

# Действенные монстры

**А**вторская преамбула: я всегда хотел использовать в игре Лорда черепов, и однажды такая возможность представилась во время короткого приключения. Но это выглядело как долгое и болезненное перемалывание мешка с хитпоинтами, который в свой ход вырубал кого-то из героев с одного удара, а потом просто стоял и принимал шквал ответных атак. После просмотра видео Мэтта я вдохновился переработать этого монстра.

## Особенности сражения

- три головы, у каждой своя отличительная способность
- повелевание легионами нежити
- соблюдение дистанции для использования дальнобойных способностей, пока на передовой сражается пушечное мяс... эм, кости.

## Что стоит учитывать

Определитесь сразу, будут ли способности черепов восстанавливаться единственным броском 1к6 (при выпадении 5 или 6), или вы будете бросать для каждого черепа отдельно.

Если героев в группе много, можно позволить Лорду черепов менять основную голову просто в конце своего хода. Это позволит призывать больше скелетов каждый раунд (что особенно важно для третьего злодейского действия), и при этом быть готовым использовать другую способность головы в следующем раунде. Но не меняйте голову в начале раунда, чтобы позволить героям предугадать дальнейшее развитие событий и придумать какой-нибудь план. Также, можно сделать это чем-то вроде легендарной способности, если выпала инициатива 20.

## Лорд черепов

*Средняя нежить, законно-злая*

**Класс Защиты** 18 (латы)

**Хиты** 186 (62 на каждую голову) (18к10 + 36)

**Скорость** 30 фт.

**СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МУД ХАР**

14 (+2) 16 (+3) 17 (+3) 16 (+3) 15 (+2) 21 (+5)

**Навыки** Атлетика +5, Восприятие +8, История +6, Скрытность +6

**Иммунитет к урону** некротическая энергия

**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивное  
Восприятие 18

**Языки** все языки, известные при жизни

**Опасность** 9 (5000 опыта)

**Одна голова хорошо...** У Лорда черепов три головы, каждая из которых обладает собственным запасом хитов и определённым цветом, горящим в пустых глазницах: фиолетовым, красным и зелёным. Лорд черепов может использовать способность черепа, который в данный момент является основным. Когда хиты одной головы опускаются ниже 0, Лорд черепов больше не может использовать способности этой головы. Если атаковано тело, урон получает голова, которая в данный момент является основной.

**Ситуационная осведомлённость.** Пока у всех трёх голов имеются хиты, Лорд черепов не может быть окружён или пойман врасплох.

## Действия

**Мультиатака.** Лорд черепов выпускает две зловные стрелы или использует одну способность черепа и выпускает одну стрелу.

**Зловная стрела.** Лорд черепов создаёт в воздухе четыре магические стрелы, каждая из которых попадает в любое существо, видимое одной из голов в пределах 120 футов. Каждая стрела наносит урон 6 (1к6 + 2) ядом, огнём или некротической энергией, в зависимости от того, в поле зрения какой из голов попала цель.

**Обитатель теней (перезарядка 5-6, череп с фиолетовыми глазами).** Когда Лорд черепов находится в тени, он может телепортироваться в незанятое пространство в пределах 60 футов, тоже находящееся в тени. После этого все существа, также находящиеся в тени, должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 16 и получить урон некротической энергией 12 (3к6) при провале или половину этого урона при успехе.

**Осквернённая земля (перезарядка 5-6, череп с зелёными глазами).** Местность в радиусе 5 футов вокруг и под ногами Лорда черепов начинает бурлить гнилой светящейся грязью. Любое живое существо, начавшее свой ход в этой грязи или зашедшее в неё, получает урон ядом 14 (4к6). Этот эффект заканчивается в конце следующего хода Лорда черепов.

**Огненный шар (перезарядка 5-6, череп с красными глазами).** Лорд черепов накладывает заклинание *огненный шар*, напоминающее по форме смеющийся череп. Все существа в пределах сферы с радиусом 20 футов должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 16. Цель получает урон огнём 28 (8к6) при провале или половину этого урона при успехе.

## Бонусные действия

**Теперь моя очередь!** Лорд черепов заменяет основную голову и теперь может действием использовать её способность. Три головы: с небольшими дьявольскими рогами и зелёными глазами, с единственным красным глазом, с фиолетовыми глазами и большими шипами, согнутыми вверх и вниз, обрамляющими рот.

**Восстаньте!** Призывает двух скелетов с короткими луками или один скелет минотавра. У всех призванных скелетов 1 хит. Когда призванный скелет умирает, его кости, упавшие на землю, становятся труднопроходимой местностью (если по какой-то причине мастер не решит иначе, например, если атака по скелету была критической).

## Реакции

**Не так быстро!** Когда любое существо в пределах видимости начинает движение, Лорд черепов может реакцией призвать нового скелета с коротким мечом и одним хитом позади этого существа. Этот скелет тут же может совершить спровоцированную атаку.

**Не попал!** Если по Лорду черепов попала атака, он может реакцией заменить основную голову, чтобы другая голова приняла урон от этой атаки.

## Злодейские действия

**Отряд нежити (раунд 1).** Лорд черепов призывает по одному скелету минотавра (с 1 хитом) возле каждого враждебного ему существа, участвующего в бою и стоящего на земле.

**Посмертные гвардейцы (раунд 2).** Лорд черепов призывает скелеты минотавров (с 1 хитом) в радиусе 10 футов от себя в количестве, равном количеству оставшихся у него голов. Каждый такой скелет минотавра наделяется энергией, соответствующей одной из голов. В свой ход эти скелеты наносят дополнительный урон 5 (ядом, некротической энергией или огнём), когда атакуют своим оружием ближнего боя.

**Последний дозор (раунд 3).** Все кучки костей, оставшиеся от призванных ранее скелетов снова собираются обратно в скелетов с 1 хитом, пульсирующих одной из трёх энергий (ядовитой, огненной, некротической). Когда такой скелет убит, он взрывается соответствующей энергией, нанося урон 4 (1к4 + 1) всем существам в радиусе 10 футов. Эти скелеты могут в свой ход действием взорваться сами. У них нет других действий, но они могут передвигаться со скоростью 30 футов. Если Лорд черепов убит, все скелеты просто рассыпаются, не провоцируя взрыв.

**Идея:** Мэттью Колвилл

**Дизайн монстра:** u/mkdir\_not\_war

**Перевод:** Long Story Short — longstoryshort.app

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

**Кириллические шрифты:** Fontbrewery