

# Действенные монстры

## Древний пылающий череп

Крохотная нежить, нейтрально-злая

Класс Защиты 17

Хиты 85 (10к6 + 25)

Скорость 0 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

**Навыки** Восприятие +2, Магия +5

**Сопротивление к урону** колющий урон, некротическая энергия, электричество

**Иммунитет к урону** огонь, холод, яд

**Иммунитет к состоянию** испуг, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

**Чувства** тёмное зрение 60фт., пассивное Восприятие 12

**Языки** общий

**Опасность** 6 (2 300 опыта)

**Объятый пламенем.** Зелёный нимб, окружающий череп, — это проявление магической силы погибшего волшебника. Он постоянно источает свет, который находится под контролем черепа. Это либо тусклый свет радиусом в 15 футов, либо яркий — радиусом в 15 футов и тусклый в пределах ещё 15 футов. Череп может реакцией переключаться между этими двумя вариантами, а также фокусировать свет в огненные лучи для атаки.

**Улучшенное восстановление.** Если хиты черепа опускаются до 0, его пламя расходится лучами, и череп разлетается на мелкие кусочки. Но спустя 1 раунд пламя снова зажигается, и части начинают кружить вихрем, собираясь обратно в единое целое, хиты черепа восстанавливаются до максимума. Чтобы полностью собраться, черепу требуется ещё 2 раунда, в это время он не может действовать, продолжая процесс восстановления. В 3-ем раунде он обрушивает на врагов своё мщение, восстановив все действия и ячейки заклинаний. Собирающиеся кусочки черепа можно атаковать, они имеют аналогичный КЗ, сопротивления и иммунитеты. Окропление останков святой водой или накладывание на них Рассеивания магии [Dispel magic] или Снятия проклятья [Remove curse] останавливают процесс восстановления.

**Ужасающий рёв.** В ходе некоторых действий череп может разразиться ужасающим рёвом. Каждое существо в пределах 30 футов от черепа должно преуспеть в спасброске Мудрости с УС 17, иначе станет напуганным до начала своего хода. Каждое существо в пределах 31-60 футов от черепа должно преуспеть в спасброске Мудрости с УС 12, иначе станет напуганным до начала своего хода.

**Использование заклинаний.** Пылающий череп является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (УС спасброска 13, +5 к попаданию). Для накладывания заклинаний ему требуется только вербальный компонент. У него подготовлены следующие заклинания:

- Заговоры (неограниченно): Волшебная рука [Mage hand]
- 1 уровень (3 ячейки): Волшебная стрела [Magic missile], Щит [Shield]
- 2 уровень (2 ячейки): Пылающий шар [Flaming sphere], Размытый образ [Blur]
- 3 уровень (1 ячейка): Огненный шар [Fireball]



## Действия

**Мультиатака.** Череп трижды атакует огненным лучом.

**Огненный луч.** Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 30 фт., одна цель. Попадание: урон огнём 12 (3к6 + 2).

## Злодейские действия

### Ревущее приветствие (начало раунда 1)

Череп раздражается **Ужасающим рёвом**, пугающим его врагов, создаёт ослепляющую вспышку, а затем выполняет обычные действия.

**Ослепляющий взрыв.** Каждое существо в пределах 30 футов от черепа должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 13, иначе станет ослеплённым до начала своего хода.

### Яростная атака (реакция на снижение хитов до 50% (42 хита))

После получения большого количества урона череп во второй раз раздражается **Ужасающим рёвом**. Любое существо, успешно прошедшее проверку в первый раз, в этот может совершить спасбросок с преимуществом.

**Яростная атака.** Череп использует заклинание Огненный шар, если у него хватает ячеек, или Пылающий шар — если нет. Целью становится существо, снизившее хиты черепа до 50%.

### Мстительное сожжение (реакция на снижение хитов до 20% (17 хитов))

Череп начинает гореть ярче, чем прежде, зелёные языки пламени вырываются наружу вместе с криками и проклятиями. Яркость нарастает, пока не становится настолько интенсивной, что невольно приходится закрыть глаза. И затем череп взрывается.

**Обратный отсчёт.** Если снижение хитов произошло на инициативе выше или равной 12, то взрыв случается в начале следующего раунда. Если ниже 12, то взрыв случается при инициативе 12 следующего раунда. Взрыва можно избежать, если опустить хиты черепа до 0.

**Предсмертный взрыв.** Это огненный шар с центром на черепе. Каждое существо в пределах 20 футов должно совершить спасбросок Ловкости с УС 13 и получить полный урон огнём при провале или его половину при успехе. Урон — 1к6 за каждую неизрасходованную ячейку заклинаний черепа.

**Шрапнель.** Сила взрыва запускает кусочки черепа во все стороны, нанося каждому существу в радиусе 10 футов колющий урон 2 (1к4).

**Д**гненный бестелесный череп парит над землёй, объятый зелёным свечением. Завидев существо, посмевшее по своей глупости нарушить границы хранимой им территории, он рычит и раздражается безумным смехом. Затем он немедленно атакует, черпая энергию из остатков силы, которой он обладал в

неясном прошлом, будучи могущественным волшебником.

Пылающие черепа создаются тёмными магами из останков недавно почивших волшебников. Эти мощные чары не только оживляют череп, но и связывают его с неким заданием, чаще всего связанным с защитой конкретного места.

Древним пылающим черепам, вроде этого, удаётся существовать в течение сотен лет, перерождаясь множество раз, что лишает их памяти об их прошлом и делает их ещё более чуждыми, ожесточёнными, яростными и могущественными.

**Идея:** Мэттью Колвилл

**Дизайн монстра:** [u/hermitcrabbmarc](https://www.deviantart.com/hermitcrabbmarc)

**Иллюстрация монстра:** [Fer Sancho](https://www.deviantart.com/FerSancho)

**Иллюстрация фона:** [Byung-ju Bong](https://www.deviantart.com/ByungjuBong)

**Перевод:** [Long Story Short](https://www.deviantart.com/LongStoryShort)

**Подробнее о Действенных монстрах:** [Мощные враги-одиночки](#)

**Кириллические шрифты:** [Fontbrewery](https://www.deviantart.com/Fontbrewery)

