

# Действенные монстры

## Верховный бес

*Крошечное исчадие (дьявол), законно-злое*

**Класс Защиты** 15

**Хиты** 71 (11к6 + 33)

**Скорость** 20 фт., летая 40 фт.

**СИЛ** **ЛОВ** **ТЕЛ** **ИНТ** **МУД** **ХАР**

16 (+3) 17 (+3) 16 (+3) 11 (+0) 12 (+1) 14 (+2)

**Спасброски** Хар +5

**Навыки** Обман +6, Проницательность +4, Убеждение +5, Скрытность +6

**Сопrotивление к урону** холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

**Иммунитет к урону** огонь, яд

**Иммунитет к состоянию** отравление

**Чувства** тёмное зрение 120фт., пассивное Восприятие 11

**Языки** inferнальный, общий

**Опасность** 9 (5 000 опыта)

**Та ещё сволочь.** Считает себя намного лучше остальных.

**Перевёртыш.** Бес может бонусным действием принять звериный облик, напоминающий ворона (20 фт., летая 60 фт.), крысу (скорость 20 фт.) или паука (20 фт., лаза 20 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его статистика остаётся той же самой, исключая указанные изменения скорости. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

**Дьявольское зрение.** Магическая тьма не мешает тёмному зрению беса.

**Сопrotивление магии.** Бес совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

**Аура страха.** Все враждебные бесу существа, начинающие ход в пределах 20 футов от него, должны совершать спасбросок Мудрости с УС 13, если бес дееспособен. При провале существо становится испуганным до начала своего следующего хода. Если спасбросок был успешным, оно получает иммунитет к Ауре страха этого исчадия на следующие 24 часа.

**Магическое оружие.** Атаки оружием беса являются магическими.

## Действия

**Мультиатака.** Бес совершает две атаки когтями и одну жалом или дважды швыряет пламя.

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 10 (2к4 + 3), или 13 (4к4 + 3), если использовано Увеличение.

**Швырнуть пламя.** Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, досягаемость 60 фт., одна цель. Попадание: урон огнём 10 (3к6).

**Жало (в зверином облике Укус).** Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 10 (2к6 + 3) или 17 (4к6 + 3), если использовано Увеличение, и цель должна совершить спасбросок Телосложения с УС 13, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

**Невидимость.** Бес магическим образом становится невидимым, пока не атакует или не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое бес несет или носит, становится невидимым вместе с ним.

**Увеличение (перезаряжается после отдыха).** На 1 минуту бес магическим образом увеличивается в размере вместе со всем, что несёт и носит. В увеличенном состоянии бес Среднего размера, удваивает кости урона в атаках, основанных на Силе (уже учтено), и совершает с преимуществом проверки Силы. Если бесу не хватает места, чтобы стать Средним, он приобретает максимальный размер, допустимый имеющимся пространством.

## Бонусные действия

**Плащ из мух (перезаряжается после отдыха).** Бес окружает себя магической аурой, которая выглядит как жужжащий рой мух. Аура распространяется в радиусе 5 футов от беса, но не проходит сквозь полное укрытие. Она длится пока бес дееспособен, или пока он не остановит её бонусным действием. Аура даёт бесу преимущество к проверкам Харизмы (Запугивание) и помеху ко всем остальным проверкам Харизмы. Любое существо, начинающее ход внутри ауры, получает урон ядом 2.

## Реакции

**«Ты помрёшь раньше!».** Когда по бесу попадает дальнобойная атака оружием, или он становится целью заклинания, он может в ответ швырнуть пламя с преимуществом.

**«Ты отправишься в ад вместе со мной!».** Когда по бесу попадает рукопашная атака, или он становится целью заклинания, он может в ответ совершить удар когтями с преимуществом.

## Злодейские действия

**Взмыть в небо (раунд 1).** Бес хлопает крыльями. Каждое существо в пределах 15 футов должно совершить спасбросок Ловкости с УС 13, получая при провале дробящий урон 10 (2к6 + 3) и падая ничком. Бес может отлететь, используя половину своей скорости.

**Полетаешь с ветерком (раунд 2).** Бес совершает атаку жалом. Если она попала, цель считается схваченной.

**Выплеснуть гнев (раунд 3).** Бес выплёскивает свой гнев, и из всех его ран вырывается жар. Каждое существо в пределах 30 футов должно совершить спасбросок Ловкости с УС 13, получая при провале урон огнём 10 (3к6).

**Идея:** Мэттью Колвилл

**Дизайн монстра:** [Илья Цыбулевский](#)

**Иллюстрация монстра:** [Blue Isle Studios](#)

**Оформление:** [Long Story Short](#)

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

**Кириллические шрифты:** [Fontbrewery](#)

