

Действенные монстры

Авторская преамбула: в прошлой сессии герои (группа из четырёх персонажей второго уровня: артифисер, паладин, плут и чародей) начали свой спуск в [заброшенный храм](#), кишасший сейчас гоблинами, использующими его как логово для своих злодейских делишек. В третьей комнате они столкнулись с единственным противником — закованным огром (я зову его Огр в цепях), которого гоблины использовали для охраны и избавления от съестных отходов. Посмотрев видео о Действенных монстрах, я внёс несколько изменений в обычного огра.

Ниже даны его характеристики, а ещё ниже мои мысли о том, как всё прошло.

Неуклюжее серокожее двуногое существо высотой 10 футов и руками толщиной в ствол дерева поворачивает голову в вашу сторону и рассеяно смотрит на вас, удивлённое вашим внезапным появлением. Когда оно движется, вы слышите лязг железа и замечаете цепь, идущую от ошейника к массивному штифту, вбитому в каменный пол. Слюни, кольцами свисающие с его подбородка, начинают трястись, когда яростная гримаса искажает его лицо и оголяет крючковатые зубы. Рычание раскатывается по комнате, и существо устремляется к вам. Бросайте инициативу.

Огр в цепях

Большой великан, хаотично-злой

Класс Защиты 11 (шкурный доспех)

Хиты 91 (7к10 + 21)

Скорость 30 фт. пока в цепях, 40 фт. после освобождения

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное
Восприятие 8

Языки великаний, общий

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Огр совершает две атаки кулаками.

Кулак. Рукопашная атака: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 6 (1к4 + 3).

Бонусные действия

Пинок. Если обе атаки кулаком оказались успешными, бонусным действием огр может пнуть одно существо в пределах досягаемости. Рукопашная атака: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 7 (1к4 + 4), и цель должна совершить спасбросок Ловкости с УС 14, при провале она отбрасывается на 15 футов и сбивается с ног.

Таран. Огр делает рывок по прямой линии, тратя на это всё своё движение (40 футов) или пока не будет остановлен. Это движение не провоцирует атаки. Любое существо, оказавшееся у него на пути, должно совершить спасбросок Ловкости с УС 14, при провале цель получает дробящий урон 7 (2к6), отлетает на 5 футов и сбивается с ног.

Взмах цепью (перезарядка 5-6). Особая атака, разблокируется после первого злодейского действия. Огр взмахивает цепью по 180-градусной дуге. Все существа на расстоянии 15 футов, попавшие в эту дугу, должны совершить спасбросок Ловкости с УС 15, при провале цель получает дробящий урон 7 (2к6) и сбивается с ног.

Реакции

Бросить мелкого. Когда существо наносит 15 и более суммарного урона по огру, он может попытаться схватить это существо, если оно находится рядом, и швырнуть его на расстояние до 30 футов в другое существо. Если существо, нанёсшее урон, находится далеко, огр может попытаться швырнуть в него любое ближайшее существо. Огр совершает проверку Силы (Атлетика), противопоставленную проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) цели захвата. Если огр преуспел, он хватает существо и тут же швыряет его в другое существо. Дальнейшая атака: +6 к попаданию, одна цель. И брошенное существо и цель броска (если таковая имеется), по которой попала дальнейшая атака, получают дробящий урон 4 (1к6). Брошенное существо сбивается с ног.

Злодейские действия

Разрушитель оков (раунд 1). В порыве слепой ярости огр вырывает цепь из земли и бьёт ей по одному существу. Рукопашная атака: +6 к попаданию, досягаемость 30 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 13 (2к8 + 4).

Выглядишь вкусно (раунд 2). Огр перемещается на расстояние до 40 футов, пытается схватить сбитое с ног существо и откусить от него кусочек. Огр совершает проверку Силы (Атлетика), противопоставленную проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) цели захвата. Если огр преуспел, он хватает существо и пускает в ход свои мощные челюсти, нанося цели дробящий урон 11 (2к6 + 4).

Моей целью было показать гиганта, который бьётся в инфантильной вспышке ярости, с большим количеством бросков и топота. И дварфийка-паладин действительно достаточно полетала.

Замена палицы на две безоружные атаки позволили более равномерно распределить урон и не убить кого-то из персонажей с одного удара. Думаю мультиатака была достаточной угрозой для хиленькой группы второуровневых героев, хотя и присутствует соблазн увеличить урон до $1к6 + 3$, если вдруг я буду проводить это столкновение в будущем. С другой стороны, бонусные действия и реакции и так предоставляют достаточно урона, поэтому тут надо быть осторожным.

Огру не удалось нанести два удара кулаком подряд, поэтому мне не довелось использовать его пинок. Я не стал бы давать ему пинаться каждый раунд, потому что это легко может вызвать раздражение у игроков. Считаю нормальным, что пинок так и не был задействован.

Группа была очень осторожна с позиционированием, поэтому Взмах цепью оказался не особо эффективным. Это был мой просчёт как мастера, так как я включил в подземелье узкий проход, чем и воспользовались чародей с плутом. Это скорее проблема дизайна окружения, а не самого монстра, но сейчас я бы расширил тот проход, чтобы дать больший простор для огра, или каким-то образом заставил бы всю группу полностью оказаться в комнате (чем и начал заниматься огр с помощью своей реакции...).

Оксвин — дварфийку-паладина — знатно побросало. Так как она была единственным бойцом ближнего боя, каждый раз, когда плут пускал в ход свою скрытую атаку, она принималась летать. Сначала огр швырнул её в артифисера, который был в соседней комнате и пользовался преимуществами узкого коридора. Затем монстр решил бросить её вглубь комнаты, чтобы понадежнее разлучить её с товарищами. Это дало всем понять, что дело плохо, а игрок с удовольствием описала звуки лязга её брони о стены, когда её дварфийка в очередной раз полетела через всю комнату. Кроме того, это поспособствовало живучести огра, который получил возможность переместиться, не провоцируя атаки.

Честно говоря, я надеялся, что плут постарается сократить дистанцию и использовать скрытую атаку в ближнем бою, но он застрял с арбалетом. Жестокий короткий меч +1, который он нашёл воткнутым в плечо огра, должен поспособствовать ближним атакам в будущем.

Злодейские действия оказались очень интересными! Мне понравилось описывать огра, пытающегося схватить героев сквозь узкий дверной проём, за которым скрывались дальнобойные персонажи, и затем в гневе вырывающегося из пола цепь и намеревающегося ударить ей чародея. Он едва не промазал, но это был крутой момент.

Из-за того, что в последний ход огра дварфийка была единственным персонажем, сбитым с ног, бедная Оксвин снова оказалась схваченной, после чего обнаружила себя в вонючей пасти чудища. Опять же, мне понравилось описывать его зубы, цепляющиеся и скальвающиеся о её кольчугу, и сжимающее давление его челюстей, в которых она оказалась.

Группа воспользовалась несколькими лечащими ресурсами помимо способностей артифисера, а после боя они устроили короткий отдых — мы бросили на случайные столкновения, но им повезло — герои провели час спокойно, пока гоблины готовили засаду в глубине храма.

Игроки сказали, что им понравилось сражение, а дварфийка была горда тем, что ей довелось потанковать в одиночку (чуть позже она была вознаграждена специальным волшебным щитом). В общем, я доволен, как всё прошло, хотя можно было бы лучше продумать поле боя, чтобы заставить дальнобойных персонажей побольше двигаться, и мне не приходилось бы безжалостно атаковать единственного героя.

Идея: Мэттью Колвилл

Дизайн монстра: u/RackAndBled

Перевод: Long Story Short — longstoryshort.app

Подробнее о Действенных монстрах:
longstoryshort.app/long/action-oriented-monsters/

Кириллические шрифты: Fontbrewery

