

# Действенные монстры



## Голод

*Большая нежить, хаотично-злая*

**Класс Защиты** 19

**Хиты** 180 (19к8 + 95)

**Скорость** 50фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

**Спасброски** Лов +8, 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)

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

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

**Аура бессилия.** Аура расходится во все стороны на 30 фт. от Голода, накладывая на всех существ, не являющихся нежитью или конструктом, следующие эффекты:

- постоянный мучительный голод;
- помехи к спасброскам Телосложения;
- любой заклинатель, концентрирующийся на заклинании и начинающий ход внутри ауры, должен совершить спасбросок Телосложения для продолжения концентрации;
- любое существо-растение, начинающее ход внутри ауры, получает некротический урон 70 (20к6).

**Атака в рывке.** Если Голод перемещается хотя бы на 30 футов по прямой линии к своей цели, а затем попадает по ней Перемалывающим цепом, она получает дополнительный дробящий урон 4 (1к8) и должна преуспеть в спасброске Силы с УС 17, иначе будет отброшена на 10 футов и сбита с ног.

## Действия

**Мультиатака.** Голод совершает три атаки Перемалывающим цепом.

**Перемалывающий цеп.** Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 8 (1к8 + 4) и некротический урон 18 (4к8). Если при броске атаки на кости выпадает 20, цель должна совершить спасбросок Телосложения с УС 17. При провале её голова отрывается. Если это существо не может жить без головы, оно тут же умирает. Существо имеет иммунитет к этому эффекту, если у него есть иммунитет к дробящему урону, или у него нет головы, или у него имеются легендарные действия, или если мастер решит, что оно слишком большое, чтобы лишиться головы подобным образом. В этих случаях оно получает дополнительный дробящий урон 27 (6к8).

## Бонусные действия

**Увядание.** Голод указывает своим цепом на одно существо в пределах видимости. До начала следующего хода Голода это существо получает три дополнительных уровня истощения.

## Злодейские действия

**Хиникс пшеницы за динарий (раунд 1).** Голод направляет энергию с помощью своих весов. Все монеты в радиусе 120 футов от него магическим образом приобретают невероятный вес. Каждое существо, имеющее при себе хотя бы одну монету, становится сильно нагруженным. Его скорость падает на 20 футов, а проверки характеристик, броски атаки и спасброски, использующие Силу, Ловкость или Телосложение, совершаются с помехой.

**Елея и вина не повреждай (раунд 2).** Чёрный елей проступает сквозь землю в радиусе 120 футов вокруг Голода, делая эту местность труднопроходимой. Каждое существо, находящееся в этой области, а также входящее или оканчивающее в ней свой ход, должно совершить спасбросок Ловкости с УС 17, сбиваясь с ног при провале. Голод игнорирует этот эффект.

**Идея:** Мэттью Колвилл

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

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

**Оформление:** [Long Story Short](#)

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

**Подробнее о Действенных монстрах**