

Темные деревья

(Dark Trees)

CLIMATE/TERRAIN:	Тропические джунгли
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Роща
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Особое
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	Случайное
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1-4
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	3
HIT DICE:	10
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	2 или 1
DAMAGE/ATTACKS:	3d6/3d6 или 4d6
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	Н (рост 12-15')
MORALE:	Чемпион (15-16)
LEVEL/XP VALUE:	12,000



Темные деревья – уроженцы Сияющего Юга. Самые ранние донесения об охотящихся на людей темных деревьях появились 200 лет назад.

Темные деревья напоминают кипарисы, но кора у них темнее, и они слегка покрыты мохом. У них два глубоких черных глаза, которые практически невозможно заметить, если точно не знать, куда смотреть. Они чертовски напоминают трентов, но любой, кто видит темное дерево, может ощутить исходящую от него чуть ли не осязаемую ненависть и зло.

Сражение: Похожая на кору кожа наделяет темные деревья отменным АС. Мокрая и слизкая кора делает их не особо уязвимыми к огню – так просто их не поджечь. Зато темные деревья получают штраф -2 к спас-броскам от любой атаки магическим холодом.

В рукопашной темное дерево может атаковать двумя руками, причиняя по 3d6 повреждений каждой. Если обе руки попали, темное дерево хватается жертву. В следующем раунде оно может попытаться ее укусить, получая премию к атаке +4. Успешный укус наносит 4d6 повреждений, так как дерево пьет кровь из жертвы. В дополнение к обычным атакам темные деревья обладают способностью раз в раунд вызывать «замешательство» у одной цели. Эта способность действует в пределах 50 футов. Жертве позволен спас-бросок от заклинания, чтобы избежать этого эффекта. В бою «замешательство» действует как одноименное заклинание, но более коварно, ведь жертва о подобном не подозревает – она полностью утрачивает чувство направления, часто безнадежно теряясь в джунглях.

Когда темные деревья не двигаются, их с вероятностью 90% можно принять за небольшие кипарисы. Вероятность подобным образом обмануться у друидов, рейнджеров и прочих жрецов природы «всего лишь» 75%.

Ареал/Общество: Темные деревья живут в глубоких джунглях, под густой листвой, оберегающей их от прямых лучей солнца. Это одиночные существа, обожающие истязать ничего не подозревавших искателей приключений, прежде чем убить их.

Темные деревья – это результат неудавшегося эксперимента волшебника-отступника из Халруаа. Волшебник по имени Бенаурил намеревался создать слуг, которые

Переведено Дрого. Источник: FR16 TSR 9388 The Shining South

служили бы ему не хуже трентов. Он потратил уйму времени и сил, исследуя некромантию и прочую гнусную магию. Успешное применение исследований на деревьях привело его в восторг, пока обратившиеся против него деревья не убили его.

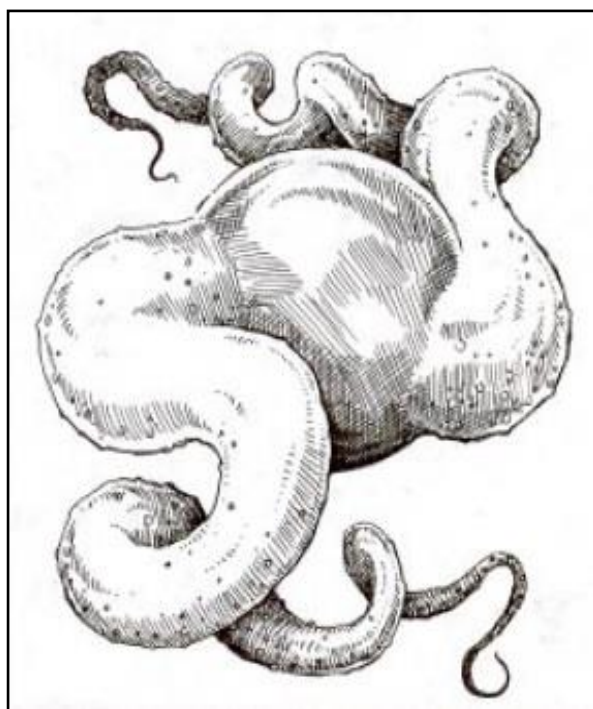
Деревья распространились и стали обычным делом в Лесу Темных Деревьев в северо-западном Дурпаре. Также они распространились в Лесу Грануин в Луирене и в Лесу Ажмер к северу от Дамбрата. На сегодняшних день докладов о темных деревьях в других местах не поступало.

Экология: Темные деревья могут жить за счет фотосинтеза, но предпочитают кровушку. Им надо как следует испить кровушки, прежде чем они смогут начать почкование. Почкование занимает один год. В конце этого срока первоначальное темное дерево расщепляется на 1d4+1 идентичных темных деревьев.

Ларакен

(Laraken)

CLIMATE/TERRAIN:	Болото
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Магия
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	15
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	1+поглощение
DAMAGE/ATTACKS:	1d4/1
SPECIAL ATTACKS:	Заклинания, высасывает магию
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Особое
SIZE:	L (сфера диаметром 10')
MORALE:	Чемпион (15-16)
LEVEL/XP VALUE:	15,000



Также известный как высасыватель магии, ларакен выглядит сияющей желтой сферой. Он может по своему желанию пропасть, возникнув через миг где-то еще. Ларакены – дальние родственники нишруу, и по большей части ограничены болотными территориями, потому что если их желтые тела не будут все время мокрыми, они испытывают большой дискомфорт. Есть у них и пара желтых щупалец, торчащих с противоположных концов сферы.

Сражение: Ларакен может хлестнуть одним щупальцем раз в раунд, нанося 1d4+1 повреждений. Попадание щупальцем также высасывает заклинание из заклинателя или заряд или плюс из волшебного предмета. Сам же ларакен обретает силу того, что высосал.

Ларакен питается магической энергией. Он способен поглотить энергию любого направленного против него заклинания. Также он получает любую силу, высосанную его щупальцем. Если он ударил по волшебному мечу и высосал из него плюс, он получает премию +1 к атаке и повреждению. Если он высосал заклинание из мага, то может

наложить это заклинание. Ларакен предпочитает высасывать запомненные заклинания, потом заряды из волшебных предметов с подобными заклинаниям эффектами, а уж потом плюсы из волшебных предметов. Ларакен высасывает заклинание самого высокого круга из запомненных заклинателем. Если у жертвы есть два и более заклинаний одного круга, высасываемое заклинание определяется случайным образом. Сам заклинатель должен выполнить спас-бросок от магии смерти с поправками за Мудрость, иначе свалится без сознания на 1d10 ходов.

Каждое из щупалец ларакена отсекается, получив 10% повреждений от суммарных hp монстра. Ударившее по щупальцу оружие также подвергается высасыванию. Щупальца могут регенерировать. Для этого ларакен расходует один круг поглощенного заклинания на регенерируемый hp щупальца. Потраченные на регенерацию заклинания не дают ларакену каких-либо премий или подобных заклинаниям эффектов.

Ларакены ненавидят всякую разумную жизнь, и всегда нападают, когда чувствуют, что в группе есть заклинатели или магия. Но на сушу они за группой не пойдут.

Ареал/Общество: Ларакены появились, когда великий колдун Ахлаур призвал их с альтернативного Первичного Материального плана. На своем родимом плане они обитали в очень мокром болотистом месте. При влажности менее 95% им неуютно, поэтому даже Сияющий Юг будет для ларакена очень засушливым местом. Поскольку ларакен питается магией, врата на Стихийный план Воды, через которые в болото Ахлаура хлещет зачарованная вода, снабжают их великолепной едой.

Экология: Ларакены питаются только магией. Нападают они исключительно из-за необычайной ненависти к призвавшим их, причем виновными они считают все, что хоть отдаленно человеческих очертаний.

Размножаются ларакены, поглотив заклинание «регенерации», позволяющее отрастить нового ларакена из отрубленного щупальца. Считается, что на своем родном плане у них были другие способы размножения, но здесь нет нужных для них условий. Это значит, к счастью, что ларакены очень редки, и скорее всего такими и останутся. Ларакену необходимо поглощать в день эквивалент трех кругов заклинаний. Ларакен может использовать эти круго-заклинания, чтобы регенерировать 1 hp повреждений.