

Действенные монстры

Костяной дьявол-надсмотрщик

Большое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Защиты 19 (природный доспех)

Хиты 142 (15к10 + 60)

Скорость 40 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
19 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)

Спасброски Интеллект +6, Мудрость +6, Харизма +8

Навыки Запугивание +8, Обман +8, Проницательность +6

Спротивление урону холод; дробящий, колющий, рубящий от не посеребрённого немагического оружия

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки inferнальный, телепатия 120 фт.

Опасность 16 (15 000 опыта)

Прихвостни. Любое союзное дьяволу существо с показателем опасности не более 3 считается прихвостнем в контексте всех способностей дьявола.

Востребовать разрушение. Каждый прихвостень в радиусе 20 футов от дьявола один раз в раунд получает бонус к броску урона, равный модификатору Запугивания дьявола (+8).

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Спротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает две рукопашных атаки.

Гвизарма. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 17 (2к12 + 4). Если цель — существо с размером не больше Огромного, оно становится схваченным (УС высвобождения 16). Пока цель схвачена, дьявол не может использовать свою гвизарму против другой цели.

Жало. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 13 (2к8 + 4) плюс урон ядом 17 (5к6), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 16, иначе станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Бonusные действия

Востребовать совершенство. Дьявол может выбрать 5 своих прихвостней в радиусе 20 футов и нанести каждому некротический урон 5. До начала следующего хода дьявола эти прихвостни получают преимущество для всех своих атак. Если прихвостень погибает от некротического урона, дьявол восстанавливает 10 хитов.



Реакции

Распростршить. Когда прихвостень, от которого дьявол востребовал совершенство, промахивается атакой, дьявол может переместиться на расстояние, не превышающее его скорость, и порвать прихвостня на части. Следующая атака каждого прихвостня, увидевшего это, считается критическим попаданием.

Разорвать. Когда прихвостень умирает в 20 футах от дьявола, тот может заставить тело прихвостня взорваться, образовав облако кровавистого гноя. Каждое существо в пределах 5 футов от этого прихвостня должно совершить спасбросок Ловкости с УС 16 и получить урон ядом 11 (2к10) при провале или половину этого урона при успехе.

Злодейские действия

После 4-го раунда дьявол продолжает совершать злодейские действия по второму кругу.

Приказ присутствия (раунд 1). Дьявол магически призывает 4 (1к6 + 1) игольчатых дьяволов. Они появляются в незанятом пространстве в радиусе 60 футов от дьявола и считаются его союзниками. Они исчезают через минуту или если призыватель погибает.

Приказ повиновения (раунд 2). Дьявол требует абсолютного повиновения от 5 или менее прихвостней в пределах 120 футов. Дьявол совершает проверку Харизмы (Запугивание), и выбранные прихвостни получают временные хиты в размере результата этой проверки.

Приказ единства (раунд 3). Если дьявол схватил существо, он приказывает всем прихвостням в пределах досягаемости произвести атаку по этому существу. В противном случае он указывает на одно существо, по которому все прихвостни в пределах досягаемости производят атаку с помехой.

Приказ превозможания (раунд 4). Дьявол получает полный телепатический контроль над всеми прихвостнями в пределах 120 футов и заставляет их превзойти собственные возможности. Каждый прихвостень передвигается с обычной скоростью и производит две атаки с преимуществом, а затем его хиты опускаются до 0.

Костяной дьявол призывает себе в помощь низших исчадий, к которым относится скорее как к ресурсу, а не союзникам. Они движимы его пугающим присутствием. Показатель опасности этого монстра довольно необычен в том смысле, что сразу учитывает опасность призываемых в самом начале дьяволов. Без своих союзников костяной дьявол не намного опаснее своей обычной версии.

Предлагаемая тактика:

1. Как костяной, так и игольчатый дьяволы умеют летать. Чтобы воспользоваться этой особенностью по полной (как и своими способностями), надсмотрщик призывает прихвостней после первого раунда, а затем отлетает на такое расстояние, чтобы оказаться вне досягаемости ближних атак, но всё ещё давать прихвостням бонусы и безопасно производить свои атаки с повышенной досягаемостью. В идеале, он должен сосредоточить атаки на дальнобойных противниках, которые всё ещё могут его достать.
2. Благодаря большой грузоподъемности костяного дьявола (около 600 фунтов), он способен лететь вверх, даже схватив врага своей гвизармой. В таком случае его главным приоритетом должна стать попытка подняться как можно выше, чтобы, во-первых, выйти за пределы дальнобойных атак, а во-вторых, превратить освобождение из его хватки в летальный вариант.

Идея: Мэттью Колвилл

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

Иллюстрация монстра: [Filip Burburan](https://www.deviantart.com/filipburburan)

Фон: [Titus Lunter](https://www.deviantart.com/tituslunter)

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

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

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

