ШЕПОТ ПО ТЬМЕ

Храм находится прямо перед вами, и в нем есть ответы на множество вопросов о недавних событиях в Порту Нянзару. Путешествие сюда было долгим и трудным и, к счастью, скоро закончится. Оставьте свои сомнения у входа; предстоит еще кое-что исследовать! Третья часть трилогии Клыки джунглей.

Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня

Travis Woodall

Автор приключения

Код приключения: DDAL07-05
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
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 *Шепот во тьме*, часть официальной системы организованных игр в рамках Лиги Искателей Приключений D&D сезона *Гробница Аннигиляции*.

Приключение начинается с того, что персонажи уже глубоко в джунглях Чульта ищут затерянный город Булобо [Bulobo]. Оказавшись там, они обнаруживают храм Шепчущего Клыка [Fane of the Whispered Fang], тайный храм Дендар.

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. Попытайтесь 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.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Обзор приключения

Были времена, которые требовали бессмысленной, наполненной ужасом паники, и времена, которые требовали взвешенной, продуманной, вдумчивой паники

- Терри Пратчетт

Предыстория приключения

Шасскатар когда-то была Повелительницей Духов Убтао, и в его храме под городом Шасскатар училась и молилась, служа народу Булобо в качестве советника и духовного наставника.

К сожалению, Булобо не избежал опустошения от Магической Чумы, и его Повелительница Духов была бессильна спасти свой народ изнутри храма. В отчаянии Шасскатар прокляла имя Убтао; Убтао, отсутствующий в Чульте, не слышал её криков гнева, но одно существо всё же услышало.

Дендар начала посещать Шасскатар во сне, нашептывала гадости и обещала новые темные силы. Поначалу Шасскатар сопротивлялась, но, будучи в ловушке во тьме Храма, она в конце концов поддалась искушению и превратилась в юань-ти.

Тем временем архилич Раугилат [Rhaugilath] широко и далеко распространял свои сети, предлагая древние секреты тем, кто поможет ему обезопаситься от лича Ларлоха [Larloch]. Шасскатар жаждет принять это предложение. В обмен она должна выполнять только приказы Кресс'вуна [Kress'voon] — могущественного юань-ти анафемы на службе у лича. Действительно, казалось бы, легкая задача!

Места и описание НИП

В этом приключении встречаются следующие места и НИП.

Булобо. Этот некогда красивый город снова стал джунглями. В его руинах находится храм, посвященный Дендар.

Храм Шепчущего Клыка. Этот храм Дендар спрятан под центральной площадью Булобо.

Королева яда Шасскатар [Venom Queen Shasskatar]. Юань-ти, говорящая в кошмарах Дендар Ночной Змеи. Она связана с храмом Шепчущего Клыка и неспособна уйти из него. Шасскатар вторглась в сны соседнего племени грунгов, которые являются продолжением её воли в Порту Нянзару и его окрестностях.

Вадуму, Что-Будет-Синим [Wadumu Who-Would-Be-Blue]. Этот грунг тайно строит козни против Королевы яда Шасскатар и с этой целью служит проводником для персонажей — ведет их к храму Шепчущего Клыка — он предаст их, как только они убьют юань-ти.

Описание приключения

Приключение разбито на три части:

Часть 1. Шаг в прошлое. Местонахождение храма было обнаружено Злобными Жабрами [Grudge-gill] или их связными в Порту Нянзару, персонажи прибывают в затерянный город Булобо. Оказавшись там, персонажи должны найти доступ к секретному храму Дендар.

Часть 2. Спуск во тьму. Оказавшись внутри, персонажи сталкиваются с Королевой яда. Затем они узнают, что ее жизнь была связана с храмом, и когда та умирает, храм Шепчущего Клыка рушится вокруг них. Персонажи должны найти способ спастись, прежде чем будут навсегда погребены под землей.

Часть 3. Восхождение к свету. Вадуму предает персонажей, впуская в храм желтых мускусных зомби, когда тот обрушивается на их головы. Персонажи должны сбежать из храма, прежде чем погибнут.

Зацепки приключения

Приключение начинается примерно с того места, где закончилось приключение DDAL07-*04 Легкая прогулка*. Персонажи приняли помощь зеленого грунга, Вадуму, Что-Будет-Синим в поисках затерянного города Булобо. Они доходят до него за несколько дней.

Ниже представлены заменяющие указанную выше и дополняющие информацией зацепки.

Игра не по порядку. С теми, кто не участвовал в DDAL07-04 *Легкая прогулка*, связываются их фракции или Торговый Принц и просят расследовать слухи о затерянном храме, спрятанном в джунглях, который, по их мнению, связан с недавними неприятностями в Порту Нянзару. С персонажами знакомится проводник — зеленый грунг по имени Вадуму, Что-Будет-Синим, который утверждает, что знает местонахождение города.

Задание фракции (Альянс Лордов). Перед прибытием в Булобо (или отъездом из Порта Нянзару для тех, кто не участвовал в DDAL07-04 *Легкая прогулка*), членов фракции посещает необычный золотой псевдодракон по имени Хсинг [Hsing], он говорит: «*Альянс Лордов требует, чтобы вы узнали, кто на самом деле стоит за недавними нападениями в Порту Нянзару, и выяснили его намерения, насколько это возможно. Цель оправдывает любые средства, которые вы решите использовать*.»

Задание фракции (Жентарим). Жентаримцы знают о том, что Черная Сеть всегда ищет новые инструменты для использования в своих делах. Если один или несколько персонажей являются членами Жентарима, когда они просыпаются после продолжительного отдыха, то находят рядом с одним из них сверток. Внутри закрытой воском коробки две пары маленьких ножниц для растений и письмо: «*Чульт известен своими опасными растениями. Если вы их встретите, принесите образцы*».

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Часть 1. Шаг в прошлое

Ориентировочная продолжительность: 55 минут

Приключение начинается, когда персонажи прибывают в затерянный город Булобо — либо узнав о его существовании от грунга из племени Злобных Жабр, Вадуму, либо благодаря информации, переданной Рябым По.

Ход сюжета

Приключение начинается с того, что персонажи прибывают в затерянный город Булобо. Как только путь в храм открыт, неживые обитатели восстают из своих могил!

Эта часть разбита на **две** встречи. Первая описывает внутренний двор, а вторая описывает, как объекты во внутреннем дворе используются для доступа к храму. Обязательно прочтите **обе** перед началом встречи!

Потерянный город Булобо

Город Булобо был (до Магической Чумы) относительно процветающим, учитывая его расположение глубоко в джунглях Чульта. Как и другие города, он был разрушен землетрясениями и проливными ливнями, и в конечном итоге оккупирован джунглями.

Общие особенности

Город имеет следующие общие особенности:

Местность. Земля в основном плоская, но остатки зданий все еще здесь, заросшие густой растительностью, лианами и цветущими растениями.

Постройки. Здания небольшие и сделаны из крупных кирпичей из тесаного камня. Большинство из них полностью заросли, но очертания некоторых из них можно различить и даже войти внутрь. Внутри почти ничего нет, кроме обломков и сгнившей деревянной мебели. В одном из таких зданий герои находят небольшую, частично обгоревшую деревянную куклу.

Погода. Здесь невыносимо жарко и так влажно, что часто кажется, что для нормального дыхания нужны жабры. Воздух затхлый.

Флора и фауна. Руины города полны жизни. Птицы порхают в воздухе и сидят в высоких зарослях кустарника. То тут, то там маленькие пушистые создания перепрыгивают с ветки на ветку и карабкаются по разрушенным зданиям. Есть также змеи — даже слишком много змей.

Большая часть растительности — это высокая трава и красивые цветущие лозы, которые обвивают все, что попадается на глаза. Некоторые из этих растений смертельно опасны — в частности, **желтая мускусная лиана [yellow musk creeper]** и **капкан [mantrap],** а также ***лоза-убийца [assassin vine]*** (см. Стражи двери ниже).

Свет. Сам город лишен высоких деревьев, поэтому полог джунглей не закрывает его. Днем солнце стоит высоко над головой, и местность ярко освещена. Ночью звезды ярко светят, обеспечивая тусклое освещение.

Запахи и звуки. Пронзительные крики, щебет и свист время от времени заглушаются слабым отдаленным ревом крупных хищников. Вонь гниющей растительности, аромат влажной земли и сладкий запах цветущих растений.

Когда персонажи прибудут, прочитайте:

> После нескольких дней, проведенных в густых джунглях, полог наконец уступает место открытому голубому небу и ослепительному свету полуденного солнца — зрелищу, которого вы уже давно не видели.
>
> Перед вами раскинулась большая поляна, которая, если бы вы не обратили внимания, выглядела бы не более чем широкой лощиной, полной покрытых растениями холмов. Однако намеки на дверные проемы и окна вместе с наличием обелиска из изрезанного серого камня дают понять — вы наконец-то нашли затерянный город Булобо.

Главный променад Булобо ведет в центральный внутренний двор города.

Вадуму, Что-Будет-Синим

Вадуму (КД 12, 11 хитов; иммунитет к яду) — грунг и притом очень хитрый. Однако он тщательно скрывает эту черту своего характера. Персонажи, игравшие в DDAL07-04 *Легкая прогулка*, встретили Вадуму после того, как он, **предав свое племя**, пообещал **привести персонажей к Булобо**. **Перед тем, как продолжить** приключение, важно определить, находится ли Вадуму по-прежнему с персонажами (некоторые, возможно, просто убили бы его, узнав его истинную природу, или просто устали от него).

Если персонажи не участвовали в предыдущем приключении, Жентарим предоставляет Вадуму в качестве проводника, который приведет их к храму Шепчущего Клыка для выполнения задания.

Несмотря на то, что Вадуму искусный лжец (Обман +6), он вполне искренен в своем желании увидеть Королеву яда мертвой. Он видит свой народ не более чем рабами ее прихоти, а способствование ее смерти — средством как для освобождения, так и для улучшения своего положения в кастовом обществе своего народа. Однако он **планирует предать персонажей**, когда представится такая возможность. А почему бы и нет?

Вадуму говорит на ломаном Общем с сильным акцентом, и в приключение включены **цитаты**, которые являются реакцией Вадуму на происходящие события.

Цитата*: «Видишь? Вадуму тебя не обманывает».*

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

A. Внутренний Двор

Когда персонажи войдут в сам город, прочитайте:

> Двор покрыт ковром из травы по щиколотку, в котором разбросаны десятки тел. Холодные остатки костра месячной давности лежат посреди них и их брошенных рюкзаков. Помимо большого центрального обелиска, двор окружают несколько коротких приземистых колонн.

Эта область использовалась в качестве лагеря экспедицией из дюжины солдат Пылающего Кулака **чуть более чем за десять дней** до прибытия персонажей. Солдаты были убиты плотоядными растениями, пока спали.

Внутренний двор. Двор более 100 футов в ширину и покрыт ковром из травы и других растений высотой по щиколотку. По мере приближения персонажи видят тела, лежащие в траве вокруг двора. Видны различные разрушенные здания— Булобо когда-то действительно был большим городом.

Вадуму: *«Ооооо, это Булобо!»*

Центральный обелиск. Обелиск высотой 20 футов изготовлен из цельного куска изъеденного серого камня. Как и почти все вокруг, он зарос цветущими лозами — в первую очередь **желтой мускусной лианой** (см. B. Вход в храм Шепчущего Клыка ниже). Свойство растения Обманчивая внешность не позволяет опознать его до тех пор, пока оно не атакует.

Вокруг обелиска в виде колец вырезаны загадки. Если ни один из персонажей не может читать на Чультском, это может сделать Вадуму. Также загадки могут быть расшифрованы с помощью успешной проверки Интеллекта Сл 11. Количество загадок равняется **количеству игроков** за столом. В **определенном** порядке эти загадки обеспечивают последовательность, в которой должны быть активированы внешние панели, чтобы открылся скрытый вход в храм без срабатывания ловушки. Прочитайте загадки (не читайте разгадки игрокам):

Загадка 1. *«Нет ни рук, ни ног у зверя, и не нужно,не потеря — я легко в траве скольжу, а приблизишься — шиплю».* ***Ответ***: Змея

Загадка 2. *«Подрастаю — хвост ращу, платье темное ношу. Подросту — стану зелёной, буду петь я ночью темной».* ***Ответ:*** Лягушка

Загадка 3. *«Ношу домик на себе и на суше, и в воде. Домик крепкий, без калитки, я чуть-чуть быстрей улитки»* ***Ответ:*** Черепаха

Загадка 4. *«В темном уголке живу, шёлковую нить плету, я тайком сюда забрался, здесь еду ловить собрался».* ***Ответ:*** Паук

Загадка 5. *«Некрасивый я, пожалуй, как гора огромен я. Только мелкие мышата иногда страшат меня».* ***Ответ:*** Слон

Загадка 6. *«Словно гвоздик на магнит, я на всех бросаюсь. Без бубенчиков звеню, без зубов кусаюсь».* ***Ответ:*** Комар

Загадка 7. *«Вкусно я готовлю, хоть не повариха. И ношу с собой иглу, хоть и не портниха.»* ***Ответ:*** Пчела

На лицевой стороне обелиска установлена панель с барельефом змеи, который можно схватить, как за ручку. Чтобы активировать панель, ее необходимо вытащить из корпуса. Это действие активирует механизмы, которые открывают лестницу, ведущую в храм.

Вадуму: *«Письмо — это слова, которые остаются. Я умный»*

Внешние колонны. Внутренний двор окружен шестью восьмиугольными колоннами высотой 3 фута каждая с каменной панелью наверху. Колонны находятся на расстоянии 50 футов и равномерно распределены по кругу вокруг обелиска. В верхней части каждой колонны установлена каменная панель с барельефом животного (см. Приложение. Карта Булобо). Существо, осматривающее колонну, замечает, что панель можно нажать, будто большую кнопку. Некоторые из этих столбов используются для завершения процесса открытия лестницы, ведущей вниз в храм (см. B. Вход в храм Шепчущего Клыка ниже).

Вадуму: *«Это выглядит странным»*

Костёр. С безопасного расстояния все тела кажутся человеческими, и все **одеты в одинаковую униформу.** Персонаж, который преуспевает в проверке Интеллекта (История) Сл 9, идентифицирует форму как часть экспедиционных сил Пылающего Кулака — мужчин и женщин, которые отправляются в более мелкие части джунглей на патрулирование. Однако, почему они отважились забраться в джунгли так глубоко, не поддается объяснению. Некоторые из них были оживлены как желтые мускусные зомби (см. Компонент 2. Стражи двери ниже).

Беглый осмотр не дает понять причину смерти, но персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 9, замечает, что некоторые трупы имеют необычную зеленоватую бледность, и уже начинают покрываться травой, растущей во дворе.

Вадуму: *«Ты будешь это есть? Ты поделишься?»*

B. Вход в храм Шепчущего Клыка

Персонажи должны выяснить, не только где находится вход в храм Шепчущего Клыка, но и как его открыть. Для этого они должны справиться с двумя компонентами «двери», каждый из которых описан ниже:

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

- ***Компонент 1. Дверной замок***. Персонажи должны активировать панели в определенной последовательности или активировать ловушку, установленную в обелиске.
- ***Компонент 2. Стражи двери***. При активации первой панели или взаимодействии с растениями или зомби во дворе они оживают и атакуют персонажей.

Компонент 1. Дверной замок

Чтобы открыть скрытый вход в храм Шепчущего Клыка, нужно найти и активировать несколько каменных панелей во дворе. Есть два типа панелей. Персонаж, находящийся рядом с панелью, может действием активировать её. Чтобы получить доступ к храму без срабатывания ловушки, панели должны быть активированы в следующем порядке (игнорируя неиспользуемые загадки):

- ***Змея***
- ***Лягушка***
- ***Черепаха***
- ***Паук***
- ***Слон***
- ***Комар***
- ***Пчела***

Если панель активируется не по порядку, двор осыпается **снопами игл** (см. «Ловушка-игломет»). Все панели возвращаются в исходное положение, и весь процесс необходимо начать заново. Кроме того, как только первая панель была активирована, растения и нежить пробуждаются ото сна. (см. Компонент 2. Стражи двери ниже).

Внутренняя панель. Панель "змея" встроена в обелиск и должна быть активирована в **первую очередь.**

Внешние панели. Другие панели встроены в меньшие внешние колонны и должны быть активированы действием в **правильном порядке** после активации внутренней (змеиной) панели. Ситуацию усложняет то, что некоторые внешние панели **могут работать некорректно**; бросьте к6 и сверьтесь со следующей таблицей при первой активации каждой из внешних панелей:

Осложнения при активации панели

к6	Осложнение
1-3	Без осложнений
4	Внутренние элементы панели повреждены, и после активации панель резко отскакивает от колонны, на которой она находится. Персонаж, активирующий панель, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе получит 3 (1к6) дробящего урона от вылетающей панели. Дальнейшие попытки активации рассматриваются как выпадение 6 (см. ниже).
5	Панель отсутствует на столбе. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 11 позволяет обнаружить панель в ближайшем кусте. После починки ее можно активировать как обычно
6	Панель застряла, и ее трудно активировать; она должна быть отжата успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 11, прежде чем ее можно будет активировать

ПРИМЕЧАНИЕ: Помните, что обычно проверка способности производится действием. Таким образом, если персонаж должен отремонтировать панель, он не сможет активировать панель до своего следующего хода.

После активации первой панели в правильном порядке прочитайте или перефразируйте:

> Земля сотрясается от одного сильного рывка, а большие камни мостовой, окружающие обелиск, грохочут и проваливаются на долю дюйма в землю. Что бы вы ни делали, похоже это работает; камни постепенно опускаются вниз — это мало чем отличается от лестницы.

Ловушка-игломёт

Простая ловушка (уровни 1-4, опасная угроза)
Обелиск наполнен острыми стальными иглами.

Срабатывание. Ловушка срабатывает, когда панели выше активируются в неправильном порядке.

Эффект. При срабатывании из внутреннего баллона выпускается сжатый воздух, который выстреливает всеми иглами в самом верхнем отсеке обелиска, поражая каждое существо в радиусе 30 футов от обелиска. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе получит 7 (2к6) колющего урона.
После срабатывания все панели сбрасываются, и персонажи должны начать последовательность с начала.

Обезвреживание. Ловушку нельзя отключить, не получив доступа к ее внутренним механизмам. Однако срабатывания ловушки можно избежать, активировав панели в правильной последовательности. Кроме того, перекрывание отверстий для игл в верхней части обелиска брезентом или чем-то подобным значительно снижает скорость игл — любое существо в области действия ловушки совершает спасбросок Ловкости с преимуществом.

Кроме того, ловушка хитроумно спроектирована и автоматически перезаряжается. Когда панели возвращаются в исходное положение, внутренние механизмы ловушки одновременно заполняют внутренний контейнер сжатым воздухом и верхнюю часть обелиска иглами. Однако из-за времени и воздействия стихии ловушка может выйти из строя. Каждый раз, когда она срабатывает, бросайте к6 и вычитайте количество раз, когда она срабатывал во время этого столкновения. Если результат 1 или меньше, часть ловушки ломается, и она больше не перезаряжается.

Компонент 2. Стражи двери

Как только персонажи активируют обелиск или колонну, или физически взаимодействуют с лианой или зомби, те оживают и атакуют.

Когда персонажи взаимодействуют с обелиском или панелями, **желтая мускусная лиана**, которая считает его домом, оживает и атакует, а четыре **желтых мускусных зомби** встают на ее защиту.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабый**: Уберите **лозу** и **зомби**; уменьшите урон ловушки-игломета до 3 (1к6) колющего урона
- **Слабый**: Уберите трех **зомби**
- **Сильный**: Добавьте **капкан**
- **Очень сильный**: Добавьте **лозу убийцу**; увеличьте урон ловушки-игломета до 14 (4к6) колющего урона

Желтая мускусная лиана/капкан. Лиана и капкан (если имеется) сначала используют свою Привлекательную пыльцу или Желтый мускус. При использовании спадает их Обманчивая внешность — но любому существу, очарованному ими, уже все равно. Когда это произойдет, прочитайте следующее любому, кто находится в пределах 30 футов от обелиска и лианы желтого мускуса (или передайте им записку для дополнительного напряжения):

> Вы слышите слабый шорох, и толстые лозы, опутавшие обелиск, слегка шевелятся. Желтые и фиолетовые цветки раскрываются, и в воздух поднимается облачко легкой желтой пыльцы.

Желтый мускусный зомби. Зомби оживают, как только начинается бой, и атакуют бездумно. Расположите зомби по двору таким образом, чтобы **отделить персонажей друг от друга**. Когда начнется бой, прочитайте следующее одному из персонажей рядом с зомби:

> Одно из ближайших тел рядом шевелится и через мгновение медленно поднимается на ноги. Он устремляет на вас свой пустой взгляд, когда тонкий, увенчанный маленьким желто-фиолетовым цветком, усик вырывается из его гниющей головы.
>
> С раскинутыми руками он неуклюже приближается к вам.

Лоза-убийца. Это растение просто начинает душить, когда начинается бой. Пока лиана находится у обелиска, лоза убийца должна быть рядом с одной из внешних панелей.

Пока персонажи сражаются и работают над решением головоломки, другие неживые обитатели Булобо пробуждаются ото сна. В начале второго раунда прочитайте или перефразируйте:

> Похоже, что шум работающих механизмов имеет довольно неприятный побочный эффект. Вдалеке вы видите десятки зомби, копошащихся, ползающих и вылезающих из рухнувших и заросших зданий, окружающих двор. Что еще хуже, они движутся в вашем направлении!

Следует четко дать понять, что у персонажей нет возможности победить так много врагов. Их единственная надежда — либо отказаться от своей миссии, либо быстро решить головоломку, чтобы оказаться в безопасности Храма.

В **конце четвертого раунда** боя еще два зомби вываливаются во двор и совершают бросок инициативы. Через два раунда в бой вступают **еще три**. С этого момента в конце каждого второго раунда в бой вступают три **желтых мускусных зомби**.

ПРИМЕЧАНИЕ: обязательно напомните всем членам Жентарима о задании их фракции!

Вадуму: *«Не трогай меня! Хэп,хэп!»*

Задание фракции (Жентарим)

Члены Жентарима, которые получают образец желтой мускусной лианы, желтого мускусного зомби, капкана или лозы убийцы и завершают приключение, имея его в своем распоряжении, выполняют задание фракции. Наградите каждого персонажа 50 опыта.

Награда опытом

Если персонажи откроют храм Шепчущего Клыка, не активировав ловушку-игломет, присудите каждому персонажу 100 опыта

Сокровища

Учитывая орду зомби, хлынувшую во двор, это может быть не лучшей идеей, но персонажи, которые тратят действие, обыскивая тела, находят в общей сложности 43 зм в монетах и драгоценных камнях, а также в общей сложности четыре флакона репеллента от насекомых, три *зелья лечения [potion of herling] и свиток заклинания охраняющая связь [warding bond].* Всё это находится на одном теле, первом, которое обыщут персонажи.

Единственная вещь среди всех, которая не подверглась ржавчине и гниению, — это хорошая булава с медным наконечником, которую один из зомби тащит за собой, она привязана к его руке полусгнившим кожаным ремешком. Она стоит 5 зм.

Развитие событий

Как только персонажи активируют панели в правильном порядке, каменные плиты, окружающие обелиск, опускаются в землю в виде лестницы, вьющейся вокруг центральной колонны (на вершине которой покоится обелиск), проявляя себя как колонны, уходящие в темноту ниже. Желтые мускусные зомби, тем не менее, продолжают выходить из окружающих зданий и направляться к персонажам. Если они останутся там, то будут попросту задавлены числом.

Переходите к Части 2.

Вадуму: *«Беги, глупец! Беги!»*

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Часть 2. Спуск во тьму.

Ориентировочная продолжительность: 45 минут.

Прошли века с того момента, как скрытый храм Дендар освещался дневным светом. С тех пор Шасскатар была наедине со своими мыслями, мечтами и планами.

Ход сюжета

Начало Части 2 должно быть напряженным, поскольку над персонажами нависла невидимая угроза. После ее обнаружения персонажи вступают в бой.

A. Храм Шепчущего Клыка

Лестница ведет персонажей под город в храм. Прочитайте или перефразируйте:

> Лестница спускается на 20 футов в темноту и ведет в обширную пещеру, шириной целых пятьдесят футов и вдвое длиннее.
>
> Посреди зала находится платформа с четырьмя высокими колоннами, которые тянутся до широкого потолка, напоминающего сонм извивающихся змей. Каждая из колонн толщиной 3 фута и вырезана таким образом, что кажется, будто вокруг нее обвиваются змеи. Резные животные были покрыты лаком некогда ярких оттенков зеленого, желтого, оранжевого и красного, который со временем выцвел.
>
> В дальнем конце зала из резной пасти каменной змеиной головы с двумя огромными глазами, которые сделаны из сверкающих желтых камней, в комнату падает водяной поток шириной двадцать футов.

Как только все персонажи войдут в храм, лестница возвращается на свое место позади них и образует сплошную каменную стену. Любые попытки найти способ снова открыть лестницу терпят неудачу — похоже, персонажи здесь застряли.

Этот храм Дендар является домом для Королевы яда Шасскатар, юань-ти, говорящей в кошмарах.

Общие характеристики

Логово имеет следующие общие характеристики:

Местность. Пол и стены зала сделаны из необработанного камня, истертого течением воды и времени. За исключением бассейна, в который сбрасывают персонажей, и самой платформы, комната заполнена водой по щиколотку. Камень под ногами гладкий, но не скользкий. Вода недостаточно глубока, чтобы препятствовать передвижению.

Платформа в центре комнаты сделана из обработанного каменного кирпича. Этой тонкой работе уже более двух столетий. Колонны, уходящие к потолку, сделаны из такого же камня.

Вода. Вода, покрывающая пол, глубиной всего в несколько дюймов и не препятствует перемещению. Тонкий слой песка покрывает дно бассейна — это осадок, принесенный рекой, которая питает водопад. Однако в храме могут быть небольшие области, которые глубже, чем кажутся.

Платформа. Центральная платформа внутри храма сделана из необычного грубого камня. Он явно обработан, но поверхность шероховатая и неровная, будто для этого ее специально обрабатывали. Персонажи с пассивным Расследованием 13 или выше, внимательно изучающие поверхность, замечают, что шероховатая поверхность скрывает странную геометрическую форму — большой лабиринт в форме круга. Персонажи, увидевшие его или услышавшие описание, которые также успешно прошли проверку Интеллекта (Религия) Сл 11, идентифицируют символ как символ Убтао.

Водопад. Магия храма улавливает окружающий свет внутри водопада, которым Шасскатар может манипулировать для создания изображений (эффект заклинания *безмолвный образ [silent image]*). Вода пропитана злом Дендар Ночной Змеи, и любое существо, добровольно проходящее через водопад, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11, иначе получит 5 (1к10) психического урона и станет испуганным. Существа имеют укрытие на три четверти от атак с другой стороны водопада. Создание этих изображений не деактивирует Обманчивую внешность у Шасскатар.

Свет. Здесь нет света, кроме того, что принесли с собой персонажи. Как только персонажи ступают на платформу, несколько старых, заплесневелых факелов вспыхивают, проливая яркий свет в радиусе 20 метров и тусклый свет еще на 20 футов. Свет отражается от водной завесы на восточной стене в том же радиусе.

Звуки и запахи. Падающая вода. Старая гниль и плесень, слабый запах давно потухших костров.

B. Появление змеи.

Как только первый персонаж ступит на платформу, прочитайте или перефразируйте следующее:

> Темнота рассеивается, когда множество факелов, установленных по всей комнате, вспыхивают желтым и синим пламенем. Свет отражается в тумане водопада и образует образ яркого золотого шара — солнца. Однако тепло длится недолго, поскольку отраженный свет смещается и меняет форму, превращаясь в пару желтых змеевидных глаз, которые, кажется, заглядывают прямо в вашу душу.
>
> *«Дааааа»*, — шепчет женский шипящий голос, эхом разносящийся по всей комнате. *«Она вкушает твой страх, наслаждается им. Так ссс-сладко. Подойди ближе, чтобы она могла почувствовать его лучше..»*

Королева яда Шасскатар — говорящая в кошмарах юань-ти с красивой темно-коричневой кожей. Она **прячется у всех на виду**; ее змееподобная

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

нижняя часть туловища обвита вокруг одной из колонн в комнате. Считается, что она имеет черту Обманчивая внешность; пока остается неподвижной, **ее нельзя отличить** от обычной резьбы. Точно так же акустика камеры **не позволяет различить**, откуда исходит ее голос. Сделайте это кинематографичным следующим образом:

- Свет, отраженный водопадом, отбрасывает танцующие тени по всей комнате, создавая впечатление, будто резьба на потолке или на одной из внешних колонн движется.
- Несколько каменных змей падают с потолка и оживают при ударе об пол. Они безвредно скользят по ногам ближайшего персонажа.
- В водопаде появляются образы персонажей и их близких или их самый глубокий страх — видимый только этому персонажу.
- Один из персонажей ощущает во рту горький привкус, но другие нет.

Специфические особенности

Учтите следующее:

Королева яда Шасскатар. Шасскатар не спешит вступать в бой. Ей интересно не только то, как персонажи нашли ее, но и то, что в первую очередь привело их к Булобо. Она делится информацией, представленной ниже. Однако, когда она устает говорить, Шасскатар начинает бой, накладывая *проклятие [hex]* на ближайшую цель (что отменяет ее Обманчивую внешность), падает и атакует ее (не получая урона от падения). Она использует Призыв кошмара на тех, кто лучше всех подходит под стереотип «тупого бойца».

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы чувствуете, что легендарные действия Шасскатар могут оказаться непосильными для вашей группы, используйте их экономно, но по возможности не игнорируйте — персонажи должны быть напуганы. Даже если вы используете только Скольжение, это будет держать игроков в напряжении. Дайте персонажам то, с чем они могут справиться, но доводите до предела.

- Она прожила в храме Шепчущего Клыка более ста лет. В его стенах она общается с Дендар, ожидая возвращения Ночной Змеи на Фаэрун.
- Она находится на службе у Кресс'вуна (фигурирует в DDAL07-14 *Бездонные глубины дурных намерений*), могущественного юань-ти анафемы, живущего в грандиозном храме Дендар.
- Кресс'вун, в свою очередь, служит Раугилату, личу, который посещает анафему во сне.
- Она знает, что лич — слуга какого-то другого могущественного, неизвестного существа. Личу требуется помощь Поглотителя Душ [Soulmonger] (см. *Гробница Аннигиляции*), артефакта великой силы, чтобы освободиться.
- Она мало что знает о личе или плане Кресс'вуна; она даже не знает, где его найти — расспросы о том, кто такой Кресс'вун, встречаются насмешливым смехом.
- Если Шасскатар спросят, кто она, она мало что расскажет — она забыла свою жизнь до превращения. Она вспоминает, что была заперта в храме более ста лет, и что ее ненависть к Убтао горит раскаленным добела солнцем, которое поглотит Дендар. Она не помнит, откуда она.

Отыгрыш Королевы яда Шасскатар

Время, проведенное взаперти в храме, сделало Королеву яда озлобленной и обиженной. Она ненавидит всех и вся. В бою она атакует без пощады и сожаления. В разговоре ее слова сочатся презрением. Она ненавидит Кресс'вуна всеми фибрами своего существа за его отказ вовлечь ее в свои планы. Ее преданность Дендар и ее любопытство — вот все, что заставляет ее служить анафеме.

Цитата: *«Вы всего лишь назойливые дети».*

Вадуму Что-Будет-Синим. Грунг играет роль верного союзника на протяжении всего боя; он должен увидеть Шаскатар мертвой, чтобы почувствовать удовлетворение. Тем не менее, он не хочет умирать. При необходимости он использует духовую трубку (+4 к попаданию; 3 колющего урона) на расстоянии и оказывает помощь персонажам — стабилизирует их или поит зельями (при условии, что у них есть те, о которых знает Вадуму). Он убегает в безопасное место (используя Отход, если это необходимо), если его заставляют вступить в рукопашный бой. Вадуму не боец, он скорее убежит и спрячется, чем поможет.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по изменению этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабый**: Замените Шасскатар **чистокровной юань-ти [yuan-ti pureblood]** с нижней змеиной частью тела. Ее тип существа — монстр, у нее есть черта Легендарное сопротивление, а также Легендарные действия Скольжение и Ослепляющий плевок, но 2 Легендарных действия за раунд вместо 3. Водопад наносит 3 (1к6) урона психической энергией.
- **Слабый**. Замените Шасскатар **чистокровной юань-ти** с нижней змеиной частью тела. У нее есть черта Легендарное сопротивление, а также Легендарные действия Скольжение и Ослепляющий плевок. Ее тип существа — монстр. Водопад наносит 3 (1к6) урона психической энергией.
- **Сильный**: Добавьте **юань-ти проклинателя [yuan-ti malison] (тип 3),** который начинает столкновение, свернувшись вокруг столба, подобно Шасскатар.
- Очень сильный: Добавьте **юань-ти хозяина ямы [yuan-ti pit master]** с нижней змеиной частью тела, который начинает столкновение, свернувшись вокруг столба подобно Шасскатар; Хозяин ямы может нацелить Сон Мерршолка только на два существа, а урон, наносимый Адептом яда, снижается до 11 (2к10) урона ядом. Водопад наносит 11 (2к10) урона психической энергией.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Любое существо, которое проваливает спасбросок от способности Шасскатар **Призыв кошмара**, подвергается ужасающим видениям Дендар Ночной Змеи, пожирающей солнце и всего, что купается в его свете. Эти видения настолько сильны, что эти персонажи получают сюжетную награду **Приход Ночной Змеи** (см. Награды ниже).

Легендарные действия могут быть слишком сильными на более низких уровнях; если вы чувствуете, что персонажи не в состоянии справиться с ними, подумайте о том, чтобы отказаться от них или ограничить их использование.

Подождите! Я ведь тоже юань-ти!

Персонажи юань-ти могут стать жертвами некоторого морального кризиса, особенно если они последователи Дендар. Это возможно, но персонажи должны быть осведомлены о Кодексе поведения Лиги Искателей Приключений, поскольку этот случай относится к наиболее грубому предательству (то есть Правилу №1). Персонажи, несмотря на различия в морали и этике (мировоззрении), считаются достаточно мотивированными, чтобы держаться вместе во время опасности.

Задание фракции (Альянс Лордов)

Члены Альянса Лордов, которые узнают, кто стоит за заговорами против Порту Нянзару, активно вовлекая Королеву яда Шасскатар в обсуждение, завершают это задание. Присудите каждому персонажу 50 опыта

Сокровища

Шасскатар носит богато украшенный головной убор из изумрудов, зеленого шелка и желтых, красных и оранжевых перьев. Головной убор стоит 250 зм. Она также носит пару браслетов из электрума стоимостью 25 зм каждый и *жемчужину силы [pearl of power]*, заключенную в кольцо из черного железа. В ее сумке спрятано *зелье лечения [potion of healing].*

Если персонажи по какой-то причине хотят вырвать алмазы из глаз змеи во время боя, они могут это сделать. За каждое действие, потраченное на их отрыв, персонажи получают камни на 50 зм (максимум 200 зм). Персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 11, чтобы подняться на 30 футов до глаз. Упомянутые здесь алмазы недоступны в Части 3 ниже.

Развитие событий

Когда все юань-ти умрут, прочитайте или перефразируйте:

> Юань-ти кричит от гнева и боли и безжизненно падает на землю. Когда ее кровь впитывается в каменный пол Храма, вы слышите — больше в своей голове, чем в ушах — пронзительный крик гнева.
>
> Земля вздрагивает. В стенах появляются трещины, с потолка падает пыль, землетрясение усиливается, а водопад, льющийся из пасти змеи, внезапно замедляется до тонкой струйки.
>
> Ошибки быть не может — храм рушится.

Переходите к Части 3

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Часть 3. Восхождение к свету

Ориентировочная продолжительность: 30 минут. Когда Королева яда повержена, храм начинает разрушаться прямо над головами героев. Однако, Вадуму приготовил для них сюрприз.

Ход сюжета

Радость персонажей недолговечна, поскольку Вадуму, Что-Будет-Синим предает их, когда храм начинает разрушаться. Начинается захватывающая гонка со временем, цель которой — сбежать из разрушающегося Храма и от орды зомби, преследующих персонажей.

Запасной выход из храма

Когда храм начинает рушиться вокруг голов героев, орда желтых мускусных зомби наверху вламывается в храм через пролом в потолке. Прочитайте или перефразируйте:

> Частицы пыли, падающие с потолка, заменяются огромными кусками камня, потолок рушится на землю. Вслед за ним в пещеру падают десятки извивающихся, гниющих тел, но потом они поднимаются.

Дайте персонажам время решить, как они отреагируют. Они не знают, что Вадуму тоже пытается осмыслить ситуацию. В конце концов, он принимает решение: время путешествия с персонажами подошло к концу.

Прочитайте или перефразируйте:

> Маленький зеленый лягушонок Вадуму смаргивает пыль со своих больших черных глаз. Одним прыжком он влетает в пасть вырезанной из камня змеи наверху.
>
> *«Здесь наши пути расходятся, долговязые»,* — говорит грунг, когда на его лице играет жестокая ухмылка, — *«теперь вы видите, что Вадуму все-таки обманул вас! Ха-ха!»*
>
> Грунг в шоке отпрыгивает и исчезает, когда резное изображение змеиной головы рушится перед ним.

Побег — несбыточная мечта!

Персонажи сталкиваются с дилеммой побега, столкнувшись с ордой зомби. Прочитайте:

> Вся стена, на которой когда-то располагалось лицо змеи, полностью рушится на пол пещеры, распространяя брызги камня и воды по всей комнате. Там, где она когда-то стояла, теперь зияющая дыра, ведущая в темноту.

Яма ведет в подземелье под городом Булобо. Персонажи, взбирающиеся на 30-футовую кучу ненадежного камня, должны преуспеть в проверке Силы Сл 11 (Атлетика) за каждые 10 футов пройденного пути. Провал означает, что прогресса не происходит, но персонаж, который проваливает проверку на 5 или более, падает на основание кучи, получая 3 (1к6) дробящего урона за каждые 10 футов падения, и он должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе он будет придавлен обломками (Сл высбождения 11).

Что еще хуже, три **желтых мускусных зомби** падают в храм и вступают в бой. Они начинают свой первый ход, лежа в 30 футах от персонажей. После этого в конце каждого раунда в бой вступают **еще три зомби**. Скоро в храме будут сотни зомби. Следует четко дать понять, что у персонажей нет надежды победить их, единственный выход — бегство!

Сокровища

Желтые бриллианты, которые когда-то украшали глаза змеи, все еще можно найти, но, помимо того, что персонажи должны потратить действие на их освобождение, они должны преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 13 — им придется перемещать валуны и рыть щебень, чтобы найти их. (см. "Появления змеи" выше).

Заключение

После того, как все персонажи успешно вошли в туннель, они обнаруживают, что после нескольких миль путь, полного ползания, подъемов и плавания он выводит их на дно грязного, стоячего пруда примерно в миле от местоположения Булобо.

Оттуда их путешествие обратно в Порт Нянзару пронизано типичными опасностями джунглей Чульта, но в остальном проходит без происшествий.

Торговые принцы и их фракции встревожены подтверждением того, что за недавними событиями действительно стоят юань-ти; они просят персонажей сохранять бдительность и следить за дальнейшими угрозами, которые могут возникнуть в городе, но на горизонте уже маячат новые опасности.

К сожалению, похоже, что поиски персонажей зашли в тупик, но это не значит, что их приключения тоже!

КОНЕЦ

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

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**
Желтый мускусный зомби	50
Желтая мускусная лиана	450
Капкан	200
Королева яда Шасскатар	1100
Лоза-убийца	700
Чистокровный юань-ти	200
Юань-ти хозяин ямы	1800
Юань-ти проклинатель	700

Небоевые награды

Задачи или достижения	**Опыт на перс**онажа
Выполнить задание Жентарима	50
Выполнить задание Альянса Лордов	50
Избежать урона ловушки	200

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**
Монеты Пылающего Кулака	43
Молот Пылающего Кулака	5
Репелллент от насекомых	2
Головной убор Королевы яда	250
Браслеты из электрума, за шт	25
Желтые бриллианты, за шт	50 (макс 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*

Жемчужина силы

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка заклинателем)

Эта ярко-желтая жемчужина вставлена в кольцо из черного железа и светится теплым желтым светом. Кольцо выполнено в форме змеи, которая обвивается вокруг пальца своего владельца с жемчужиной, зажатой во рту. Когда вы настроены на жемчужину, ваши сны поглощает тьма, и в них на вас смотрит пара желтых змеиных глаз. Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале для игроков 3.**

Зелье лечения [potion of healing]

Зелье, обыкновенное

Описание этого предмета можно найти в *Книге Игрока*.

Свиток с заклинанием охранная связь [spell scroll of warding bond]

Свиток, необычный

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Награды игроков

По завершению этой миссии персонажи получают время простоя, как описано в *Руководстве Мастера для D&D Adventurers League*. Также **члены Жентарима и Альянса Лордов**, которые выполнили задание своей фракции, получают **одно очко славы**.

Награды Мастера

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

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Приложение. Характеристики НИП/чудовищ

Юань-ти хозяин ямы [yuan-ti pit master]

Средний монстр (перевертыш, юань-ти), нейтрально-злой

Класс доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 88 (16к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Спасброски Мдр +3, Хар +6
Навыки Обман +5, Скрытность +4
Чувства темное зрение 120 фт. (в том числе в магической тьме), пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Бездны, Драконий
Опасность 5 (1800 опыта)

Перевертыш. Юань-ти может действием и превратиться в Среднюю змею или принять свой истинный облик. Его характеристики одинаковы в обоих обликах. Любое снаряжение, которое он носит или несет, не превращается. Если он умирает, то остается в текущем облике.

Врождённое колдовство (только в облике юань–ти). Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: дружба с животными [animal friendship] (только на змей).
3/день: внушение [suggestion].

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

Адепт яда (2/день). В первый раз, когда юань-ти попадает рукопашной атакой в свой ход, он может дополнительно нанести цели 16 (3к10) урона ядом.

Использование заклинаний (только в форме юань–ти). Юань-ти является заклинателем 6-го уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска 13, +5 к попаданию). Он восполняет все потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *мистический заряд [eldritch blast]* (дистанция 300 футов, +3 бонус к каждому броску урона), *дружба [friends], указание [guidance], волшебная рука [mage hand], сообщение [message], ядовитые брызги [poison spray].*

1–3 уровень (2 ячейки 3-го уровня): *приказ [command], контрзаклинание [counterspell], адское возмездие [hellish rebuke], невидимость [invisibility], туманный шаг [misty step], невидимый слуга [unseen servant], прикосновение вампира [vampiric touch]*.

Действия

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две атаки укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

Сон Мерршолка (1/день). Юань–то выбирает целями до 5 существ, которых может видеть в пределах 60 футах от себя. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе попадает в магический сон и потеряет сознание на 10 минут. Спящая цель просыпается, если получит урон или кто–то действием потрясет или даст пощечину и разбудит её. Этот магический сон не действует на существ с иммунитетом к состоянию очарования.

Лоза-убийца [assassin vine]

Большое растение, без мировоззрения

Класс доспеха 13
Хиты 85 (10к10 + 30)
Скорость 5 фт., лазая 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Сопротивление к урону огонь, холод
Иммунитет к состоянию глухота, истощение, ослепление, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Опасность 3 (700 опыта)

Обманчивая внешность. Пока лоза-убийца остаётся без движения, она неотличима от обычного растения.

Действия

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона и цель становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана и получает 21 (6к6) урона ядом в начале каждого своего хода. Лоза может сжимать только одну цель за раз.

Опутывающие лозы. Лоза-убийца может оживить обычные лозы и корни в 15-футовом квадрате земли в пределах 30 футов от неё. Эти растения превращают землю в этой области в труднопроходимую местность.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

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.

Капкан [mantrap]

Большое растение, без мировоззрения

Класс доспеха 12
Хиты 45 (7к10 + 7)
Скорость 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Иммунитет к состоянию глухота, истощение, ослепление, сбивание с ног
Чувства чувство вибрации 30фт., пассивное Восприятие 10
Опасность 1 (200 опыта)

Обманчивая внешность. Пока капкан остаётся без движения, он неотличим от обычного растения.

Привлекательная пыльца (1/день). Когда капкан обнаруживает любых существ поблизости, он может реакцией выпустить пыльцу в радиусе 30 футов. Любой зверь или гуманоид в этой области должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11 иначе в свой ход потратит все своё движение, чтобы переместиться как можно ближе к капкану. Цель, попавшая под влияние, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе

Действия

Поглощение. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно Среднее или меньшего размера существо. *Попадание:* цель попадает внутрь лиственных челюстей капкана. При попадании в ловушку таким образом цель ослеплена и опутана, а также имеет полное укрытие от атак и других эффектов вне капкана и получает 14 (4к6) урона кислотой в начале каждого своего хода. Если капкан умирает, существо внутри него больше не опутано. Капкан может поглотить только одно существо за раз.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Желтая мускусная лиана [yellow musk creeper]

Среднее растение, без мировоззрения

Класс доспеха 6
Хиты 60 (11к8 + 11)
Скорость 5 фт., лазая 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Иммунитет к состоянию глухота, истощение, ослепление, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 30фт., пассивное Восприятие 10
Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока лиана остаётся без движения, она неотличима от обычного растения.

Регенерация. Лиана восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если она получает урон огнём, некротической энергией или урон излучением, то эта черта не работает в начале следующего хода колючки. Лиана умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Действия

Касание. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (3к8) урона психической энергией. Если целью атаки является гуманоид и его хиты в результате этой атаки опускаются до 0, он умирает и в его тело помещается семя жёлтой мускусной лианы. Если семя не уничтожено, то по прошествии 24 часов труп оживает и превращается жёлтого мускусного зомби [yellow musk zombie]. Семя разрушается, если существо возвращают к жизни, прежде чем оно может превратиться в жёлтого мускусного зомби или если на труп становится целью заклинания *снятие проклятья [remove curse]* или подобной магии, прежде чем он оживёт

Жёлтый мускус (3/день). Цветы лианы выпускают сильный мускус, который действует на всех гуманоидов в пределах 30 футов от неё. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11 или станет очарована лианой на 1 минуту. Существо, очарованное таким образом, ничего не делает на своём ходу, кроме перемещения как можно ближе к лиане. Существо, очарованное лианой, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Желтый мускусный зомби [yellow musk zombie]

Средняя нежить, без мировоззрения

Класс доспеха 9
Хиты 32 (6к8 + 6)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	9 (-1)	12 (+1)	1 (-5)	6 (-2)	3 (-4)

Иммунитет к состоянию истощение, очарование
Чувства слепое зрение 30фт., пассивное Восприятие 8
Опасность 1/5 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Природа нежити. Зомби не нужен воздух, еда, питье и сон.

Действия

Касание. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) дробящего урона.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Королева яда Шасскатар [venom queen Shasskatar] (юань-ти говорящая в кошмарах)

Средний монстр (перевертыш, юань-ти), нейтрально-злой

Класс доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 71 (13к8 + 13)
Скорость 30 фт.,

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски Мдр+3, Хар +5
Навыки Обман +5, Скрытность +4
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства темное зрение 120 фт. (в том числе в магической тьме), пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Бездны, Драконий
Опасность 4 (1100 опыта)

Перевертыш. Юань-ти может действием и превратиться в Среднюю змею или принять свой истинный облик. Её характеристики одинаковы в обоих обликах. Любое снаряжение, которое он носит или несет, не превращается. Если она умирает, то остается в текущем облике.

Клыки смерти (2/день). В первый раз, когда юань-ти попадает рукопашной атакой в свой ход, она может дополнительно нанести цели 16 (3к10) урона ядом.

Врождённое колдовство (только в облике юань–ти). Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска 13). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *дружба с животными [animal friendship] (только на змей).*
3/день: *внушение [suggestion].*

Легендарное сопротивление. Если юань-ти проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

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

Использование заклинаний (только в форме юань–ти). Юань-ти является заклинателем 6-го уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска 13, +5 к попаданию). Он восполняет все потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *мистический заряд [eldritch blast]* (дистанция 300 футов, +5 бонус к каждому броску урона), *дружба [friends], волшебная рука [mage hand], сообщение [message], ядовитые брызги [poison spray], фокусы [prestidigitation].*

1–3 уровень (2 ячейки 3-го уровня): *ведьмин снаряд [witch bolt], голод Хадара [hunger of Hadar], руки Хадара [arms of Hadar], сглаз [hex], тьма [darkness], удержание личности [hold person], ужас [fear]*

Действия

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань–ти совершает одну атаку удушением и одну атаку скимитаром.

Удушение. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона и цель становится схвачена (Сл высвобождения 14), если это Большое или меньшего размера существо. До окончания захвата цель опутана и юань–ти не может душить другую цель.

Скимитар (только в облике юань-ти). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Призыв кошмара (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Юань-ти загляды-вается в кошмары существа, которое может видеть в пределах 60 футах от себя, и создает иллюзорное, неподвижное воплощение самых сокровенных страхов существа, видимое только им. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта Сл 13. При провале цель получает 11 (2к10) урона психической энергией и становится испуганной воплощением, считая его реальным. Юань-ти должна концентрироваться для поддержания иллюзии (как при концентрации на заклинании), которая длится до 1 минуты и ей нельзя навредить. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая иллюзию при успехе или получая 11 (2к10) урона при провале.

Легендарные действия

Юань-ти 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. Юань-ти восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Скольжение. Шасскатар перемещается на величину своей скорости, не провоцируя атак.

Ослепляющий плевок. Шасскатар накладывает *ядовитые брызги*. Существо, которое получило урон таким образом, становится ослепленным до конца своего следующего хода.

Нарезание (2 действия). Шасскатар совершает две атаки скимитаром.

Выжимание жизни (3 действия). Шасскатар наносит 10 (2к6 + 3) дробящего урона существу, которое она схватила. Оно не может дышать, пока не перестанет быть схваченным таким образом.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Юань-ти проклинатель [yuan-ti malison]

Средний монстр (перевертыш, юань-ти), нейтрально-злой

Класс доспеха 12
Хиты 66 (12к8 + 12)
Скорость 30 фт.,

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски Мдр+3, Хар +5
Навыки Обман +5, Скрытность +4
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление
Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Бездны, Драконий
Опасность 4 (1100 опыта)

Перевертыш. Юань-ти может действием и превратиться в Среднюю змею или принять свой истинный облик. Её характеристики одинаковы в обоих обликах. Любое снаряжение, которое он носит или несет, не превращается. Если она умирает, то остается в текущем облике.

Врождённое колдовство (только в облике юань–ти). Базовой характеристикой юань-ти является Харизма (Сл спасброска 13). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *дружба с животными [animal friendship] (только на змей).*
3/день: *внушение [suggestion].*

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

Вид 3. Юань-ти имеет человеческую голову и торс со змеиным телом вместо ног

Действия

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань-ти совершает две дальнобойные атаки или две рукопашные атаки, но Сжимание может использовать только раз.

Укус (только в облике змеи). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

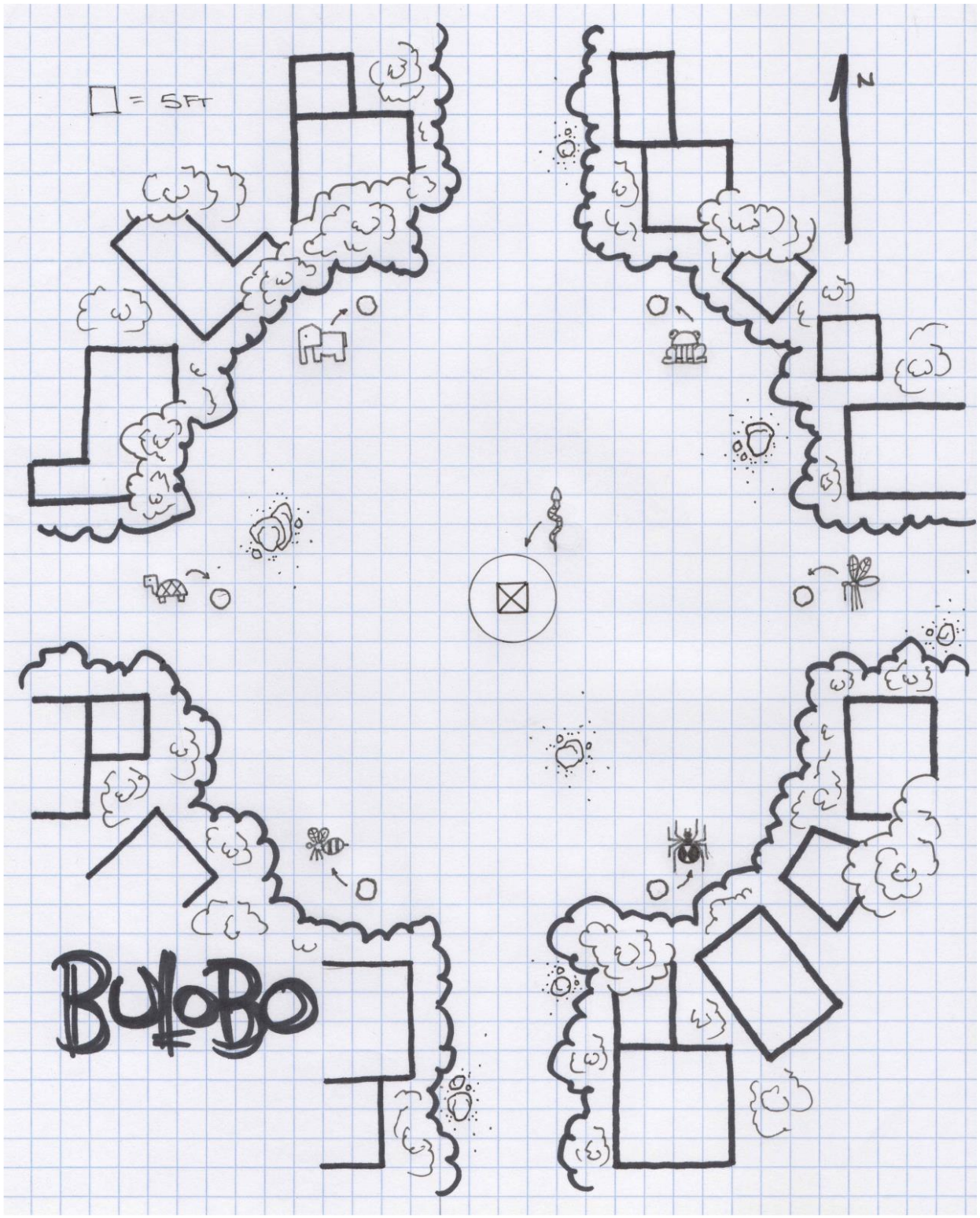
Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание*: 10 (2к6 + 3) дробящего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана, а юань-ти не может сжимать другую цель.

Скимитар (только в облике юань-ти). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Длинный лук (только в облике юань-ти). *Дальнобойная атака оружием*: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание*: 6 (1к8 + 2) колющего урона

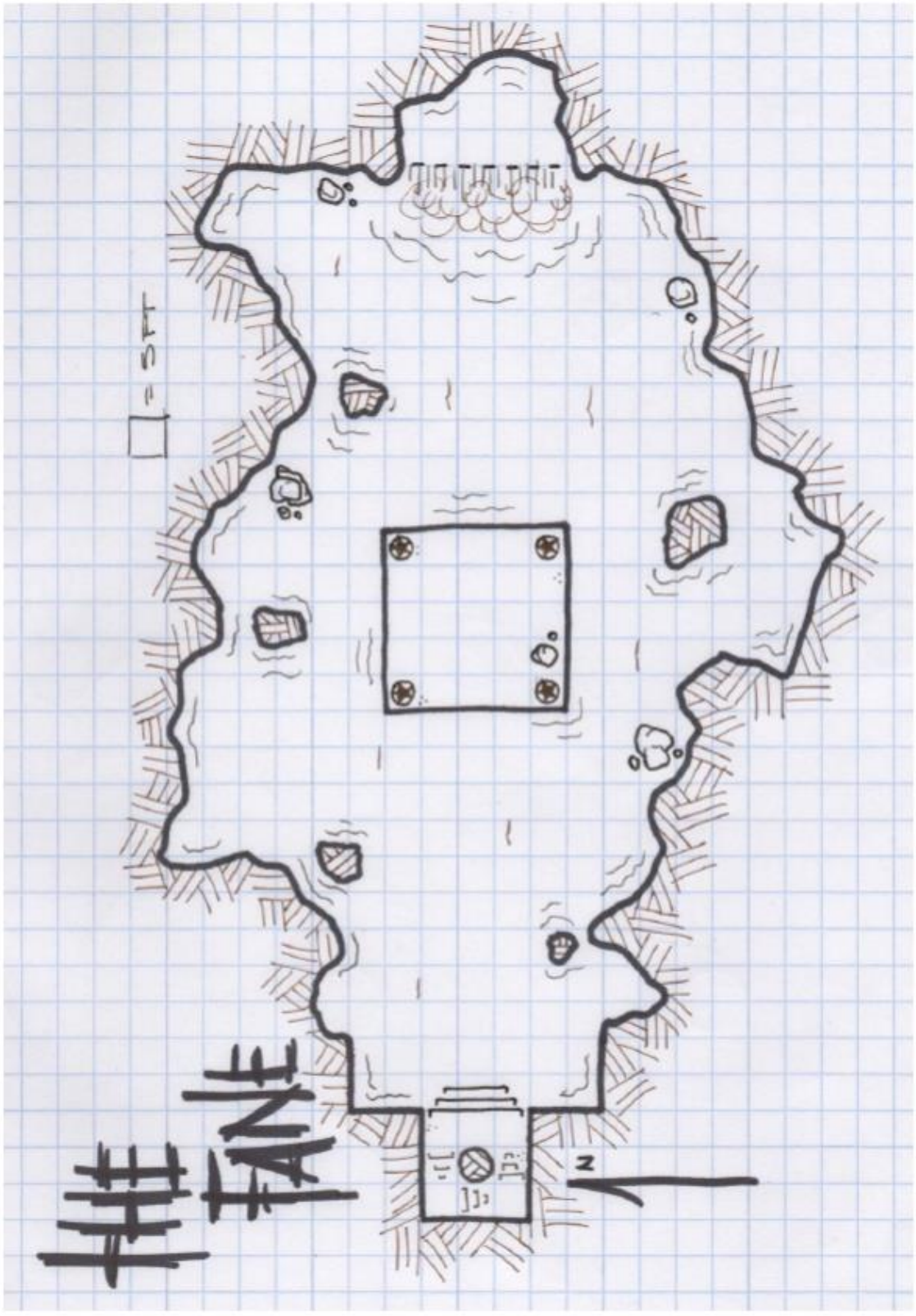
Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Приложение/раздаточный материал для игроков. Карта Булобо.



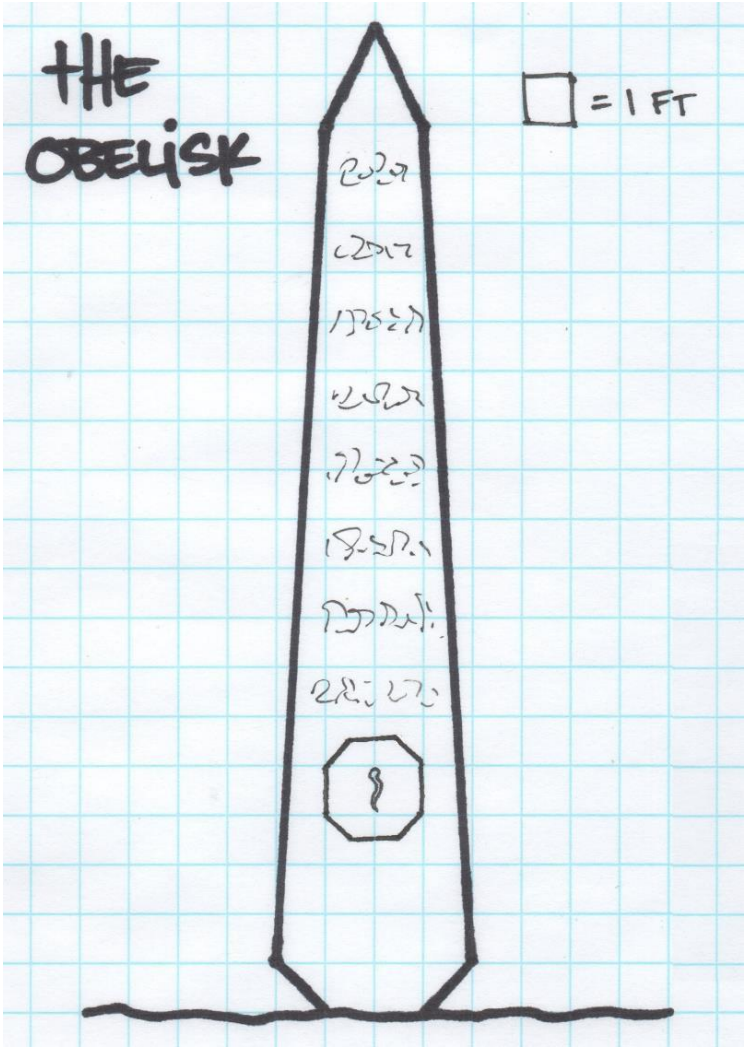
Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

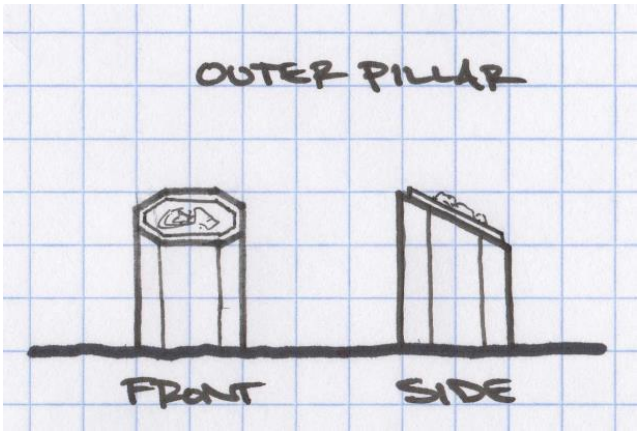
Приложение. Карта храма Шепчущего Клыка



Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Раздаточный материал для игроков 1. Обелиск и колонны





Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Раздаточный материал для игроков 2. Сюжетная награда

В процессе приключения каждый персонаж может получить сюжетную награду, указанную ниже. Если вы печатаете этот раздаточный материал, сделайте столько копий, чтобы хватило всем игрокам.

Приход Ночной Змеи

Вы так сильно впечатлены пережитым кошмаром, что он не выходит у вас из головы. Вы получаете недостаток *«Я видел будущее. Будущее, когда пришла Ночная Змея и поглотила всё и всех. Я не вижу больше смысла.»*

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

Раздаточный материал для игроков 3. Жемчужина силы

В процессе приключения персонажи могут получить следующий постоянный магический предмет:

Жемчужина силы

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка заклинателем)

Если эта жемчужина находится у вас, вы можете действием произнести командное слово и восстановить одну использованную ячейку заклинания. Если уровень потраченной ячейки 4 или больше, вы получите ячейку3уровня. Вы не можете повторно использовать жемчужину до следующего рассвета.

Эта ярко-желтая жемчужина вставлена в кольцо из черного железа и светится теплым желтым светом. Кольцо выполнено в форме змеи, которая обвивается вокруг пальца своего владельца с жемчужиной, зажатой во рту. Когда вы настроены на жемчужину, ваши сны поглощает тьма, и в них на вас смотрит пара желтых змеиных глаз. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера.*

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.