

Глубинное отродье

(Deepspawn)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой/любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Гений (17-18)
TREASURE:	К, L, M, Qx2, Vx2, X
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	6, Sw 8
HIT DICE:	14
THAC0:	7
NO. OF ATTACKS:	6
DAMAGE/ATTACKS:	3 укусом (3d4) и 3 шлепком (1d4+1) или оружием
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	77%
SIZE:	Н (диаметр 14', щупальца до 20')
MORALE:	Элита (15-16)
LEVEL/XP VALUE:	12,000



Глубинное отродье – это знаменитые ужасы, порождающие многие другие типы монстров, поэтому единственное глубинное отродье может сделать опасной большую территорию даже для бдительных, хорошо вооруженных искателей приключений.

Выглядят глубинные отродья как большие, похожие на резину сферы пятнисто-серого или коричневого цвета. Из тела торчит шесть рук – три руки-щупальца и три руки-пасти, оканчивающиеся ртами со множеством зубов. У глубинного отродья также есть свыше сорока длинных, втягивающихся, гибких глазных стебельков (одновременно выпускаются лишь три или четыре – бережется от опасности).

Сражение: Обычно глубинные отродья встречаются наполовину погребенными в шевелящейся куче слизких монет и прочих сокровищ. Куча может скрывать их руки, поэтому поднявшиеся из сокровищ щупальца и пасти могут поначалу показаться атаками отдельных существ. Сокровища могут мешать противникам и даже защищать глубинное отродье от части повреждений (определяется DM'ом).

Глубинное отродье атакует, накладывая на непрошенных гостей «удержание», накладывая эти заклинания раз в три раунда. Пораженных заклинанием жертв хватают и душат руки-щупальца, в то время как другие щупальца отбиваются от остальных непрошенных гостей оружием (включая любые магические предметы, пригодные для бойца, накопленные от предыдущих жертв). Глубинное отродье любит вовлечь добычу в бой с вооруженным щупальцем, а затем укусить ее сзади рукой-пастью.

Рука-щупальце может шлепнуть на 1d4+1 повреждений, хватать предметы и существ и двигать их (Сила 17), орудовать хрупкими ключами или оружием, и душить.

Удушение требует успешного броска атаки (если жертва «удерживается», то начинается автоматически) и причиняет 1d4 повреждений, плюс 1d4+1 за каждый последующий раунд. Если жертва высвобождается, то в этот раунд она получает лишь 1 удушающее повреждение. Придушенными жертвами глубинное отродье может размахивать, как дубинами (наносит остальным 1d2 повреждения, прерывая накладывание

Переведено Дрого. Источник: FR11 TSR 9300 Dwarves Deep

заклинаний и вынуждая делать спас-броски для хрупких предметов на ударенном). Сами удушаемые дополнительных повреждений при этом не получают, если только ими не стукнут по остриям или клинкам (повреждения определяются для каждого случая отдельно).

Спасти от удушения можно, только отрубив руку-щупальце или вырвавшись на свободу. Отрубленная рука-щупальце выпускает свою жертву. У каждой руки 2 HD, она отсекается, если ей в одном месте нанести режущим или колющим оружием повреждения, равные половине ее hp. Чтобы вырваться, жертва и глубинное отродье должны каждый раунд бросать на большее d20, прибавляя к броску свою Силу (у глубинного отродья 17).

Также глубинное отродье может накладывать по желанию «ESP» и «подводное дыхание», и может применять «исцеление» (только на себя) раз в день. Если жизнь глубинного отродья под угрозой, оно швыряется припасенным оружием, выбрасывает все имеющиеся у него волшебные предметы и старается сбежать по запланированному маршруту. Похоже, у глубинного отродья иммунитет ко всем известным ядам (возможно потому, что они могут порождать множество ядовитых существ), и оно может регенерировать, пускай и медленно, утраченные руки и глазные стебельки, исцеляя 2 hp в день.

Ареал/Общество: Глубинные отродья предпочитают, чтобы за них сражались их порождения. Логова они устраивают в пещерах, подземельях или развалинах, плотно прикрытых ловушками и сторожевыми монстрами (своими «порождениями»). Преодолев эти защиты, можно обнаружить глубинное отродье в обороняемой комнате или месте, где всегда есть как минимум один путь отхода.

Глубинные отродья уроженцы Глубины, они успешно сопротивляются попыткам дварфов, дроу, дуэргаров, плащевиков, иллитидов и аболетов истребить их. Глубинные отродья редко устраивают логова ближе чем в 30 милях друг от друга, но отдельные особи могут находиться гораздо ближе (например, на разных уровнях подземелий).

Экология: Глубинное отродье ест любую органику, но предпочитает свежее мясо. До сих пор еще не известно как, но глубинное отродье может «выращивать» и порождать любое раннее пожранное существо, родное Первичному Материальному плану (но не нежить и прочих, живущих на двух измерениях существ). «Порождения» обладают естественными атаками, включая подобные заклинаниям силы, мировоззрение и интеллект своих прототипов, но классовые способности и прочие выученные умения не передаются. Порождение «вырастает» за 1d4 дня (зависит от размера и сложности) внутри глубинного отродья, которое должно усиленно поглощать плоть, растения и воду или кровь. Затем глубинное отродье раскалывается, выпуская полностью активное порождение. Порождения никогда не бывают враждебны по отношению к родителю, и их нельзя заставить напасть на него, даже при помощи магии. Порождения могут атаковать или защищаться спустя один раунд после выхода наружу. На усмотрение DM'a они могут поначалу неуклюже применять некоторые силы или способности.

Дикий гварф

(Wild Dwarf)

CLIMATE/TERRAIN:	Подземелье/тропические джунгли
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одна семья
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	К, L, M, Q или V
ALIGNMENT:	Законно-нейтральный
NO. APPEARING:	20-200
ARMOR CLASS:	8 (10)
MOVEMENT:	8
HIT DICE:	1+1
THAC0:	20
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	См. ниже
SIZE:	S (3')
MORALE:	Элита (13-14)
LEVEL/XP VALUE:	270



Дикие гварфы – нелюдимая раса гварфов. Также известные как «джунглевые гварфы», они встречаются только в отдаленных, жарких джунглях Чулта и окрестных земель к востоку от него.

Дикие гварфы темнокожие, приземистые и коренастые. Тела покрыты татуировками и жиром, который служит репеллентом от насекомых, а также делает сложным удержание карлика (что отражено в их АС). Одежды на них нет – только длинная, спутанная шерсть, служащая адекватной одеждой, которую они, отправляясь на войну, мажут грязью, получая грубые доспехи.

Дикие гварфы куют оружие и инструменты из добываемых металлов. В этом, как и в инфравидении, «подземных умениях» и продолжительности жизни, они подобны остальным гварфам. Крепкие (+1 к Телосложению) и мускулистые они не верят чужакам, и будут избегать противостояний, если на них не нападать и не провоцировать. Дикие гварфы говорят на своем собственном щелкающем, переливчатом языке, на поверхностном всеобщем и на языке, которым пользуются большинство гварфов-странников. Они используют и понимают руны детек.

Сражение: Дикие гварфы вооружены духовыми ружьями, которые могут выдуть 2 дротика в раунд (дальность 1/3/5). Каждый гварф имеет 1d10+6 зазубренных дротиков, которые причиняют 1d3 (1d2 большим существам) повреждений и смазаны в сонном яде – требуется спас-бросок от яда, иначе жертва будет замедлена на 2 раунда, а затем заснет на 1d4+1 раунда, не просыпаясь от похлопывания. Каждый дротик можно использовать дважды, после чего яд выдыхается. Все взрослые дикие гварфы имеют специализацию своих дротиков – на ближней дистанции они получают премию атаки +2, стреляя из духового ружья или просто бросая дротик. К своему яду у них иммунитет. У каждого дикого гварфа также есть копьё (1d6 повреждений) и шипастая метательная дубинка (1d6) или ручной топор (1d6).

Для защиты домашних пещер дикие гварфы любят пользоваться ямами, силками, падающими грузами и прочими ловушками. Все это изготавливается из подручного материала джунглей и очень эффективно, даже против высокоуровневых противников, особенно против непривычных к бою в джунглях. Дикие гварфы предпочитают нападать

Переведено Дрого. Источник: FR11 TSR 9300 Dwarves Deep

большими группами, стреляя дротиками из укрытия, пока разъяренная цель не устремится на них – после чего они атакуют со всех сторон.

У диких dwarфов те же премии к спас-броскам от яда и магии, что и у обычных dwarфов. Столетия борьбы с ядовитыми змеями наделили их природной устойчивостью к ядам – они получают дополнительную премию +1 к спас-броскам от всех ядов и ядовитых испарений. Они с меньшей вероятностью пострадают от ослабляющей болезни или паразитных эффектов, чем те, кто не живет в джунглях (решает DM), и получают на 1 повреждение за каждую кость повреждений меньше от атак роев насекомых и связанных с жаром, даже если атаки магические.

Ареал/Общество: Дикие dwarфы живут на тропических деревьях и в пещерах, себя они называют «dur Authalar» (Народ). Они полигамны и не создают племен или кланов, живя охотничьими шайками с постоянной текучкой состава. Каждая группа носит большой водяной пузырь и «говорящий барабан», чтобы звать другие шайки на «большое убийство» или сообщать о «великой опасности».

Типичная охотничья шайка знает три-четыре водопоя, место для купания, затененное место для еды с костровой ямой и несколькими дозорами, спальную пещеру и несколько спальных деревьев, увешанных сетями из лиан. Также они знают минимум пять «пещер-убежищ», уходящих глубоко под землю.

Себя дикие dwarфы воспринимают одной большой семьей «дур Оталар». Они слушаются своих «говорящих» (планировщики и тактики обеих полов, любых возрастов и уровней), «военных вождей» (считаются воинами 5-7 уровня), «кровей» (опытные воины 2-4 уровня) и «жрецов» (священники всех уровней по 10-ый включительно). Все дикие dwarфы поклоняются Тард Харру, но редко делают подношения прочим божествам карликов.

Дикие dwarфы носят украшения из резной кости – сережки, браслеты и ожерелья – приберегая добытые металлы только для оружия, инструментов или бартера.

Экология: Дикие dwarфы едят определенные фрукты, ягоды, корешки, листья и живицу, и всевозможных насекомых, червяков, тропических птиц, рептилий и зверей. Известно, что некоторые даже человечину едят, но они не каннибалы, поскольку обычно не едят разумных существ. Большинство змей они считают деликатесом и сбраживают фруктовое вино в кувшинах из глины.

Дикие dwarфы способны давать потомство со всеми получеловеческими расами и людьми. Хотя представителям этих рас они не доверяют, и редко покидают убежище своих жарких, тенистых джунглей по своей воле.