

# Действенные монстры

## Виверна

Большой дракон, без мировоззрения

**Класс Доспеха** 16 (природный доспех)

**Хиты** 112 (13к10 + 41)

**Скорость** 20 фт., летая 80 фт.

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

14 (+2) 16 (+3) 16 (+3) 13 (+1) 10 (+0) 8 (-1)

**Навыки** Магия +5, Проницательность +4, Восприятие +2, Скрытность +5

**Чувства** истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

**Языки** —

**Опасность** 8 (3900 опыта)

## Действия

**Мультиатака.** Виверна совершает две атаки: одну укусом, и одну жалом. Во время полёта она может использовать когти или действие Бросок вместо одной другой атаки.

**Укус.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 11 (2к6 + 4).

**Когти.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 13 (2к8 + 4).

**Жало.** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 11 (2к6 + 4). Цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая урон ядом 24 (7к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

**Бросок.** Если виверна схватила существо и находится в полёте, она может бросить это существо в цель, стоящую на земле. Дистанция 30 фт., цель должна совершить спасбросок Ловкости со Сл 14 и получить дробящий урон 14 (3к8) в случае провала. Брошенное существо автоматически получает дробящий урон 14 (3к8), вне зависимости от исхода спасброска.

## Бонусные действия

**С небес.** Находясь в полёте, виверна может использовать бонусное действие, чтобы пролететь дополнительные 30 фт.

## Злодейские действия

**Порыв ветра (раунд 1).** Виверна использует свои могучие крылья, чтобы создать мощный порыв ветра. Существа в 30-футовом конусе должны совершить спасбросок Ловкости или Силы со Сл 15, иначе будут сбиты с ног и отброшены на 10 футов.

**Рык дракона (раунд 2).** Виверна издаёт ужасающий рык. Существа в пределах 30 футов от виверны должны совершить спасбросок Мудрости со Сл 13, иначе получают состояние Испуганный. Напуганные существа могут повторять спасбросок в конце своего хода.

**Загнанный зверь (раунд ?).** Если виверна потеряла больше половины здоровья, она приземляется и входит в режим ярости. Виверна получает дополнительную атаку укусом или жалом и сопротивление немагическому урону.

**Идея:** Мэттью Колвилл

**Дизайн монстра:** u/greywolf944

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

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

**Кириллические шрифты:** Fontbrewery