



КЛЫКИ ЗЕНГАРА

5-й УРОВЕНЬ

5E

Клыки Зенгара

Приключение «Клыки Зенгара» рассчитано на четырёх персонажей пятого уровня. После его окончания герои получат достаточно опыта, чтобы на треть приблизиться к шестому. Группа оказывается глубоко в джунглях в поисках древнего храма, полного монстров.

Действие этого приключения происходит в Ардене, но его можно вписать и в ваш собственный мир. Не столь важно, из кого состоит группа героев, если они будут действовать с умом.

Предыстория

Много лет назад Империя клыков правила джунглями южного Ардена. Её жители полагались на жертвоприношения тёмным богам, а также ужасную милитаристскую философию. Среди этих тёмных богов Зенгар — Тот-что-с-клыками — имел наиболее преданных адептов. Зовущиеся Низшими, они построили храмы в забытых местах глубоко под землей, чтобы быть ближе к своему божеству, обитающему в темнейших закоулках.

Спустя время внутренние распри уничтожили империю изнутри. Впрочем, в каком-то смысле она все ещё существует, но лишь как тень своего бывшего величия. Джунгли отвоевали обратно многие города и храмы. Но один из таких храмов так и не был покинут. Низшие присматривали за святилищем, ожидая того дня, когда Зенгар восстанет, чтобы разорвать неверных.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Что упало, то пропало. Персонажи находят карту в пожитках разбойника. Жажда приключений в новых землях, они отправляются на поиски отмеченной локации.

Ради истории и знаний. Профессор городского колледжа предоставил персонажам карту. Он заинтересован в артефактах, которые они могут найти.

Не зря потраченные деньги. Персонажи купили карту у старого пьяницы, которого встретили в таверне. У него было множество безумных историй, большая часть из которых наверняка выдумана, но эта кажется правдоподобной.

У джунглей есть глаза

Последние две недели вы провели прорубаясь сквозь густые заросли, двигаясь всё глубже в, казалось бы, бесконечные джунгли. Встретив воителей племени, занятых ритуалом, вы понимаете, что ничем хорошим это не кончится. Вы пытаетесь оторваться от них в зарослях, но они, похоже, отлично знают местность. Внезапно вы оказываетесь в окружении на поляне. Загнанные как скот.

Столкновение: воители джунглей. Два берсерка и шесть воителей племени загнали группу на поляну. По три воителя и одному берсерку с каждой стороны от группы. У каждого воителя есть 2 копья (одно для метания, одно для рукопашного сражения). Берсерки нападают со своими секирами и совершают безрассудные атаки, пока воители метают копья, после чего отбегают за них. Когда последний из них умирает, он кричит на языке Бездны: «О, Великий змей! Проглоти мой дух, чтобы я мог послужить тебе вновь!». После этой битвы партия может отдохнуть и перегруппироваться.

Храм Клыков

Многие помещения храма затоплены. Клетки с водой на карте 5 фт. в глубину и считаются труднопроходимой местностью. При совершении рукопашной атаки, если у существа нет скорости плавания (естественной или магической), бросок атаки совершается с помехой, кроме случаев, когда атака производится *кинжалом, метательным копьем, коротким мечом, копьем или презубцем*. Существа и объекты, полностью погружённые в воду, имеют сопротивление к урону огнем.

СНАРУЖИ ХРАМА

Сверяясь с картой, вам удастся обнаружить основные ориентиры и вернуться к своему маршруту. Остаток путешествия проходит без особых событий, и вы медленно, но верно пробираетесь через заросли. Внезапно после того как вы отрубаете листву небольшого, покрытого лианами дерева, перед вами оказывается каменная змеиная голова, высеченная в скале. Вода струится из её рта, а узкие выступы ведут к ней с боков. У основания находится большой бассейн с блестящей на солнце водой.

Столкновение: жители храма. Группа прибыла к храму Зенгара. В данный момент здесь находятся два **гигантских удава**: один свернулся в глазу каменной змеи, а другой прячется под водой. Они не нападают, пока персонажи не войдут в воду или не начнут взбираться по уступам. Уступы в высоту 10 фт. и требуют успешной проверки Атлетики с УС 14, чтобы взобраться. Бассейн с водой 5 фт. в глубину и считается труднопроходимой местностью для любого существа без скорости плавания. Группа может заметить змей при успешной проверке Мудрости (Восприятие) против Ловкости (Скрытность) змей. Обе змеи совершают эти проверки с преимуществом из-за своих укрытий.



1. ГЛАВНЫЙ АЛТАРЬ

Войдя внутрь змеиной головы, вы продвигаетесь в помещение 30 на 30 футов. У дальней стены стоит большой каменный алтарь с черепами гуманоидов на нём. В центре комнаты находится большая решетка, на которой лежит скелет. Справа имеется массивная деревянная дверь.

Подсвечники в этой комнате зачарованы заклинанием *Вечный огонь*. Решётка в полу не заперта, но требует для открытия успешной проверки Силы с УС 20. Под ней находится труба, которая ведёт к алтарю смиренных (область 4).

2. ЗАЛ ПРОШЕНИЙ

Ширина этого 50-футового коридора составляет 5 футов. На расстоянии 20 футов впереди вы можете различить альковы по обеим сторонам. В дальнем конце огромная голова змеи выступает из стены. Под ней вы можете заметить небольшой деревянный сундук. Пол выложен мозаикой, на которой изображены змеи, ползущие вперёд.

Ловушка: ядовитый газ. В коридоре установлена ловушка. Если кто-то попытается пройти по нему, голова змеи выплевывает яд, который покрывает всех существ на расстоянии 50 фт. Персонажи должны совершить спасбросок Ловкости с УС 16, получая 2к10 урона ядом при провале или половину при успехе. Перемещение ползком не вызывает срабатывания ловушки. Сундук содержит 250 зм.

3. АЛТАРЬ ВЕРУЮЩИХ

У этой узкой комнаты пол находится под уклоном, который ведёт к большому каменному алтарю. На нём стоит маленький деревянный сундук. Внутри во тьме снуют фигуры.

Тёмные фигуры — это три стража храма. Они используют блок характеристик **берсерков**, за исключением того, что их тип — монстр, и они имеют преимущество в спасбросках против заклинаний и прочих магических эффектов. Они атакуют, как только двери откроются. Сундук содержит *Кинжал дружбы со змеями* — необычное простое оружие (кинжал). Этот изогнутый кинжал +1 позволяет владельцу неограниченно использовать заклинание *Дружба с животными*, но только на змей.

4. АЛТАРЬ СМИРЕННЫХ

Вы оказываетесь в помещении 30 на 40 футов. В центре комнаты возвышаются 4 статуи. Также там находится алтарь у дальней стены с маленьким деревянным сундуком на нём. На востоке вы можете заметить металлическую решётку. Вода бежит по каналу глубиной 5 фт. в центре комнаты, а массивные деревянные двери закрывают северный и южный входы.

Статуи — это окаменевшие **стражи храма**. Если неверующий потревожит сундук на алтаре, они оживают и атакуют. Сундук содержит ключ к Залу низшей жрицы (область 5).

Решётка требует для открытия успешной проверки Силы с УС 20. Она ведёт к трубе, соединенной с Главным алтарем. Дверь на юге заперта, и может быть взломана успешной проверкой Ловкости рук с УС 24. Ключи от неё находятся в зале низшей жрицы (область 5).

5. ЗАЛ НИЗШЕЙ ЖРИЦЫ

Когда вы открываете дверь в это огромное помещение, ваши взгляды сразу приковывает огромная статуя змеи у дальней стены. Между вами находится канал с водой глубиной 5 футов, который расширяется у дальней стены, заполняя пространство перед ней.

Статуя — это окаменевший **гигантский удав**, на котором прячется **младшая жрица**. Когда персонажи входят в комнату, змея оживает, и они обе атакуют. За статуей спрятан деревянный сундучок, содержащий ключ от Палаты верных (область 6).

6. ПАЛАТА ВЕРНЫХ

Это квадратная комната 30 на 30 футов, в которой находятся 4 большие змеиные головы, выступающие из стен.

Если персонажи входят в комнату, не произнося молитву Зенгару на языке Бездны, дверь за ними запирается. Вода начинает литься из ртов статуй. Спустя 10 раундов комната будет полностью затоплена. Двери могут быть взломаны успешной проверкой Ловкости (Ловкость рук) с УС 18. Также механизм, обезвреживающий ловушку, может быть обнаружен успешной проверкой Интеллекта (Анализ) с УС 18. Отключение ловушки или взлом двери приводит к тому, что вода начинает уходить, а двери отпираются.



7. Зал Великого Змея

Вы входите в самое длинное помещение из тех, что видели в храме до сих пор. Канал с водой здесь — 20 футов в ширину. По бокам от него находятся каменные дорожки шириной 10 футов. Взглянув вниз сквозь большие дыры в каменном полу, вы можете увидеть огромное помещение под вами. В дальнем конце этого зала находится украшенная деревянная дверь.

Аспект Зенгара рыщет в нижней комнате. Когда персонажи подходят близко к дыре в центре комнаты, он атакует. Дыры ведут на 25 фт. вглубь — в комнату такого же размера, как и эта. Дверь на дальнем конце не заперта и требует суммарной Силы 30 для открытия. Внутри находится скелет гигантской змеи, свёрнутый вокруг деревянного сундука с **Клыкастым шлемом Зенгара** внутри. Этот редкий чудесный предмет (требует настройки), дарует обладателю иммунитет к урону ядом, а также к состоянию отравления и позволяет носителю совершать атаку укусом с досягаемостью 5 фт. Бонус владения добавляется к броску атаки. При попадании цель получает 2к4 + модификатор Силы колющего урона и должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 14, получая 2к4 урона ядом при провале. Кроме того, змеи дружелюбны по отношению к владельцу шлема, пока их не атакуют.

Эпилог

Когда сокровища оказываются в руках, основную часть этого подземелья можно считать завершённой. Персонажам потребуется 7 дней, чтобы добраться до ближайшей невраждебной деревни. Оттуда они могут продолжить свои приключения. Если они убили не всех стражей храма, возможно, один из них будет отныне мечтать отомстить?



Младшая жрица

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Защиты 14 (природный доспех)

Хиты 88 (16к8 + 16)

Скорость 30 фт., плавающая — 30 фт.

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

Спасброски Муд +5, Хар +3

Навыки Обман +3, Скрытность +5

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Бездны, драконий, общий

Опасность 4 (1 100 опыта)

Смертоносные когти (2/день). Когда младшая жрица впервые в свой ход попадает рукопашной атакой, она может нанести дополнительно 16 (3к10) некротического урона.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой жрицы является Мудрость (УС спасброска от заклинания — 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: Дружба с животными [Animal friendship] (только змеи) 3/день каждое: Внушение [Suggestion], Приказ [Command], Нанесение ран [Inflict wounds], Щит веры [Shield of faith] 2/день каждое: Удержание личности [Hold person], Божественное оружие [Spiritual weapon]

Спротивление магии. Жрица совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Жрица совершает две рукопашных атаки.

Обвить. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (2к6 + 3) дробящего урона, и цель схвачена (УС высвобождения — 13). Пока не закончится захват, цель опутана, а жрица не может схватить другое существо.

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

Аспект Зенгара

Огромный монстр, нейтрально-злой

Класс Защиты 12

Хиты 150 (20к12 + 20)

Скорость 40 фт., плавающая — 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Муд +5, Хар +6

Навыки Восприятие +5, Скрытность +5

Спротивление к урону дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Бездны

Опасность 6 (2 300 опыта)

Действия

Мультиатака. Аспект Зенгара совершает две рукопашных атаки.

Обвить. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 14 (2к10 + 4) дробящего урона, и цель схвачена (УС высвобождения — 16). Пока не закончится захват, цель опутана, а аспект Зенгара не может схватить другое существо.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 16 (3к8 + 4) колющего урона. Дополнительно цель начинает получать 4 урона ядом в начале каждого своего хода пока не восстановит хотя бы 1 хит.

Реакции

Змеиные рефлексy. Когда по аспекту Зенгара попадает атака, он может реакцией переместиться со своей обычной скоростью, не провоцируя атаки.

Последний укус. Когда хиты аспекта Зенгара снижаются до 0, он может реакцией атаковать укусом ближайшую цель. Досягаемость этой атаки повышается до 15 футов.

Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Арслан Атаназаров

Вёрстка: [Long Story Short](http://LongStoryShort.com)

WWW.ADVENTURESAWAITSTUDIOS.COM

Open Gaming License The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other forms in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphics, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title, and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. **Copyright 2021 Adventures Await Studios**

