Монстры Атаса

Жизнь – штука упорная и несдающаяся. Даже в пустыннейших пустошах Атаса внимательный наблюдатель найдет ее, цепляющуюся за гребни песчаных дюн, выглядывающую из-под отшлифованных ветром булыжников, и ползущую по равнинам растрескавшейся, пропеченной солнцем глины.

Чтобы выжить, почти каждая форма жизни стала монстром. В мире Атаса, с его возрастающим бесплодием, эти приспособления приняли почти дьявольский оборот.

Земля настолько бесплодна, что любая форма жизни, втой или иной мере, одновременно является хищником и жертвой. Некоторые из наиболее примечательных из этих монстров описаны на следующих страницах.

Прочтя следующие несколько страниц, вы узнаете немного о наиболее обычных, любопытных, или опасных существ, с которыми я сталкивался в моих путешествиях. И снова я должен предостеречь будущего искателя приключений, что даже самые пассивные твари или милые цветочки часто смертельны на Атасе.

Монстры Атаса

Монстры Атаса _____ *1*
Животные, домашние _____ *3*
Анакор (Дюнный уродец) _____ *5*
Белгой _____ *6*
Болотник _____ *7*
Браксат _____ *9*
Везер (Wezer) _____ *10*
Великан, атасийский _____ *11*
Гадж _____ *12*
Гит _____ *13*
Дракон Тира _____ *14*
Жожал _____ *15*
Иловый бегун _____ *16*
Иловый ужас _____ *17*
Клюзд _____ *19*
Паучий кактус _____ *20*
Тембо _____ *21*
Шелковый змий _____ *22*

История изменений:

beta	04.11.2007	Верстка и косметическая редакция	ZKir
	28.07.2007	Оригинальная версия	Дрого

	Эрдлу	Канк	Мекилот	Иникс
CLIMATE/TERRAIN:	Плоскогорье, Приграничье	Плоскогорье, Приграничье	Плоскогорье, Приграничье	Плоскогорье, Приграничье
FREQUENCY:	Обычный	Обычный	Редкий	Необычный
ORGANIZATION:	Стая	Рой	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Дневной	Любой	Дневной	Дневной
DIET:	Всеядный	Всеядный	Всеядный	Травоядный
INTELLIGENCE:	Животный (1)	Животный (1)	Животный (1)	Животный (1)
TREASURE:	Нет	Нет	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	50-500	50-500	1 или 2	1 или 2
ARMOR CLASS:	6	5	6 (снизу 8)	5
MOVEMENT :	18	15	9	15
HIT DICE:	3	2	11	6
THAC0:	17	19	9	15
NO. OF ATTACKS:	2	1	1	2
DAMAGE/ATTACK:	1d6/1d4	1d6	1d6	1d6/1d8
SPECIAL ATTACK:	Нет	См. ниже	Глотает или раздавливает	Раздавливает
SPECIAL DEFENSES:	Нет	Нет	Нет	Нет
MAGICRESISTANCE:	Нет	Нет	Нет	Нет
SIZE:	M (высота 7')	L (длина 8')	G (длина 30')	H (длина 16'+)
MORALE:	Средняя (10)	Элита (14)	Элита (14)	Стойкий
XP VALUE:	65	35	6,000	650
PSIONICS:	Нет	Нет	Нет	Нет

Многочисленны одомашненные животные Атаса. Тут описаны некоторые из наиболее распространенных, по крайней мере, в Приграничье и Плоскогорье.

Эрдлу

Эрдлу – это нелетающие, лишенные перьев птицы, покрытые слоистыми сероватыми чешуйками. Они весят до 200 фунтов и достигают высоты до 7 футов. Обладают мощными, тощими ногами, оканчивающимися четырехпалыми ступнями с бритвенно острыми когтями, и могут бегать с высокой скоростью на короткие дистанции (не больше полу-мили). Туловища у них массивные и округлые, с парой бесполезных крыльев, сложенных на боках. К желтым змеевидным шеям крепятся маленькие круглые головы с огромными клинообразными клювами.

Эрдлу являются идеальными стадными животными, поскольку они могут есть многие виды жесткой растительности, равно как и змей, ящериц и прочих малых рептилий. Для защиты они инстинктивно сбиваются в стаи. При угрозе их первым импульсом является бежать. Если это невозможно, вся стая развернется и даст бой как группа. Когда сражаются, они клюют напавших на них своими острыми клювами, а затем когтят своими когтями.

Яйца эрдлу являются превосходной едой, поскольку содержат все питательные вещества, в которых нуждаются люди и полулюди, чтобы выживать месяцами. Сырые яйца могут даже заменить воду (1 галлон на яйцо) в течение до одной недели. Кроме того, из твердых чешуек на их крыльях выходят превосходные щиты или доспехи (AC 6), из клювов – прекрасные наконечники для копий, а из когтей часто делают кинжалы либо инструменты.

Канк

Канки – это большие послушные насекомые. Их тела обладают черным хитиновым экзоскелетом и делятся на три секции: голова, грудь и брюшко. Канки часто весят до 400 фунтов и достигают 4 футов в спинке, будучи 8 футов длиной от головы до брюшка. Возле ротового отверстия расположена пара многосуставчатых жвал, которыми обычно переносят предметы, едят пищу и, при случае, дерутся. К груди крепятся шесть тонких ног, оканчивающихся единственным гибким когтем, которым канк цепляется за поверхность, по которой идет. Их луковицеобразные брюшка не имеют никаких придатков и просто удерживаются на весу.

Канков часто используют в качестве караванных животных, поскольку они могут путешествовать весь день с полной скоростью, неся двухсотфунтового пассажира и 200 фунтов груза. Из них также получаются приличные стадные животные, особо ценимые эльфами. Потому что они могут переваривать почти любую органику, эти крепкие звери будут процветать практически в любой среде. Кроме того, они не требуют большого внимания, поскольку рой канков инстинктивно самоорганизовывается в *дойных, солдат* и *королев*.

Дойные выделяют шары зеленого меда размером с арбуз, которые хранятся на их брюшках, чтобы кормить молодняк и, когда еда в дефиците, остальной рой. Люди и полулюди могут жить исключительно на этом нектаре до трех недель, но для более длительных периодов должны разнообразить свою диету мясом и/или растительностью. Сладкий вкус этого нектара делает его очень ценным, и именно из-за него канки были одомашнены. Следует заметить, что дикие канки производят шары намного реже, чем их заботливо выведенные кузены.

Когда племя останавливается в местности, которая выглядит содержащей значительное количество растительности, королевы откладывают кладку из 20-50 яиц. Солдаты, вместе с остальным роем, яростно защищают эту местность от любых хищников, и не уйдут, пока яйца не проклюнутся. Пастухи должны отложить свою миграцию или бросить свои рои, когда это противоречит их планам.

В бою солдаты атакуют первыми, кусая своими жвалами на 1d6 повреждений. Кроме того, любой жертве, укушенной солдатом, впрыскивается яд класса O (спасбросок от яда или паралич через 2d12 раундов). Если их вынудят, дойные также будут сражаться, но у них нет яда, как у солдат. Королева никогда не атакует, даже для самозащиты.

Хотя хищники могут атаковать канков ради медовых шаров, только гнуснейшие из падальщиков будут жрать мясо канка. Как только канк помирает, его мясо испускает мерзко пахнущий аромат, отбивающий аппетит даже у умирающего с голоду. Хитиновый экзоскелет канка можно выскрести и нарезать на твердые пластины доспехов (AC 5), но он слегка

хрупок, и каждый раз при попадании есть 20% вероятность, что он расколется.

Мекилот

Мекилоты – это могучие ящерицы, весящие до шести тонн, чьи огромные тела в форме кургана достигают в длину 30 футов. Их спины и головы покрыты толстым панцирем, служащим защитой как от солнца, так и от атак других больших существ. Снизу их покрывают гораздо более мягкие чешуйки (AC 8).

Несмотря на свой злобный нрав, мекилоты часто используются в качестве караванных зверей. Запряженная пара может тянуть фургон весом 10-20 тонн медленным размеренным шагом. Однако мекилоты никогда по-настоящему не приручаются; известны случаи, что, даже будучи запряжены в фургон, упрямые существа сворачивали с дороги и не один день гуляли – безо всякой на то причины. Также за ними замечена привычка закусывать своими погонщиками. Из-за сложностей с контролем над этими зверями, чтобы управлять ими, большинство караванов полагается на достаточно мощных псионицистов.

В бою мекилоты атакуют своими длинными языками, нанося 1d6 повреждений. При естественном броске 20, язык захватывает жертву и тащит ее в пасть. Чтобы избежать проглатывания и медленной смерти в пищеварительной системе великого зверя, жертва должна сделать спасбросок от паралича. Проглоченные люди бессильны предпринять какую-либо атаку, кроме псионической, против пожравшего их мекилота.

Защищая свои уязвимые животы, мекилоты инстинктивно падают на брюхо, когда кто-нибудь заползает под них. Это причиняет 2d12 очков повреждения существу, на которое падают, и в зависимости от того, кого пытаются расплющить, может поранить мекилота.

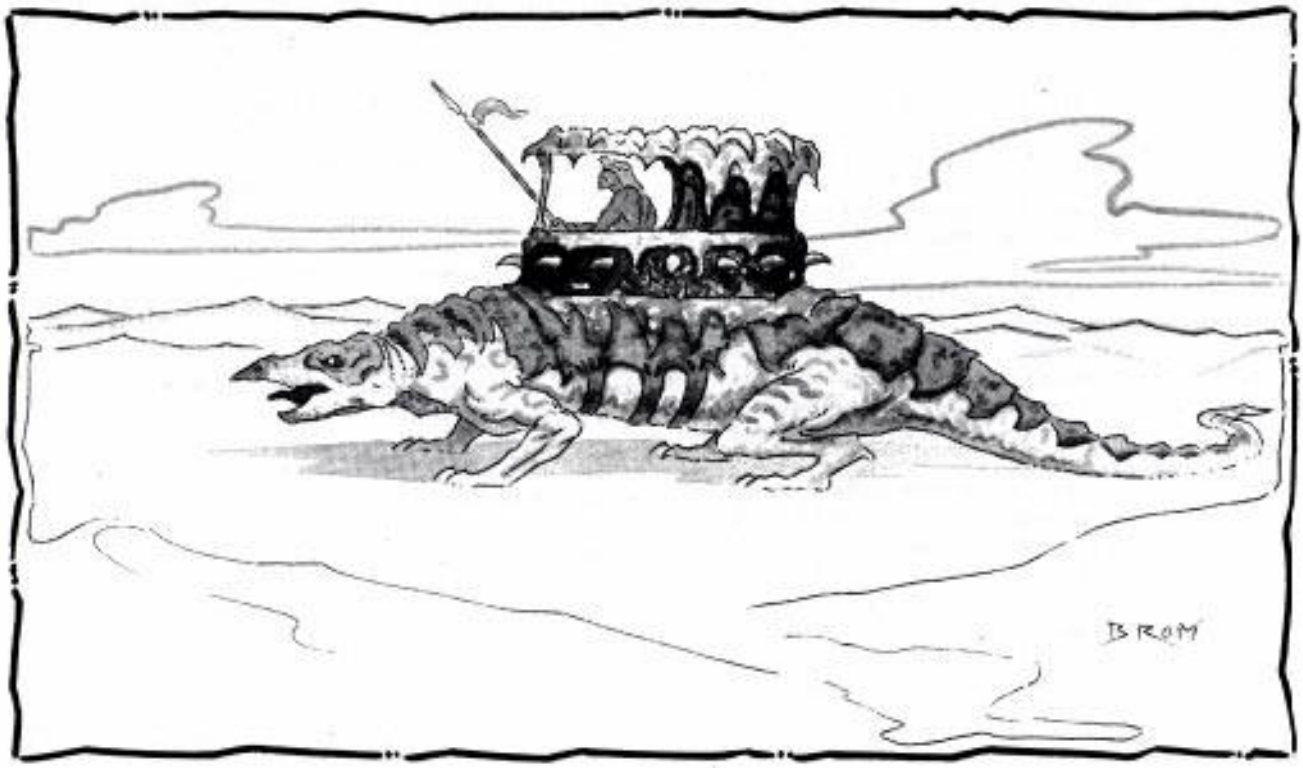
Иникс

Иникс – это большая ящерица, чей размер находится посередине между канком и мекилотом. Она весит около двух тонн и вырастает до 16 футов в длину. Ее спина защищена толстым панцирем, в то время как брюхо покрыто слоем гибких чешуек.

Из иниксов выходят горячие скакуны, способные нести до 750 фунтов. Они часами движутся размеренным шагом, а на коротких дистанциях их можно пришпорить до скорости канка. Наездники на иниксах часто путешествуют в паланкинах – маленьких коробочках типа экипажа, притороченных к спине зверя.

Одним главным недостатком путешествия на иниксе является то, что этим большим травоядным требуется прорва корма. Если они не получают достаточно еды, их почти невозможно контролировать. Поэтому они редко используются в регионах, где на еду существует большой спрос.

В бою иниксы щелкают своими длиннющими хвостами (1d6 повреждений) и кусаются (1d8 повреждений). При естественных 20 на кусающей атаке, они хватают противника размером с человека или меньше и причиняют дополнительные 1d20 повреждений сокрушением. Из их панцирей получаются доспехи (AC 5), а из чешуйчатого брюшка можно сделать прекрасные кожаные доспехи (AC 7).



Анакор (Дюнный уродец)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой песчаный регион
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Маленькие племена
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	P
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	2-12 (2d6)
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT :	9, 15 Br
HIT DICE:	3
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACK:	1d4/1d4
SPECIAL ATTACK:	Премия к ошеломлению, паралич, удушение
SPECIAL DEFENSES:	Роет норы
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (высота 6')
MORALE:	Стойкий (11-12)
XP VALUE:	650
PSIONICS:	Нет

Анакоры – раса тупоумных гуманоидов с костистыми клиновидными головами, маленькими ушами, близко прижатыми по бокам головы, и впалыми глазами-бусинками, покрытыми прозрачными мембранами, чтобы не дать песку поцарапать эти деликатные органы.

Днем яркий свет солнца Атаса слепит анакоров, но по ночам они видят столь же ясно, как большинство существ днем. Однако у анакоров нет ифравидения – они не видят тепло тела. В полной темноте они столь же незрячи, сколь и любой человек. Но если есть даже крошечное количество света, скажем, от звезды, они видят очень хорошо.

У анакоров есть необычный спинной гребень, идущий вдоль позвоночника. На самом деле этот плавник является чувствительным органом, который улавливает малейшие колебания, разносящиеся по песку. С его помощью они могут обнаружить одиночное существо идущее по песку на расстоянии до пяти миль.

Сражение: Обычно анакоры нападают на своих противников, подкапываясь под них, а затем ударяя жертву из-под низа своими острыми когтями. Подобная жертва подвергается штрафу -3 на бросках ошеломления. Анакоры продолжают сражаться из-под песка так долго, как это возможно, причиняя своим противникам штраф -2 к броскам атаки.

Когда анакор попадает по жертве обоими лапами, он какое-то время удерживает ее неподвижной и кусает короткими, острыми зубами. Хотя сам по себе этот укус не причиняет повреждений, он впрыскивает в рану ядовитую слюну. Жертва должна немедленно сделать спасбросок от паралича, или будет полностью неспособна двигаться в течении 1d4 раундов. На следующем после парализации раунде, жертву затягивают в песок, причиняя дополнительные 1d4 повреждения удушением в раунд.

Обитание/общество: Анакоры живут в любой куче песка, типа песчаных дюн или песчаных наносов возле устьев каньонов. Обычно они путешествуют и охотятся маленькими стаями по 2-12 лиц, в которых самый большой и агрессивный выступает в роли вожака. За пределами песчаной местности они встречаются редко, но ходить могут по многим типам местности – хотя они необычайно уязвимы в это время, и любой ценой будут избегать боя.

Экология: Анакоры – это кочевые копатели нор, он постоянно движутся через песчаные пустыни Атаса. Часто местность, по которой прошли анакоры, можно узнать по мертвой растительности – анакоры отгрызают корни, оставляя торчать верхушки стеблей. В дополнение к своей диете из корней растений, анакоры также едят мясо – мекилотов, иниксов, эрдлу, эльфов, карликов, полурасликов и почти все, кроме канков.

Белгой

CLIMATE/TERRAIN:	Плоскогорье
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий
TREASURE:	M, (I)
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	1-10
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT :	12
HIT DICE:	5
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACK:	1d4+2
SPECIAL ATTACK:	Высасывание Телосложения
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (6' tall)
MORALE:	Средняя (8-10)
XP VALUE:	650

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
2	2/1/5	EW, PB/M -	12	35

Телепатия – Науки: господство; Посвящения – привлечение, эго кнут, псионический взрыв, пустое сознание, контакт.

Telepathy - Sciences: domination; Devotions: attraction, ego whip, psionic blast, mind blank, contact.

Примечание: эти псионические силы обычны для большинства белгоев. Однако для индивидуумов более высокого уровня не будет необычным обладать более мощными псионическими силами.

На первый взгляд белгой выглядит человеком – а затем вы замечаете длинные когти на кончиках его пальцев, складчатый, беззубый рот и трехпалые ступни с перепонками. Это раса невежественных полулюдей, обитающих в самых заброшенных пустошах Атаса. Им нравится вкус плоти разумных, и ни один правитель не потерпел бы их в пределах пяти дней пути от своего города.

Сражение: Белгои обычно нападают, проскользнув в лагерь своих жертв и выбрав сочную цель. Каждый белгой звонит в маленький колокольчик, что позволяет ему установить контакт со своей жертвой, затем пытается применить «господство», чтобы овладеть телом жертвы и заставить ее покинуть лагерь, или «привлечением» заманить жертву во тьму. Если «контакт» белгои успешен, только жертва может слышать колокольчик, но если он провалится, звон услышит весь отряд.

Когда жертва выманена из лагеря, белгой гладит и ласкает жертву, временно высасывая 1d6 очков Телосложения в раунд (продолжительность: 1d4 хода, жертва теряет все премии, связанные с высоким Телосложением). Когда Телосложение достигает 0, жертва теряет сознание, и белгой усаживается за трапезу.

Если его вынудить к рукопашной, белгой будет бить своими зловещими когтями, нанося 1d4+2 повреждений. Каждый раз, когда он попадает, жертва должна делать спасбросок от яда или терять 1d6 очков Телосложения (как описано выше).

Когда военное счастье отворачивается от белгоев, они удерут и приведут замену своим павшим товарищам, вернувшись, вскоре, чтобы снова напасть. Таким образом, битва с белгоями часто переходит в долгие, затяжные стычки, которые длятся много дней. Единственный способ предотвратить постоянное возвращение белгоев – это убить их всех до того, как у них появится возможность убежать.

Обитание/общество: В основном, белгои формируют огромные племена разбойников и ведут себя соответственно.

Они стремятся жить в отдаленных местах пустыни, но путешествуют далеко и в больших количествах, чтобы беспокоить торговые маршруты, деревни, и все прочие места, где они могут раздобыть много слабо защищаемых людей.

Белгойские воинства склонны перемещаться малыми отрядами по 1-10 лиц. Когда они сталкиваются с подходяще выглядящей добычей, разведывательный отряд обычно нападает, в первую очередь, думая о своем обеде. Однако, если они наткнутся на большую группу, они приведут прочих членов своего племени и вернутся для многочисленной атаки.

Экология: Белгои часто оставляют после себя выжженные и разоренные земли, лишенные всей животной и растительной жизни. Что касается разрушений, чинимых окружающему миру, то здесь они уступают лишь гнуснейшим из осквернителей.

Болотник

Английское название:	Bog Wader
CLIMATE/TERRAIN:	Изумрудный пояс и равнины кустарника
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	O, U
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	3, Sw 15
HIT DICE:	4+3
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	5
DAMAGE/ATTACKS:	1-3/1-3/1-3/1-3/1-4
SPECIAL ATTACKS:	Прокалывает
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (5'-7')
MORALE:	Стойкий (11)
LEVEL/XP VALUE:	420

Болотники живут на дне мутных луж, поджидая свою добычу – ни о чем не подозревающих существ, пришедших попить.

На расстояние это маленькое уродливое существо можно принять за карлика. Более близкое исследование выявит тысячи морщинок на складчатой серой коже и тонкие, желтые и черные кости, что со всех сторон пробивают мягкую кожу. Вдоль спины идут два плавника. Головы у болотников маленькие и плоские. Носов у них нет, вместо этого у болотников – закрывающееся дыхательное отверстие. По бокам головы у них клапаны (вместо ушей). Клапаны прикрывают ушной канал при погружении. По спине вертикально вниз, между позвоночником и спинными плавниками, идут жаберные щели. Жаберные щели покрыты клочками волос или ресничками, которые отфильтровывают грязевую взвесь, позволяя им дышать в воде. У них изогнутые ноги, предназначенные для прыжков, и перепончатые ступни и руки, оканчивающиеся острыми, трехпалыми лапами. Рты обрамляются рядом маленьких, предназначенных для разрывания зубов.

У болотников нет своего собственного языка, не говорят они ни на одном общем языке. Друг с другом они общаются сериями гортанных звуков, но они передают лишь простейшие концепции, касающиеся еды и спаривания. Для улучшенной коммуникации можно использовать псионику или магию, но низкий интеллект болотников делает сомнительным осмысленный обмен идеями. Миром болотника является его болото и его добыча – на все остальное он обращает мало внимания.

Сражение: Если вынудить болотника к обычному рукопашному бою, то он полагается на свои ужасающие когти и кусающую атаку. У него четыре атаки когтями в раунд, каждая может нанести 1d3 повреждений. Кусающая атак слегка опаснее, она наносит 1d4 повреждений. Однако более смертоносные атаки болотника строятся вокруг его самодельной ловушки.

Болотники выкапывают в грязевых низинах выемку, в которой собирается вода. Затем он жует грязь, мешая ее со слюной. Слюна содержит вещество, которое легче воды. Смешавшись с грязью, оно приводит к тому, что смесь плавает по поверхности воды, покрывая и маскируя лужу под обычную, безвредную грязевую местность. Ничего не подозревающее существо вступит в ловушку болотника и провалится в лужу.

Когда ловушка сработает, болотник бросается на свою жертву, пытаясь проколоть ее костями, проросшими сквозь его кожу. Если получится, то атака причинит 2d4 повреждений, а существо и его жертва сцепятся вместе. Чтобы освободиться от болотника, проколотый персонаж должен сделать успешный бросок на сгибание решетки, либо такой бросок делает помогающий ему персонаж. Пока жертва проколота, болотник будет пытаться обернуть свои руки-ноги вокруг рук-ног жертвы, чтобы не дать ей всплыть за воздухом. Каждая успешная атака когтями означает, что существо умудрилось прижать одну из конечностей своей жертвы. Освобождение прижатой конечности требует еще одного успешного броска на сгибание решеток – отдельный бросок делается каждый раунд для каждой прижатой конечности вдобавок к броску, освобождающему от прокалывающей атаки. Если удается одна из атак когтями, болотник затем пытается укусить. Все это время он будет махать своими спинными плавниками, чтобы затянуть свою жертву на дно лужи. Если болотник достигнет дна, он закопается в него ступнями, чтобы удерживать свою добычу, пока она не утонет.

Все время, пока персонаж проколот, он удерживается под грязью и не может нормально дышать. Любой персонаж, ошеломленный в раунд, когда он был проколот, не успевает сделать глубокий вдох до того, как пойдет вниз, поэтому может задержать дыхание до 1/3 значения Телосложения в раундах (округляя к большему). В противном случае, персонаж делает глубокий вдох и может задержать дыхание до ½ значения телосложения, в раундах. Существа, у которых нет значения Телосложения, могут задержать дыхание на 1d6 раундов, независимо от ошеломления. Пытаясь задержать дыхание по истечении этого времени, персонаж должен каждый раунд делать проверку Телосложения (или спасбросок от яда для прочих существ). Первая проверка идет без модификаторов, но каждая последующая – с кумулятивным штрафом -2. Как только проверка не удастся, персонаж должен вдохнуть, а если он не может, то тонет в грязи. (Дополнительные правила по нырянию и всплыванию даны в «Справочнике Игрока» стр. 122.)

При определенных условиях, супружеская пара болотников соединит свои лужи маленьким туннелем. Тогда они могут либо нападать в тандеме, либо разделиться, чтобы ошеломить лицо или группу, свалившуюся в одну лужу, напав сзади – из другой лужи. **Обитание/общество:** Каждый болотник живет с сильнейшей болью в своей водяной яме.

Торчащие из его кожи кости причиняют ему постоянную боль, что является одной из причин его ярости. Его коже требуется почти постоянное увлажнение, если ее выставить под прямой солнечный свет, она быстро высохнет и потрескается. Перемещаясь по низинам, существо постоянно обмазывает себя свежей грязью, чтобы сохранить кожу увлажненной.

Во время особо засушливой погоды, нора болотника может высохнуть. В этом случае болотник может дорыться до дна своей пересыхающей норы и впасть в спячку. Пока солнце зажаривает его дом до состояния твердой глины, болотник остается едва жив под землей, терпеливо дожидаясь новой влаги. Когда болото снова станет грязевым, существо медленно возвращается к сознанию и подвижности – процесс, занимающий, где-то от одного дня до недели. В норах, заполненных свежей водой, может находиться болотник, почти спящий, который несколько дней не будет ни кого нападать. Болотник может оставаться в спячке в высохшей грязи до 20 лет.

В брачные сезоны самки болотников призывают самцов ревом, и самцы не могут или не хотят сопротивляться зову. Самцы болотника обычно бьются до смерти за право произвести наследника. Раз в год самка дает жизнь одному наследнику или (реже) двойне. Самец занимается выращиванием потомка до тех пор, пока тот не сможет позаботиться о себе сам. Во всех остальных случаях болотник является существом-одиночкой.

Экология: Болотники являются смертоносным источником воды. Хотя они создают норы, где скапливается свежая вода, но попробовать воспользоваться этой водой будет делом опасным. Многих существ затянули под воду, а болотник, по каким-то своим соображениям, позволяет определенным существом пить безнаказанно. Сверх того, они дают весьма мало, с точки зрения полезных товаров или вещей на Атасе.

Некоторые более разумные существа отлавливают болотников для своих собственных целей. Некоторые племена рабов, например, ловят болотников и помещают их в рукотворные водяные ямы вокруг своих деревень или важных укреплений. Они снабжают болотников живой добычей, чтобы те не ушли, и помогают сохранять болото комфортабельно влажным для его смертоносного жителя. Болотники достаточно разумны, чтобы знать, что они служат оборонным целям своих поимщиков, но по большей части склонны принять их гостеприимство.

Известно, что три-крины используют впавших в спячку болотников, чтобы сделать непригодным источник воды своих врагов. Используя соответствующую псионику, они находят закопанных болотников и выкапывают их. Все время, пока существо содержится сухим, оно не выходит из состояния спячки. Несколько таких существ затем забрасываются во вражеские пруды и водяные ямы. Через неделю три-крины могут ожидать многочисленные потери среди своих ни о чем не подозревающих врагов.

Браксат

CLIMATE/TERRAIN:	Плоскогорье, горы, и Приграничье
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Высокий (13-14)
TREASURE:	R, V
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1 или 2
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT :	15
HIT DICE:	10
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	оружием + 10
SPECIAL ATTACK:	Дыхательное оружие
SPECIAL DEFENSES:	Поражается только магическим или стальным оружием
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	H
MORALE:	Фанатичный (18-19)
XP VALUE:	5,000

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
6	1/2/10	MT,PB,PsC /IF,MB,M - , TS,TW	15	80

Телепатия – Науки: психическое сокрушение, башня железной воли. Посвящения: удар по сознанию, псионический взрыв, крепость интеллекта, ментальный барьер, пустое сознание, щит мысли, благоговение, контакт, причинить боль, неодолимый враг.

Telepathy - Sciences: psychic crush, tower of iron will. Devotions: mind thrust, psionic blast, intellect fortress, mental barrier, mind blank, thought shield, awe, contact, inflict pain, invincible foes.

Сложно сказать, является ли браксат млекопитающим или рептилией. Их спины покрыты толстыми, соединяющимися пластинами, их головы имеют угловатые ящерицеподобные очертания, что придает им сходство с рептилиями, а макушку защищают от трех до пяти роговидных выступа. В то же время они ходят прямо на двух ногах, могут разговаривать голосами, похожими на человеческие, имеют четко противопоставленный большой палец, и являются теплокровными.

Сражение: По своей природе браксаты являются охотниками, что нашло свое отражение в их боевой тактике. Они часто используют псионические атаки («причинить боль» или «неодолимый враг»), чтобы вывести своих противников из строя и уменьшить риск для себя.

После псионической атаки браксат бросается в рукопашную, обычно прихватив массивную шипастую дубину, наносящую 2d4 повреждений.

Они приберегают свое дыхательное оружие на самый крайний случай, поскольку после него добыча обычно становится несъедобной. Это – конус кислоты, диаметром 1 фут у основания и протяженностью 10 футов, достигая диаметра 5 футов у конца. Он наносит 2d10 повреждений всему, чего коснется (спасбросок от дыхательного оружия уполовинивает повреждение).

Браксат получает повреждение только при попадании стальным или магически зачарованным оружием. Все прочее оружие скользит по ним, не причиняя вреда, хотя их можно сбить с ног или как-то еще повлиять.

Обитание/общество: Браксатов можно встретить по всему Атасу, бродящими у черта на куличках, в поисках добычи. Обычно это одиночные существа, но изредка можно встретить супружеские пары (в этом случае молодняк обычно укрыт в безопасности в отдаленной пещере).

Экология: Браксаты являются подлинными ужасами пустынь, обычно нападающими по ночам в поисках свежего мяса. Хотя при случае они могут сожрать караванных животных (за исключением канков), они предпочитают разумную пищу.

Из пластин браксатов выходят превосходные щиты и латы (AC 2). Из-за этого на них иногда охотятся живущие поблизости существа. Однако, благодаря силе браксата, будущие охотники могут очутиться по другую сторону красных флажков и закончить свою охоту в смертельной засаде.

Везер

	Рабочий/водонос	Солдат	Королева
CLIMATE/TERRAIN:	Плоскогорье	Плоскогорье	Плоскогорье
FREQUENCY:	Редкий	Редкий	Редкий
ORGANIZATION:	Выводок	Выводок	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Без перерыва	Без перерыва	Без перерыва
DIET:	Всеядный	Всеядный	Всеядный
INTELLIGENCE:	Животный (1)	Животный (1)	Животный (1)
TREASURE:	Нет	Нет	W
ALIGNMENT:	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное
NO. APPEARING:	10-200	Особое	1
ARMOR CLASS:	7	7	4
MOVEMENT:	6	6	6
HIT DICE:	2	2	5
THACO:	19	19	15
NO. OF ATTACKS:	1	2	2
DAMAGE/ATTACK:	1-4	1-4/1-4	1-6/1-6
SPECIAL ATTACKS:	Нет	Яд	Откладывает яйца
SPECIAL DEFENSES:	Нет	Нет	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет	Нет
SIZE:	M (6')	M (6')	M (7')
MORALE:	Стойкий (11-12)	Стойкий (11-12)	Стойкий (11-12)
XP VALUE:	65	120	270
PSIONICS:	Нет	Нет	Нет

Везеры – это огромные летающие насекомые, устраивающие подземные ульи в пустынных плоскогорьях. Несмотря на свой животный интеллект, они – существа весьма социальные, с четкой структурой, разделяющей их на несколько классов, как по социальным функциям, так и по физическим характеристикам.

Водоносы, рабочие и солдаты – все они имеют крылья, фасеточные глаза и шесть тонких конечностей, выходящих из брюшка. Солдаты будут слегка покрупнее челяди, да и желтый окрас у них поярче, чем у их собратьев. Королева намного больше – у нее также есть крылья, но они не способны поднять ее в воздух. У королевы огромное брюшко – ей надо откладывать яйца для улья.

Сражение: Водоносы и рабочие могут совершать лишь по одной атаке, что наносит 1d4 повреждений. Солдат может атаковать своим жалом дважды в раунд, каждое попадание наносит 1d4 повреждений, и от жертвы требуется спасбросок от яда, чтобы ее не парализовало везерской отравой. Паралич начнется через 2d6 раундов после провала спасброска и продлится 2d4 дня.

Королева может атаковать дважды в раунд своим жалом, каждое попадание наносит 1d6 повреждений. Успешный удар королевским хвостом вводит жертве в живот яйцо, причиняя дополнительные 1d6 повреждений. Жертва может делать спасбросок от яда – если получится, яйцо погибнет и не проклюнется, хотя жертва все равно получит повреждение от откладывания яйца. Если спасбросок провалится, яйцо начнет расти. Если его не удалить хирургическим путем (что причинит дополнительные 1d10 повреждений) или не наложить на персонажа заклинание *лечить болезнь*, то яйцо проклюнется через пять дней. По мере кормления появившейся личинки, значение Телосложения ее хозяина будет постоянно уменьшаться на 1d4 очков каждый день. Когда жертва умрет или личинка прокормится десять дней, она покинет тело хозяина через вводную рану, и попытается продолжить питаться им уже снаружи. Яйца и личинка не атакуют и могут быть легко уничтожены.

Обитание/общество: Везеры строят колонии под поверхностью песка, где они защищают королеву, а та откладывает яйца. С поверхности их ульи выглядят группой куполов, чья высота варьируется от трех до восьми футов, но у всех диаметр около пяти футов. Купола строятся рабочими из песка, скрепленного связующим секретом, который они выделяют. На самом деле только в одном куполе есть вход с поверхности, ведущий в остальные туннели.

С вероятностью 50% внутри любого купола воняет падалью и лежит убитое существо. Мертвое животное будет раздувшимся и протухшим, с язвенной раной в брюшине. Единственная белая личинка везера питается трупом. В каждой комнате есть четырехфутовый туннель, ведущий вниз, укрытый под шестидюймовой пробкой из песка и воска (отыгрывается как спрятанная дверь).

Туннели колонии холодные, влажные, шести футов диаметром, достаточно большие, чтобы прополз великаныш. В туннелях люди, мулы, три-крины, эльфы и полуэльфы получают штраф -2 к броскам атаки и повреждений. Великаныши получают -6. Полурослики и карлики не штрафуются.

Под землей находится серия комнат, соединенных этими туннелями. Комнаты используются для хранения личинок и дополнительной еды. Королева все свое время проводит в комнате для откладывания яиц.

В поисках воды, водоносы летают в окрестностях колонии. Они либо непосредственно хранят воду в восковых шарах, либо используют ее для производства меда, который хранят тем же способом. Оба типа восковых шаров они подвешивают в комнатах колонии, чтобы кормить остальных взрослых и выкармливать молодежь. В каждом шаре содержится один галлон либо меда, либо воды. Содержимое видно по оттенку сферы (вода – светлый, мед – темный).

Помимо любого прочего сокровища, обнаруживаемого в логове везеров, там будет обычно около 35 одногаллонных восковых шаров с водой и 20 шаров с медом, висящих на сотовом потолке комнаты для откладывания яиц. Любой персонаж может унести с собой три сферы. За пределами улья воск выдерживает один полный день перед тем, как расплавиться и растечься. Каждый день, когда персонаж съедает минимум кварту меда, он излечивает 1d8 повреждений.

Экология: Рабочие отвечают за строительство и содержание куполов, комнат и туннелей колонии. Водоносы должны собирать воду и хранить ее для остальных в виде воды либо меда. Солдаты с помощью яда добывают живых существ, чтобы королева отложила в них яйца. Сама же королева – это матриарх колонии. Она – мать для всех членов колонии, и ее будут защищать до горького конца. Если колония переезжает, это происходит исключительно по приказу королевы.

Великан, атасийский

CLIMATE/TERRAIN:	Острова Моря Ила, Плоскогорье
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Кланы
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	Y (I)
ALIGNMENT:	Для каждого разное
NO. APPEARING:	1-20
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT :	15
HIT DICE:	15
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	2-16 + 14
SPECIAL ATTACK:	Швыряет камни
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	H (20-30')
MORALE:	Чемпион (16-17)
XP VALUE:	9,000

Псионические данные:

Великаны-гуманоиды не способны применять псионические силы. Из-за своей огромной мозговой массы они сопротивляются всем формам псионики. Когда против них применяется любая форма псионики, им позволен спасбросок от заклинания, чтобы свести ее на нет. Кроме того, в псионическом сражении, они считаются обладающими всеми пятью защитными силами.

Однако многие **звероголовые великаны** достаточно разумны, чтобы стать хорошими псионицистами. Хотя им недостает общего иммунитета к псионике, которым обладают их гуманоидные кузены, их данные следующие:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
5	2/3/10	Разные/3	13	75

Их дисциплины, науки и посвящения варьируются слишком широко, чтобы сделать обобщение возможным или имеющим смысл.

Атасийские великаны бывают только двух основных разновидностей: гуманоидные и звероголовые.

Великаны-гуманоиды напоминают массивных людей, достигающих 20-30 футов в высоту, и весящих от четырех до восьми тонн. У них преувеличенные и в чем-то комичекие черты, типа огромных носов, ушей, ртов, и т.д. цвет кожи у них обычно от темно-красного до черного, а волосы – грубые и крепкие (веревки из волос великана – лучшие на Атасе). У большинства великанов-гуманоидов значение Силы 25.

Звероголовые великаны во многих отношениях напоминают гуманоидных, за исключением того, что они слегка поменьше (15-20 футов). Вместо головы мужчины или женщины, у них голова какого-нибудь зверя, а их кожа обычно крайне бледного цвета, вроде лососины или алебастра. Звероголовые великаны в Плоскогорье встречаются редко, потому что они слишком маленькие, чтобы безопасно брести по Морю Ила.

Сражение: Великаны сражаются в двух основных моделях: оборонительной или наступательной. Когда обороняются, вроде защиты своих островных домов от непрошенных гостей, их любимая тактика состоит в швырянии булыжников во врага с максимально возможного расстояния (до 250 ярдов). При попадании булыжники наносят 2d10 повреждений.

Наступая, великаны любят добираться до самой сути – рукопашной – по возможности быстро. Они ураганно бросятся в драку, размахивая своими огромными дубинами. Когда по любому существу размером с человека или меньше попадает великан, оно должно делать спасбросок от

паралича, или будет сбито с ног и пролетит по 1 ярду за каждое очко полученного повреждения.

Обитание/общество: В основном, великаны-гуманоиды являются разрушительными только когда хотят чего-то, или когда чужак высаживается на их остров без приглашения. В остальных случаях, они довольно благоприятны и дружелюбны.

Звероголовые великаны склоны быть более враждебными, и считать всех не-великанов паразитами. Они являются магической мутацией обычных великанов, и считаются своими собратьями низшими существами. Поскольку звероголовые великаны в целом в чем-то мудрее и разумнее великанов-гуманоидов, то становится понятным, почему подобное отношение делает их такими ожесточенными.

Экология: Большинство великанов кормятся, разводя овец, канков, эрдлу и прочих животных. Часто, необходимое для поддержания этого простого образа жизни, добывается посредством набегов, примитивной торговли (вроде продажи своих волос веревочникам), и, при случае, наймом в качестве солдат (хотя большинством великанов подобное считается бесчестьем).

Гадж

CLIMATE/TERRAIN:	Пески, каменистые скудные земли, скалистые бесплодные земли и острова
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	Z
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1-2
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT :	12
HIT DICE:	7
THAC0:	13
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	1d6
SPECIAL ATTACK:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (диаметр 6')
MORALE:	Чемпион (15)
XP VALUE:	2,000

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
8	1/4/13	II, EW, PB/IF,MB,M - ,TW	17	120

Телепатия – Науки: господство, массовое господство, зонд, башня железной воли; Посвящения: отвращение, контакт, эго кнут, ESP, обман чувств, проникновение в id, причинить боль, крепость интеллекта, обнаружение жизни, ментальный барьер, пустое сознание, псионический взрыв, послать мысли.

Telepathy - Sciences: domination, mass domination, probe, tower of iron will; Devotions: aversion, contact, ego whip, esp, false sensory input, id insinuation, inflict pain, intellect fortress, life detection, mental barrier, mind blank, psionic blast, send thoughts.

Гадж – это псионический ужас. Физически он выглядит как большая рептилия, напоминающая жука. Его тело покрыто чешуйчатым, оранжево-ржавым панцирем около шести футов в диаметре. Из-под панциря выступают шесть четырех-суставчатых ног, оканчивающихся перепончатыми ступнями с длинными острыми когтями.

Голова представляет собой губчатый белый шар диаметром около двух футов. Вокруг головы с равными промежутками расположены шесть фасетчатых глаз. Пара зазубренных мандибул, длиной с человеческую руку, обрамляет шесть пальцеподобных придатков, свисающих над его ртом, а на макушке головы торчат три перистых стебля.

Сражение: Гадж сначала ударяет своими атакующими псионическими силами, пытаясь вывести из строя противника до того, как двинется его убивать. Выйдет противник из строя, или с псионикой ничего не получится, гадж попытается убить свою добычу двумя огромными мандибулами.

Когда бы гадж ни нанес успешный удар, жертва должна сделать спасбросок от паралича, или будет удерживаться мандибулами пока не разобьет захват (как в случае борьбы, см. «Кулачный бой и борьба» в главе 9: «Сражение» DMG). Будучи удерживаемой, жертва получает пять очков повреждения в раунд. Что гораздо важнее, гадж оборачивает свои перьевые антенны вокруг головы жертвы и псионически зондирует ее сокровенные мысли. Однако, в отличие от стандартного псионического «зонда», это болезненный, разрушительный процесс. Каждый раунд, пока ее держат, жертва теряет 1d4 очка Интеллекта или Мудрости (каждое очко распределяется случайным образом). Эта потеря постоянна, и когда Интеллект или Мудрость жертвы упадет

до 0, она станет безмозглой оболочкой, которая вскоре умрет от голода и жажды.

Твердый панцирь, покрывающий тело гаджа, уменьшает повреждение от любого неметаллического оружия. Следовательно, любое неметаллическое оружие причиняет этим монстрам лишь половину повреждений. В рукопашном бою он также может защитить свою уязвимую голову, втянув ее под панцирь. При этом опасные мандибулы остаются снаружи, вовсе не снижая боевой эффективности гаджа.

Обитание/общество: Гаджи являются охотниками-одиночками, чья добыча – прочие разумные формы жизни. Они предпочитают жить в скалистой местности, где их панцирь служит камуфляжем, или в песчаной, где они могут прятаться от хищников в неглубоких норах. Чаще всего они встречаются поодиночке, но иногда попадаются и супружеские пары.

Экология: Подобно всем хищникам, гаджи едят плоть, чтобы обеспечить свое тело жизненной энергией. Однако в отличие от большинства прочих животных, гаджи извлекают свою умственную энергию из мыслей прочих существ – посредством своих зондирующих сил. Не имеет значения, где они живут, гаджи постоянно используют свои перьевые антенны, чтобы обыскивать горизонт своей псионической силой «обнаружение жизни» в поисках своей излюбленной добычи – прочих разумных рас. После недели, проведенной без потребления мыслей разумного существа, гадж начинает терять PSP со скоростью 1d10 в день. Утраченные PSP полностью восстанавливаются после того, как гадж поест, но стоит его PSP упасть до 0, он утрачивает свои псионические силы и волю к жизни. Через неделю существо помрет.

Гит

CLIMATE/TERRAIN:	Плоскогорье, горы
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Племя
ACTIVITY CYCLE:	День/ночь
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Средний (10)
TREASURE:	M (личное), I (в логове)
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	10-100
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT :	10
HIT DICE:	3
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	1 или 2
DAMAGE/ATTACK:	Оружием или 1d4/1d4
SPECIAL ATTACK:	Прыжок
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M
MORALE:	Устойчивый (12)
XP VALUE:	175

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
5	2/3/10	II, MT / M-, TW, MB	16	80

Телепатия – Науки: башня железной воли, проекция силы; Посвящения: проникновение в id, удар по сознанию, контакт, пустое сознание, ментальный барьер.

Психокинез – Науки: телекинез; Посвящения: оживить предмет, оживить тень, баллистическая атака, контроль тела, контроль пламени.

Telepathy - Sciences: tower of iron will, project force; Devotions: id insinuation, mind thrust, contact, mind blank, mental barrier.

Psychokinesis - Sciences: telekinesis; Devotions: animate object, animate shadow, ballistic attack, control body, control flames.

Примечание: Только у лидеров, командующих 25 или более гитами, есть псионические силы. Псионика, перечисленная выше, дает представление об этих лидерах, но их силы на самом деле могут сильно разниться. Чем больше у гита HD, тем, соответственно, большими силами он обладает.

Гиты являются расой гротескных гуманоидов, выглядящей, как своеобразная смесь эльфа с рептилией. Они крайне тощи и долговязы, с пропорционально длинными руками и ногами. На руках у них три пальца, без противостоящего большого, но, тем не менее, они могут пользоваться инструментами и владеть оружием. Пальцы рук и ног заканчиваются острыми когтями. Если бы удалось поставить гита прямо, он достиг бы семи футов. Однако большинство гитов не выше пяти футов, поскольку они сгорбленны в плечах.

Сражение: Если возможно, гиты атакуют толпой, обычно, начиная псионической атакой одного из своих лидеров. После чего весь отряд быстро бежит в рукопашную. Часто они начинают ее, прыгая на двадцать футов одним гигантским скачком, чтобы сблизиться с противником. Когда они совершают такой прыжок, он дает приз +2 к THAC0 в первом раунде сражения.

Обычно гиты вооружены большими, зловещими копьями с гигантскими, бритвенно-острыми наконечниками из обсидиана (1d6-1 повреждений). Хотя эти копья выглядят колющим оружием, они преимущественно используются как режущее или рубящее. Гиты часто бронируют себя, особенно свои уязвимые спины, доспехами из панциря иникса (AC 6).

Обитание/общество: Гиты живут племенами. Личность с наиболее мощной псионикой обычно действует как лидер. Все остальные общественные посты распределяются по его благорасположению.

На каждые 25 гитов приходится лидер с пятью HD, на каждые 50 – лидер с шестью HD, а на каждое племя из 100

или более – лидер с семью HD. Помимо hp и THAC0, соответствующих своим HD, эти лидеры будут обладать псионическими силами примерно равными силам псионициста эквивалентного уровня.

Экология: Горные гиты живут в подземных логовах, провозглашая своей территорией отдельный каньон или долину. Гиты, населяющие Плоскогорье, стремятся уподобить свое общество кочевому охотничьему клану, идя туда, куда бы их ни забросила игра. Они, не колеблясь, атакуют человеческие или получеловеческие группы.

Дракон Тира

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Уникальный
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Сверхгениальный (20)
TREASURE:	(H)
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-10
MOVEMENT :	15, Fl 45 (A), Jp 5, Br 6
HIT DICE:	32 (250 hit points)
THAC0:	-3
NO. OF ATTACKS:	4 + дых. оружие или заклинания & псионика
DAMAGE/ATTACK:	2d10+ 15/2d10+ 15/4d12/5d10
SPECIAL ATTACK:	Дыхательное оружие (25d12)
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	80%
SIZE:	G (высота 40')
MORALE:	Бесстрашный (20)
XP VALUE:	42,000

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
25	6/12/28	EW,II,MT,PB,PsC / IF,MB,M - ,TS,TW	19	Разное (обычно 200+)

Ясночувствование – Науки: ясновидение, предсказание; Посвящения: боевое сознание, чувство опасности, чувство яда.

Психокинез – Науки: детонация, дезинтеграция, телекинез; Посвящения: оживить тень, баллистическая атака, тряска молекул, размягчение.

Психометаболизм – Науки: поле смерти, высасывание жизни; Посвящения: равновесие тела, причинить упадок, сила хамелеона, эктоплазменная форма, усиленные чувства, сжимание, приостановка жизнедеятельности.

Психопортация – Науки: телепортация; Посвящения: дверь между измерениями, ходьба между измерениями, телепортационный триггер, сдвиг времени.

Телепатия – Науки: психическое сокрушение, башня железной воли; Посвящения: контакт, эго кнут, проникновение в id, крепость интеллекта, ментальный барьер, пустое сознание, удар по сознанию, связь сознаний, псионический взрыв, щит мысли.

Метапсионика – Науки: ультра взрыв.

Clairsentience - Sciencies: clairvoyance, precognition; Devotions: combat mind, danger sense, poison sense.

Psychokinesis - Sciences: detonate, disintegrate, telekinesis; Devotions: animate shadow, ballistic attack, molecular agitation, soften.

Psychometabolism - Sciences: death field, life draining; Devotions: body equilibrium, cause decay, chameleon power, ectoplasmic form, heightened senses, reduction, suspend animation.

Psychoportation - Sciences: teleport, Devotions: dimensional door dimension walk, teleport trigger, time shift.

Telepathy - Sciences: psychic crush, tower of iron will; Devotions: contact, ego whip, id insinuation, intellect fortress, mental barrier, mind blank, mind thrust, mind link, psionic blast, thought shield.

Metapsionics - Sciences: ultra blast

Заклинания осквернителя: 1) очаровать человека, друзья, гипнотизм, сон, леденящее прикосновение; 2) связать, забыть, луч слабости, испугать, призрачная рука; 3) удержать человека, предложение, притворная смерть, удержать нежить, вампирическое прикосновение; 4) замешательство, эмоция, неуклюжесть, заражение, обессиливание; 5) хаос, господство, слабоумие, оживить мертвых, магический кувшин; 6) острый глаз, массовое предложение, смертоносное заклятье, реинкарнация; 7) хождение в тень, контроль нежити, палец смерти; 8) путы, массовое очарование, утопить; 9) распад Мордекайнена, высасывание энергии.

К счастью, во всем тирском регионе есть лишь один дракон, а возможно и во всем мире Атаса. Он высок и тощ, с искривленным скелетом и раздутыми, шишковатыми суставами. Во многом он похож на рептилию: длинная, змеевидная шея, кнутовидный хвост и чешуйчатая шкура. Но ходит он на двух ногах, руки у него с длинными, хорошо развитыми пальцами, в том числе большим, его строение отдаленно напоминает человеческое, а голова – длинная и узкая, с отчетливо млекопитающей внешностью.

Сражение: В бою дракон – сущий ужас. Он может одновременно атаковать своими массивными когтями (2d10+15), полной клыков пастью (4d12) и кнутовидным хвостом (5d10). Кроме рукопашных атак, каждый раунд дракон может применять одну псионическую силу и накладывать одно магическое заклинание. Для определения эффектов псионики и магии, он считается псиницистом и осквернителем 20-го уровня. Все значения спасбросков дракона всегда равны 2.

Трижды в день, вместо использования псионических сил и накладывания заклинаний, дракон может выдыхать конус сверхразогретого песка в течение раунда. Ширина конуса в основании составляет 5 футов, длина – 50 футов, диаметр на конце – 100 футов. Он наносит 25d12 повреждений, считающихся одновременно повреждением теплом и трением.

Дракона можно поразить только оружием +2 или лучше. Если оно не из металла, то дракон получает лишь половину повреждения от атаки. Каждый раунд дракон автоматически регенерирует 10 hp. Ко всем заклинаниям, накладываемым против него, дракон имеет 80% магическую сопротивляемость.

Обычно дракон нападает как охотник, сперва подкрадываясь, а затем преследуя свою добычу. Далее, если его противником является большая группа индивидуумов, он атакует псионической силой «поле смерти», но если индивидуумов лишь горстка, он будет атаковать их индивидуально своей силой «высасывания жизни».

Дракон использует свое дыхательное оружие только в крайнем случае, поскольку оно столь разрушительно, что обычно ничего не оставляет от пораженной им добычи.

Обитание/общество: Дракон бродит по всем частям Атаса, обычно в одиночку. Временами он навещает короля-колдуна, оставляя после себя бедствие и хаос.

Жожал

CLIMATE/TERRAIN:	Плоскогорье и Приграничье
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Семья
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Очень (14-15)
TREASURE:	U
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	5-10 (1d6+4)
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT :	18
HIT DICE:	4
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	ld6 или оружием - 2 или 1d4/1d4
SPECIAL ATTACK:	Использует магические предметы & заклинания
SPECIAL DEFENSES:	Камуфляж
MAGIC RESISTANCE:	10%
SIZE:	S (высота 4')
MORALE:	Стойкий (11-12)
XP VALUE:	1,400

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
4	2/2/9	EW,PB/IF,TS	14	80

Психопортация – Науки: изгнание; Посвящения: дверь между измерениями, сдвиг времени, якорь времени/пространства, триггер телепорта.

Телепатия – Науки: контакт; Посвящения: эго кнут, псионический взрыв, крепость интеллекта, щит мысли, решетка на сознании.

Psychoportation – Sciences: banishment. Devotions: dimensional door, time shift, time/space anchor, teleport trigger.

Telepathy – Sciences: contact. Devotions: ego whip, psionic blast, intellect fortress, thought shield, mind bar.

Заклинания – 1) обнаружить магию, лечить легкие раны, обнаружить яд, обнаружить животных или растения, волшебный камень; 2) тишина 15' радиус, удержать человека, огненное лезвие; 3) обнаружить объект, развеять магию.

Достигающий примерно 4 футов в высоту, жожал является маленькой, двуногой рептилией, с кожистым хвостом, длинной гибкой шеей, и узкой, вытянутой мордой. Рот у него полон игольчато острых зубов, а тонкие руки оканчиваются маленькими, трехпалыми ладонями с противопоставленным большим пальцем. Хотя шкура жожала покрыта чешуйками, они столь малы, что на первый взгляд незаметны, и шкура выглядит более похожей на человеческую кожу или грубую шкуру баазрага. Жожал может менять оттенок своей кожи по желанию, либо, чтобы слиться с окружением, либо выделиться из него.

Сражение: В основном жожал предпочитает избегать сражений. Он пытается удрать, затем использует свою способность к смене цвета кожи, чтобы спрятаться от преследователей (чтобы найти жожала, им надо выбросить значение своей Мудрости или меньше на 1d20). Стоит преследователю подойти слишком близко к жожалу, так и не заметив его, как жожал нападет. Жертва должна делать проверку ошеломления со штрафом -2.

Во время самой битвы жожал пытается защитить себя прежде всего псионикой и магией, затем – любым магическим предметом, который у него есть в настоящий момент (бросайте по таблице 88 из DMG, доспехи, щиты или оружие магическим предметом у жожала не засчитываются). Если и это не поможет, он кусается зубами на 1d8 повреждений, или бьет любым подходящим для себя оружием (-2 к повреждению).

Обитание/общество: Жожалы живут маленькими семейными группами по 4-5 особей. Они крайне разумны и

хитры, но считают людей или полулюдей глупыми, опасными существами, и вряд ли потерпят их.

Жожалов влечет к магии всех сортов, и когда бы они ни увидели проходящих людей или полулюдей, они выслеживают отряд и пробуют наложить на групу заклинание «обнаружить магию». Если заклинание указывает на какой-либо магический предмет, они пытаются прокрасться в лагерь и украсть его.

Экология: Жожалы ищут подножный корм (корни и клубни) и едят почти все виды маленьких рептилий, змей или насекомых. Их магия сродни священникам стихий, и, следовательно, не разрушает окружающую среду.

Клановый разум жожалов лучше всего отображает их отношение к окружающему миру. Они очень внимательны к тому, чтобы никогда не уничтожать жизнедающий мир, в котором они живут, всегда находят применение каждому осколку и клочку мусора, который найдут. Они довели это до крайности, даже практикуют каннибализм и используют кости своих мертвецов, чтобы делать оружие и инструменты.

Иловый бегун

Английское название:	**Silt Runner**
CLIMATE/TERRAIN:	Острова Моря Ила, плоскогорья
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5 - 7)
TREASURE:	J, K (A)
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	5 - 30 (5d6)
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	48
HIT DICE.	2
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	3 или 1
DAMAGE/ATTACKS:	1d3/1d3/1d6 или оружием
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (высотой 3 - 4')
MORALE:	Средняя (8 - 10)
LEVEL/XP VALUE:	35 Страж: 65 Лидер: 120

PSIONICS SUMMARY:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSP's
1	1/1/3	-/TS	10	24

Ясночувствование – *Наука:* яснослышание; *Посвящения:* боевое сознание, круговая навигация, видеть звук.

Clairsentience -Science: clairaudience; **Devotions:** combat mind, radial navigation, see sound.

На Атасе обычны эти маленькие, похожие на ящериц, люди. Обычно они ведут кочевой образ жизни, совершая набеги, хотя временами попадаются их логова. Иловые бегуны двигаются очень быстро, и обладают широкими плоскими ступнями. Они могут даже пробегать небольшие расстояния по илу. Эльфов они ненавидят всей душой – целый отряд иловых бегунов, совершающий набег, может оставить в покое караван, чтобы напасть на единственного эльфа.

Иловые бегуны – маленькие, зеленые, чешуйчатые и уродливые. Их полные острых зубов рыла выдаются вперед. Иловые бегуны почти не носят одежду, если носят вообще. Вот что они и впрямь носят, так это скорее трофеи, чем какое-либо покрытие, носимое из скромности или ради защиты.

Иловые бегуны говорят на своем племенном языке, 35% из них могут говорить на всеобщем.

Сражение: В бою иловые бегуны применяют две основные тактики. Первая: подстеречь кого-нибудь в засаде, если получится. Вторая: подавить противника числом, нападая волнами. Однако иловые бегуны ни за что не нападут, если не превосходят врага хотя бы втрое.

Чешуя иловых бегунов тверда от природы, что учитывается в их AC. Они могут атаковать когтями и зубами. Каждый удар когтей наносит 1d3 повреждений, а острые зубы могут нанести 1d6 повреждений. Также иловые бегуны носят оружие, если смогли его стырить. Каждый иловый бегун вооружен так:

Бросок	Оружие
1-50	Без оружия
51-60	Духовая трубка и деревянный или костяной кинжал
61-80	Праща и деревянная дубинка
81-90	Деревянное или костяное копье
91-00	Костяной или деревянный кинжал

Лидеры часто (50%) вооружены деревянным длинным мечом или коротким луком, а его стражи обычно носят деревянные или костяные ручные топоры или короткие мечи. Лидеры и стражи часто носят деревянные или иные типы щитов.

Чтобы ошеломить противника, иловые бегуны используют свою естественную скорость и посвящение «боевое сознание», переваливая через холм и спускаясь на врага с поражающей скоростью. Они стараются затопить противника до того, как какое-либо заклинание может быть наложено. В подобной ситуации противник получает штраф -3 к своим броскам ошеломления.

Иловые бегуны выйдут из боя, если понесли такие потери, после которых будут превосходить противника менее, чем вдвое.

Обитание/общество: По своей природе иловые бегуны – существа племенные, живущие в логовах группами до 200 персон. Обычно эти племена базируются на островах возле берегов Моря Ила или в отдаленных пустынных оазисах. Эльфов иловые бегуны считают вкуснятиной, и в рукопашном бою они всегда нападают сначала на любого присутствующего эльфа. Обычно это легко сделать благодаря их естественной скорости.

Иловые бегуны часто населяют те же типы островов, что и великаны. Великанов они обычно не трогают (никто ж не знает, сколько надо иловых бегунов для численного превосходства). Великаны склонны рассматривать этих существ как вредителей или червей, наводняющих дома великанов. К несчастью, те слишком быстры, чтобы можно было их пришибать как тараканов.

В шайке иловых бегунов всегда есть лидер, самый крупный из племени, вырастающий, возможно, до пяти футов в высоту. Если попадается шайка более чем из 10 иловых бегунов, то у лидера будет двое стражей. Если в шайке их более 20, будут присутствовать еще 1d4 стража. У лидеров 4 HD, обладают более толстой чешуей и носят щит, что дает им AC 5. У стражей 3 HD и щит, что дает им AC 6. Если столкнуться с ними прямо в логове, тогда стражей будет 11-30 (1d20+10), а лидеров 2-8 (2d4). У самого главного лидера будет максимальное значение hp, и в 10% случаев, он будет вооружен украденным металлическим оружием, возможно ржавым коротким мечом или выщербленным боевым топором.

Экология: Могут жрать почти все, хотя всегда будут предпочитать эльфятину, если сумеют ее достать. Иловые бегуны размножаются, откладывая яйца, причем только лидерам позволено спариваться.

Иловый ужас

Английское название	Silt Horror		
SPECIES:	*Белый ужас*	*Коричневый ужас*	*Серый ужас*
CLIMATE/TERRAIN:	Любой Ил	Любой Ил	Любой Ил
FREQUENCY:	Необычный	Очень редкий	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой	Любой
DIET:	Хищник	Хищник	Хищник
INTELLIGENCE:	Животный (1)	Полу (2-3)	Полу (2-3)
TREASURE:	Нет	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральное	Нейтральное	Нейтральное
NO. APPEARING:	1	1	1
ARMOR CLASS:	8	7	7
MOVEMENT:	3	3	6
HIT DICE:	14	9	12
THACO:	7	11	9
NO. OF ATTACKS:	10	8	12
DAMAGE/ATTACK:	1-8 (x10)	1-6 (x8)	1-8 (x12)
SPECIAL ATTACKS:	Удавливание	Удавливание	Удавливание
SPECIAL DEFENSES:	Струя воздуха	Струя воздуха	Струя воздуха
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет	Нет
SIZE:	G (50')	H (20')	H (25')
MORALE:	Средняя (10)	Очень стойкий (12-13)	Элита (14-15)
XP VALUE:	7,000	5,000	9,000
PSIONICS:	Нет	См. ниже	См. ниже

Иловый ужас – это имя, данное нескольким хищникам, обитающим в Море Ила. Хотя они и различаются размером и окраской, все они примечательны большим количеством щупалец и неутолимым голодом. Весьма немногим удалось спастись из обвившихся вокруг них щупалец илового ужаса.

Белый ужас

Наиболее распространен белый ужас, обычно наибольший из иловых ужасов. Его щупальца могут вырастать до 50 футов в длину, и используются им, чтобы утаскивать свою добычу под ил.

Сражение: Белый ужас лежит в засаде под поверхностью ила. Он весьма чувствителен к вибрациям, вызванным существами, перемещающимися по илу. Благодаря этому, его трудно ошеломить (премия +2 к броскам ошеломления). Также он лежит очень смирно, увеличивая тем самым вероятность ошеломить противника (штраф -2 ко всем броскам ошеломления для противников).

Когда противник окажется в пределах досягаемости (50 футов или меньше), белый ужас атакует всеми своими щупальцами. Он атакует и многочисленные цели, но только если все они находятся в пределах досягаемости. Обычно ужас атакует, как только цель окажется в пределах досягаемости, вместо того, чтобы дождаться приближения большей группы. При броске атаки, превосходящим необходимый для попадания на 4 или больше, жертва ловится щупальцем. Удар причиняет 1d8 повреждений. Если жертва поймана, она получает дополнительные 1d8 повреждений в каждый последующий раунд. Белый ужас также попытается утащить ее под ил. Только существа, стоящие на чем-то твердом, или тем или иным способом заякоренные, могут сделать бросок на открытие дверей, чтобы воспротивиться утаскиванию.

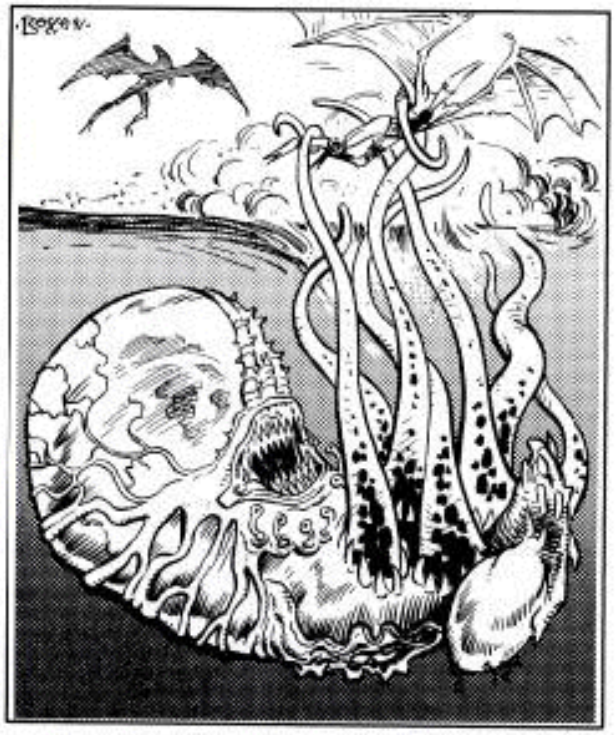
Если уж ужас схватил жертву, чтобы ее вызволить, необходимо отсечь щупальце. Очень сильные существа (Сила 21 или выше) могут вырваться, сделав бросок на сгибание прутьев. В противном случае, каждое щупальце должно получить 10 повреждений, прежде чем отсечься. Дробящее оружие (тип B) причиняет половину повреждения, но все равно может осечь щупальце. Обычно белый ужас не бьется до смерти.

В тех редких случаях, когда белый ужас проигрывает бой, он использует для удирания воздушную реактивную струю. Он движется, создавая сильный порыв ветра, скользя назад со скоростью 50 ярдов в раунд. Это также поднимает небольшое облако ила, делая преследование почти невозможным, по крайней мере для тех, кто пользуется зрением. В раунд, следующий за побегом, ужас оказывается полностью спрятанным под илом, и тому, кто хочет прикончить его, лучше бы обладать способностью подъилового боя. Рот ужаса расположен сразу возле чувствительного воздушного мешка, и в битве не используется.

Прежде, чем приступить к поеданию, белый ужас ждет, пока пища не задохнется.

Обитание/общество: Белый ужас можно обнаружить повсюду в иловых бассейнах и в Море Ила. Двигаются они очень медленно, и обычно даже не пытаются это делать. Они могут почувствовать вибрации в иле на расстоянии до 3 миль, и понемногу перемещаются в направлении любой регулярной тропы, которой пользуются. Белый ужас не любит солнце, и если ему приходится покидать ил (например, чтобы переползти затонувшую стену), он предпочитает дождаться темноты.

Экология: Белый ужас жрет все, кроме прочих ужасов. Он всегда голоден, и обычно нападает на все, что оказывается в пределах досягаемости. На одной трапезе он может существовать годы, лежа в спячке под поверхностью ила. Живет он около 40 лет, обычно спариваясь лишь один раз за всю свою жизнь. Это случается только после дождя, и только если в данной местности есть пара разнополых ужасов. Самка выжидает, пока не найдет новую жертву, а затем откладывает в нее тысячи яиц. Они, в конце концов, высиживаются и реактивно выпрыгивают через ил, чтобы начать есть. По словам тех немногих великанов, кому когда-либо удавалось убить белый ужас, на вкус он весьма неплох.



Если у ужаса отсечены щупальца, он будет их отращивать со скоростью одно в месяц.

Все отсеченные щупальца отрастают со скоростью одно в две недели.

Коричневый ужас

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
2	2/2/4	_/M	12	54

Ясночувствование – *Науки:* предсказание; *Посвящения:* почувствовать звук, почувствовать свет.

Телепатия – *Науки:* господство; *Посвящения:* контакт, пустое сознание.

Clairsentience-Sciences: precognition; **Disciplines:** feel sound, feel light.

Telepathy-Sciences: domination; **Disciplines**: contact, mind blank.

Такая форма илового ужаса, как коричневый ужас, внушает весьма сильный страх – ведь он может заставить свои жертвы прийти к нему. На самом деле он не коричневый, его шкура, скорее, грязно-белая. По контрасту с жемчужным илом бьющие на воздухе щупальца часто выглядят коричневыми.

Сражение: Как и все разновидности илового ужаса, коричневый лежит в засаде под илом. Его уникальные черты включают использование предсказания, чтобы определить силу сопротивления и лучшее время для нападения. Если он чувствует, что противник слишком силен для него, он пытается применить силу господства, чтобы овладеть жертвой. Коричневый ужас слеп и глух, поэтому, чтобы учуять добычу, он пользуется своей способностью чувствовать звук и свет. Коричневый ужас всегда держит как минимум одно щупальце под самой поверхностью. Он использует это чувствительное щупальце, чтобы определить, что происходит вокруг него.

Когда он атакует, то старается схватить противника щупальцами и утащить его под ил. Попадание наносит 1d6 повреждений, и если превосходит бросок атаки на 4 или больше, противник ловится. Пойманный противник получает дополнительные 1d6 повреждений каждый последующий раунд, и жертва должна сделать бросок Силы, чтобы ее не утащили под ил. Сопротивление подразумевает, что жертва может зацепиться за что-то твердое или как-то заякорена. Утащенные под ил жертвы задыхаются, как это было указано в разделе «белый ужас» (да не было там ничего в оригинале – прим. пер.). Существа с Силой 19 могут вырваться, сделав удачный бросок на сгибание прутьев, хотя для этого они должны отказаться от любой другой деятельности в этом раунде. Каждое щупальце выдерживает 8 повреждений до того, как погибнуть. Повреждения щупалец не учитываются с общим hp существа, хотя потеря 4 щупалец принудит его бежать, если останется такая возможность. Удирает он, используя свою воздушную реактивную струю, точно такую же, как у белого ужаса.

Обитание/общество: Коричневый ужас является одиночным существом, которое водится только в иле. Из всех ужасов он самый активный, забирающийся в поисках еды весьма далеко. Коричневый ужас живет около 45 лет, и должен есть минимум раз в месяц. Обычно коричневый ужас – это результат скрещивания двух прочих видов ужасов, указанных здесь.

Экология: Коричневый ужас всегда голоден. Он даже нападает на прочих ужасов. Он всегда пытается применить к прочим ужасам господство, поскольку сам он меньше и не может выстоять против них в физическом поединке. У коричневого ужаса нет природных врагов, за исключением прочих ужасов. Его можно есть, но те великаны, что пробовали его, говорят, что вкус оставляет желать много лучшего.

Серый ужас

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
1	1/0/3	-/-	0	34

Психокинез – *Посвящения:* контроль над звуком, создать звук, контроль над ветром.

Psychokinesis--Disciplines: control sound, create sound, control wind.

Возможно, что из всех иловых ужасов, наихудший – серый. Он обладает болезненно-серой окраской и множеством щупалец с острыми краями. Из всех ужасов он – самый разумный, и не боится ничего, что двигается.

Сражение: Серый ужас старается приманить жертву к себе. Он искусен в создании и контролировании звуков. Он недостаточно разумен, чтобы имитировать чей-то голос, но может создавать хнычущие звуки и звук воды. Он использует свои силы контроля над ветром и звуком, чтобы казалось, что вода – всего лишь в нескольких шагах. Когда намеченная жертва достаточно приблизится, ужас ударит. Целая дюжина щупалец взметнется, атакуя, из ила. Если жертва и вправду искала воду, то она получает штраф -4 к своему броску ошеломления, в противном случае, ужас ошеломляет свою жертву как указано для белого ужаса.

Щупальца зазубрены, и успешный бросок атаки означает, что жертва схвачена и удерживается. Удар причиняет 1d8 повреждений, и жертва утаскивается под ил, чтобы задохнулась. Как будто бы одного ила недостаточно, ужас продолжает стискивать жертву, нанося 1d8 повреждений каждый дополнительный раунд. Только Сила 23 или выше позволяет сделать бросок на сгибание прутьев, чтобы попытаться вырваться. Каждое щупальце выдерживает 12 повреждений, прежде чем отсечься. Ужас весьма печется о своем туловище и удерет, если получит прямой удар по туловищу. Он двигается благодаря реактивной струе сквозь ил, поднимая маленькое облачко ила в окрестностях. «Летит» он со скоростью до 50 ярдов в раунд. В отличие от прочих ужасов, белые возвращаются спустя несколько раундов, если только жертва не убралась оттуда немедленно. Он будет продолжать придерживаться этой тактики «ударил-убежал» пока не удушит столько жертв, сколько ему надо, или пока его туловище не получит 50% повреждений. Если отсечено одно или больше щупалец, они отрастут со скоростью одно в месяц.

Обитание/общество: Серые ужасы – существа одиночные, голодные и агрессивные. Своими воздушными мешками пользуются только в крайнем случае, предпочитая плавать в иле. В поисках добычи они забираются весьма далеко.

Экология: Все, что может учуять серый ужас, считается им добычей. Они чувствуют вибрации от чьего-либо перемещения в или по илу на расстоянии до 3 миль, и обычно пытаются двигаться в этом направлении. Серые ужасы спариваются с любой другой разновидностью ужасов. Их любимая пища – великаны, и стоит серому ужасу обнаружить великанью тропу, великанам обычно приходится искать другой путь.

Клюзд

Английское название	Kluzd
CLIMATE/TERRAIN:	Грязевые низины
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-2
ARMOR CLASS:	2 (8)
MOVEMENT:	12, Br 12
HIT DICE:	4
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1-8
SPECIAL ATTACKS:	Удушение
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (длина 6')
MORALE:	14
LEVEL/XP VALUE:	270
PSIONICS:	Нет

Клюзды – это змееподобные рептилии, обитающие на грязевых островах, и грязевых низинах. Они около десяти футов длиной и от двух до трех футов диаметром. Они могут целиком проглотить взрослого мужчину, хотя это приведет к образованию странного, почти смешного вздутия в центре их тел.

У самцов клюзда окрас вокруг головы и шеи отчетливого бирюзового и белого цвета. У самок подобных ярких красок нет, их тела – песочно-коричневые, с черными пятнышками по всей своей длине. У всех клюздов вокруг тыльной части головы находится веер продолговатых, перьеподобных чешуек. Когда клюзд в ярости, веер раскрывается - примитивный способ выглядеть крупнее в глазах своих противников-животных.

Разумность клюздов – на уровне животного. Они могут общаться друг с другом наиболее примитивным образом или посредством магии либо псионики.

Сражение: Стоит клюзду почувствовать, как кто-то движется по поверхности его участка грязи, и он плывет к объекту и атакует своими игольно-острыми, зазубренными зубами. В грязи клюзд может быстро рыть ходы. В сухом иле или песке он рыть ходы не может.

Успешная атака этого существа причиняет 1d8 повреждений. Также в каждом раунде клюзд пытается схватить жертву, атакуя какую-либо часть ее тела, оказавшуюся под поверхностью грязи, - в случае человека, это, обычно, нога. Чтобы не быть схваченной, жертва должна сделать спасбросок от паралича. Будучи схваченной, жертва должна каждый раунд делать бросок на сгибание прутьев/подъем ворот. Если бросок провален, жертва утаскивается или удерживается под поверхностью грязи целый раунд. Если бросок успешный, жертва все-таки не вырывается на свободу, но достигает поверхности грязи, чтобы сделать вдох. Если результат броска ниже половины значения сгибания прутьев/подъема ворот, то жертва вырывается и может убегать по грязи целый раунд.

Жертва, удерживаемая под грязью, должна задержать дыхание; персонаж может задержать дыхание на количество раундов равное 1/6 своего Телосложения (округляя вверх). Пытаясь задержать дыхание сверх этого срока, персонаж должен каждый раунд делать проверку Телосложения. Первая проверка делается без модификаторов, каждая последующая – с кумулятивным штрафом -2. Стоит провалить проверку – и персонаж задыхается. Будучи удерживаемой под грязью, жертва не может атаковать или защищаться обычным оружием, хотя может применять псионические силы. После того, как первая жертва умрет, клюзд глотает ее целиком, затем погружается на дно грязи и оставляет всех прочих существ в покое, пока переваривает пищу.

Обитание/общество: Чаще всего, грязевая среда прекрасно защищает клюзда – немногие природные хищники способны нырять в густой навоз, чтобы охотиться на него. Клюзд лишь тогда покидает безопасность своего грязевого бассейна, когда эта местность полностью пересыхает. Это существо становится гораздо уязвимее, когда вынуждено подняться на поверхность грязевой низины. В поисках новой норы клюзд будет путешествовать строго по прямой от высохшей норы – не найдя свежей грязевой ямы за четыре дня, клюзд иссохнет и помрет.

Экология: Клюзды спариваются, когда поверхность их грязевых низин высыхает до состояния растрескавшейся твердой корки. Самка откладывает 1d8 яиц, которые высидятся и вырастут до полного размера за шесть недель. Пока молодняк не покинет грязевой пруд, родители будут защищать их. Молодняк не охотится. Это родители будут нападать на существ, пересекающих высохшую поверхность грязевой низины, и утаскивать их на дно, чтобы накормить своих детей.

Паучий кактус

CLIMATE/TERRAIN:	Равнины
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Участок
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Нет (0)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	2-8
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	0
HIT DICE:	3
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	8
DAMAGE/ATTACK:	1 + (см. ниже)
SPECIAL ATTACKS:	Иглы вызывают паралич
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (высота 6' - 7')
MORALE:	Средняя (8 - 10)
XP VALUE:	270
PSIONICS:	Нет

Английское название: Spider Cactus

Участки паучьих кактусов выглядят подобно любому участку с безвредными кактусами, пока жертва не попадет под ливень иголок. Затем жертва притягивается к кактусу, где кормящие иголки начинают медленный пир из злополучного существа.

У паучьего кактуса бочкообразный ствол диаметром 2-3 фута и высотой 6-7 футов. Он ярко-зеленого цвета, с белыми прожилками. Иголки пурпурные и зеленые.

Сражение: Паучий кактус остается неподвижным, пока жертва или жертвы не окажутся в зоне досягаемости. Любой, кто приблизится на 15 футов к этому смертоносному кактусу, подвергнется атаке стреляющими иглами-гарпунами. Паучьи кактусы могут чуять живых существ и все, что содержит жидкость.

У паучьего кактуса есть 5-8 (d4+4) набора зазубренных пурпурных стреляющих иголок и 3d6 более крупных зеленых кормящих иголок. Он всегда атакует набором из 8 пурпурных иголок. Они атакуют лишь одну жертву за раз. Требуется три раунда, чтобы втянуть назад промахнувшиеся иглы, и полный день, до того, как их снова можно будет выстрелить. Если обрезать несколько нитей, он не будет использовать этот набор игл, до тех пор, пока не восстановит все восемь. Поврежденные иголки отрастают со скоростью три штуки в неделю.

В бою кактус сначала выстреливает набор пурпурных иголок, пытаясь поймать жертву. Затем он притягивает свою жертву к стволу, и она накалывается на кормящие иглы. Кактус кормится до тех пор, пока не высосет из нее всю жидкость, а затем высвобождает шелуху.

Каждый кактус в пределах досягаемости атакует своими пурпурными стреляющими иглами. Для каждой иглы требуется обычный бросок атаки. Если игла попала, она причиняет 1 повреждение. Жертва также должна делать спасбросок от яда, или будет парализована, паралич начнется через 2d4 раунда. Иглы покрыты слабым ядом, так что бросок получает премию +2. Спасательный бросок необходим для каждой попавшей иглы. Стреляющие иглы втягиваются со скоростью пять футов в раунд.

Накалывание на зеленые кормящие иглы причиняет 2d4 повреждений плюс AC жертвы. В этом случае не учитывается поправка щита к AC, также, если жертва парализована, теряются поправки Ловкости. До тех пор она может извиваться и пытаться избегнуть кормящих иголок. Гарпунные нити очень сильны и тянут с Силой 17. Чтобы получить хоть какой-то шанс вырваться, необходимо обладать Силой больше 17. Если жертва обладает требуемой силой, и проводит раунд, ничего не делая, она может вытащить иголку или оборвать нить. Чтобы вытащить иголку требуется бросок на открывание двери, а чтобы порвать нить – бросок на сгибание прутьев. Нить также можно отсечь; AC каждой нити 5, и требуется 5 очков повреждения, чтобы обрезать ее. Дробящее оружие (тип B) не окажет на нить никакого воздействия. Поскольку иглы зазубрены, вытаскивание каждой причиняет жертве дополнительные 1d4 повреждений. Обратите внимание, яд контактный. Таким образом, даже если немедленно вытащить иголку, жертву, провалившую спасбросок, все равно парализует.

Паучьи кактусы конкурируют друг с другом – если одна жертва оказывается в пределах досягаемости нескольких из них, все они сражаются за нее. Если одна жертва загарпунена несколькими кактусами, достанется она тому кактусу, который всадил в нее больше всех иголок. Однако прочие кактусы будут тянуть так долго, как только смогут, пока их иголки наконец не вырвутся, причиняя жертве дополнительные 1d4 повреждений за каждую убранную таким манером иголку.

Обитание/общество: Паучьи кактусы растут участками, обычно вдоль дорог, т.е там где есть пища. Паучий кактус цветет, когда идет дождь, и в тот же день выпускает тысячи восьмилистных семян. Единственным проросшим семенем будет первое коснувшееся земли – оно быстро поглотит всю влагу из воздуха. Это означает, что участок паучьих кактусов обычно получает только одно новое растение с каждым штормом. Молодой паучий кактус растет со скоростью один фут в месяц, пока не достигнет полного роста.

Экология: У паучьих кактусов очень мало естественных врагов. Возможно, они единственные, кто может питаться даже канками.

Если иглы утрачивают свою эффективность (обычно это происходит, когда они все расстреляны), кактус можно надрезать ради его жидкости. Он производит похожую на мед жидкость, вроде содержимого яиц эрдлу. Из паучьего кактуса можно выдоить до галлона подобной жидкости. Жидкость служит одновременно пищей и водой. Галлон этой жидкости может заменить галлон воды, или им можно прокормить четырех существ человеческого размера на протяжении одного дня.

Тембо

CLIMATE/TERRAIN:	Плоскогорье и горы
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Ночь
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Высокий (13-14)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1-6
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT :	15
HIT DICE:	4
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	5
DAMAGE/ATTACK:	1d4 (x2)/1d6 (x2)/1d8
SPECIAL ATTACK:	Высасывание уровня
SPECIAL DEFENSES:	Уклонение от снарядов
MAGIC RESISTANCE:	10%
SIZE:	M
MORALE:	Бесстрашный (20)
XP VALUE:	975

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
5	1/2/5	- /IF, M-	10	80

Психометаболизм – Науки: поле смерти, высасывание жизни, теневая форма; Посвящения: сила хамелеона, смещение, эктоплазменная форма, усиленные чувства, несдвигаемость.

Psychometabolism - Sciences: death field, life draining, shadowform; Devotions: chameleon power, displacement, ectoplasmic form, heightened senses, immovability.

Тембо – это гадкая, безмехая, рыжевато-коричневая тварь, со свободными складками чешуйчатой шкуры. Бывая от трех до шести футов в длину, ростом они обычно человеку по бедро. Все четыре их гибкие лапы заканчиваются длинными острыми когтями, а из-под свисающих губ их квадратных морд выступают огромные собачьи клыки. Уши у тембо огромные и квадратные, он может поворачивать их в любом направлении, независимо одно от другого.

Сражение: Хотя все тембо любят сражаться, их боевая тактика столь же непредсказуема, сколь и сами эти злобные твари. Некоторые атакуют украдкой, с близкого расстояния, подкрадываясь к своим жертвам по возможности ближе, пытаясь уничтожить их «полем смерти». Другие предпочитают играть со своими жертвами, пасуя их от одной лапе к другой, применяя «высасывание жизни» каждый раз, когда коснуться лапой. А есть еще тембо, что любят немедленно прыгать драку, идя в рукопашную с первого раунда.

В подобных физических противостояниях тембо являются подлинным ужасом. Их любимая тактика – прыгнуть на жертву, атакуя одновременно всеми четырьмя лапами и кусая. Передние когти наносят только 1d4 повреждений, но задние когти очень хорошо приспособлены, чтобы впиться в мягкую плоть, разрывая важные сухожилия и органы (вот почему они причиняют больше повреждений). Однако самая большая опасность тембо исходит от его ужасной пасти. Когда тембо успешно атакует своими челюстями, жертва должна делать спасбросок от смертельной магии или потерять один уровень жизни. Эта потеря постоянна, и спасаться нужно всякий раз, как тембо успешно укусит.

Когда их атакуют на расстоянии, ловкие тембо с вероятностью 40% уклонятся от любого выпущенного в них немагического снаряда.

Тембо не проявляет страха, и всегда будет скорее биться до смерти, чем убежит.

Обитание/общество: Тембо крадутся по пустыни маленькими стаями, у которых, кажется, нет настоящей

социальной организации или способности к сцеплению. Каждый тембо делает все, что ему заблагорассудиться, не делясь никакой добычей с остальными. Единственная уступка тембо социальной жизни заключается в том, что если атаковать одного, то вся стая присоединится к бою с врагом.

Экология: Любимая пища тембо – это молодняк любой другой расы. Тембо знамениты тем, что пробираются в лагеря кочевников, чтобы утащить эльфийских детей; шныряют возле карличьих деревень, чтобы выкрасть оставленных без присмотра малышей; и даже пробираются в населенные города, чтобы стянуть детей знати из их колыбелей. Нет нужды говорить, что это делает гадких тварей универсальным объектом ненависти. Даже враждующие эльфийские племена – наиболее заклятые враги – случалось, заключали перемирие, чтобы поохотиться на появившуюся в округе стаю тембо.

Шелковый змий

CLIMATE/TERRAIN:	Бесплодные земли
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	(W)
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT :	12, Fl 12 (C)
HIT DICE:	6
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACK:	1d6
SPECIAL ATTACK:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (50 футов в длину)
MORALE:	Устойчивый(11-12)
XP VALUE:	1,400

Псионические данные:

Level	Dis/Sci/Dev	Attack/Defense	Score	PSPs
6	1/1/0	Нет/Нет	15	45

Психометаболизм – Науки: теневая форма.
Psychometabolism – Sciences: shadow form.

Шелковый змий – это змея с твердым хитиновым панцирем, достигающая в длину более 50'. Обычно их можно увидеть в дневное время, летящими по воздуху в поисках добычи, но они редко атакуют до наступления сумерек, когда они принимают свою теневую форму и проскальзывают в лагерь для нападения.

Любое существо, укушенное шелковым змием, должно делать спасбросок от яда, или будет парализовано на 1d4 дня («восстановление» или «снять проклятие» отменяет это воздействие). Находясь в этом состоянии, все еще можно использовать псионические силы, если при этом тело не должно двигаться.

Шелковый змий утащит свою парализованную добычу и поместит ее в шелковый кокон, внутри которого несчастная жертва будет влачить существование до двух недель. В течение этого времени, шелковый змий будет при случае всовывать свою голову внутрь защитного кокона и кусать шею жертвы, высасывая немного крови и парализуя ее еще на 1d4 дней. Каждый раз, когда это происходит, жертва теряет одно очко Телосложения. Когда Телосложение достигнет 0, это значит, что вся кровь высосана, и жертва умирает.

Шелковые футляры, произведенные шелковым змием, ценятся во многих городах – их используют для дорогих одежд. Они огнеупорные (+4 к любому спасброску от нормального огня, +2 от магического) и очень прочные. Потребуется немало времени, чтобы разрезать футляр на пойманной жертве.