рекомендуемый ПО: 1+*.
20. **Рёв (стоит 3 действия).** Монстр издаёт громкий рык, и каждое существо в радиусе 30 футов от него должно совершить спасбросок Телосложения с УС (8 + Тел + Бонус владения). При провале существо получает 5 (2к4) урона звуком и становится оглушённым на 1 минуту. Оглушённое существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая эффект при успехе. При успехе оно получает половину урона. *Рекомендуемый ПО: 1+*, количество костей урона равно бонусу владения монстра, лучше всего работает с огромными чудовищами с высоким Телосложением.
21. **Решимость командира.** Монстр даёт 5 временных хитов союзнику по своему выбору в радиусе 120 футов от него. *Рекомендуемый ПО: 1+*, количество временных хитов равно 5 умноженным на половину бонуса владения монстра (с округлением вверх).
22. **Слиться с местностью.** Монстр совершает действие «Засада» и перемещается с половиной своей скорости. **Рекомендуемый ПО: 1+*

23. **Смести (стоит 3 действия).** Монстр атакует в ближнем бою всех существ, находящихся в пределах его досягаемости. Монстр делает один бросок атаки и сравнивает результат с защитой каждого существа в зоне поражения, нанося урон всем, кого заденет. При критическом попадании он наносит дополнительный урон только первому попавшемуся существу. *Рекомендуемый ПО: 3+.* На более низких уровнях персонажи легко могут оказаться без сознания от одной атаки.
24. **Сосредоточенная сила (стоит 1-3 действия).** Монстр автоматически перезаряжает потраченную способность. Если способность перезаряжается на 4-6, это стоит 1 действие. Если она перезаряжается на 5-6, это стоит 2 действия. Если способность перезаряжается на 6, это стоит 3 действия. Монстр может увеличить стоимость Легендарного действия на 1 и немедленно использовать свою способность как часть перезарядки. *Рекомендуемый ПО: 1+.* Это очень полезно для драконов, которые могут потратить 3 действия на перезарядку своего дыхания и немедленно использовать его — хотя дыхание драконов довольно сильно и должно использоваться с некоторой осторожностью, иначе схватка с драконом окажется крайне опасной.
25. **Сотворение заклинания (стоит 1-3 действия).** Монстр превращает свою жизненную силу в ячейки заклинаний. Монстр получает урон силой, равный трехкратному уровню сотворённого заклинания, и восстанавливает один потраченный слот заклинания. Этот урон не может быть уменьшен. На это тратится 1 легендарное действие за уровень заклинания, делённый на три. *Рекомендуемый ПО: 1+.*
26. **Спектральная сила (стоит 3 действия).** Монстр призывает силу спектральных существ, которые кружат вокруг него. Все существа, начинающие свой ход в радиусе 30 футов от монстра, должны совершить спасбросок Мудрости с УС (8 + Муд/Хар + Бонус владения) против этой магии. При провале цель не может использовать реакцию, её скорость снижается вдвое, и она не может совершить более одной атаки в свой ход. Эти спектральные существа существуют до конца следующего хода монстра. *Рекомендуемый ПО: 1+.* Лучше всего работает на высоких уровнях, когда не позволяет существам совершать несколько атак. Можно также усилить этот эффект, чтобы провалившие спасбросок заклинатели не могли творить заклинания, уровень которых меньше трети ПО монстра (пример: ПО 18, маг не может творить заклинания ниже 6-го уровня).
27. **Тактическая уловка (стоит 3 действия).** Монстр видит слабое место в защите противника и атакует его оружием. Если атака попадает, она считается критической независимо от результата на к20. *Рекомендуемый ПО: 1+.* Лучше всего подходит для метких или смертоносных монстров, таких как ассасин или искусный фехтовальщик.
28. **Тело в огне.** Монстр поджигает себя. Любое существо, коснувшееся монстра или поразившее его атакой ближнего боя, находясь в пределах 5 футов от него, получает 5 (1к10) урона огнём. Монстр получает 5 (1к10) урона огнём в начале каждого своего хода. *Рекомендуемый ПО: 3+.* Это лучше всего работает с конструктами, сделанными из легковоспламеняющихся материалов, или с боссом, который не боится огня (например, Чёрная Борода).
29. **Удар по ногам (стоит 2 действия).** Монстр делает атаку оружием ближнего боя против существа, которое он может видеть. При попадании монстр наносит обычный урон, а цель получает помеху к проверкам характеристик до конца своего следующего хода. *Рекомендуемый ПО: 1+.*
30. **Яростный взмах (стоит 2 действия).** Монстр получает преимущество и совершает одну атаку оружием ближнего боя. *Рекомендуемый ПО: 1+.*