

# Действенные монстры

## Привидение

*Средняя нежить, любое мировоззрение*

**Класс Доспеха** 15

**Хиты** 85 (19к8)

**Скорость** 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

**Сопrotивление к урону** звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** некротическая энергия, холод, яд

**Иммунитет к состоянию** захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное  
Восприятие 11

**Языки** все известные при жизни

**Опасность** 9 (5000 опыта)

**Бестелесное перемещение.** Привидение может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Оно получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

## Действия

**Иссушающее касание.** Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон некротической энергией 17 (4к6 + 3).

## Бонусные действия

**Туманный шаг.** Окутавшись серебристым туманом, привидение телепортируется на 30 футов в свободное видимое пространство.

## Реакции

**Эхо страданий.** Когда привидение получает урон, оно может поделить своей болью с окружающими. Привидение выбирает цель в пределах 5 футов от себя и испускает вопль, полный страданий. Выбранное существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 14, получив урон звуком 9 (2к8) при провале или половину этого урона при успехе.

## Злодейские действия

**Обвинить (раунд 1).** Одно существо, находящееся в пределах 60 футов от привидения, не являющееся нежитью и способное видеть его, должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет испуганным на 1 минуту. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, переставая быть испуганной при успехе.

**Овладеть (раунд 2).** Один гуманоид, видимый привидением в пределах 5 футов от себя, должен преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 14, иначе станет одержимым привидением; после этого привидение исчезает, а цель становится недееспособной и теряет контроль над своим телом. Теперь привидение контролирует это тело, но цель не теряет сознание. Привидение не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов, кроме тех, что изгоняют нежить, и оно сохраняет своё мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму и иммунитет к испугу и очарованию. Во всём остальном привидение использует статистику одержимой цели, но оно не получает доступ к знаниям, классовым умениям и владениям цели.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты цели не опустятся до 0, пока привидение не окончит его бонусным действием, или пока привидение не изгонят или не заставят уйти таким эффектом как заклинание рассеивание добра и зла [dispel evil and good]. Когда одержимость заканчивается, привидение возвращается в свободное пространство в пределах 5 футов от тела.

**Оживить неодушевлённое (раунд 3).** Чувствуя неизбежность поражения, привидение решает использовать предметы, бывшие полезными при жизни, в последний раз. Привидение вселяется в любые шесть не носимых другими существами предметов маленького или среднего размера, которые получают КД, равные 16 и 13 соответственно. Каждый предмет действует в инициативу привидения, имеет 1 хит, может перемещаться со скоростью 30 футов (паря) и атаковать с +7 к попаданию. При успешном попадании маленькие предметы наносят урон 6 (1к8 + 2), а средние 8 (2к6 + 1). Привидение не может быть целью атак, заклинаний и прочих эффектов, кроме тех, что изгоняют нежить.

Когда все предметы уничтожены, привидение возвращается в свободное пространство и на один раунд лишается всех своих сопротивлений и иммунитетов к урону.

**Идея:** Мэттью Колвилл

**Дизайн монстра:** u/iresprite

**Перевод:** Long Story Short — [longstoryshort.app](https://longstoryshort.app)

**Подробнее о Действенных монстрах:**  
[longstoryshort.app/long/action-oriented-monsters/](https://longstoryshort.app/long/action-oriented-monsters/)

**Кириллические шрифты:** Fontbrewery