

Действенные монстры

Пламя смерти

Маленькая нежить, хаотично-злая

Класс Защиты 19

Хиты 31 (9к6)

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 5 (1 800 опыта)

Истребление жизни. Пламя смерти 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 11 от этой магии, иначе умрёт. Если цель умирает, Пламя смерти восстанавливает 10 (3к6) хитов.

Эфемерность. Пламя смерти не может ничего носить и нести.

Бестелесное перемещение. Пламя смерти 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.

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

Действия

Мультиатака. Пламя смерти совершает две атаки Шоком или одну Шоком, после чего использует Призыв пляшущего огонька.

Шок. Рукопашная атака заклинанием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: урон электричеством 13 (3к8), цель до начала своего следующего хода не может совершать реакции.

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

Призыв пляшущего огонька. Если Мрачный хоровод активен, и количество призванных пляшущих огоньков меньше четырёх, Пламя смерти может действием призвать один дополнительный огонёк.

Злодейские действия

Призрачный маяк (раунд 1). Свет Пламени смерти пульсирует и призывает нежить: 1к4 пса смерти или 1к4-1 (минимум 1) упыря, или одного вурдалака. Инициатива призванной нежити равна нулю.

Ошеломление (раунд 2). Не лишаясь невидимости, Пламя смерти конденсирует электрический заряд и с преимуществом совершает рукопашную атаку заклинанием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, по одному существу. Цель должна совершить спасбросок Телосложения с УС 11, при провале получая урон электричеством 13 (3к8) и состояние «ошеломление» (цель может повторять спасбросок в начале каждого своего хода, чтобы избавиться от ошеломления), 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). Пламя смерти вызывает четыре пляшущих огонька размером с пламя факела и изменяет свой размер до размера огоньков. Каждый огонек излучает тусклый свет в радиусе 10 футов.

Пламя смерти может бонусным действием в свой ход переместиться само 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 Пламя смерти, пока активен Хоровод, мастер бросает к20, чтобы определить, не попала ли атака вместо Пламени смерти по одной из его копий. Если по копии попали – она уничтожается.

Если у Пламени смерти 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 Пламени смерти еще осталась нежить, оно может в течение нескольких ходов, просто, сражаться с игроками, или уйти в невидимость.

В зависимости от сценария и силы партии приключенцев, можно варьировать количество и опасность нежити. Так, если Пламя смерти – самая серьезная нежить в данной местности, то оно может верховодить местными слабенькими мертвецами; если же оно – слуга более сильного существа, например, карги или умертвия, то оно 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).

Пламя смерти 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. Пламя смерти – 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](#)

