



ЛЕГКАЯ ПРОГУЛКА

Таинственная сумка, связывающая юань-ти с отравлением в Порту Нянзару, выведет вас из безопасности городских стен напрямик в джунгли за их пределами. Рискните отправиться в джунгли и обратиться к мудрости грунгов, чтобы пролить некоторый свет на ситуацию. Вторая часть трилогии Клыки Джунглей.

Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня



Satine Phoenix

Автор приключения

Код приключения: DDAL07-04

Версия: v1.0

Версия перевода: 1.0



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall **Organized Play:** Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Garretl, Xattttta

Вычитка и вёрстка: brahidaktilia

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK

Введение

Добро пожаловать в приключение «Легкая прогулка», часть официальной системы организованных игр в рамках Лиги Искателей Приключений D&D сезона *Гробница Аннигиляции*.

Приключение начинается с того, что персонажи исследуют сумку, связывающую юань-ти с отравлением в Порту Нянзару. Они наткнутся на контрабандистскую сеть, которая выведет их вглубь джунглей, и это поможет выяснить, где выращиваются запрещенные ингредиенты и как в этом замешаны юань-ти.

Это приключение предназначено для 3-7 персонажей с **1-го по 4-й уровень** и оптимизировано для **пяти персонажей с СУО равным 3**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут участвовать в этом приключении. Игрок с неподходящим персонажем может создать нового персонажа 1-го уровня или использовать предварительно созданного персонажа.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие настроить его для большой/маленькой группы и персонажей большего/меньшего уровня.

Практически всегда это касается только боевых сцен. Эти корректировки не являются обязательными, и вы не обязаны следовать им — они являются рекомендациями, предоставленными для руководства и удобства.

Чтобы выяснить, нужно ли вам корректировать приключение, сложите суммарные уровни всех персонажей и разделите полученную сумму на количество персонажей. Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону. Теперь вы определили **средний уровень отряда (СУО)** для приключения. Чтобы определить **силу отряда** для этого приключения, обратитесь к следующей таблице.

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО больше	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО больше	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО больше	Очень сильный

Средний уровень отряда указывает на отсутствие необходимости корректировать приключение. Каждая врезка отдельно указывает, следует ли что-то менять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, вам не нужно вносить никакие изменения.

Подготовка приключения

Перед проведением этого приключения вы должны подготовиться:

- Прочитайте приключение, сделайте заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, о способе изобразить НИП или тактику, которую вы хотели бы использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, например, карточки для записей, ширму Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Попросите игроков предоставить вам соответствующую информацию о персонаже: имя, раса, класс и уровень; пассивная Мудрость (Восприятие) и все, что указано в приключении (например, предыстории, черты, недостатки и т.д.)

Проведение приключения

Будучи Мастером, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы помогаете направлять повествование и оживляете слова с этих страниц.

Чтобы всё прошло как по маслу, помните:

Вы наделены властью. Вы принимаете решения о том, как группа взаимодействует с НИП и окружением в рамках этого приключения. Вы можете без опаски вносить значительные изменения или заниматься импровизацией, пока вы сохраняете первоначальный дух написанного.

Создавайте вызовы своим игрокам. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков, попробуйте почувствовать (или спросите), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждый должен иметь возможность проявить себя.

Следите за временем. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.

Приключение должно развиваться. Когда игра начинает увязать, не стесняйтесь давать намеки и подсказки своим игрокам, чтобы они могли попытаться решить головоломки, участвовать в боях и отыгрыше, не слишком расстраиваясь из-за недостатка информации. Это дает игрокам «маленькие победы» для превращения догадок в правильные решения. *Руководство мастера* содержит больше информации об искусстве проведения игры D&D.

Обзор приключения

Он заметил, что события подобны трюсам: никогда не случаются по одному, всегда сбиваются в стаи и обрушиваются все разом.

- Нил Гейман

Предыстория приключения

Девять лет назад семь Чультских торговцев при поддержке Общества Йетепка, убедили Амн отказаться от контроля над Портом Нянзару. С тех пор эти семеро превратились в богатых торговых принцев, которые контролируют все происходящее в городе, и Порт Нянзару процветает. Его грандиозные базары и красочные улицы, наполненные музыкой, очаровывают как местных жителей, так и гостей города.

Несмотря на это, у такого оживленного города все еще есть своя темная сторона, о которой Изумрудный анклав заботится в первую очередь. Некоторые открыто говорят о своем членстве, некоторые держат это в секрете, а некоторые просто сочувствуют, но все стремятся защитить город от того, что таится в джунглях.

Места и описание НИП

В этом приключении встречаются следующие места и НИП.

Глотка Малара [Malar's Throat]. За городскими стенами к югу находится глубокий овраг, вдоль которого стоят хижины, расположенные одна на другой. Вереочные мосты соединяют стены 200 футов в поперечнике и 100 футов в высоту. Эта часть города считается беднейшей частью Порта Нянзару.

Магазин "Ранцы" [The Satchel Shop]. Глубоко в сердце Глотки Малара находится крошечный магазинчик, до краев заполненный кожаными сумками. Единственными отличительными знаками являются эмблемы на сумках; секретный код, уведомляющий получателя о том, что находится внутри.

Кричащий Ветер [Screaming Wind]. Связной Изумрудного Анклава в Порт Нянзару, коренная чультка табакси — мудрая не по годам и впечатляюще опытная охотница. Она застенчивая и тихая, в те редкие моменты, когда она говорит, люди склонны слушать.

Абвол Капанинг [Abwale Capanging]. Этот торговец из Чульта руководит контрабандной сетью из магазина "Ранцы" в Глотке Малара с помощью незарегистрированных помощников-грунгов. Он не принадлежит ни к какой фракции или торговому принцу и имеет дело с любым, кто может предложить ему золото или услугу.

Вадуму, Что-Будет-Синим [Wadumu Who-Would-Be-Blue]. Этот **зеленый грунг [grung]** занимается контрабандой товаров в Порту Нянзару, он предлагает себя в качестве проводника, но у него есть свои причины сопровождать группу в глубины джунглей. Он много лжет.

Mao-Mao [MowMow]. Этого летающего кота-посыльного одолжила группе Кричащий Ветер. Она застенчивая, трусливая и прячется до тех пор, пока не сможет свободно взлететь, никогда не отходя слишком далеко от самого сильного из группы. Носит крохотную сумку-нессесер.

Описание приключения

Приключение разбито на три части:

Часть 1. Секреты Глотки Малара. Персонажи получают указание отправиться в магазин "Ранцы" в Глотке Малара, чтобы найти дополнительную информацию о наркотике. Там они раскрывают сеть контрабандистов и местонахождение одного из ингредиентов. Вадуму, грунг, который подслушивает разговор, предлагает себя в качестве проводника до коренного человеческого племени в однодневном походе по Чульту.

Часть 2. Ярость Чульта. Густые чультские джунгли раскрывают свои опасности; худшая из которых — дождь. Персонажи должны пережить внезапный ливень в первую ночь в джунглях.

Часть 3. Раскрытие истины. Персонажи встречаются с человеческим племенем и узнают об истинной природе племени Злобных Жабр, ингредиентов Жажды Странствий и об юань-ти. Персонажи должны отправить сообщение с полученной информацией Кричащему Ветру.

Зацепки приключения

Приключение начинается сразу после событий DDAL07-03 *День на гонках*. Молодая табакси Кричащий Ветер приближается к персонажам, которые собираются вокруг мертвого чистокровного юань-ти в загоне для динозавров. Она нашла сумку со следами Жажды Странствий, запрещенного вещества, и просит персонажей помочь ей узнать больше.

Те, кто не участвовал в DDAL07-03 *День на гонках*, могут выбрать одну из следующих зацепок.

Жажда золота. Персонажи, которые в первую очередь интересуются монетами, слышали, что торговые принцы ищут авантюристов для расследования причины загадочных смертей гоночных динозавров. Они должны найти табакси по имени Кричащий Ветер возле Глотки Малара, чтобы обсудить детали.

Задание фракции (Изумрудный Анклав). Изумрудный Анклав исследовал отравление местных гоночных динозавров токсином под названием Жажда Странствий. Если один или несколько персонажей являются членами Изумрудного Анклава, их связной в Порту Нянзару — молодая охотница табакси по имени Кричащий Ветер, которую часто можно встретить у входа в Глотку Малара, когда она кормит голодных детей в этом районе. Она поручает персонажам выяснить, как наркотик был ввезен в город контрабандой, как его производят и как замешаны юань-ти.

Часть 1. Секреты Глотки Малара.

Ориентировочная продолжительность: 5 минут

Ход сюжета

Эта часть начинается в зависимости от того, играли ли персонажи в DDAL07-03 *День на гонках*:

Если персонажи играли в DDAL07-03 *День на гонках*, приключение начинается сразу после того, как они увидели мёртвого чистокровного юань-ти, растоптанного насмерть одним из динозавров. **Используйте столкновение A1**

Если персонажи не играли в DDAL07-03 *День на гонках*, они начинают приключение по пути на встречу в Глотке Малара с Кричащим Ветром, молодой табакси из Изумрудного Анклава. **Используйте столкновение A2**

A1. Продолжение

Для персонажей, участвовавших в DDAL07-03 *День на гонках*, приключение начинается в Мшистой Скале — скромной гостинице в Рыночном квартале. На следующее утро завтрак персонажей прерывает Кричащий Ветер, молодая охотница табакси, служащая Изумрудному Анклаву.

Это прекрасный момент чтобы игроки представили и описали своих персонажей. Обращайте особое внимание на визуально выделяющиеся детали. Эта информация станет для вас полезной, когда персонажи войдут в Глотку Малара. После того, как они это сделают, прочитайте или перефразируйте следующее.

Молодая табакси в сопровождении двух охранников входит в гостиницу и осматривает общий зал. Увидев вас, она направляется в вашу сторону.

«Как раз тогда, когда вы думали, что ваша работа сделана», — кривая улыбка появляется на ее лице. «У нас есть зацепка по сумке, которую вы нашли вчера».

Отыгрыш Кричащего Ветра

Она застенчива на людях, но внимательно слушает из глубины комнаты и высказывает свое мнение только тогда, когда считает это необходимым. Кричащий Ветер говорит очень редко, но, когда она это делает, люди склонны слушать.

Она удивительно проницательна для своего возраста, а более опытного охотника мало кто видел. Она — единственный выживший член своего племени, остальные были убиты нежитью.

Цитата: «Меньше разговоров, больше охоты».

Возможные варианты

Примите во внимание следующие рекомендации.

Опрос. Начните расспрашивать персонажей, спокойно рассматривая ситуацию с разных сторон без применения давления. Они официально не расследуют ситуацию, но являются частью Изумрудного анклава. Она спрашивает персонажей, были ли они свидетелями нападения и не видели ли они кого-нибудь подозрительного в этом районе.

Вербовка. Вскоре после того, как Кричащий Ветер выясняет, что знают персонажи, она объясняет, что местные жители не особо хотят помогать, и что она ищет группу искателей приключений, которые могут выполнить эту работу за 100 золотых. Если настаивать, она предлагает до 200 золотых монет с приглушенным хриплым рычанием. Как только персонажи соглашаются, она предлагает следующую информацию вместе с картой Глотки Малара с указанием направления к магазину «Ранцы».

- В городе произошло много необъяснимых отравлений, и считается, причиной является алхимическое вещество, называемое Жаждой Странствий.
- В сумке находится нефритовая статуэтка Дендрар Ночной Змеи, а также другие личные вещи юань-ти и религиозные безделушки. Кроме того, в потайном кармане спрятан флакон с Жаждой Странствий.
- Четкая круглая эмблема на сумке — это знак определенных мастеров из магазина «Ранцы» в Глотке Малара. В целом, магазин «Ранцы» — это отсылка к эпизоду Fury's Reach на Twitch.

Кричащий Ветер низко кланяется, затем встает прямо: «Большое спасибо. Пожалуйста, зайдите в этот магазин «Ранцы» в Глотке Малара и узнайте о наркотике все, что сможете. Мы должны знать, как он был введен контрабандой, как он изготовлен и какое отношение к этому имеют юань-ти. Необходимо успеть до следующего происшествия.»

Она оглядывается, издавая чирикающие звуки, и из толпы вылетает маленькая крылатая кошка с крошечной кожаной сумкой, осторожно касается земли и обнюхивает ее лапы. Кричащий Ветер передает крошечное существо вам.

«Возьмите МаоМао. Когда будете готовы отправить сообщение, она принесет его мне, независимо от того, как далеко будет находиться».

A2. Кричащий Ветер в Глотке Малара

Для тех персонажей, которые не участвовали в DDAL07-03 *День на гонках*, приключение начинается, когда персонажи блуждают по городу в поисках приключений.

Ходит множество слухов о странных отравлениях динозавров по всему Порту Нянзару. Владельцы этих существ, независимо от того, используют ли они их в качестве выючных животных или участников гонок в ужасе от перспективы потерять своих драгоценных животных из-за такого гнусного злодейства.

Источники привели вас к Кричащему Ветру, молодой женщине табакси, которая задавала много вопросов об этих событиях. Похоже, она может быть союзником в вашем расследовании.

Это прекрасный момент чтобы игроки представили и описали своих персонажей. Обращайте особое внимание на визуально выделяющиеся детали. Эта информация станет для вас полезной, когда персонажи войдут в Глотку Малара. После того, как они это сделают, прочитайте или перефразируйте следующее.

Челюсти Убтао [Ubtao's Jaws] — большие ворота в городе, которые обращены к Глотке Малара, району трущоб Порт Нянзару. Именно здесь вы найдете Кричащий Ветер, молодую женщину-табакси, раздающую кусочки еды юным нищим, которые собираются поблизости. Когда вы приближаетесь, она заметно напрягается, словно готовая отпрыгнуть.

Если кто-нибудь из членов партии является членом Изумрудного анклава и дает понять это Кричащему Ветру, показывая ей эмблему, она сразу расслабляется. Если никто не является членом этой фракции или не желает признаваться в этом, для успешного общения с Кричащим Ветром требуется успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 13. В остальном она сдержанна.

В случае угрозы Кричащий Ветер отскакивает от персонажей, и ее нужно преследовать. Используйте приведенные ниже усложнения городской погони, а также правила погонь, приведенные на странице 252 *Руководства Мастера*. Если персонажи успешно поймают табакми, потребуется успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15, чтобы успешно вовлечь ее в разговор, а тем более завоевать ее доверие. В любом случае, как только персонажи победят ее, она заговорит. Прочитайте следующее.

В городе произошло много необъяснимых отравлений, связанных с токсином, называемым Жаждой Странствий. Недавно чистокровный юань-ти был затопан насмерть разъяренным гоночным динозавром. Я нашла у него эту сумку. Внутри находится нефритовая статуэтка Дендрар Ночной Змеи, а также другие безделушки юань-ти и религиозные вещицы. Видите? Потайной карман в сумке.

Кричащий Ветер открывает сумку и показывает персонажам, что она нашла.

Смотрите! Спрятанный флакон Жажды Странствий. Мой друг подтвердил это. Видите эту круглую эмблему на сумке? Это знак ремесленников, которые,

как известно, работают в магазине «Ранцы» в Глотке Малара.

Вербовка. Кричащий Ветер объясняет она объясняет, что местные жители не особо хотят помогать, и что она ищет группу искателей приключений, которые могут выполнить эту работу за 100 золотых. Если настаивать, она предлагает до 200 золотых монет с приглушенным хриплым рычанием. Как только персонажи соглашаются, она предлагает следующую информацию вместе с картой Глотки Малара с указанием направления к магазину «Ранцы».

Кричащий Ветер низко кланяется, затем встает прямо: «Большое спасибо. Пожалуйста, зайдите в этот магазин в Глотке Малара и узнайте о наркотике все, что сможете. Мы должны знать, как он был ввезен контрабандой, как он изготовлен и какое отношение к этому имеют юань-ти. Необходимо успеть до следующего происшествия.»

Она оглядывается, издавая чирикающие звуки, и из толпы вылетает маленькая крылатая кошка с крошечной кожаной сумкой, осторожно касается земли и обнюхивает ее лапы. Кричащий Ветер передает крошечное существо вам.

«Возьмите МаоМао. Когда будете готовы отправить сообщение, она принесет его мне, независимо от того, как далеко будет находиться».

В. В Глотке Малара.

Темный характер Глотки Малара резко контрастирует с яркой красотой в стенах Порта Нянзару.

Общие характеристики

Глотка Малара имеет следующие общие характеристики:

Местность. Узкие тропинки тянутся вдоль стен оврага. Основные пешеходные дорожки представляют собой массивные веревочные мосты шириной 10 футов, шириной 200 футов и высотой более 100 футов над землей. Пересеченная сеть этих мостов направляет местных жителей на разные уровни трущоб.

Погода. Хотя воздух здесь чуть прохладнее, чем в самом городе, влажность все так же высока.

Свет. Листва джунглей, глубокий овраг и городские стены блокируют попадание света в ущелье. Дневное время отмечается пятнами света, которые пробиваются через листву наверху.

Запахи и звуки. Очень тихое низкое эхо оживленного оврага следует за персонажами, когда они пересекают веревочные мосты. Землистый запах смолы, дегтя и других масел, из которых строятся многочисленные веревочные мосты, ошеломляет путешественников. Местных, похоже, это не беспокоит.

Когда персонажи будут готовы войти в Глотку Малара, прочитайте следующее.

Свет из города исчезает в глубоком ущелье Глотки Малара. Обветшалые лачуги образуют стены, соединенные сложной сетью веревочных мостов 200 футов в поперечнике на высоте более 100 футов над землей. Здесь живут бедняки Нянзару; внешний город так же оживлен, как и внутренний.

Когда персонажи пересекают оживленные веревочные мосты, они ясно видят, насколько бедна эта часть города. Пересекая последний мост к магазину «Ранцы», они становятся мишенью воров.

Рыбалка у веревочного моста

Прежде чем идти по мостам, установите порядок движения персонажей. Когда они переходят мосты, на них охотятся «рыбаки», которым хорошо известна местность — маленькие дети тянут тонкие проволоки, заканчивающиеся рыболовными крючками, к мостам внизу и «ловят рыбу»: добывают кошельки или другие ценности. Стоит посмотреть на свои записи, сделанные во время описания игроками своих персонажей. Все, что описывается как плохо прикрепленное, что может быть вытащено из них с помощью рыболовного крючка, является целью для «рыбаков».

Рыбаки также пытаются поймать сумку, отданную Кричащим Ветром. Можете выбирать целями столько персонажей, сколько вам нравится. Любой персонаж, стоящий за одной из целей рыбаков и показатель пассивного Восприятия которого составляет 15 или выше, замечает рыболовные крючки, болтающиеся вокруг плеча своего товарища. В противном случае цели сами могут их заметить, но сложность увеличивается на 5.

Если никто не обнаруживает «рыбаков», они убегают с 1к10 зм или каким-нибудь другим предметом. Персонаж, видящий крючок, может попытаться пройти проверку Ловкости (Ловкость рук) Сл 13. При успехе он забирает кошелек или имущество цели с рыболовного крючка, прежде чем рыбаки смогут скрыться с ним. Персонаж, проваливший проверку на 5 или более, зацепляется за крючок и получает 1 колющего урона, когда крючок цепляется за руку на пути к своему владельцу.

Вне зависимости от успеха рыбалки, рыбаки совершают побег; прочитайте или перефразируйте следующее.

Когда смеющиеся дети быстро поднимают свои крючки, их группа разделяется. Она разбегаются направо и налево, исчезая в темных толпах, которые заполняют множество мостов в этой части города.

Область густо населена, если персонаж хочет атаковать одного из детей дальноточной атакой, то дети имеют полное укрытие благодаря веревочному мосту и огромному количеству людей в этом районе.

Если персонажи бросаются в погоню, они должны преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы обнаружить детей, которые пытались их провести. Когда персонажи мчатся к концу моста (в любом направлении), в начале каждого хода персонаж должен сделать бросок по таблице «Осложнения городской погони» (см. ниже). Когда персонажи достигают конца моста, они видят перед собой магазин «Ранцы» и могут продолжить погоню влево или вправо еще на один раунд, прежде чем ребенок потеряется в толпе. Если к тому времени, как они достигнут конца моста, не возникнет никаких осложнений, они добьются успеха и поймут ребенка, у которого есть их имущество.

Дополнительное время

Если у вас есть более двух часов на то, чтобы провести приключение (или если все идет быстро), не стесняйтесь, пусть один из детей схватит сумку, которая принадлежит персонажам, без каких-либо проверок, а затем проведите веселую погоню через Порт Нянзару. В дополнение к приведенной таблице «Осложнения городской погони» вы можете ознакомиться с правилами погони на странице 252 *Руководства Мастера*.

Если ребенок ускользает от преследования персонажей, то они натываются на банду из трех **головорезов [thugs]**, которые пытаются вымогать у ребенка 100 зм за украденное у них имущество. Успешная проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15 заставляет головорезов снизить свою цену до 50 зм. При провале завязывается драка. Если головорезы побеждают персонажей, они оставляют их без сознания. Все персонажи без сознания приходят в сознание через час с 1 хитом и сильной головной болью.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого столкновения, согласно силе отряда.

- **Очень слабый:** Уберите двух **головорезов**.
- **Слабый:** Уберите **головореза**.
- **Сильный:** Добавьте **головореза**.
- **Очень сильный:** Добавьте **чистокровного юань-ти**.

Осложнения городской погони

к20 Осложнение

- 1 Большое препятствие, например, маленький динозавр или тележка, преграждает вам путь. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) Сл 15, чтобы преодолеть препятствие. При провале препятствие считается 10 футами труднопроходимой местности.
- 2 Незадачливые прохожие преграждают вам путь. Совершите проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 10 (на ваш выбор), чтобы беспрепятственно пройти через них. При провале прохожие считаются 10 футами труднопроходимой местности.
- 3 Большая глиняная урна, корзина или подобное препятствие преграждает вам путь. Совершите спасбросок Силы Сл 10, чтобы прорваться сквозь преграду и продолжить движение. При провале вы натываетесь на препятствие и падаете ничком.
- 4 На вашем пути находится лабиринт из висящих лиан или подобных препятствий. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) или Интеллекта Сл 10 (на ваш выбор), чтобы пройти по лабиринту. При провале лабиринт считается 10 футами труднопроходимой местности.
- 5 Земля под ногами скользкая от дождя, пролитого масла или другой жидкости. Совершите спасбросок Ловкости Сл 10. При провале вы падаете ничком.
- 6 Вы встречаете стаю велоцирапторов, сражающихся за еду. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы беспрепятственно пройти через стаю. При провале вы будете укушены и получите 1к4 колющего урона, а велоцирапторы будут считаться 5 футами труднопроходимой местности.
- 7 Вы попадаете в начавшуюся драку. Совершите проверку Силы (Атлетика), Ловкости (Акробатика) или Харизмы (Запугивание) Сл 15 (на ваш выбор), чтобы беспрепятственно обойти её. При провале вы получаете 2к4 дробящего урона, а скандалисты считаются 10 футами труднопроходимой местности.
- 8 Вам преграждает путь нищий. Совершите проверку Силы (Атлетика), Ловкости (Акробатика) или Харизмы (Запугивание) Сл 10 (на ваш выбор), чтобы проскользнуть мимо нищего. Вы автоматически добьетесь успеха, если бросите нищему монетку. При провале нищий считается 5 футами труднопроходимой местности.
- 9 Чрезмерно усердный страж (блок статистики см. в «Бестиарии») принимает вас за кого-то другого. Если вы переместитесь на 20 футов или больше в свой ход, страж совершит по вам спровоцированную атаку копьем (+3 к попаданию; 1к6 + 1 колющего урона).
- 10 Вы вынуждены сделать крутой поворот, чтобы не столкнуться с чем-то непроходимым. Совершите спасбросок Ловкости Сл 10, чтобы вписаться в поворот. При провале вы сталкиваетесь с чем-то твердым и получаете 1к4 дробящего урона.
- 11-20 Нет осложнений.

Магазин "Ранцы"

Когда персонажи достигнут конца веревочных мостов, прочитайте следующее.

В конце веревочного моста толпа расходится, и вы видите перед собой маленький магазин, в витрине которого находится большая ужасно раскрашенная вывеска с надписью магазин «Ранцы».

Магазин «Ранцы» — это тускло освещенная небольшая витрина, доверху заполненная ранцами.

Ранцы покрывают стены от пола до потолка и всю стойку. Четыре вращающихся стеллажа для выставки товаров стоят в центре магазина, переполненные сумками.

За стойкой сидит сонно выглядящий мужчина, уроженец Чульта по имени Абвол Капанинг, одетый в прекрасный темный кожаный жилет и пояс поверх длинной свободной чультской туники — из такой же кожи, из которой сделаны ранцы.

Ранцы в магазине бывают двух размеров (большие и маленькие). Среди экземпляров одного размера все ранцы имеют одинаковый цвет и внешний вид. Большие сумки украшают стены, в то время как сумки поменьше лежат на столешнице. Единственное, что их отличает, — это медальоны над основной пряжкой.

Когда группа обсуждает содержимое с Абволом Капанингом, персонажи с пассивным Восприятием 13 или выше замечают любопытные выпуклые глаза, смотрящие на них из-за прилавка, двери в подсобку или из-за одного из вращающихся стеллажей. Глаза принадлежат зеленокожему гуманоиду, похожему на лягушку — грунгу. Он один из тех, кого Абвол использует в качестве курьера между джунглями и городом.

Отыгрыш Абвола Капанинга.

Абвол — опытный специалист. Он никогда не теряет хладнокровия и отвечает на все вопросы с вежливой улыбкой, какими бы неудобными они не были. Он платит властям, а также торговому принцу, и поэтому любая угроза посадить его в тюрьму остаётся без внимания. Если ситуация накаляется, Абвол тонко намекает на взятку.

Цитата: «Эй, Вадуму. Эти люди хотят выпить. Принеси им по одной за счет заведения, ладно?»

Товары Абвола

Абвол разрабатывает и продает два вида ранцев, в обоих может быть потайное отделение, о чем Абвол не сообщает персонажам. Абвол сразу понимает, есть ли в сумке потайное отделение.

В ходе разговора Абвол передает персонажам следующую информацию.

- Большие ранцы представляют собой прямоугольную сумку с несколькими отделениями и длинным ремешком, которая закрывается верхним клапаном с большой пряжкой. Они стоят 3 зм и имеют вместимость 1 кубический фут / 15 фунтов снаряжения.
- Маленькие ранцы представляют собой поясную сумку с аналогичным клапаном и пряжкой, но меньшего размера. Они стоят 1 зм и имеют вместимость 1 кубический фут / 5 фунтов снаряжения.
- Каждая сумка имеет маркировку, указывающую на то, что находится внутри. Только Абвол и посланники знают код.
- Абвол признает, что продает сумки тем, кто хо-

чет их приобрести; он не делает различий. Зачем ему это? Это просто хорошо сделанные сумки. Он также не спрашивает, зачем кому-то понадобилось ее покупать; это просто сумка.

- Если персонажи показывают Абволу Жажду Странствий или спрашивают его об этом, он отвечает, что не знает, откуда берется наркотик — он торгует ранцами.

Развитие событий

Как только персонажи доходят до выхода из магазина, к персонажам подходит грунг с небольшой сумкой. Говоря на ломаном Общем, грунг сообщает персонажам, что он направляется в джунгли. Если персонажи вытащили Жажду Странствий, Вадуму скажет им, что, возможно, он знает, где в джунглях делают «серебряную штуку». Он укажет, что видел много странных вещей в джунглях. Вадуму играет роль возможного гида, говоря, что место, о котором он думает, в любом случае находится на пути туда, куда он направляется в джунглях. Он хотел бы заработать несколько лишних монет, если это возможно. Если персонажи давят на него, Вадуму может специально продемонстрировать им соответствующий уровень идиотизма.

Вадуму: *«Я веду, ты не умрешь в джунглях».*

Если персонажи не доверяют Вадуму, он вручает им пару ночных очков.

Вадуму: *«Ты не видишь в темноте? Я помогу».*

Награда опытом

Если персонажам удастся сохранить свои кошельки с монетами, присудите каждому 75 опыта.

Часть 2. Ярость Чульта

Ориентировочная продолжительность: 20 минут.

Джунгли Чульта опасны, но с таким опытным гидом, как Вадуму, опасность не так велика. Чувство безопасности персонажей исчезает, когда ненастье падает сверху.

Ход сюжета

Предупреждения о джунглях были реальными, но ничто не могло подготовить персонажей к коварному ливню истинной ярости Чульта. Персонажи должны ощущать джунгли как НИП, который хочет им навредить.

Ливень

Персонажи, путешествовавшие несколько дней по направлению к месту назначения глубоко в джунглях Чульта понимают, что их новообретенный гид Вадуму может по праву называться опытным.

Общие характеристики

Чульские джунгли имеют следующие общие особенности.

Тунулунга [Tunulunga]. Эти секретные гнезда на деревьях сделаны грунгами и разбросаны по всем джунглям, они являются безопасными укрытиями около вершин деревьев. Гнезда заделывают смесью масел и слюны. Грунги используют эти убежища, чтобы спастись от опасностей во время путешествия.

Местность. Джунгли густо заросли деревьями и лианами. Земля ровная, но толстые корни угрожают сбить с ног неосторожных путешественников, а пятна мокрой засасывающей грязи срывают ботинки с менее осторожных.

Погода. Чем дальше вы путешествуете, тем более спертый становится воздух джунглей. Жарко и влажно, одежда прилипает к вам.

Свет. Толстый навес из листьев и веток пропускает полосы света, похожие на тонкие лучи. По большей части территория слабо освещена.

Запахи и звуки. Запахи в джунглях забиваются ароматом свежей растительности. Звонкие крики экзотических птиц сопровождают вас в пути.

Когда персонажи отправятся в джунгли, прочитайте:

Последние пять дней прошли легче, чем ожидалось, благодаря Вадуму, который проводит вас мимо орд зомби, обрабатывает вас естественным репеллентом от насекомых, не дает вам есть ядовитые фрукты, и оберегает от участи быть съеденными местной флорой и фауной.

Он даже показал вам секретные тунулунга (гнезда грунгов для путешествий) на деревьях для полноценного ночного сна.

Ярость

День превращается в ночь, и прежде тем, как персонажи достигнут следующей тунулунги, небо разверзается и на землю, словно водопад, льются потоки дождя.

Персонажей ждет шок, поскольку вода, льющаяся сверху, неожиданно образует поток, который сбивает их с ног и уносит в джунгли.

Оползень. Каждый персонаж подвержен действию оползня в течение 1к4 раундов. Бросьте инициативу. Каждый раунд в свой ход персонаж может совершить спасбросок Силы Сл 13, чтобы попытаться схватиться за что-нибудь, чтобы его не смыло дальше. Персонаж, который проваливает этот спасбросок на 5 или больше, получает 7 (2к6) дробящего урона.

Как только персонаж перестанет скользить, он может попытаться пройти по разлившейся воде через грязную канаву. Если персонаж проваливает проверку Силы (Атлетика) или Мудрости (Выживание) (по своему выбору) Сл 12, обратитесь к таблице Потерянное снаряжение ниже, когда каждый персонаж пересекает грязь в течение 1к4 раундов.

Потерянное снаряжение!

кб	Результат
1	Ничего не теряется
2-3:	Теряется туфля, ботинок или другая нематематическая обувь
4	Теряется спальный мешок, палатка или другой предмет для выживания.
5-6:	Персонаж дезориентируется и весь раунд движется в неправильном направлении, получая 1к6 рубящего урона, поскольку ветки царапают его под водой, и добавляет 1 раунд к своему грязевому путешествию.

Подъем. Обогнув оползень, Вадуму ведет персонажей вверх по краю канавы к дереву, где находится следующее гнездо.

Успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 13 позволяет персонажам схватиться за висющую лозу, чтобы подняться на вершину канавы. При провале персонаж падает с лозы. Оказавшись на вершине канавы, Вадуму показывает им, как безопасно подняться на тунулунга. Если очки надеты, из-под прохладной воды видны ступеньки лестницы.

ПРИМЕЧАНИЕ: на протяжении всего этого испытания, персонаж, который больше не скользит и предпочитает стоять неподвижно в течение раунда, а не двигаться вперед, может помочь другому персонажу, который либо скользит, либо идет, давая ему преимущество при проверке.

Тунулунга. Теперь в безопасном гнезде над дикими джунглями, персонажи устраиваются на ночь. Поток дождя настолько силен, что им трудно уснуть. Вадуму понимает это и начинает рассказывать притчу о своем народе. Прочитайте следующее.

Заметив вашу неспособность заснуть, Вадуму начинает рассказывать вам историю на ночь. «Когда-то давным-давно была счастливая деревня грунгов. Очень счастливая. Однажды вождю грунгов приснился сон о леди-змее. Сон велел следовать за змеиным народом. Мы не любим змеелюдей, но мы должны следовать за ними. Тогда вождь делать плохие вещи, не такие, как главный грунг. И вот теперь я не знаю, что мне делать. Я не последовал за ним и был изгнан. Эта глупая история. Я иду спать. Ты тоже спи.»

Дождь немного стихает; группа засыпает под ритм дождя.

Награда Опытom

Если персонажи переживут наводнение, присудите каждому 100 опыта.



Вадуму

Часть 3. Раскрытие истины

Ориентировочная продолжительность: 55 минут

Ход сюжета

Вадуму ведет персонажей к краю поселения, затем останавливается, чтобы объяснить несколько вещей, которые он раньше не рассказывал. Так далеко в джунглях, где некому больше довериться, грунг раскрывает правду о себе.

А. Поселение

Проходит еще один день без приключений, и персонажи наконец приближаются к месту назначения. Вадуму останавливается, когда в поле зрения появляется начало деревянной дорожки.

Общие характеристики

Поселок имеет следующие общие характеристики:

Здания. Ворота деревни выходят на круглую площадку. Стены деревни выстроены вокруг двух рядов лачуг. Внешние хижины — это дома, а как внутренний круг — это различные хижины, используемые для разных общественных целей. Некоторые из огромных внутренних хижин новее и лучше построены, чем остальные хижины в деревне. Они были придуманы и построены юань-ти, для тех из них, кто здесь живет. Людей не пускают в эти хижины, и для того, чтобы готовить Жажду Странствий, сюда приводят грунгов.

Специфические особенности. Вадуму объясняет несколько ключевых моментов, которые он считает важными перед входом в деревню.

- Деревня скрыта — люди и змеелюди не хотят посетителей.
- Не трогать, не красть!
- Люди думают, что все грунги злые, поэтому сначала они ненавидят Вадуму.
- Вадуму не злой. Вадуму хороший. Вот почему Вадуму выгнали из племени.
- Грунги сторожат поселок, чтобы защитить змеелюдей и Жажду Странствий.
- Злобные жабры теперь работают на змеелюдей. Вождь племени Кур'Кири'ка [Ker'kiri'ka] видел сон о Королеве змей. Теперь все племя должно поклоняться змеелюдям, иначе будет наказано!
- Вадуму показывает глубокий шрам, который до сих пор был прикрыт ремешком его сумки — без сомнения, оставленный вождем племени.
- Вадуму дает указание персонажам ждать и наблюдать, пока он их не позовет.

Жажда Странствий

Жажда Странствий имеет пастообразную консистенцию. Считается, что это вещество причастно к отравлению динозавров в Порту Нязару. Что неизвестно об этом токсине, так это то, что он создается с помощью тайного мистического обряда в честь Дендар и включает в себя смешение яда юань-ти и яда грунга. К сожалению, для грунга этот процесс является смертельным.

После того, как Вадуму закончит объяснять, прочитайте следующее.

Вадуму начинает спускаться по тропинке в деревню. Не более чем в 60 футах от вас ударяют стрелы, приземляясь прямо перед его ногами. Он вскидывает руки в воздух, говоря что-то на незнакомом языке, поднимая свою сумку, чтобы показать эмблему скрытым наблюдателям. Он медленно достает из сумки прозрачный флакон и снова обращается к тем, кто находится в джунглях.

Мгновение спустя из чащи выходят шесть туземцев во главе с более крупным мужчиной-чультом, одетым в набедренную повязку и перьями, привязанными к маленьким костям в его заплетенных волосах. Они что-то обсуждают, и Вадуму оглядывается, указывая на вашу группу.

Туземцы обступают вождя, когда он кивает и направляется по тропинке к деревне.

Вадуму заговорщически шепчет вам: «Хорошо, мы идем в деревню. Освободите людей и накромайте змеелюдей. Больше никакой Жажды Странствий. Теперь все будет в порядке.»

В. Жажда Странствий

Персонажей ведут по тропинке и через ворота, сделанные из кольев. Под защитой стен находятся десятки усердно работающих сельских жителей. Ясно, что они рабы на службе юань-ти, и они всю свою жизнь поддерживают деревню, охотятся и собирают то, что необходимо, чтобы удовлетворить своих хозяев, а также заботиться о себе.

Вождь ведет персонажей через основную территорию деревни, он говорит и указывает на разные места вокруг деревни, предполагая, что Вадуму переводит для него.

Вадуму объясняет персонажам, что он сказал вождю, что они пришли сюда из города, чтобы освободить их от змеелюдей. Он также указывает, что персонажам следует подождать до сегодняшнего вечера, чтобы войти в деревню. Люди будут спать, и вам будет легче попасть в хижины и пройти мимо них, чтобы вас не заметили.

Вадуму: «Теперь вы все увидели. Мы отдыхаем и отправляемся утром. Видите, я помогаю! Я хороший.»

С. Ночное сражение

Став свидетелем обряда, посвященного Дендар, Вадуму полностью осознает, что грунг должен умереть, чтобы была создана Жажда Странствий, и он категорически не хочет, чтобы его народ был убит юань-ти во имя Дендар.

Как только персонажи готовы идти, Вадуму ведет их прямо в одну из больших хижин в центре деревни.

Когда персонажи заглядывают в хижину или входят в нее, прочитайте следующее.

Внутренняя часть хижины освещена алым свечением, исходящим от углей большой ямы для костра в центре.

Напротив главной двери было воздвигнуто изысканное святилище с алтарем, вырезанным из черного дерева и украшенным мириадами клыкастых змей.

Два чужда свисают с прочной деревянной решетки над алтарем, последние капли жизни вытекают из тела зеленого грунга.

Единственный чистокровный юань-ти соскребает Жажду Странствий в деревянную чашу со шкуры грунга костяным ножом.

Как только **чистокровный юань-ти [yuan-ti pureblood]** замечает персонажей, он бросает клич, что привлекает внимание четырех **воителей племени [tribal warriors]** и трех **грунгов**, которые немедленно появляются в центральной хижине.

Грунг, кажется, знает Вадуму и начинает грубо на него кричать, начиная громкий квакающий спор. Вадуму пытается заверить персонажей, что все в порядке и что он справится с переговорами. Тем временем в бой вступают чужда. По их странно застывшим выражениям лиц очевидно, что они находятся под действием чар юань-ти, наркотика, или того и другого вместе.

Вадуму ведет переговоры с грунгами на протяжении всей схватки, хотя, если персонажи на них нападают, переговоры заканчиваются, и грунги вступают в схватку.

При обыске у двух воителей племени можно найти *зелье лечения [potion of healing]*. Зелье коричневого цвета и на вкус как грязная болотная вода, но оно работает.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению этого столкновения, согласно силе отряда.

- **Очень слабый:** Уберите двух **воителей племени и грунга**.
- **Слабый:** Уберите **воителя племени и грунга**.
- **Сильный:** Добавьте двух **воителей племени**.
- **Очень сильный:** Добавьте **чистокровного юань-ти**.

Заключение

После того, как персонажи побеждают, Вадуму выводит их из деревни и рассказывает, что Жажда Странствий производится путем мистического ритуала соединения яда юань-ти и яда грунга. Он также говорит, что персонажи должны вернуться в джунгли. Персонажи могут забыть, что МаоМао терпеливо ждет, чтобы отнести новости, которыми они захотят поделиться.

«Лучше нам уйти сейчас. Никаких проблем. Безопаснее в джунглях.»

Теперь, когда у персонажей есть новости, если они сами не вспоминают о посыльном, Вадуму предлагает им передать информацию с Маомао, чтобы Изумрудный анклав узнал, что происходит, как можно скорее.

Он также рассказывает персонажам, что он узнал от своего товарища по племени, о местоположении затерянного города Булобо. Стремясь призвать Дендар Ночную Змею в Королевства, юань-ти собрались там, чтобы завершить обряды, необходимые для этого. Создание и совершенствование Жажды Странствий — это всего лишь малая часть того, что необходимо для воплощения этого плана в жизнь. Вадуму готов привести персонажей туда, где, по его мнению, находится этот затерянный город. Это происходит в захватывающем завершении трилогии "Клыки джунглей": DDAL07-05 *Шепот во тьме!*

Задание фракции (Изумрудный анклав)

Если персонажи отправляют Маомао обратно к Кричащему Ветру с информацией, которую они узнали, на следующее утро они получают письмо с инструкциями идти по обнаруженным ими следам. Дополнительно наградите каждого персонажа 50 опыта.

Награды

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт (от 450 до 600 опыта)

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за поверженных противников, и разделите на количество персонажей, присутствующих в бою. За **небоевой опыт** награды указываются на каждого персонажа. Дайте всем персонажам в отряде награды за небоевой опыт, если не указано иное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Воитель племени	25
Головорез	100
Грунг	50
Чистокровный юань-ти	200

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на персонажа
Договориться с Кричащим	
Ветром	50
Поймать рыболова	75
Пережить оползень	100
Выполнить задание фракции	50

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между собой. Персонажи должны разделять сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Сокровища в награду

Название предмета	Стоимость, зм
Награда Кричащего Ветра	100-200

Расходные магические предметы могут быть разделены так, как группа посчитает нужным. Если более одного персонажа интересует конкретный расходный магический предмет, Мастер может случайным образом определить, кто получает его, если группа не может решить это сама.

Постоянные магические предметы делятся как указано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*.

Ночные очки [goggles of night]

Чудесный предмет, необычный

Линзы этих очков с зеленым оттенком оправлены в оправу из платины и нефрита и удерживаются на месте широким ремешком из матово-черной кожи. При ношении владелец обнаруживает, что его обоняние необычайно сильно, а живые существа, которых он может видеть, визуализируются

в различных оттенках синего, красного и желтого, которые соответствуют естественному теплу его тела. Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале для игроков 1**.

Зелье лечения [Potion of Healing]

Зелье, обыкновенное

Описание этого предмета можно найти в *Книге Игрока*.

Награды игроков

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*. Также **члены Изумрудного Анклава**, которые отправили Мао-мао полученную информацию, получают **одно очко славы**.

Награды Мастера

За проведение этого приключения вы получаете награду Мастера, как указано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*.

Приложение. Характеристики НИП/чудовищ

Воитель племени [tribal warrior]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс доспеха 12 (шкурный доспех)

Хиты 11 (2к8 +2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	8 (-1)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык

Опасность 1/8 (25 опыта)

Тактика стаи. Воитель совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник воителя.

Действия

Копье. Рукопашная или дальнбойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 4 (1к6 + 1) колющего урона или 5 (1к8 + 1) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Головорез [thug]

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме доброго

Класс доспеха 11 (кожаный доспех)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

Тяжелый арбалет. Дальнбойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к10) колющего урона.

Грунг [grung]

Маленький гуманоид (грунг), законно-злой

Класс доспеха 12

Хиты 11 (2к6 + 4)

Скорость 25 фт., лазая 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Лов +4

Навыки Атлетика +2, Восприятие+2, Выживание +2,

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Грунгов

Опасность 1/4 (50 опыта)

Амфибия. Грунг может дышать и воздухом, и под водой.

Ядовитая кожа. Любое существо, которое берет грунга в захват или как-либо иначе входит в прямой контакт с его кожей, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станет отравлено на 1 минуту. Отравленное существо, которое не находится в прямом контакте с грунгом, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе.

Прыжок с места. Грунг прыгает в длину на расстояние до 25 футов и в высоту до 15, с разбега или без.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнбойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 4 (1к4+2) колющего урона и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе получит 5 (2к4) урона ядом.

Чистокровный юань-ти [yuan-ti pureblood]

Средний гуманоид (юань-ти), нейтрально-злой

Класс доспеха 11

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Навыки Восприятие +3, Обман +6, Скрытность +3

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Бездны, Драконий

Опасность 2 (450 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *дружба с животными* [animal friendship] (только на змей);

3/день каждое: *внушение* [suggestion], *ядовитые брызги* [poison spray].

Сопротивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Юань-ти совершает две атаки скимитаром.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 4) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

Раздаточный материал для игроков

1. Магический предмет

В процессе приключения персонажи могут получить следующий постоянный магический предмет:

Ночные очки

Чудесный предмет, необычный

Пока вы носите эти тёмные очки, вы получаете тёмное зрение в радиусе 60 футов. Если у вас уже было тёмное зрение, очки увеличивают его радиус на 60 футов.

Линзы этих очков с зеленым оттенком оправлены в оправу из платины и нефрита и удерживаются на месте широким ремешком из матово-черной кожи. При ношении владелец обнаруживает, что его обоняние необычайно сильно, а живые существа, которых он может видеть, визуализируются в различных оттенках синего, красного и желтого, которые соответствуют естественному теплу его тела. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.