

Лаэрти

(Laerti)

SPECIES:	Лаэрти	Жалохвост
CLIMATE/TERRAIN:	Любой умеренный, сухой	Любой умеренный, сухой
FREQUENCY:	Редкий	Очень редкий
ORGANIZATION:	Племя	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Ночной (под землей любой)	Ночной (под землей любой)
DIET:	Всеядный	Всеядный
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)	Низкий (5-7)
TREASURE:	D	Q, R, U
ALIGNMENT:	Законно-злой	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	6d8	1d12+1
ARMOR CLASS:	5	3
MOVEMENT:	18, Bg 8	14, Bg 10
HIT DICE:	3+3	7
THAC0:	17	13
NO. OF ATTACKS:	3	4
DAMAGE/ATTACKS:	1d2 (или оружием) x2 (когтями)/1d6 (укус)	1d4+1 (или оружием) x2/1d6+1/2d4 (хвост)
SPECIAL ATTACKS:	Нет	Яд на хвосте
SPECIAL DEFENSES:	Нет	Иммунитет к заклинаниям
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	M (рост 7', хвост 9')	L (рост 12', хвост 14')
MORALE:	Чемпион (14)	Фанатик (18)
LEVEL/XP VALUE:	120	1,400



Называемые бединами «асабис», эти обитающие в пустыне рептилии внешне похожи на «людей-ящериц» из болот. Лаэрти обычно коричневого или серого цвета с серовато-коричневым или светло-зеленым брюшком, их более крупные родичи жалохвосты обычно коричневые или темного красновато-коричневого цвета.

У лаэрти и жалохвостов желтые овальные глаза, такие яркие, что светятся в темноте, с горизонтальными щелочками зрачков. Они носят только кожаные доспехи, говорят на своем собственном резком стрекочущем языке, и для человеческих глаз не имеют половых различий. Лаэрти могут бегать на четвереньках или ходить прямо, но

хвосты у них не гибкие, гибкие только у жалохвостов. Лаэрти и жалохвосты сильно напоминают крошечных песчаных ящериц – в отличие от «людей-ящериц» у них конечности отходят от извилистого тела под прямыми углами и двигаются быстрыми, дерганными жестами.

Наклонный лоб узкого черепа оканчивается выступающими надбровными дугами, сам череп раскачивается из стороны в сторону на тонкой, неуклюжей шее. Мелькающий язык служит в том числе и для осязания с обонянием, кожа головы грубая, шероховатая и с отверстиями для глаз и носа.

Переведено Дрого. Источник: FR13 TSR 9320 Anauroch (стр. 91–95)

Сражение: Лаэрты нанимаются к жителям поверхности в наемники или самостоятельно охотятся на обитающих на поверхности бединов и менее разумных существ, сражаясь любыми разновидностями одноручных мечей, какие удастся изготовить или захватить, и грубыми арбалетами (эквивалент «легкого арбалета»), которые носятся висящими за спиной. Лаэрты достаточно хитры и любят устраивать засады. Строгое правило запрещает им сражаться друг с другом.

Лаэрты могут легко закапываться в песок и появляться оттуда, бесшумно поднимаясь из прикопанных укрытий для удара по врагу. Могут проворно бегать на всех четырех, при этом змеиный хвост будет подергиваться сзади (увеличивая AC до 4 против стрелковых атак). При желании они могут встать прямо на задние лапы, чтобы сражаться или прыгнуть до 20 футов по горизонтали или до 16 футов по вертикали.

Ареал/Общество: На поверхности пустынных земель лаэрты встречаются только по ночам. Днем они должны прятаться от солнца, закопавшись на несколько футов в песок, зайдя в пещеру или забившись в трещину меж камней. Температура тела не позволяет им действовать на солнцепеке – форсированный марш или переноска чего-то на солнце дольше, чем 1d4+1 ходов приведет к потере сознания.

Предоставленные самим себе лаэрты живут племенами, управляемыми советом старейшин или военным вождем. Они могут заключать союзы с темными нагами и прочими способными на сотрудничество злыми существами ради взаимной выгоды, могут даже принимать их в свои племена. В каждом племени лаэрты будет как минимум 2d8 жалохвоста. Повсюду под пустыней проложены их туннели, из которых они часто поднимаются по ночам устраивать набеги на местных жителей поверхности.

Большинство лаэрты Анароча контролируются Фаэриммами и их военные шайки или прочие группы действуют по прихоти их хозяев.

Экология: Лаэрты выедают внутренние органы («мягкие части») людей, верблюдов и прочей добычи, разрывая тела и оставляя прочее стервятникам. Также они едят определенные подземные грибки типа лишайников, грибов и миконидов, и определенные корешки, торчащие в глубинах из верхнего мира.

Действующие на людей яды действуют и на лаэрты с жалохвостами, с тем исключением, что к яду самого жалохвоста у них обоих иммунитет.

Жалохвост (Stingtail): Более редкий, родственный лаэрты вид, жалохвосты мирно живут с родичами-лаэрты. Оба вида взаимно оплодотворяемы, 10% детенышей приходится на жалохвостов, остальные лаэрты. Жалохвосты глупее лаэрты, но крупнее и сильнее, и обычно согласны следовать приказам и целям лаэрты.

В бою жалохвосты пользуются тем же оружием, что и лаэрты, но также могут шлепать хвостами на 2d4 повреждений или, обернув их вокруг оружия для рукопашной, наносить им обычные повреждения. По желанию (максимум шесть раз в день) жалохвост, удачно ударивший хвостом (когда не держит в нем оружия или не цепляется им за уступ или ветку), может выпустить через поры в коже струю жидкого яда. Это едкие выделения с укусным запахом, вызывающие у жертвы «замешательство» (как от заклинания) на раунд удара и следующий, и в случае провала спас-броска от яда действующие как контактный яд типа M (20 повреждений через 1d4 минуты).

Фаэриммы и ищущие рабов волшебники почти не используют жалохвостов, поскольку у тех иммунитет ко всей известной магии школы очарований/чар.

Нага, темная

(Naga, Dark)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой кроме арктического/любая суша
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Тройки, пары, одиночки или совместно с другими злыми существами
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Исключительный (16)
TREASURE:	S, T, W
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	1-3 (обычно 1)
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	13
HIT DICE:	9
THAC0:	13 (11 для 9 HD)
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d4/2d4
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (длиной до 12')
MORALE:	Чемпион (15)
LEVEL/XP VALUE:	4,000



Темные наги это волшебные (feu) существа с почти человеческими лицами (с клякастой пастью) на кожистых, похожих на змеиные телах. Обычно они сотрудничают с другими злыми существами ради взаимной выгоды или выживания. Темные наги обычно черного, лилово-черного или очень темно-синего цвета, а гребнистые головы и гладкие, почти невидимые чешуйки делают их похожими скорее на гигантских угрей, а не змей.

Сражение: Темные наги от природы обладают ESP (дальность 80 футов) и используют эту способность постоянно.

В бою темные наги кусают (без яда) и жалят хвостом (с ядом) – зазубренное жало наносит физические повреждения, и жертва должна выполнить спас-бросок от яда иначе получит еще 1-2 повреждений и впадет в наркотический сон (время действия 1 раунд, сон длится 2d4 раунда).

Но больше всего темных наг опасаются из-за способности к магии. Они накладывают заклинания как волшебник 6-го уровня (4, 2, 2) и применяют только вербальные заклинания. Они могут учить эти заклинания у драконов, фаэриммов или прочих существ, умеющих накладывать заклинания, но только с помощью слов или мыслей (в отличие от подобных заклинаниям природных сил, осознанные заклинания легко переделать в вербальные заклинания... но разработка чисто вербальной версии для заклинания, у которого обычно есть соматические и материальные компоненты, далеко не столь простое дело). Наги могут самостоятельно, при помощи экспериментов, разрабатывать новые заклинания или чисто вербальные версии старых. Оба способа обретения новой магии медленные и дорогие, что часто служит причиной, по которой темные наги нанимаются к более сильным злым существам или любому, кто их наймет, или же становятся искателями приключений.

У темных наг иммунитет ко всем известным (обычным и волшебным) кислотам, ядам и отравам. Известны случаи, когда нага-курьер просто проглатывала яд, выплевывая

Переведено Дрого. Источник: FR13 TSR 9320 Anauroch (стр. 91-95)

смертоносную жидкость после прибытия в пункт назначения. Наги могут выплевывать проглоченный яд в любого противника на расстоянии до 10 футов – для попадания требуется бросок атаки, и это действие идет вместо укуса, хотя нага может сперва кусить, а потом уже отрыгнуть яд, объединяя повреждения от двух атак.

В бою темная нага может в одном раунде использовать жало и либо заклинание, либо укус. Если место позволяет, нага может применять жало и укус против одного противника, но она достаточно умна, чтобы атаковать одновременно разных противников, даже если один стоит спереди, а второй сзади нее, а сама нага зажата между ними в узком проходе.

Сознание темных наг недоступно к прочтению – каким-то образом их способность ESP делает их невосприимчивыми для ESP-зондирования. На них действуют, пускай и с трудом (премия +2 ко всем спас-броскам от заклинаний этой школы), заклинания школы очарования/чар типа «очарования», «сна», «удержания» и т.п.

Ареал/Общество: Темные наги устраивают логова в скалистых местах, вроде пещер или руин – им нравится иметь дом, где можно кой-чего притырить (сокровища там или книги заклинаний), где больше одного входа или выхода, и где есть как минимум одно узкое место, которое можно перекрыть своим телом и в одиночку разобраться с чужаками. Темные наги обожают ловушки и будут их изобретать (или нанимать других существ ставить ловушки) при всякой возможности.

Темные наги склонны к одиночеству, но могут образовывать стабильные семейные группы из двух или трех особей – они гермафродиты и порождают шевелящуюся массу похожих на червей детенышей, которых недвусмысленно бросают, дабы те сами о себе позаботились. Будучи достаточно умными, чтобы понимать, что в одиночку им удастся совладать лишь с немногими из обитателей Королевств, темные наги сотрудничают с прочими злыми существами, вроде орков, хобгоблинов, дроу, фазриммов, бехолдеров и им подобных. Они любят играть роль «командира и магических ударных сил», примерно занимая положение унтер-офицеров, подчиняясь более могучим командирам, но наги достаточно мудры, чтобы принимать веру, верования и правила любой группы, к которой примыкают.

Экология: Темные наги не станут добровольно поедать других темных наг, а вот практически всех остальных они едят, что живыми, что мертвыми. Они едят некоторые лишайники и при случае съедят растение, но их основная диета – мясо. Особенно им по вкусу горячая, еще свежая кровь.

Темные наги всю жизнь пашут на дядю или вместе с дядей. Однако всегда, когда есть возможность, они преследуют и собственные цели, которые могут быть не менее странными и причудливыми, чем цели людей (например, «покрыть сию пустынную долину деревьями»), но всегда подразумевают рост их личного могущества посредством обретения новых заклинаний и волшебных предметов. Темные наги не замедлят ограбить мертвого врага, проглатывая предметы, свитки и книги заклинаний, чтобы отрыгнуть их позже – у всех темных наг есть похожий на мешок внутренний орган, который можно использовать для переноски предметов. У этого органа толстые растягивающиеся стенки из альвеолярных мешочков, защищающие нагу от острых углов и тому подобного, и одновременно защищающие груз от желудочного сока, а заодно обладающего необычным побочным эффектом, экранирующим магию от всех заклинаний обнаружения.

Орпсу (Orpsu)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/любая суша
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Охотничьи рои
ACTIVITY CYCLE:	Ночной (под землей: любой)
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	4-12 (обычно 6 или 7)
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	2, Fl 14 (D)
HIT DICE:	1+6
THAC0:	19
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d4+3/1d3
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (размах рогов до 2', длина до 3')
MORALE:	Элита (13)
LEVEL/XP VALUE:	420



Орпсу, также известные как «ночные стирги», это летающие хищники, питающиеся свежей кровью. Обычным стригам они не родня, и не цепляются к жертвам для кормежки. Орпсу – безволосая летающая тварь с крысиным хвостиком, оснащенная терзающими клыками и четырьмя костяными, похожими на крылья, торчащими «рогами». Грубая кожа орпсу с прожилками, пятнистого малинового, фиолетового, розовато-лилового или светло-коричневого цвета.

Орпсу распространены в Кара-Туре и степях, равнинах и пустынях, лежащих к западу от Восточных Королевств.

Сражение: Обладающие инфравидением на 150 футов, орпсу охотятся в темноте, чтобы избежать нападений более крупных хищников, когда летают на открытой местности. Раз в день они могут использовать слабую разновидность «удержать монстра» (как заклинание волшебника пятого круга, за исключением того, что цель – одно живое существо в пределах 60 футов). Если цель успешно выполнит спас-бросок (с премией +2), на нее это действует как заклинание «замедлить». Большинство своей добычи орпсу ловят и побеждают именно таким способом. В полете они относительно неуклюжи, и обычно пикируют на жертву только после того, как она будет «удержана» или «замедлена».

У орпсу прочные, острые как бритва клыки, но нет нижней челюсти, поэтому кусать они не могут – только резать или терзать. Также у орпсу гибкий хвост, слишком слабый, чтобы удержать сопротивляющуюся добычу или оружие, но им можно тащить небольшие предметы или обернуть вокруг дерева, когда орпсу отдыхает. Ног или ступней у них нет, и на земле они могут перемещаться, только совершая неуклюжие волнообразные движения корпусом.

Наиболее примечательная черта орпсу это острые как бритвы, похожие на лезвия «рога», торчащие из тела как два обращенных спинками полумесяца, кончики одной пары рогов загибаются вперед по обеим сторонам терзающих клыков, а кончики второй выступают назад, подобно крыльям, по обеим сторонам хвоста. Если орпсу упадет на

Переведено Дрого. Источник: FR13 TSR 9320 Anauroch (стр. 91-95)

землю, он окажется в незавидном положении, поэтому они инстинктивно пикируют на добычу под углом, чиркая по добыче только одной стороной тела, и только один рог (либо передний, либо, если он промахнется, загнутый задний рог) может ударить жертву за один заход (в дополнение к клыкам орпсу). Атака рогом причиняет 1d4+3 повреждения.

Любая причиненная им рана продолжает кровоточить (жертва теряет 1 hp в раунд), пока ее не перевяжут (и жертва должна воздержаться от боя или иной интенсивной активности как минимум 1 ход), либо не применят целительскую магию.

Орпсу пытаются сосать кровь только из «удерживаемых» жертв, спящих или упавших. Из щелей в брюхе орпсу появляется дюжина мягких, гибких белых щупалец (когда в них нет нужды, они втягиваются обратно). У орпсу нет шипов или когтей, чтобы цепляться за жертвы, вместо этого они планируют вниз, останавливаются, покачиваясь, над избранной добычей, и тяжело умащиваются на нее. Щупальца проникают жертве под кожу, обеспечивая определенную сцепку, и орпсу обычно оборачивает хвост вокруг тела жертвы, конечности или чего-нибудь выступающего. Высасывание крови начинается на следующий раунд после того, как орпсу уместится. В раунд высасывается 1-2 hp крови, пока жертва не погибнет, или орпсу не собьют (если жертва в сознании и может двигаться, сбить его не трудно). Физическая атака кого-то другого обычно вынуждает сосущего орпсу подскочить в воздух, свив и мощно хлестнув хвостом, и улететь. У орпсу нет известной точки насыщения. Они остаются начеку, пока сосут, и предпочитают оставить жертву, вместо того, чтобы остаться и встретить неминуемую кончину.

Летают орпсу благодаря естественной левитации, двигаясь вперед молотя и вертя хвостом, и лавируя наклоном перепончатых «крыльев» своих рогов, наклоняя корпус.

Ареал/Общество: Орпсу устраивают логова в каменистых местах, вроде пещер или руин, и охотятся на открытых, поросших низкими кустарниками холмах или равнинах – или же обитают и охотятся исключительно под землей, в бескрайних пещерах Подземья.

Орпсу не издают звуков или шумов и общаются с другими представителями своего вида при помощи ограниченной телепатии в пределах 20 футов, которую невозможно расшифровать прочим существам, ментально подслушивающим при помощи магии или естественных сил. Эта любопытная ментальная деятельность делает их иммунными к «очарованию», «совету», «господству» и «удержанию» и аналогичным ментальным силам или заклинаниям.

Орпсу живут супружескими парами, принося помет в 1d4 живых, целиком активных и уже голодных детенышей (1-1 HD, атака 1d4+1/1d2) каждые три лета. Дети остаются с родителями, формируя семейный «рой», который растет с годами и новыми пометами, пока не превысит дюжины – после чего 1d4 самых старших детей сформируют собственные супружеские пары и улетят на поиски новых (лишенных орпсу) охотничьих территорий, где и образуют собственный рой.

Экология: Обитающие на поверхности орпсу охотятся на овец, скот, многих мелких существ (питая особую страсть к барсукам, лисам и выдрам), крупных птиц и людей. Подземные орпсу предпочитают кровь дроу и дуэргаров любой другой.

Фаэримм

(Phaerimm)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой (в Фаэруне ограничены подземной частью Анароча)
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Супергений (19-20)
TREASURE:	Все возможное
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1-3 (обычно 1)
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	Fl 9 (A)
HIT DICE:	9
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	6
DAMAGE/ATTACKS:	1d4 (или оружием) x4/3d4/2d4
SPECIAL ATTACKS:	Хвостовое жало, заклинания
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	44%
SIZE:	L (длиной до 12')
MORALE:	Фанатик (17)
LEVEL/XP VALUE:	10,000



Фаэримм – это могущественные использующие магию существа, передвигающиеся при помощи природной левитации. Они напоминают перевернутые конусы, с основанием наверху и вершиной в виде зазубренного жала на хвосте.

Сражение: У фаэримм инфравидение 160 футов, и они могут видеть в астральных и эфирных планах в пределах 90 футов. Их обычное зрение также функционирует в этих пределах, заодно действуя как постоянное «обнаружить магию». Также фаэримм обладают природной устойчивостью ко всей магии 44% за исключением окаменения и превращения (к которым у них устойчивость 77%). Любая магическая атака, против которой фаэримм

устоят, может ими использоваться для лечения (количество восстанавливаемых hp равно повреждению, которое иначе нанесло бы заклинание, избыточные hp могут храниться до 12 раундов в виде энергии и использоваться для лечения последующих повреждений) или направиться со 100% эффективностью обратно к источнику. (Заклинания, которые не наносят повреждений, могут лечить фаэримм по 1 hp за круг заклинания). Отражение заклинания – это защитный рефлекс, который не считается магической атакой фаэримма в этом раунде. До сих пор не установлен верхний предел количества магических атак, которые фаэримм может отразить или поглотить за один раунд.

Фаэримм также повелевают большей магией, чем большинство магов-людей. За каждые пятьдесят лет жизни фаэримм улучшается на один уровень как волшебник – большинство представителей этой расы долгожителей эквивалентны магам с 22-го по 27-ой уровни. Фаэримм экспериментируют, исследуют и запоминают заклинания во многом как и человеческие волшебники, но также могут выбрать по одному заклинанию каждого круга в качестве «природного». Заклинание (которое, раз выбранное, уже невозможно

Переведено Дрого. Источник: FR13 TSR 9320 Anauroch (стр. 91–95)

изменить) сохраняется в их мозговой структуре. Фаэримм каждый день получают свои избранные «природные» заклинания без заучивания.

Большинство фаэриммов разработали свои уникальные заклинания. Все заклинания фаэриммов накладываются беззвучным волевым усилием – большинство магических штудий фаэриммов это переделывание пойманных человеческих заклинаний в волевые манипуляции магической энергией.

В дополнение к атаке заклинанием (и отражению любого количества магических атак) фаэриммы могут совершать до шести физических атак в раунд, если цели находятся в пределах досягаемости. Мощные челюсти, расположенные на открытом «основании» конуса, кусают на 3d4 повреждений. По краю основания конуса расположены через равные промежутки четыре полностью втягиваемые руки. Выглядят эти руки пугающе человеческими, только на ладонях из пяти пальцев оба крайних большие. Руки бьют на 1d4 повреждения, используют оружие (вплоть до древкового, с обычными повреждениями) или хватают противников, чтобы автоматически кусать (каждый раунд бросайте для фаэримма и удерживаемой жертвы d20 – побеждает ТУПО большее число, или захват удерживается еще раунд, или жертва вырывается).

Также у фаэриммов мощные хвосты, которые хлещут на 2d4 повреждений, а если при атаке хвостом выпало 16 или больше, его жало глубоко вонзается в жертву – в дополнение к 2d4 повреждениям жертва получает еще 1d6 от полого костяного жала, через которое впрыскивается молочная жидкость. Жертва должна три раза выполнить спас-бросок от яда: чтобы ее не парализовало, чтобы ее не заставило левитировать (поднявшись над любой служащей полом поверхностью и повиснув в нескольких футах над землей, неспособная передвигаться, кроме как подтягиваясь или отталкиваясь от предметов в пределах досягаемости), и чтобы впрыснутое в жертву яйцо фаэримм не начало развиваться. В случае провала третьего спас-броска, яйцо начнет расти через 1d6 дней, выедавая жертву изнутри, отчего та теряет по 1 hp в день, пока жертва не погибнет, или личинку фаэримм не убьют заклинанием «лечить заболевание». Все это время атаки, АС и значения способностей жертвы ухудшаются на 4 очка из-за ослабляющей, грызущей боли. Яйцо или личинку можно удалить хирургически, но жертва, чтобы выжить, должна выполнить проверку системного шока, и, как правило, теряет во время операции 2d4 hp.

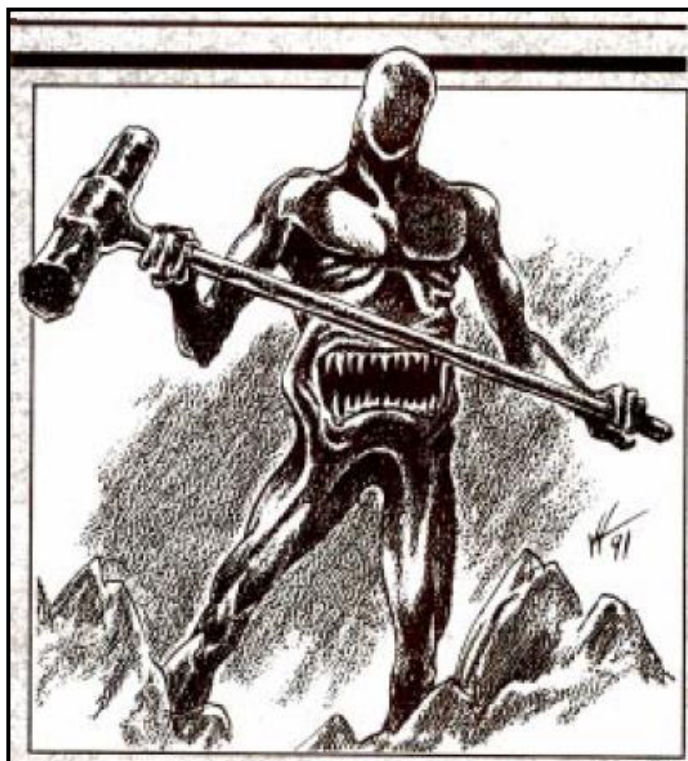
Ареал/Общество: Фаэримм любят жить поблизости от других представителей своего вида (для взаимной защиты и для глубокого морального удовлетворения от соревнования в придумывании гадостей), но действуют в одиночку, или окружая себя магическими контролируемые рабами, выполняющими различные поручения. На Фаэруне самая могучая магия Шарнов ныне удерживает фаэриммов в границах подземелий Анароча, но те при помощи своих агентов влияют на мир за пределами пустыни, используя определенных бегинов и некоторых красных волшебников, пришедших в Анароч давным-давно, чтобы установить базу или открыть легендарную магию Потерянных Королевств. Также они совратили нескольких жентаримцев, но были достаточно осторожны, чтобы не дать себя обнаружить Братству – до сего момента.

Экология: Фаэриммы едят всех рептилий и млекопитающих, держа их в качестве рабов, пока не придет их черед стать обедом. Особенно они ненавидят гробокопателей, которые, вроде бы, иммунны к контролирующей сознание магии фаэриммов.

Гробокопатель (Таалуд)

Tomb Tapper (Thaalud)

CLIMATE/TERRAIN:	Любое подземелье
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Клан
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Минералы (см. ниже)
INTELLIGENCE:	Высокий (13-14)
TREASURE:	Qx4 (особое)
ALIGNMENT:	Законно-нейтральный
NO. APPEARING:	1-12
ARMOR CLASS:	-2
MOVEMENT:	10, Вр 1-4
HIT DICE:	8+8
THAC0:	13
NO. OF ATTACKS:	3 или 1
DAMAGE/ATTACKS:	4d6/4d6/1d12+9 или 1d12+6
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	Н (рост 15'-21')
MORALE:	Элита (16)
LEVEL/XP VALUE:	8,000



Таалуды выглядят высокими, нагими, бесполоыми и безволосыми гуманоидами с очень твердой, гладкой, голубовато-серой кожей, когтями, которые могут копать сквозь твердый камень, и большими зубастыми пальцами на животе. Своим прозвищем «Безликие» они обязаны гладким, лишенным черт лицам.

Сражение: Таалуды атакуют твердыми как железо руками с длинными пальцами (4d6 повреждений каждой) и наклоняются или падают на противника сверху, чтобы укусить брюшной пастью (которая одинаково хорошо перемалывает и рвет броню, камни, мясо и кости – один укус наносит 1d12+9 повреждений). Если для подобного маневра недостаточно пространства, или если они не хотят сблизиться с противниками, всегда можно взмахнуть великим молотом (см. ниже) на 1d12+6 повреждений. Копатели могут управляться с этим оружием одной рукой (-2 к броску атаки) и очень метко швырять его (+2 к попаданию).

«Видят» таалуды с помощью сонара (они испускают ультразвуковые волны, отражающиеся от препятствий) в пределах 440 футов и не нуждаются в свете. Благодаря сонару они могут обнаруживать невидимых существ и предметы, и получают иммунитет к иллюзиям и прочим связанным со зрением заклинаниям (вроде «цветных брызг» и «гипнотического узора»). Общаются они при помощи гудящего звука, генерируемого кожными вибрациями (их язык частично понимают живодеры разума), и при помощи ограниченной (в пределах 120 футов, чтение мыслей или атаки сознания невозможны с обеих сторон) телепатии. Копатели могут по желанию «обнаруживать магию» и могут раз в 12 ходов оживлять камни (как жреческим заклинанием седьмого круга, воздействуя на 9 куб. футов камня на 1d4+2 раунда – длительность всякий раз определяется случайным образом).

Переведено Дрого. Источник: FR13 TSR 9320 Anauroch (стр. 91–95)

У гробокопателей иммунитет к заклинаниям «очарования/чар» и к любым атакам огнем и холодом. Электрические атаки наносят им половину повреждения (и никакого при успешном спас-броске). У них штраф -2 к спас-броскам от окаменения, а после смерти через 1-2 раунда они превращаются в камень.

Ареал/Общество: Свое название гробокопатели получили из-за привычки подкапываться из глубин, чтобы грабить могилы, храмы и башни волшебников – они ищут и забирают волшебные предметы. Обычно они пытаются отобрать волшебные предметы у встреченных существ.

Для таалудов магия сакральна – они никогда не пользуются полученными волшебными предметами, но защищают и чтят их. Свою долгую жизнь копатели проводят в вечном поиске Источника Всей Магии, который, согласно их вере, укрыт где-то глубоко в земле. К стихиям земли они испытывают благоговение и стараются на них не нападать, потому что верят, что тех сотворил этот самый таинственный источник.

Все волшебные предметы считаются общим сокровищем (им владеет клан в целом), которое бдительно охраняют. В качестве личного сокровища они держат милые камешки (то есть не самоцветы, которые тусклые без огранки) вроде кварца, яшмы, агата и аметиста. Они хранятся в пещерах из светкамня, на невообразимой глубине. (Светкамень это камень, испускающий природный «волшебный огонь» янтарного или лимонно-зеленого цвета. Он безвреден, полезен как источник света, но слишком мягкий для резьбы. Он часто наличествует в областях Подземья с сильным излучением, ярко светясь, когда попадает под воздействие излучения, но сам он не радиоактивен).

Экология: Некоторые выдающиеся мудрецы верят, что таалуды созданы искусственно из людей, измененных при помощи магии, в павшем Нетериле. Эта точка зрения подкрепляется тем, что их головы лишены лиц (служит аргументом, что их создавали из гуманоидов), и их иммунитетом к заклинаниям (служит предположением, что их создавали для борьбы с фаэриммами). Верования копателей показывают, что они знают, что магия имеет над ними власть. Некоторые, включая Эльминстера, считают, что таалуды были первоначально созданы из камня, который оживили, придав человеческий облик. Эта точка зрения подкрепляется тем, что после смерти они превращаются в камень.

Кожа таалудов может по желанию становиться пористой – через нее копатели получают необходимую воду. Гигантские челюсти могут дробить камни, из которых таалуды извлекают питающие их минералы. Также они переваривают железо из крови и костного мозга, если есть такая возможность, но ради еды они не охотятся.

Обычно таалуды вооружены огромными молотами из арениста – сплава (точный состав неизвестен), полученного из магмы. Их молоты длиной 10 футов или больше, тяжелые, прочнее большинства камней и очень износостойкие. Копатели могут рыть сквозь камень своими когтями, но, когда им нужна гладкая поверхность, раскалывают камень молотом.

Таалуды долгожители от природы, они образуют региональные кланы. Неизвестно, есть ли у них дети, и могут ли они рожать – до сих пор не был встречен ни один ребенок или беременный таалуд. Неизвестно даже, кто возглавляет клан, хотя таалуды заключают и соблюдают соглашения с другими существами, откуда делается вывод, что они уважают правила и правительство.

Таалуды придут на помощь свирфнеблям и карликам, чью магию они не трогают. У них нет интереса к одежде дроу и прочим предметам, которые функционируют как волшебные благодаря излучению Подземья, а не истинному колдовству. Таалуды ненавидят землистых амбалов (иногда поработавшая их с самого рождения), взаимно игнорируют ксорнов, не любят дуэргаров и дроу, и смертельные враги иллитидов и фаэриммов, которые убили не одного таалуда.

Перевод: Дрого

Помощь в верстке: Amethyst Bard