

Действенные монстры

Блуждающий огонёк

Крохотная нежить, хаотично-злая

Класс Защиты 19

Хиты 22 (9к4)

Скорость 0 футов, летая 50 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Иммунитет к урону электричество, яд

Сопrotивление к урону звук, кислота, некротическая энергия, огонь, холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию бессознательность, захват, истощение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное
Восприятие 12

Языки все, известные при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

Истребление жизни. Блуждающий огонёк может бонусным действием нацелиться на одно существо, которое видит в пределах 5 футов, у которого при этом 0 хитов, и которое всё ещё живо. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 10 от этой магии, иначе умрёт. Если цель умирает, Блуждающий огонёк восстанавливает 10 (3к6) хитов.

Эфемерность. Блуждающий огонёк не может ничего носить и нести.

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

Переменное свечение. Блуждающий огонёк испускает яркий свет в радиусе от 5 до 20 футов и тусклый свет в пределах ещё такого же количества футов. Блуждающий огонёк может изменять радиус бонусным действием.

Действия

Шок. Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: урон электричеством 9 (2к8), цель до начала своего следующего хода не может совершать реакции.

Невидимость. Блуждающий огонёк и его свет магическим образом становятся невидимыми, пока он не совершит атаку, не использует «Истребление жизни», или пока не прервётся его концентрация (как при концентрации на заклинании).

Злодейские действия

Призрачный маяк (раунд 1). Свет огонька пульсирует и призывает нежить: 1к4 скелетов или 1к4-2 зомби (минимум 1), или одну тень. Инициатива призванной нежити равна нулю.

Ошеломление (раунд 2). Не лишаясь невидимости, Огонек конденсирует электрический заряд и с преимуществом совершает рукопашную атаку заклинанием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, по одному существу. Цель должна совершить спасбросок Телосложения с УС 10, при провале получая урон электричеством 9 (2к8) и состояние «ошеломление» до конца своего следующего хода, а при успехе получает половину этого урона и не может совершать реакции до начала своего следующего хода. Если цель носит металлические доспехи, то она совершает спасбросок с помехой.

Мрачный хоровод (раунд 3). Огонёк вызывает четыре пляшущих огонька размером с пламя факела и изменяет свой размер до размера огоньков. Каждый огонек излучает тусклый свет в радиусе 10 футов.

Блуждающий Огонек может бонусным действием в свой ход переместиться сам и переместить огоньки на 30 футов в новое место в пределах дистанции. Каждый огонек должен находиться в пределах 10 футов от другого огонька, созданного этим заклинанием, и огонек тухнет, если оказывается за пределами дистанции заклинания.

Каждый раз, когда существо успешно атакует Огонек, пока активен Хоровод, мастер бросает к20, чтобы определить, не попала ли атака вместо Огонька по одной из его копий. Если по копии попали – она уничтожается.

Если у Огонька четыре копии, мастер должен выбросить «4» или больше, чтобы сделать целью копию. Если копий три, выбросить нужно «8» или больше; если две – «12» или больше; если одна – «16» или больше.

Использование действия «Призрачный маяк» или «Невидимость» отменяет «Мрачный хоровод». «Мрачный хоровод» может быть отменен любым эффектом, рассеивающим магию, а также изгнанием нежити.

Все Злодейские действия должны выполняться в указанной очередности, но они не обязательно должны следовать на автомате. Например, после активации «Мрачного хоровода», если в армии Огонька еще осталась нежить, он может в течение нескольких ходов, просто, сразаться с игроками, или уйти в невидимость.

В зависимости от сценария и силы партии приключенцев, можно варьировать количество и опасность нежити. Так, если Огонек – самая серьезная нежить в данной местности, то он может верховодить местными слабенькими мертвецами; если же он – слуга более сильного существа, например, карги или умертвия, то он может выступать в качестве приманки в западне, и на его зов будет приходиться уже более сильная, и опасная нежить (упыри, вурдалаки, полтергейсты, псы смерти и прочие «приятные» создания).

Блуждающий огонек может притвориться пламенем свечи в фонаре, костром на лесной поляне, огнем в печи, светом в заброшенном доме/башне/хижине, пламенем факела – используйте это в своих сценариях. Блуждающий огонек – отличный действенный монстр.

Идея: Мэттью Колвилл

Дизайн монстра: [Серёра Чабанов](#)

Иллюстрация монстра: [Hector Ortiz](#)

Оформление: [Long Story Short](#)

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

Кириллические шрифты: [Fontbrewery](#)

