

# Действенные монстры



## Смерть

*Большая нежить, хаотично-злая*

**Класс Защиты** 19

**Хиты** 180 (19к8 + 95)

**Скорость** 50фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

**Спасброски** Лов +6, Муд +9, Хар +10

**Иммунитет к урону** некротический, яд

**Иммунитет к состоянию** истощение, испуг, отравление

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

**Языки** бездны, общий

**Опасность** 20 (25 000 опыта)

**Сопrotивление магии.** Смерть совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Предводитель нежити.** Если Смерть дееспособен, он и все существа-нежить по его выбору в пределах 60 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

**Аура погибели.** Аура расходится во все стороны на 30 фт. от Смерти, действуя на всех существ, не являющихся нежитью или конструктами. Если хиты такого существа опускаются до 0, оно падает без чувств как обычно, но его сознание переносится на другой план существования. Он выглядит как слабоосвещенная комната в форме куба со стороной в 60 футов. В 30 футах от существа оказывается **рыцарь смерти**, объятый призрачным сиянием, который ходит в инициативу Смерти и не имеет собственной ауры. Вместо совершения спасбросков от смерти существо должно сразиться с этим рыцарем. За каждый полученный удар существо проваливает один спасбросок от смерти. За каждый нанесённый удар по рыцарю, оно проходит спасбросок с успехом. После трёх успехов существо стабилизируется (и покидает комнату). Покинуть комнату другими способами невозможно — лечение не восстанавливает хиты существа, и его невозможно стабилизировать. У спектрального рыцаря смерти нет хитов, и его нельзя удалить из комнаты, так как он является её частью.

## Действия

**Мультиатака.** Смерть совершает три атаки косой.

**Коса Смерти.** Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (1к10 + 5) и некротический урон 18 (4к8). Если при броске атаки на кости выпадает 20, душа цели оказывается нанизанной на косу. На косу Смерти одновременно может быть нанизано три души. Смерть может свободным действием снять одну душу с косы и бросить себе под ноги. Существо, чья душа была брошена под ноги, подвергается следующим эффектам:

— оно может двигаться только в сторону своей души, если не преуспеет в спасброске Телосложения с УС 18.

— если оно умрёт — тут же превратится в **рыцаря смерти**.

— оно может вернуть свою душу, если понимает, как это сделать (на усмотрение мастера), и делит с ней одно и то же пространство.

## Бонусные действия

**Сквозь вуаль.** Смерть телепортируется в незанятое пространство к существу без сознания, которое он может видеть в пределах 30 футов.

**Смертельная хватка (перезарядка 6).** Чёрная рука разрывает ткань реальности и хватает душу существа, которое Смерть может видеть в пределах 60 футов. Существо должно совершить спасбросок Ловкости с УС 18, иначе станет парализованным на 1 минуту. Парализованное существо может повторить спасбросок в начале своего хода, если отметит один спасбросок от смерти как проваленный (это можно сделать максимум трижды). Если хиты существа опустятся до 0, отмеченные таким образом спасброски от смерти будут считаться уже проваленными. После продолжительного отдыха они восстанавливаются. Нежить и конструкты не могут быть целью этой способности.

## Злодейские действия

**Бледное зеркало (раунд 1).** Смерть призывает каменную арку (10x20x5 фт.) в незанятом пространстве в пределах 120 футов. Её внутренняя часть отражает свет, будто там находится жидкое зеркало. Пока она активна, арку невозможно уничтожить, магия не может пройти сквозь неё, а физические объекты — могут. Существо (или живой предмет), прошедшее сквозь арку, выходит с обратной стороны, лишённое жизни, а его душа отправляется в Посмертие. Когда Смерть призывает арку, предыдущая арка деактивируется, лишаясь зеркала и превращаясь в обычное каменное сооружение.

**Оклик мёртвых (раунд 2).** Все трупы в радиусе 120 футов вокруг Смерти оживают. Если труп принадлежал зверю, он использует характеристики скелета минотавра, если нежити — характеристики этой нежити, в остальных случаях используются характеристики скелета. На усмотрение мастера восставшие могут иметь по 1 хиту или свой полный запас хитов.



## Рыцарь смерти

Средняя нежить, хаотично-злая

**Класс Защиты** 20 (латный доспех, щит)

**Хиты** 180 (19к8 + 95)

**Скорость** 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

**Спасброски** Лов +6, Муд +9, Хар +10

**Иммунитет к урону** некротический, яд

**Иммунитет к состоянию** истощение, испуг, отравление

**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

**Языки** бездны, общий

**Опасность** 18 (20 000 опыта)

**Сопротивление магии.** Рыцарь смерти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Предводитель нежити.** Если рыцарь смерти дееспособен, он и все существа-нежить по его выбору в пределах 60 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

**Аура погибели.** Аура расходится во все стороны на 30 фт. от рыцаря смерти, действуя на всех существ, не являющихся нежитью или конструктами. Если хиты такого существа опускаются до 0, оно падает без чувств как обычно, но его сознание переносится на другой план существования. Он выглядит как слабоосвещенная комната в форме куба со стороной в 60 футов. В 30 футах от существа оказывается **рыцарь смерти**, объятый призрачным сиянием, который не имеет собственной ауры. Вместо совершения спасбросков от смерти существо должно сразиться с этим рыцарем. За каждый полученный удар существо проваливает один спасбросок от смерти. За каждый нанесённый удар по рыцарю, оно проходит спасбросок с успехом. После трёх успехов существо стабилизируется (и покидает комнату). Покинуть комнату другими способами невозможно — лечение не восстанавливает хиты существа, и его невозможно стабилизировать. У спектрального рыцаря смерти нет хитов, и его нельзя удалить из комнаты, так как он является её частью.

## Действия

**Мультиатака.** Рыцарь смерти совершает три атаки длинным мечом. Если хотя бы две из них попали по одному существу, рыцарь может наложить на него один из следующих эффектов:

— цель должна совершить спасбросок Силы с УС 18, при провале роняя себе под ноги предмет по выбору рыцаря.

— следующая атака по цели совершается с преимуществом, если атакующий — не тот же рыцарь, который наложил этот эффект, и совершается до начала следующего хода рыцаря.

— рыцарь выбирает другое существо в пределах 5 футов от цели и своих пределах досягаемости. Следующая атака по второй цели также нанесёт соответствующий урон и первой.

**Длинный меч.** Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (1к8 + 5) и некротический урон 18 (4к8).

**Сгусток адского пламени (1/день).** Рыцарь смерти бросает шар магического огня, который взрывается в точке, которую он видит в пределах 120 футов от себя. Все существа в сфере с радиусом 20 футов с центром на этой точке должны совершить спасбросок Ловкости с УС 18, получая урон огнём 35 (10к6) и урон некротической энергией 35 (10к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

## Бонусные действия

**Сквозь вуаль.** Рыцарь смерти телепортируется в незанятое пространство к существу без сознания, которое он может видеть в пределах 30 футов.

**Смертельная хватка (перезарядка 6).** Чёрная рука разрывает ткань реальности и хватает душу существа, которое рыцарь смерти может видеть в пределах 60 футов. Существо должно совершить спасбросок Ловкости с УС 18, иначе станет парализованным на 1 минуту. Парализованное существо может повторить спасбросок в начале своего хода, если отметит один спасбросок от смерти как проваленный (это можно сделать максимум трижды). Если хиты существа опустятся до 0, отмеченные таким образом спасброски от смерти будут считаться уже проваленными. После продолжительного отдыха они восстанавливаются. Нежить и конструкты не могут быть целью этой способности.

## Реакции

**Парирование.** Рыцарь смерти добавляет 6 к КЗ против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого рыцарь смерти должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

**Идея:** Мэттью Колвилл

**Дизайн монстра:** [u/mkdir\\_not\\_war](#)

**Иллюстрация монстра:** [Stepan Alekseev](#)

**Оформление:** [Long Story Short](#)

**Кириллические шрифты:** [Fontbrewery](#)

**Подробнее о Действенных монстрах**