

Яргуул

Упавшее небо. В старинных сказаниях есть необычная легенда, в которой говорится о ночи, когда небо озарилось странными зелёными и серыми цветами. Затем небесные слезы окропили мир: кометы и метеоры разных размеров усыпали землю. Удивительно, но немногие из них были найдены, большинство растворилось в считанные часы или погрузилось глубоко под землю, почти не оставив следов. Однако вскоре после этого земля стала больной, серой, искажённой. Из наростов, оставшихся после метеоров, материализовались существа. Они восстали из белёсой слизи и приняли форму жабообразных существ, нечеловечески сильных, источающих ядовитый смрад, без глаз, но с массой щупалец, ниспадающих с их морд.

Токсичный выводок. Яргуулы — это aberrации, которые превращают всё вокруг в токсичную пустошь, усеянную ползучими и шипящими курганами органической материи. Они процветают в созданном ими запустении и греются в его странном сиянии. Поэтому они редко встречаются на здоровых землях — их присутствие несёт заражение. Это крайне территориальные хищники, нападающие при виде любого живого существа. Часто можно встретить их группами по пять-десять особей, но в кошмарных уголках Подземья встречались и более крупные выводки. Их социальная иерархия в лучшем случае туманна, так как они почти никогда не общаются с другими существами, но по большей части она, похоже, напоминает улей.

Матриарх. Нашествие яргуулов обычно следует простому сценарию: они собираются в небольшой выводок и со временем загрязняют местность своим присутствием. Как только окружающая среда достаточно мутирует, они устраивают там гнездо. Выводок собирает любые материалы и организмы и формирует из них большую «оболочку». Как только она будет готова и запечатана, половина выводка разжижается и проникает внутрь, сливаясь с оболочкой. В этот момент выводок наиболее уязвим, его численность истощена. Вскоре после этого оболочка начнёт излучать ослепительный свет и смертоносную энергию, испаряя всех, кто подойдет слишком близко. Примерно через неделю из скорлупы появляется матриарх, готовая возглавить выводок.

Телепатический осквернитель. Яргуулами движут в основном инстинкты, и в бою они дики и прямолинейны: они набрасываются, пожирают и выделяют ядовитую слизь через крупные поры на своей коже. Однако это бездумные животные: вместе с другими членами выводка они загоняют добычу, представляя в этот момент наибольшую угрозу. Готовя засаду, они используют свою изменчивую форму: обрушиваются с потолка или просачиваются сквозь землю, чтобы застать жертву врасплох. Для общения друг с другом члены выводка яргуулов используют сложную комбинацию телепатических образов, китоподобного пения и биолюминесцентных импульсов из своих щупалец.



Яргуул

Большая абберация, хаотично-злая

Класс Защиты 17 (природный доспех)

Хиты 123 (13к10 + 52)

Скорость 30фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)	12 (+1)	10 (+0)

Сопrotивление урону кислота, холод

Иммунитет к урону некротический, яд

Иммунитет к состояниям истощение, слепота, отравление

Чувства слепое зрение 120 фт., пассивное
Восприятие 11

Языки понимает глубинную речь, но не может говорить, телепатия 120 фт.

Опасность 6 (2 300 опыта)

Биолюминесценция. Яргуул источает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый в радиусе ещё 10.

Осквернённая слизь. Бонусным действием яргуул может заполнить токсичной слизью куб со стороной в 5 футов, эта область становится труднопроходимой. Слизь пропадёт при сожжении. Когда существо заходит в эту область или заканчивает в ней ход, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 15, иначе получит 5 (1к10) некротического урона. Если слизь поджечь, она сгорит после 1 раунда.

Действия

Мультиатака. Яргуул совершает две атаки: одну ударом и одну щупальцами.

Удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) дробящего урона.

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 22 (4к8 + 4) некротического урона.

Изменяемая форма. Яргуул превращается в белую флюоресцентную слизь. Любое снаряжение, которое он несёт или носит, также подвергается превращению. После смерти он возвращается в обычную форму.

Будучи слизью, яргуул недееспособен, но может по желанию вернуться в свою обычную форму, после чего не может выполнять действия до начала своего следующего хода. В этой форме его скорость составляет 30 футов, и он может проходить в пространства толще 1 дюйма без протискивания. Он может ползать по трудным поверхностям, в том числе стенам и потолку. Он получает преимущество к спасброскам Силы, Ловкости и Телосложения, а также иммунитет к немагическим атакам.

Слизь может входить в пространство других существ и останавливаться там. Каждый раз, когда существо начинает ход в пространстве яргуула, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 15, иначе получит 16 (3к10) некротического урона и уровень истощения.

Яргуул-матриарх

Как только матриарх вырывается из своей оболочки, она вступает во владение выводком и начинает расширять свое гнусное влияние. Некогда ограниченное число яргуулов быстро начинает расти, поскольку матриарх рождает абберации из своих гноящихся опухолей. По мере того как выводок расширяется и захватывает новые территории, он становится всё более агрессивным, постоянно собирая всё больше органических материалов для питания матриарха. Матриарх — это огромная куча молочно-белой плоти, без конечностей, с головой без глаз и массой щупалец. Она малоподвижна и для защиты полагается на свой выводок. Многочисленные отверстия на её коже постоянно издадут заворачивающий жутковатый звук, напоминающий пение и приманивающий тех, кто его слышит.

Логово матриарха

Выводок яргуулов часто устраивает своё логово неподалёку от места приземления метеорита, из которого они вышли. Поэтому оно обычно находится в кратере, пропасти или пещере. Это токсичная пустошь, покрытая ползучей бесцветной органической материей и альвеолярными структурами неизвестного назначения.

Эффекты местности

Разложение и опустошение выводка преобразует регион вокруг логова, создавая следующие эффекты. Если выводок уничтожен, эти эффекты прекращаются в течение к10 лет.

- Выращенные в радиусе 6 миль от логова растения и рождённые животные имеют скрученные, опухолевидные абберантные уродства.
- В радиусе 2 миль от логова можно найти курганы различных размеров из содргающейся органической материи. Рядом с ними часто скрываются бормочущие ротавики.
- Область в радиусе 2 миль от логова залита тусклым светом, это жуткое белое свечение не имеет видимого происхождения. Любое существо, не являющееся абберацией, чувствует тошноту и беспокойство, находясь в этом регионе.

Действия логова

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем остальным) матриарх совершает действие логова, вызывая один из следующих эффектов (не может использовать один эффект два раунда подряд):

- Матриарх исчезает, сливаясь с органической материей, покрывающей её логово. Матриарх может прекратить этот эффект в начале любого из своих ходов, снова возвращаясь в истинную форму и появляясь в любом выбранном ей месте логова. Во время превращения матриарх недееспособна и не может стать целью атаки, заклинания или других эффектов. Матриарх не может использовать эту способность вне своего логова. Все существа, которых она проглотила, освобождаются и оказываются сбитыми с ног в пределах 10 футов от места, которое покинула матриарх.
- В незанятом пространстве, выбранном матриархом, появляется бормочущий ротавик. Он уничтожается при счёте инициативы «20» в следующем раунде.
- Область площадью 20 футов в пределах 120 футов от матриарха прорастает щупальцами, существующими до значения инициативы «20» следующего раунда. Любое существо, которое начинает или заканчивает свой ход в этой области, должно преуспеть в спасброске Силы с УС 18, иначе будет опутано. Оно может попытаться вырваться из щупалец, действием совершив проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) с УС 18.

Яргуул-матриарх

Огромная аберрация, хаотично-злая

Класс Защиты 13 (природный доспех)

Хиты 270 (20к12 + 140)

Скорость 10фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	6 (-2)	24 (+7)	8 (-1)	16 (+3)	10 (+0)

Спасброски Муд +7, Хар +4

Спротивление урону кислота, холод

Иммунитет к урону некротический, яд

Иммунитет к состояниям истощение, слепота, отравление

Чувства слепое зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки понимает глубинную речь, но не может говорить, телепатия 120 фт.

Опасность 13 (10 000 опыта)

Биолюминесценция. Матриарх источает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый в радиусе ещё 10.

Осквернённая слизь. Бонусным действием матриарх может заполнить токсичной слизью куб со стороной в 10 футов в пределах 10 футов от себя, эта область становится труднопроходимой. Слизь пропадёт при сожжении. Когда существо заходит в эту область или заканчивает в ней ход, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 15, иначе получит 5 (1к10) некротического урона. Если слизь поджечь, она горит после 1 раунда.

Легендарное сопротивление (2/день). Если матриарх проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. Попадание: 21 (3к10 + 5) некротического урона. Если цель большого размера или меньше, она схвачена (УС освобождения — 18) и опутана. Матриарх может удерживать только одно существо.

Приманивающее пение (перезарядка 5-6). Матриарх издаёт магическое пение. Каждый противник, который может слышать его и находится в пределах 300 футов, должен совершить спасбросок Мудрости с УС 18. При провале цель очарована матриархом на 1 минуту или до тех пор, пока матриарх не станет недееспособной.

Будучи очарованной, цель старается приблизиться к матриарху как можно сильнее, используя действие Рывок. Очарованное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и каждый раз, когда оно получает урон. Если действие эффекта окончилось, или был успешен самый первый спасбросок, цель получает преимущество к спасброскам против этой способности на 24 часа.

Почкование. Матриарх исторгает из себя яргуула и тряет 40 хитов. Яргуул появляется в незанятом пространстве в пределах 5 футов от Матриарха.

Легендарные действия

Матриарх может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Матриарх восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Щупальца. Матриарх совершает одну атаку щупальцами.

Впитать (стоит 2 действия). Матриарх запускает отростки в существо, которое она удерживает в своих щупальцах. Если у цели 30 хитов или меньше, она должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 13, иначе она умрёт. Если цель умирает, её тело превращается в слизь, которую впитывает в себя матриарх, после чего восстанавливает 30 хитов.

Поглотить (стоит 2 действия). Матриарх поглощает существо, которое она удерживает в своих щупальцах, или которое очаровано ей. Поглощённое существо ослеплено и опутано. Оно получает полное укрытие от внешних атак, а также 36 (8к8) некротического урона в начале каждого хода матриарха.

Если матриарх за один ход получает 30 или более урона от поглощённого существа, она должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 18, иначе исторгнет из себя всех поглощённых существ, которые оказываются сбитыми с ног в пределах 10 футов от матриарха. Если матриарх умрёт, поглощённые существа перестают быть опутанными и могут покинуть труп, используя 15 футов перемещения, в итоге оказываясь сбитыми с ног.

Приманивающее пение (стоит 3 действия). Матриарх перезаряжает способность Приманивающее пение и тут же использует его.

