



ADVENTURERS LEAGUE™

ВОЮЩАЯ ПУСТОТА

На вершинах Гор Каменного Шпиля уже декаду бушует шторм невероятной силы, и Монастырь Жёлтой Розы расположился в самом центре ненастья — в глазу бури. Некоторые монахи покинули монастырь и укрылись в безопасном Мулмастере и теперь умоляют вас помочь им убедить их братьев отправиться в город до того, как глаз бури сдвинется и монастырь окажется в сильнейшей опасности. Сможете ли вы бросить вызов стихии и убедить монахов покинуть монастырь? Четырёхчасовое приключение для персонажей 5–10 уровней.

Код приключения: DDEX2–13

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Adventure Design: Teos Abadia

Development and Editing: Claire Hoffman, Chris Tulach, Travis Woodall

D&D Organized Play: Chris Tulach

D&D R&D Player Experience: Greg Bilsland

D&D Adventurers League Wizards Team: Greg Bilsland, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Chris Tulach

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

Перевод: HolyCrusader, Denis Bezykornov, DUNGEONS_GUEST, Gumeg, laune, Lola_Step

Вёрстка: Denis Bezykornov, gtnz

Вычитка: Denis Bezykornov, brahidaktilia



Дебют: 4 июня 2015

Публикация: 1 июня 2015

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступление	2		
Введение	2	8. Храм Ян-Си-Бина	22
D&D Adventurers League	2	9. Врата Бури	23
Подготовка приключения	2	Заключение	24
Перед игрой	2	Награды	25
Изменение сложности приключения	3	Опыт	25
Проведение приключения	3	Сокровища	25
Простой и образ жизни	3	Слава	26
Услуги заклинателей	4	Время простоя	26
Болезнь, смерть и восстановление персонажей	4	Награда Мастера	26
Предыстория приключения	5	Приложение: Характеристики чудовищ / НИП	27
Обзор приключения	5	Приложение: Карта воздушного узла Мастера	36
Зацепки приключений	6	Приложение: Лист отслеживания перемещения культистов	37
Часть 1: Конец — это только начало	7	Приложение: Достижение Врат Бури	38
Госпиталь	7	Приложение 5: Монастырь Желтой Розы	39
Вне монастыря	8	Три ордена	39
Защитники портала	8	Раздаточный материал 1: Вопросы Облачного портала	40
Часть 2: Воздушный узел Элементального Зла	9	Раздаточный материал 2: Карта воздушного узла	41
Общие свойства воздушного узла	9	Раздаточный материал 3: Свиток пергамента	42
Цели культистов и их передвижения	9		
Проведение столкновений в воздушном узле	10		
1. Область прибытия	11		
2. Сфера Извращенного Смирения	13		
3. Сфера Извращенного Сострадания	15		
4. Сфера Извращенного Страдания	17		
5. Сфера Испорченной Набожности	18		
6. Колокола гнездовья	20		
7. Тюрьма	21		

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию «Воющая пустота», часть организованной системы игр в рамках D&D Adventurers League, сезона *Элементальное зло*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 8 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Приключение проходит в регионе Лунного моря в Забытых королевствах. Большая часть приключения происходит в воздушном элементарном узле над монастырем Жёлтой Розы. Монастырь находится в горах Каменного Шпиля недалеко от Мулмастера.

D&D ADVENTURERS LEAGUE

Это официальное приключение для D&D Adventurers League. D&D Adventurers League — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью D&D Adventurers League. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в D&D Adventurers League разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении D&D Adventurers League D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для D&D Adventurers League, обратитесь к представителю D&D Adventurers League.

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прежде чем проводить это приключение, вам нужно подготовиться, сделав следующее:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении

игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.

- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры: карточки для записей, ширму Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень.
- Раса и класс персонажа.
- Значение пассивной Мудрости (Восприятие) — это самая часто используемая проверка характеристики.
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее).

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами**. Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на Руководство игрока D&D Adventurers League.

Если игроки хотят потратить дни простоя, и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пяти персонажей 8 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0.5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0.5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабая
3–4 персонажа, СУО равен	Слабая
3–4 персонажа, СУО превышает	Средняя
5 персонажей, СУО меньше	Слабая
5 персонажей, СУО равен	Средняя
5 персонажей, СУО превышает	Сильная
6–7 персонажей, СУО меньше	Средняя
6–7 персонажей, СУО равен	Сильная
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильная

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Когда это возможно, принимайте решения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. 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.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

ПРОСТОЙ И ОБРАЗ ЖИЗНИ

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока D&D Adventurers League):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении размером более, чем маленький городок можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для наложения в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебен лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Ллиира, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун, и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травмируются, заболевают или умирают. По завершению

собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не закончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет возратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В этом приключении продолжают развиваться события, начавшиеся в предыдущем, где культ Воющей Ненависти — культ элементарного зла, сосредоточенный вокруг стихии воздуха — пытался подкупить или внедриться в число представителей власти с конечной целью уничтожить Мулмастер, действуя изнутри и контролируя элементарный узел воздуха.

В DDEX 2–6 «Дыхание жёлтой розы» искатели приключений раскрывают замысел Зора Тайлиуса Кэрамитру, дворянина, который хотел стать Верховным Клинком, и тем самым, влияя на правящий совет дворян, контролировать Мулмастер. Тайлиус похитил монаха из монастыря Жёлтой Розы и создал собственный культ, используя философское учение монаха под названием Жёлтое Дыхание, которое учит контролю дыхания, медитации и соблюдению поста. Искатели приключений раскрыли замысел, победили его и освободили монаха.

Как стало ясно в DDEX2–9 «Око Бури», планы Тайлиуса — это только часть угрожающих замыслов культа Воющей Ненависти. Культ внедрился в монастырь Желтой Розы. На самом деле, монах, которого «похитил» Тайлиус, был членом культа. Заговор культистов в монастыре многогранен. В Оке бури, используя силу грандиозного шторма, частично подпитываемого элементарным разломом, они попытались создать воздушный маяк — плавающую башню, которую можно использовать множеством способов. У персонажей была возможность сорвать этот план, хотя это могло привести к разрушению башни монастыря. Некоторым героям, возможно, также удалось победить лидера культа Воющей Ненависти.

В последующие дни после событий в «Оке Бури» культ Воющей Ненависти создал портал, который дал им полный доступ к элементарному узлу воздуха глубоко под монастырем. Культисты решили, из-за вмешательства искателей приключений в их предыдущие планы, открыть портал в узле, чтобы дать существам стихийного плана беспрепятственный доступ к этому миру. Существование воздушного маяка облегчит эту задачу, но не является обязательным условием для успеха.

РАЗБИРАЯСЬ С ПРЕДЫДУЩИМИ СОБЫТИЯМИ

Спросите игроков за вашим столом, каковы был результаты у их персонажей в «Оке Бури».

Воздушный маяк завершен и все еще парит? Если это так, то все культисты Воющей Ненависти получают преимущество на спасброски и свой первый бросок атаки во время приключения.

Спасся ли Бладвинд, Небесный Ткач? Если это так, он появляется в этом приключении, но с дополнительными способностями (подробности см. во второй части, в области 9 и в приложении А).

Если результаты противоречивые (текущая группа не играла в «Око Бури» вместе, тогда результат определяется большинством). Обратите внимание, что может сложиться ситуация, когда маяк все еще парит, но все культисты погибли. В этом случае бонус по-прежнему

применяется.

Учтите полученную от игроков информацию и соответственным образом измените приключение.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи только что прибыли или уже находятся в монастыре, когда становится известно, что несколько монахов были похищены. Вскоре персонажи обнаруживают путь, по которому пошли культисты. Они должны разобраться с небольшой группой арьергарда прежде, чем пройти в область стихийного воздушного узла.

Персонажи добираются до пещеры, расположенной под монастырем Желтой Розы, где находится портал, позволяющий им проникнуть в элементарный воздушный узел. Большая часть приключения происходит именно в этом удивительном воздушном узле, где облачные острова, представляющие из себя локации со столкновениями, кружатся вокруг усиливающегося шторма по центру. Искатели приключений могут свободно исследовать несколько локаций нелинейным образом, но не смогут поучаствовать во всех представленных столкновениях. Выбор персонажей может повлиять на то, как будет разворачиваться приключение.

В узле активны силы культа Воющей Ненависти, стремящиеся свести на нет предыдущие успехи персонажей, увеличивая мощность узла и открыв портал в Стихийный План Воздуха. Удастся ли им призвать существ с этого плана и уничтожить Мулмастера?

Чтобы открыть портал, культисты начали пытать и искажать четырех монахов монастыря. Искажение заметно усиливает шторм в центре узла. Чтобы обратить ход искажения, персонажи должны пройти испытание, связанное с учением монастыря Желтой Розы. Преуспев, они смогут освободить монахов и получить полезное видение.

У культа Воющей Ненависти есть несколько целей в узле. После их выполнения, культисты собираются у шторма и совершают жертвоприношение, чтобы открыть портал.

Также присутствует небольшой контингент культа Черной Земли. Фракции культов элементарного зла часто конкурируют друг с другом. У членов Черной Земли есть несколько своих целей, и действия группы могут повлиять на то, присоединятся ли они к культу Воющей Ненависти или выступят против него.

События происходят одновременно. Каждый раз, когда персонажи завершают столкновение, Мастер обращается к карте, чтобы увидеть, где находятся силы обоих культов и сумели ли они достичь каких-либо целей. Персонажи могут вступить в столкновение с культистами, если они находятся в одной локации.

Персонажи увидят изменения бури (Область 9), когда культ Воющей Ненависти начнёт открывать портал. Чтобы остановить безумный план культистов, персонажи немедленно должны отправиться к порталу (любыми доступными способами) и

вступить в финальную битву. См. Приложение 2: Карта воздушного узла для Мастера и Приложение 3: Таблица отслеживания движения культистов.

ОРГАНИЗАЦИЯ ВРЕМЕНИ И ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Следует провести вступление и первую часть приключения относительно быстро, чтобы у героев было достаточно времени для завершения второй части. Из четырех часов игрового времени вы должны зарезервировать от 2.5 до 3 часов на вторую часть приключения.

Теоретически персонажи могут преуспеть, пройдя только три обязательных столкновения, но в таком случае увеличится сложность финальной схватки, а спасение всех захваченных монахов станет невозможным.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Для некоторых персонажей приключение может начаться через несколько дней после событий DDEX2-9 «Око Бури».

Персонажи, которые не участвовали в этом приключении, могли быть отправлены в монастырь Домом Страданий из Мулмастера. Они также могли быть отправлены в качестве подкрепления для группы из приключения DDEX2-9 «Око Бури» (из-за продолжительности путешествия новости относительно успеха или неудачи первой группы еще не достигли города). Еще один вариант заключается в том, что священник одного из орденов, поддерживаемых Альянсом Лордов и Орденом Перчатки, предсказал, что первой группе искателей приключений необходима помощь. Поэтому одна из этих организаций снярядила ещё одну группу.

Если у вас смешанная группа, часть из которой играла в «DDEX2-9 Око Бури», а часть — нет, то те, кто не играл, были посланы своими фракциями на помощь первой группе, но их задержали трудности в пути.

Конечно, могут быть и те, кто играл в DDEX2-9, но после играл и в другие приключения. Вы можете подогнать временные рамки этого приключения таким образом, чтобы у их персонажей была возможность вернуться в монастырь (что занимает около десяти дней).

Хотя шторм вокруг монастыря не такой большой как раньше (он уже не достигает Мулмастера), он все еще продолжается. А сам монастырь по прежнему остается в Оке Бури.

Пусть игроки представят своих персонажей, и когда они закончат, переходите к Части 1.

Часть 1: Конец — это только начало

Монахи монастыря Желтой Розы до сих пор несколько шокированы тем, что члены культа Воюющей Ненависти не только проникли в монастырь, но и сумели завербовать некоторых из 750 монахов. Это заставило руководство монастыря подвергнуть сомнению не только их собственные убеждения, но и убеждения всех монахов внутри монастыря. Но едва начали проверку среди монахов, как несколько из них пропали, а сестра Талия была найдена без сознания в коридоре возле комнаты одного из пропавших.

Если персонажи не играли в DDEX2–9 «Око Бури», используйте это введение, чтобы начать приключение.

На протяжении большей части вашей пути в монастырь Желтой Розы бушующий шторм мешал вам идти вперёд. Но как только вы достигаете монастыря, небо проясняется. Высоко над вами виднеется огромное здание, выдолбленное в скалистых горах. Небольшая тропинка вьётся вверх через несколько ворот, приводя вас к главному зданию. Несколько групп монахов, кажется, осматривают местность вокруг. Когда вы доходите до первых ворот, одна из групп прекращает свои поиски и направляется к вам.

Монахи тщательно расспрашивают персонажей относительно причины их визита. Они смиренно приносят извинения за то, что вынуждены это делать, но у них были сложности в последнее время. Как только персонажи объясняют, что они посланы на помощь Ланой или Домом Страданий из Мулмастера, их пропускают и провожают к Грандмастеру Цветов, Перевинклу Шину. Он рассказывает о произошедших событиях и текущих проблемах, а именно пропавших монахов и раненой сестре Талии.

Если персонажи сыграли DDEX2–9 «Око Бури», прочтите следующее:

В рассветной тишине раздались громкие возгласы. Покой монастыря снова нарушен. Судя по всему, возвращение в Мулмастер придется отложить.

Персонажи могут либо выяснить, что происходит, либо подождать в своих комнатах, пока их не позовут к Грандмастеру Перевинклу.

Отыгрыш Грандмастера Перевинкла

Лучшие годы Грандмастера уже позади, он выглядит стройным и сильным, оставаясь самим собой и сохраняя чувство юмора. Большая часть его волос поседела, а в его голубых глазах как будто горит огонек. Несмотря на то, что управление монастырем занимает большую часть его времени, он не прекратил свое обучение.

Поскольку он до сих пор не уверен во всех членах монастыря, он просит персонажей помочь ему в расследовании. Он предоставляет им следующие сведения:

- Сегодня утром сестра Талия была найдена без сознания в коридоре перед комнатой монаха.
- Сестры Тасы, живущего в той комнате монаха, в ней не было, но были следы борьбы.
- В процессе поиска сестры Тасы было обнаружено, что несколько других монахов также пропали без вести.
- В некоторых из их комнат также были следы борьбы.
- Грандмастер так и не допросил сестру Талию, так как она была без сознания. Она находится в монастырском госпитале.
- Она должна быть уже в состоянии ответить на вопросы.

Персонажи могут попытаться обыскать названные комнаты, но это не даст никаких зацепок, поэтому вам не следует тратить много времени на это.

Госпиталь

Госпиталь представляет из себя небольшую область, поделенную на несколько комнат. В ней находится большая комната с парой кроватей, хранилище лекарств, отдельная «операционная» (или её подобие) и уединённое святилище Илматера. Как и везде в монастыре, это область скупо обставлена мебелью. Однако кровати здесь чуть более комфортные и воздух теплее, чем в остальных помещениях.

Допрос сестры Талии, Хранительницы Крипт

Сестра Талия втайне уверена, что члены культа пробрались в окрестности монастыря, дошли до Крипты, и, имея все необходимые карты, рано или поздно найдут пещеру, чтобы открыть стихийный узел. Она также позволила пройти членам культа Черной Земли (у них откуда-то был правильный пароль).

Она также помогала похищать монахов для жертвоприношения. Именно в процессе похищения она потеряла сознание. Сообщники бросили её, так как у них было все необходимое для того, чтобы доставить монахов к месту жертвоприношения. Она понимает это, но озлоблена и обижена тем, что ее бросили, когда она упала без сознания.

Отыгрыш сестры Талии

Сестра Талия, Хранительница Крипт, пожилая дама-ранка. Годы работы смотрительницей озлобили как ее саму, так и её суждения. Она была легкой мишенью для культа, потому что, мучительно стараясь поддерживать веру в других, она потеряла свою.

К несчастью для нее, одна из жертв похищения в котором она участвовала, не стала смиренно принимать свою судьбу и оказалась более тренированной, чем она рассчитывала.

Поскольку возможность сбежать через узел исчезла, она хочет отомстить культистам, поделившись своими знаниями настолько, чтобы доставить им проблемы, но не настолько, чтобы предотвратить разрушение монастыря.

Разговорить Талию позволит любая комбинация навыков Запутывания или Убеждения. Но ее признание пронизано горечью, желчью и злобой.

Вы опоздали; существа стихийного воздуха уничтожат всех ваших напыщенных монахов. Узел активен и жертвы уже принесены. Наказывайте меня как хотите, скоро это место будет не более чем грудой щебня.

Детали, которые она со злорадством выдает:

- Она помогла укрыть в монастыре больше двадцати культистов.
- Большую часть из них она провела в крипту.
- Она обнаружила вход в огромную пещеру, идеально подходящую для размещения стихийного узла.
- Вход в пещеру расположен за святилищем Святой Зоны в крипте (персонажам придется вытягивать последнюю деталь из нее).

ВНЕ МОНАСТЫРЯ

Как только персонажи получают эту информацию, они могут начать приготовления, чтобы преследовать культистов и вернуть монахов.

Ваш путь идёт глубже в крипту к неглубокой пещере, в которой расположен храм святой Зоры. Ветер свистит в пещере, вырываясь откуда-то из-за скульптуры. За скульптурой находится открытый дверной проем, путь за которым ведёт вниз к полу каверны. На вершине пещеры кружится масса светящихся облаков, в которых периодически вспыхивает молния, сопровождаемая раскатами грома.

Вход располагается примерно посередине между потолком и полом пещеры. На полу находятся несколько сталагмитов высотой от 5 до 15 футов. Однако на потолке сталактитов нет. Тропа вниз шириной 12 футов и спуск не потребует никаких проверок, если только не бежать. Расстояние от входа до пола каверны составляет 60 футов. Тот, кто попытается бежать, должен совершить проверку Ловкости (Акробатика) Сл 15. При провале он спотыкается и кубарем летит вниз со скоростью 20 футов, получая при этом 5 (1к10) дробящего урона. Он может совершить проверку Ловкости (Акробатика), чтобы остановить падение. Эту проверку можно совершать каждые 20 футов до того, как персонаж достигнет пола. Персонаж получит дополнительно 5 (1к10) урона за каждые 20 футов падения.

Каверна примерно 120 футов в диаметре (она имеет естественное происхождение и не идеально круглая), в её центре находится портал.

ОБЩИЕ СВОЙСТВА

Потолок. Потолок находится на расстоянии 60 футов от пола каверны.

Свет. Тень перемежается вспышками молний (единожды в раунд при инициативе 20). Молнии бьют не в землю, а под потолком, из одного облака в другое. Персонажи должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе будут ослеплены до конца своего следующего хода.

Звук. Дует постоянный порывистый ветер, с оглушительным грохотом (при инициативе 10). Персонажи должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе будут оглушены до конца своего следующего хода.

ЗАЩИТНИКИ ПОРТАЛА

Культисты оставили силы, защищающие доступ к узлу, на случай если кто-то последует за ними. На полу каверны среди сталагмитов находятся **жрец Воющей Ненависти**[**howling hatred priest**], шесть **послушников Воющей Ненависти**[**howling hatred initiate**] и **ураган**[**hurricane**]. Жрец Воющей Ненависти и ураган выходят из укрытия только для наложения заклинания, а затем снова скрываются за ним.

У каждого из послушников Воющей Ненависти есть по два кинжала. Половина культистов находится в конце тропы, а остальные около портала. Эти фанатики будут сражаться до смерти.

Помните, что если воздушный маяк поднялся над монастырем, то все культисты Воющей Ненависти получают преимущество на спасброски и свой первый бросок атаки.

Это столкновение задумано как быстрый и легкий бой для персонажей. Не позволяйте ему затянуться!

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** уберите жреца Воющей Ненависти и 2 послушников Воющей Ненависти.
- **Слабая группа:** уберите урагана.
- **Сильная группа:** добавьте урагана.
- **Очень сильная группа:** добавьте жреца Воющей Ненависти и 2 послушников Воющей Ненависти.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Как только все культисты будут побеждены, персонажи получают доступ к portalу. Обратите внимание, что если они захотят, они могут отдохнуть здесь, что не изменит течение времени в узле. Перейдите ко второй части, как только персонажи войдут в портал.

СОКРОВИЩА

У культистов при себе суммарно 460 зм.

Часть 2: Воздушный узел Элементального Зла

Парящие кристаллические сферы, твердые облака, воздушные корабли и другие чудеса были созданы в воздушном узле культом Воющей Ненависти для того, чтобы в дальнейшем уничтожить Мулмастер.

Схема узла представлена в раздаточном материале для игрока 2: Карта воздушного узла.

Общие свойства воздушного узла

Воздушный узел в диаметре около 500 футов и имеет несколько общих свойств, за исключением нескольких областей столкновений, о которых сказано отдельно.

Потолки. Потолки внутри сфер и облачных замков обычно имеют высоту 30 футов.

Двери. Большинство входов — открытые арки без двери. Там, где присутствуют двери, они имеют высоту 25 футов, сделаны из тонкого светлого дерева и не закрыты.

Парящие сферы и замки. Сферы, искажающие монахов, находятся на 200 футов выше уровня места прибытия. Другие парящие области, как правило, выше (см. описание каждого места).

Полет и левитация. Близость воздушного узла к Стихийному Плану Воздуха позволяет существу без природной способности летать или левитировать, сделать это усилием воли. Существо, желающее получить доступ к месту рядом с ним, начинает левитировать к нему. Поддержание левитации (как заклинания) тратит 2 хита и позволяет перемещаться со скоростью 20 футов за один ход. Если существо перестает левитировать, оно безопасно спускается на землю. Помимо этого существо может летать в любом направлении со скоростью 60 футов в течение одного хода, что тратит 10 хитов. Существо падает в конце хода, если только оно не продолжит тратить хиты, приземлится или левитирует. Когда существо тратит хиты, чтобы летать или левитировать, бледное янтарное сияние устремляется от него к шторму. Как правило, путешествие между двумя соседними плавающими островами требует 14 хитов.

Свет. Узел ярко освещен светло-синим свечением от стен узла. Около шторма свет становится ярко-голубым, как от молнии.

Пол узла. Пол узла окутан туманом. Однако под туманом он твердый и неровный. Существо, падающее и ударяющееся об пол, получает урон как обычно.

Стены узла. Изогнутые сферические стенки узла скользкие и не имеют выступов. По ним нельзя карабкаться.

Ветер и звуки. Ветер дует по всему узлу, постоянно меняясь. При желании бросьте или выберите эффект для каждого столкновения:

Эффекты ветра и звука

к20	Эффект ветра и звука
1–9	Шепот пытаемого монаха, когда он пытается вынести боль. Можно выбрать, чтобы дать подсказку.
10–12	Хвастовство женщины (члена культа Черной Земли), утверждающей, что скоро они заберут славу культа Воющей Ненависти себе.
13–15	Нытье культиста, обещающего исполнить приказ своего хозяина (Штормгейла или Бладвинд). Нытье может содержать подсказку, связанную с его текущим местоположением.
16–17	Гортанный, но интеллигентный голос (принадлежащий облачному гиганту в теле циклопа), приказывающий другому (циклопу в теле гиганта), дать ему поспать.
18–19	Чириканье и пение птиц вперемешку с великолепным пением существа. (Ааракоккра. Если там есть культисты, песня может внезапно оборваться, когда существо начинает умолять о пощаде.)
20	Голоса детей, надеющихся, что кто-то спасет их из храма. (Кенку повторяет то, что слышал несколько месяцев назад. Он может повторить это и при общении с персонажами.)

Цели культистов и их передвижения

Култ Воющей Ненависти и култ Черной Земли имеют несколько разные цели в узле. Они посещают локации в разном порядке, создавая возможности для взаимодействия с персонажами.

Цели культа Воющей Ненависти

Поскольку персонажи вмешивались в дела культа в предыдущих двух приключениях, култ начал ритуал, чтобы открыть врата на Стихийный План Воздуха, призвать силы злого стихийного воздуха и уничтожить Мулмастер. Первым шагом было начало искажения четырех монахов из монастыря. Это питает шторм в центре узла воздуха, упрощая ритуал.

Когда персонажи входят в узел воздуха, култ Воющей Ненависти действует в следующем порядке:

- **Храм.** Прибыв сюда ранее, култ Воющей Ненависти захватил корабль и сейчас молится Ян-Си-Бину, Принцу Злого Воздуха.
- **Сфера извращенного Благочестия.** Культисты забирают книгу ритуалов.
- **Гнездо.** Култ захватывает лидера ааракоккра и присваивает посох иссушения.
- **Тюрьма.** Культисты могут обнаружить исчезновение заключенных.

- **Врата шторма.** Члены культа подготавливают ритуал.
- **Врата шторма.** Ритуал начинается и персонажи игроков должны прибыть сюда для финального столкновения.

Лидером культа Воющей Ненависти является фанатичный и страдающий от манией величия злодей по имени Штормгейл. Если персонажи побеждают Штормгейла до столкновения, описанного в разделе 9, его заменяет лейтенант Бладвинд (или Мифру, если Бладвинд умер в DDEX2-9 «Око Бури»).

Цели культа Черной Земли

Куль Черной Земли прибыл в монастырь, чтобы шпионить за культом воздуха. Если культ воздуха не преуспевает, культ Черной Земли планирует взять узел под контроль. Если же у культистов воздуха будет шанс на успех, то они планируют объединить силы и украсть часть славы у культа Воющей Ненависти.

Когда персонажи входят в узел воздуха, культ Черной Земли действует в следующем порядке:

- **Сфера извращенного сострадания.** Члены культа проводят исследования, добывают корабль и оставляют здесь одного из них.
- **Гнездо.** Культисты отступают, не сумев договориться.
- **Тюрьма.** Культ убеждает великана отдать им заключенного для жертвоприношения.
- **Сфера извращенного Благочестия.** Члены культа исследуют и изучают, не предпринимая дальнейших действий.
- **Храм Ян-Си-Бина.** Отступают, когда натываются на бегира.
- **Врата шторма.** Объединяются с культом Воющей Ненависти, если персонажи не помешают этому.

Лидером этой группы культа Черной Земли является женщина человек, Мика Фобрейкер [Mica Foebreaker].

Отслеживание передвижений культистов

Цели и движения каждой группы культистов отслеживаются в Приложении 3: Таблица отслеживания движения культистов. После каждой каждого столкновения обратите внимание, где будет находиться каждая группа. Если персонажи и группа культистов находятся в одном месте, они сталкиваются друг с другом.

Куль Воющей Ненависти и персонажи оказывают друг с другом в одном и том же месте. Культисты оставляют **послушника Воющей Ненависти** и **жреца Воющей Ненависти** сражаться, а остальная часть культа убегает. Это оказывает влияние на ритуал (см. раздел «Финальное столкновение»).

Куль Черной Земли и персонажи оказывают друг с другом в одном и том же месте. Культисты требуют от персонажей объяснить причину их присутствия здесь. Их можно убедить противостоять и даже сражаться с культом Воющей Ненависти, если персонажи аргументированно

утверждают, что культ Воющей Ненависти будет побежден и что их персонажи помогут культу Черной Земли захватить власть (и, вероятно, получить контроль над воздушным узлом).

Если начнется битва, культисты — это два **стража Черной Земли** и два **жреца Черной Земли**.

Если альянс сформирован, культисты следуют за персонажами, но почти не помогают, оценивая способности персонажей и пытаясь сохранить как можно больше сил. Следует сделать это сотрудничество ярким и с перспективой предательства каждой из сторон.

Две группы культистов находятся в одном и том же месте (включая Врата Шторма). Культисты спорят, но рано или поздно решают объединить силы — если только персонажи не убедили культ Черной Земли не делать этого.

Короткий отдых

Персонажи могут совершить только один короткий отдых во время этого приключения. Во время этого отдыха культисты не меняют свое местоположение.

Проведение столкновений в

воздушном узле

Оставшаяся часть приключения проходит в воздушном узле. Персонажи начинают в Области прибытия. Отсюда они могут добраться до любой сферы, где искажаются монахи. Они могут перемещаться к Области прибытия или к другим сферам, или они могут путешествовать от сферы к соседним облачным строениям.

На то, чтобы посетить все локации, не хватит времени. Поэтому персонажи должны проложить свой путь, основываясь на своем понимании того, что важно. Путешествуя, они получают информацию и иногда могут увидеть, что делают культисты. Они смогут почувствовать, когда ритуал вот-вот начнется. В этот момент они должны отправиться в центр шторма и остановить ритуал!

Воздушный узел — это удивительное место с захватывающими испытаниями, моральными дилеммами, возможностями для отыгрыша и высокими ставками. Мастеру предлагается вдохнуть дополнительную жизнь в области столкновений, создавая захватывающий и кинематографический опыт.

Краткая информация о девяти областях столкновений приводится ниже. В идеале персонажи должны пройти через шесть из девяти представленных столкновений. Тем не менее, они обязательно должны побывать в областях 1 и 2, а область 9 является местом финального столкновения.

Области столкновений воздушного узла

Зоны прибытия. Эти области защищаются шлемоносными ужасами. Здесь находится Испытание щедрости от культистов ищущих помощи. Отсюда можно попасть в любую сферу искажения.

Сфера Извращенного Смирения. Первая сфера которую посещают персонажи. Искажаемый монах посылает им видение — Испытание Смирением. Преуспев в нем, они освобождают монаха и снижают количество энергии, доступной для ритуала.

Сфера извращенного сострадания. Из-за хаоса элементарного узла монах и член культа Черной Земли поменялись телами. Персонажи смогут попытаться пройти испытание культа Черной Земли.

Сфера извращенного страдания. Искажаемый монах посылает видение причиняющей боль головолмки, которую персонажи должны пройти Испытание Страданием.

Сфера извращенного благочестия. Искажаемый монах посылает видение ученика, атакованного теньвыми демонами, представляющее собой Испытание Благочестия. Эта сфера также служит хранилищем ритуальной книги для открытия Врат Шторма.

Гнездо. Дом ааракокр. У их лидера есть посох, полезный для ритуала.

Тюрьма. Здесь находится член фракции, который охраняется циклопом и облачным великаном, которые поменялись телами.

Храм Ян-Си-Бина. Это место поклонения элементарному Принцу Злого Воздуха. Оно охраняется ловушками и демонами.

Врата шторма. Именно здесь, в области над облаками, окружённой бушующим штормом, культ пытается завершить ритуал, чтобы открыть портал в Стихийный План Воздуха.

1. Область прибытия

Помимо открывшегося захватывающего вида на воздушный узел, персонажи вынуждены иметь дело с двумя **шлемоносными ужасами** [helmed hogg], которые были призваны для защиты этой области. Культ Чёрной Земли сражался с ними, уничтожив одного, и затем сбежал в сферу.

Это столкновение является первым из испытаний группы монахов в форме видений выжившего. Выживший просит о сострадании, одной из ключевых тем учения монастыря Жёлтой Розы. Персонажи не должны понять, что это видение или проверка до окончания столкновения.

Пройдя через портал, вы отказываетесь внутри воздушного узла — светящейся сферы ярко-синего цвета диаметром около четырехсот футов. Вы находитесь в амфитеатре в нижней части воздушного узла. В двухстах футах над вами облака вращаются вокруг мощного центрального шторма, потрескивающего от электричества и грохочущего громом в отдалении.

Облака, окружающие шторм, сами по себе внушительны, часто диаметром пятьдесят или более футов. Когда они приближаются, а затем проходят над головой, вы замечаете весьма крупные конструкции. Три из этих конструкций выглядят как замки или башни из сверкающего белого камня. Четыре других — светящиеся непрозрачные кристаллические сферы. Золотой луч света выходит из каждой из этих сфер, пульсируя, уходя в центральный шторм. Ка-

жется, что шторм втягивает лучи внутрь, как будто жадное до власти существо.

Здесь находится открытый амфитеатр из полированного серого камня. Амфитеатр окружен туманом, который застилает пол узла.

Колонны, украшенные изображениями ужасных крылатых существ, воздушных элементаров и других чудовищ, разрушающих город, окружают амфитеатр.

За вами портал, который привел вас сюда. Другой портал, черный как полночь, находится в центре амфитеатра. Двое воинов в латных доспехах стоят перед темным порталом, окружив тело в черном плаще и окровавленных кожаных доспехах, лежащее на полу. От тела раздается стон, но оно не двигается. Еще одно похожее тело лежит дальше, его конечности расположены под странными углами.

Двое шлемоносных ужаса атакуют персонажей как только те подойдут ближе чем на 20 футов, не показав символ культа Воющей Ненависти (перевернутый треугольник с тремя линиями, сходящимися на его вершине). Существа, не колеблясь, взлетают и будут нападать на более слабых членов группы и заклинателей.

Персонажи могут заметить различные особенности местности до или во время боя.

Воины. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 позволяет понять, что войны на самом деле — шлемоносные ужасы. Это становится очевидным во время боя.

Туман на полу. Стелящийся по полу туман скрывает впадение дно воздушного узла.

Обратный портал. Любой, кто проходит через этот портал, покидает воздушный узел и появляется в монастыре.

Темный портал. Этот портал позволяет переместиться в сферу когда та находится прямо над порталом. См. Вход через портал, ниже.

Тело с конечностями под странным углом. Очевидно, что эта женщина упала с большой высоты. Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 10 позволяет понять, что она была ранена до падения, рваные раны нанесены шлемоносным ужасом. Кроме того, она выглядит истощенной, как-будто ее иссушили. Эта культистка попыталась улететь с поля боя, но ее жизненные силы иссякли.

Раненая культистка. Таса [Thasa], член культа Черной Земли, только что пришла в себя. Она осталась позади, когда другие культисты сбежали. У нее при себе ничего нет. См. Испытание Милосердия ниже.

Полёт и левитация. Близость воздушного узла к Стихийному Плану Воздуха позволяет существам без врожденной способности летать или левитировать, делая это усилием воли. Потратив 15 минут внутри узла, персонажи узнают об этих способностях.

Существо, желающее получить доступ к месту рядом с ним, начинает левитировать к нему. Поддержание левитации (как заклинания) тратит 2 хита и позволяет перемещаться со скоростью 20 футов за один ход. Если существо перестает левитировать, оно безопасно опускается на землю. Помимо этого существо может летать в любом

направлении со скоростью 60 футов в течение одного хода, тратя 10 хитов. Существо падает в конце хода, если только оно не продолжит тратить хиты, приземлится или левитирует. Когда существо тратит хиты, чтобы летать или левитировать, бледное янтарное сияние устремляется от него к шторму. Передвижение таким образом требует от персонажей траты своего действия на поддерживающие концентрации.

ТАСА И ИСПЫТАНИЕ МИЛОСЕРДИЯ

Когда группа приближается, Таса пытается принять сидячее положение, что очевидно причиняет ей боль. Она обращается к группе, с просьбой о помощи.

Личность. Таса неприятный человек: у нее гнусавый голос и она постоянно ноет. Она просит оружие, еду, магическую помощь и даже новую пару сапог. От нее неприятно пахнет и она стоит очень близко к тому, с кем разговаривает.

Культ. Таса открыто признает, что она член культа Черной Земли. Если спросить, она делится планами культа: определить, следует ли помочь культу Воющей Ненависти, или следует украсть их славу.

То, как много она расскажет, зависит от того как с ней обращаются. Однако она никогда не торгует за информацию. Она рассказывает больше деталей по предыдущим вопросам, если дать ей больше.

Искушение. Монахи, за которыми она следила в монастыре, сумели достучаться до нее. Теперь она хнычет, что не уверена, но может быть хочет стать монахом.

Провал. Если Таса не получит хотя бы три предмета от как минимум двух персонажей, то группа не проходит Испытание Милосердия. Образ Тасы становится полупрозрачным, а ее одежда меняется на одеяние монаха. Она медленно исчезает, причитая: «Я все еще надеюсь на вас, все еще можно исправить. Помогите моим братьям и сестрам, пожалуйста!»

Успех. Если Тана получает по крайней мере три предмета от как минимум двух персонажей, отряд проходит Испытание Милосердия. Голос Тасы становится уверенным и добрым. «Когда-то я была воровкой. Но теперь я искупила свои грехи, став монахом. Когда я впервые прибыла в монастырь Желтой Розы, я прошла через Врата Милосердия. Каждый день я полагалась на своих братьев и сестер, пока училась дисциплинировать свой дух». Затем Таса становится похожей на призрака и медленно исчезает. У персонажей появляется краткое видение: они видят молодую Тасу в изношенной одежде, просящей черствого хлеба внутри монастырского двора. Затем видение меняется, показывая шторм в центре воздушного узла. Над штормом нависают ворота из облаков. Голос Тасы говорит в последний раз. «Врата Шторма. Здесь искаженная сущность моих сестер и братьев дает силу ритуалу. Культисты собирают все необходимое, и придут туда, чтобы использовать эту силу. Врата откроются и выпустят стихийное зло, если вы не остановите их». Видение прекращается.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Предоставьте игрокам Раздаточный материал 2: Карта воздушного узла, чтобы они могли рассмотреть схему узла. Затем они должны приступить к изучению портала ниже.

ВХОД В ПОРТАЛ

Портал активен только тогда, когда сфера находится прямо над ним. Кажется, что активный портал светится изнутри, но за окружающими его облаками ничего нельзя разглядеть.

Когда группа изучает портал прочтите следующее:

Изначально портал темный, как будто неактивный.

Как только одна из сфер, вращающихся вокруг шторма проходит прямо над амфитеатром, поверхность портала покрывается облаками, из которых исходит свет. Облака постоянно меняются от засушливых ветров пустыни, до ледяного снежного шторма и грозы, наполненной молнией, а затем обратно.

Когда персонажи приближаются, прочтите следующее:

Облака смещаются, превращаясь в большое лицо. Низким глухим голосом оно спрашивает: «Какой твой самый большой недостаток? К чему ты стремишься? Какого существа ты боишься больше всего?»

Это возможность для персонажей поделиться информацией, которая поможет в отыгрыше позже в приключении, когда им нужно будет отыграть личность другого персонажа (см. Столкновение 3). Когда каждый персонаж ответит, предоставьте игрокам Раздаточный материал 1: Вопросы Облачного портала.

Пока все персонажи не ответят на вопросы, при попытке войти в порта они получают 5 (1к10) урона (огнем, холодом или электричеством — на выбор Мастера), как только касаются его.

Если существо дает достаточно правдивый ответ, облака рассеиваются, и поверхность портала становится спокойной. Существо, полностью вошедшее в портал, окутывается теплым светом и затем оказывается в Области Столкновения 2: сфера Извращенного Смирения.

Персонажи могут вернуться из сферы в амфитеатр в любой момент. В следующих перемещениях они могут выбрать конкретную сферу, в которую хотят переместиться. Чтобы выбрать, они могут воспользоваться Раздаточным материалом 2: Карта воздушного узла. Портал переносит только в сферы, а не в облака.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Это столкновение предполагается средней сложности. Ниже приведены рекомендации по корректровке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите один **шлемоносный ужас** и отнимите 10 хитов у оставшегося **шлемоносного ужаса**.
- **Слабая группа:** отнимите 10 хитов у каждого **шлемоносного ужаса**.

- **Сильная группа:** Оба **шлемоносных ужаса** были зачарованы и получили +2 к урону.
- **Очень сильная группа:** добавьте один **шлемоносный ужас**.

2. СФЕРА ИЗВРАЩЕННОГО СМЕРЕНИЯ

Когда персонажи прибывают, прочитайте следующее, корректируя при необходимости, если они прибыли не при помощи портала.

Выйдя из портала, вы оказываетесь на острове над амфитеатром. Остров составлен из облаков, мягких и пружинистых, но которые выдерживают ваш вес. Они клубятся у ваших ног, поднимаясь, когда вы движетесь, а затем медленно опускаются. Вы поворачиваетесь к грохочущему шторму в центре воздушного узла. Вы видите непрозрачную кристаллическую сферу, большую по размеру чем большинство домов. Вы не замечаете никаких очевидных входов, однако блестящий поток золотой энергии выходит из загнутой стенки перед вами.

Облачные острова вращаются вокруг центрального шторма по часовой стрелке. По ходу вращения вы видите небольшую структуру из белого мрамора. За ней пустое пространство, а еще дальше высоко над вами — облачный остров. На этом острове вы можете разглядеть несколько башен. Что-то небольшое, возможно, птицы, кажется, мечется между башнями.

В противоположном направлении вы видите на краю вашего острова небольшую деревянную платформу, похожую на док. Большое пустое пространство отделяет вас от облачного острова с кристаллической сферой, подобному тому, на котором вы стоите.

Эта сфера находится между Гнездом и сферой Извращенного Благочестия. При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20 персонажи могут получить немного информации о событиях в этих местах.

Портал, из которого они вышли, находится позади них и может быть использован для возвращения в амфитеатр. Если персонаж дотрагивается до кристаллической сферы, он немедленно переносится внутрь неё. Группа также может исследовать мраморную структуру или док.

МРАМОРНАЯ СТРУКТУРА

Персонажи, исследующие остров по направлению к Гнезду, могут обнаружить небольшое белое мраморное хранилище с вырезанными на нем символами элементарного воздуха.

Внутри 10 больших, но лёгких рюкзаков. Это *рюкзаки с аэростатом [balloon pack]*.

Док

Рядом со складской областью расположена деревянная платформа, свисающая с края облачного острова. На ее дальнем конце находится воздушный корабль, размером 10 на 30 футов (который выглядит как обычная лодка, но способен летать со скоростью 40 футов в течение 4 часов только внутри воздушного узла).

В доках пять пиратов **кенку [kenku]** упражня-

ются в трюках с ножами, некоторые из которых заключаются в метании ножей в шестого **кенку**, стоящего у кучи ящиков.

Кенку ведут себя неприветливо и не желают помогать «сухопутным крысам», особенно учитывая, что культисты Воюющей Ненависти хорошо заплатили им за управление кораблями. Как можно понять из разговора с кенку (что сложно, учитывая их способности к подражанию) или путём анализа корабля — воздушными кораблями сложно управлять без обученного экипажа кенку (эффект от управления кораблем без кенку — один из факторов в столкновении во Вратах Шторма).

Персонажи могут попытаться договориться с кенку. Это потребует хорошего отыгрыша и двух проверок навыков Сл 15 (навык зависит от тактики переговоров). Это столкновение можно привести в укороченном виде, если время поджигает.

ВНУТРИ СФЕРЫ

Хотя персонажи, скорее всего, не поймут этого, их втянул в видение монах, которого пытаются. Видение — это испытание на смирение. Прочтите или перефразируйте следующее.

Пространство внутри сферы не является таким, каким вы ожидали его увидеть. Вы стоите на одном конце прямоугольной комнаты, размером 20 на 60 фт, вырезанной из песчаника. Широкие ступеньки ведут в самую дальнюю двадцатифутовую часть комнаты, где в лаборатории работают три культиста в белых халатах. Два культиста работают за столами, нагроможденными алхимическим оборудованием и стеллажами для бутылок с зельем, смешивая вместе желтые и синие ингредиенты. Смесь создает грязно-зеленый туман, который скатывается вниз по ступенькам и попадает на первый этаж. На полу лежат пять монахов в простых робах. Некоторые из них издают сдавленные и кашляющие звуки, и тянутся к вам руками, умоляя. Другие едва двигаются или лежат неподвижно. Культисты прекращают свою работу, как только видят вас. Один остается на месте и выпивает прозрачное зелье из стойки с похожими зельями. Другой идет к дыбе и освобождает прикованное к ней существо. Третий культист, ища конкретную бутылку, находит ту, которая выглядит так, будто бы трещит от запертой в ней молнии.

Это столкновение состоит из трех **ураганов** — членов культа Воющего Ветра — и одного **мясного голема [flesh golem]**.

- Мясной голем спускается по лестнице и атакует ближайшего персонажа, либо того, кто нанес ему последний удар.
- Ураганы используют заклинания, чтобы держать персонажей на расстоянии, и прячутся за столами.
- Один из ураганов несет специальное *зелье дыхания молнии [potion of lightning breath]* (работает так же как и *зелье огненного дыхания [potion of fire breath]*, но поражает противников на линии длиной 30 футов). Цели должны совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая 4к6 урона электричеством при провале и половину при успехе). Перед тем как использовать зелье, ура-

ган ждет, пока мясной голем не будет ранен, нацеливаясь таким образом, чтобы голем оказался в зоне поражения для исцеления. Если ураган убит до того, как он использует зелье, другой ураган подбирает его.

РАНЕННЫЕ МОНАХИ И ИСПЫТАНИЕ СМирЕНИЯ

Пять монахов не могут дышать из-за длительного воздействия зеленого газа. Они постоянно это показывают персонажам и умоляют о помощи. В конце каждого раунда бросьте к20 для каждого из них. При броске 10 или выше, монах падает без сознания и погибает, если не получит помощь до конца следующего раунда.

Персонажи могут предпринять несколько действий, чтобы помочь монаху. Также, персонажи могут придумать свои идеи.

Зелье дыхания из бутылки [*potion of bottled breath*]. Лабораторная стойка содержит 6 бутылок с прозрачным зельем, таких же, как выпил культист. Если зелье дать монаху, то он мгновенно излечивается до конца столкновения.

Медицина. Персонаж может действием совершить проверку Мудрости (Медицина) Сл 10. При успехе монах снова может дышать.

Источник воздуха. Заклинания, которые перемещают объемы воздуха, например *порыв ветра* [*gust*], избавят монаха от воздействия газа, позволяя ему дышать.

Как только монаха исцелили, он тут же выйдет из зоны действия газа и из сражения. Как только бой завершится, прочитайте или перефразируйте следующее.

Лаборатория, культисты и монахи расплываются и исчезают из виду как мираж. На их месте теперь открытый двор монастыря Желтой Розы. Пять юных монахов сидят в созерцании, в то время, как их наставник обсуждает добродетели смирения. Монахов учат молиться и просить только тот минимум, который необходим, чтобы выживать и преодолевать все трудности, позволяя духу главенствовать над телом. Они должны быть сильными и они должны оказывать помощь тем, кто ранен или в беде. Видение исчезает. Вы стоите посреди золотой сферы более чем 40 футов в диаметре. На алтаре из белого мрамора вы видите тело монаха. Мрамор словно застыл вокруг её загорелых тетирецких рук и ног, превратившись в устройство для пыток. Она шепчет мягким голосом, проповедуя жадность и эгоизм. Золотое сияние исходит из её тела, концентрируясь и выходя из сферы в качестве луча энергии, которая, как вы знаете, подпитывает шторм.

Если в столкновении умерло меньше трех монахов, то испытание на смирение считается пройденным. Прочитайте следующие строки.

С огромным усилием, монах закрывает свой рот. Когда это происходит, дыба начинает трещать и рассыпаться, освобождая её. Сияние перестает исходить от её тела, больше не подпитывая шторм.

В противном случае испытание заканчивается провалом и монаха нельзя освободить никаким способом.

История Муриэль

Если испытание пройдено успешно, то монах представляется как Муриэль [Muriel]. Она может рассказать следующее:

- Она была схвачена культистами и подвергнута пыткам, чтобы подпитывать ритуал.
- Трое её братьев-монахов были схвачены и помещены в аналогичные сферы. Они могут чувствовать друг друга, находясь под пытками. Они вместе создавали видение, надеясь, что группа сможет преодолеть тлетворную магию сферы.
- Мучения разрушают их учение, подпитывая шторм воздушного узла. Видения позволяют противостоять этому при помощи персонажей.
- Перед тем, как была освобождена, она почувствовала, что что-то изменилось. Что-то случилось с одним из её братьев-монахов. Она просит персонажей проверить другие сферы.
- Скорее всего, ритуал начнется очень скоро во время большого шторма в центре узла, в кольце облаков, которое известно как «Врата Бури». Шторм вспыхнет, когда ритуал начнется.
- Культисты используют воздушные корабли, чтобы путешествовать к Вратам Бури.
- Культисты ведомы их маниакальным лидером — Штормгейлом.
- Штормгейл упоминал о необходимости нескольких вещей. Были упомянуты ритуальная книга, заключенный, а также посох, который может вытягивать жизненную силу существ. Всё это нужно для финального ритуала. Она также слышала, что его защищают люди-птицы.
- Культисты также упоминали заключенного, члена [выберите фракцию, к которой принадлежит персонаж].

Муриэль требуется некоторое время на восстановление. Она просит персонажей идти дальше без неё.

Сокровища

Все зелья дыхания из бутылки, которые остались после столкновения, становятся сокровищем.

Если зелье дыхания молний не было использовано в сражении, оно также становится сокровищем. Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 10 показывает, что его магические свойства работают только внутри воздушного узла.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Мясной голем имеет сопротивление (а не иммунитет) к немагическому оружию. Уберите двух ураганов. Ураганы используют зелье дыхания молний только на мясного голема,
- **Слабая группа:** мясной голем имеет сопротивление (а не иммунитет) к немагическому оружию. Уберите одного урагана,
- **Сильная группа:** добавьте урагана,
- **Очень сильная группа:** добавьте урагана. Шанс, что голем станет берсерком увеличивается до 3-6. Когда

он становится берсерком, он совершает все атаки против персонажей с преимуществом.

3. СФЕРА ИЗВРАЩЕННОГО СОСТРАДАНИЯ

Когда персонажи прибывают, прочитайте следующее, корректируя при необходимости, если они прибыли не при помощи портала.

Магия портала переносит вас на другой облачный остров, большую часть которого занимает огромная матовая кристаллическая сфера. Здесь также находится яркий золотистый поток, исходящий из точки в изогнутой стене над вами, который питает центральный шторм. Небольшой деревянный док свисает с края вашего острова в сторону кристаллической сферы.

Ближайший остров в направлении по часовой стрелке — это огромное облако высоко над вами и немного в стороне. Вы можете разглядеть несколько башен. Нечто небольшое, возможно птицы, перелетают с башни на башню.

На ближайшем облаке, следующим за вами, находится высокая башня, словно построенная из облаков.

Сфера расположена между Гнездом и Тюрьмой. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 20 позволит персонажам получить информацию о любой активности в этих локациях.

Воздушный корабль — это самый простой способ переместиться с острова на Гнездо. Культисты иногда вызывают аараккр, заставляя последних переносить их. Персонажи также могут потратить свои хиты, чтобы левитировать и перелететь туда (это потребует траты 14 хитов).

Портал, откуда они пришли, остается за ними и может быть использован для возвращения в амфитеатр. Если персонаж касается кристаллической сферы, он сразу же попадает внутрь нее. Персонажи также могут исследовать док.

Док

Док представляет собой простую деревянную платформу. В небольшом деревянном сарае хранится восемь комплектов серой крылатой одежды. Это полетное одеяние, который можно использовать, чтобы долететь до Тюрьмы.

Если группа прибывает сюда после третьего столкновения, воздушного корабля в доке уже нет, но есть двое мертвых кенку, убитых в бою с культом Черной Земли.

Если же персонажи прибывают сюда до третьего столкновения, к доку пришвартовано воздушное судно размерами 30 на 10 футов. Оно имеет свойства лодки, но может летать со скоростью 40 футов в течение четырех часов и функционирует только внутри воздушного узла.

Если корабль стоит в доках, на нем находятся пять **кенку**-пиратов, которые подражают голосам истязаемых монахов. Поначалу кенку относятся к персонажам недружелюбно — они не хотят помогать каким-то сухопутным крысам, потому что культисты Воющего Ветра хорошо им платят за их работу в качестве команды корабля. Во время диалога персонажи могут узнать, что воздушными

суднами сложно управлять без умелого кенку (эффекты управления воздушным судном без кенку являются одним из факторов в столкновении во Вратах Бури).

У персонажей есть возможность договориться с кенку (что осложняется их галдежом). Для этого необходим хороший отыгрыш и две успешно пройденные проверки Сл 15 (навыки зависят от выбранной тактики переговоров). Если у вас мало времени, не углубляйтесь в столкновение.

ВНУТРЕННЕЕ ПРОСТРАНСТВО СФЕРЫ

Стихия воздуха основывается на хаотичной энергии и включает в себя неожиданные изменения. Часть этой хаотичной природы заключила себя в сфере. Из-за этого все существа, находящиеся в сфере, могут неожиданно поменяться телами — душа одного существа оказывается запертой в другом теле. Длительность этого эффекта непредсказуема. Когда культ Черной Земли изучал этот узел, один из культистов обменялся телами с монахом. А теперь культиста пытаются на дыбе, учения его культа подвергаются искажениям и порче. Монах чувствует ужасную вину из-за того, что культист испытывает ту боль, которую должна была вынести она — этот факт противоречит учениям её бога, Ильматера.

Вы стоите внутри золотой сферы диаметром больше 40 футов. На столе из белого мрамора лежит тело монаха, у нее сбиты волосы кроме хвостика на макушке. Мрамор стола сковал ее руки и ноги, став пыточным приспособлением. Она шепчет сквозь стиснутые зубы, высказываясь против стихийной земли. От ее тела исходит золотое свечение, формируясь в луч энергии, выходящий за пределы сферы и подпитывающий бурю. У основания мраморного стола стоит мужчина-человек, одетый в черный плащ и красно-коричневую кожаную броню. Он шепчет себе под нос: «Почему? Почему он должен терпеть мою боль?»

Тощий монах и член культа Черной Земли обменялись телами, но персонажам потребуется некоторое время, чтобы понять это. Культист в теле монаха подвергается пыткам, его преданность земле испорчена учениями культа Воющей Ненависти.

Сознание монаха находится в теле культиста. В монастыре монахов обучают состраданию и готовности терпеть боль за других, поэтому она терзается от осознания того, что злой культист испытывает боль, «предназначенную» для неё.

Если персонажи заговорят с личностью в черных и коричневых одеждах (монах в теле культиста), то информация подается таинственно. Используйте следующее в качестве опорных фраз.

- «Не хотелось бы мне, чтобы это произошло. Он — указывает на культиста на дыбе — не должен был проходить через это!»
- «Меня звали Маррен, но теперь моё имя Люрос. Думаю, ему бы понравилось».
- «Я не желаю свободы. По крайней мере до тех пор, пока он страдает».
- «Есть ли у меня способ стать им?»
- «Это началось, когда он коснулся моей руки, чтобы проверить, не покинула ли меня жизнь».

Если персонажи коснутся монаха на дыбе (с душу культиста), то появится видение. Прочитайте или перефразируйте следующее:

Как только вы прикасаетесь к монаху на дыбе, вы оказываетесь где-то в другом месте. Вы стоите на висящей в воздухе скале, настолько высоко в небе, что не видите ничего внизу, кроме неба и десятков других медленно вращающихся таких же скал. Женщина, облаченная в белую робу — культист Воющей Ненависти — приказывает подчиниться. Она говорит, что это ваш последний шанс присоединиться к культу. Неудача — это смерть. Вы должны найти ездовое животное и объявить его вашим. Она указывает на сети и снаряжение для скалолазания у ваших ног, а потом на группу висящих в воздухе скал, возле дальнего края вашей.

ИСПЫТАНИЕ ЭЛЕМЕНТАЛЬНОГО КУЛЬТА

Это столкновение содержит по одной **манतिकоре** [manticore] для каждого персонажа.

Это видение — иное испытание, отражающее нахождение культиста на дыбе, а также хаотичную натуру стихийного воздуха. Чтобы пройти его, персонажам необходимо оседлать ездовое животное, тем самым доказав, что они достойны вступить в стихийный культ.

Гнезда мантикор располагаются на летающих островах. Они отличаются размерами. Самый маленький из них — шесть футов в диаметре, самый большой — двенадцать. Какие-то из них парят на одном месте, другие же перемещаются по воздуху с места на места, иногда врезаая друг в друга.

Испытание состоит из трех частей. Все проверки имеют Сл 10, хотя Мастер может изменить сложность для целей повествования, либо для корректировки сложности для слабой или сильной группы персонажей. Следует проводить это испытание как кинематографичную сцену и использовать кости для поддержания минимального духа игры и нагнетания напряжения.

Карабканье на острова. Персонажи должны перебираться через острова, чтобы достичь места, где находятся гнезда. Каждый персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика). При провале следующая проверка совершается с помехой.

Поймка мантикоры. Каждый персонаж должен совершить бросок атаки сетью, чтобы зацепиться и безопасно взобраться на спину мантикоры. Персонажи могут добавить свой бонус мастерства к проверке. Если бросок атаки неудачен, то персонаж всё равно запрыгивает на мантикору, но она получает действие Мультиатака против этого персонажа.

Приручение мантикоры. Каждый раунд персонажу необходимо совершать проверку того навыка, который он выберет, чтобы приручить мантикору, за которую он цепляется (как цепляется и за свою жизнь) пока она летает в лабиринте, образованном летающими островами.

Навыки, из которых можно выбрать: Сила (Атлетика), Ловкость (Акробатика), Интеллект (Природа), Мудрость (Выживание) и Харизма (Запутывание). После проверки мантикора получает действие Мультиатака против персонажа.

Ездовое животное считается прирученным после успешного прохождения трех проверок. Если персонажу не удастся сделать это из-за получения слишком большого урона, вся группа проваливает испытание. Участники испытания могут помогать друг другу.

Как только успех или провал становятся очевидным, видение исчезает. Если испытание пройдено успешно, прочтите следующее:

В тот момент, когда ваш командир благодарит вас, летающий остров исчезает и вы возвращаетесь в сферу.

Лежа на дыбе, монах закрывает рот. В этот же момент, дыба начинает трескаться и рассыпаться, освобождая монаха. Свечение прекращает исходить от неё и больше не подпитывает бурю. Культист, стоящий в ногах дыбы произносит: «Это снова я».

Именно тогда вы бросаете взгляд вниз и понимаете, что ваше тело вам больше не принадлежит.

Если испытание провалено, прочтите следующее:

Ровно в тот момент, когда лидер культа приказывает вам прыгнуть с летающей скалы навстречу своей смерти, всё исчезает и вы возвращаетесь в сферу.

Монах, лежащий на дыбе, продолжает подвергаться пыткам, извращенная жизненная энергия все еще подпитывает бурю. Культист, стоящий в ногах дыбы поднимается на ноги и произносит: «Это снова я, а не этот глупый монах!»

Именно тогда вы бросаете взгляд вниз и понимаете, что ваше тело вам больше не принадлежит.

ОБМЕН ТЕЛАМИ

Независимо от того, прошли персонажи последнее испытание или нет, они только что поменялись телами! У каждого игрока остается свой лист персонажа, но он должен отдать игроку слева карточки с ответами на вопросы Раздаточного материала 1: Вопросы Облачного портала. Теперь игроки должны отыгрывать личность (со всеми ее идеалами и слабостями) другого персонажа.

Чтобы добавить мотивации, можно сложить в центре стола какие-нибудь жетоны, фишки для покера или даже кости. Всё это будет изображать «хранилище» с вдохновением. Вы или любой игрок можете наградить им того, кто хорошо отыгрывает чужого персонажа.

Обычно этот эффект длится до того, как группа закончит следующее столкновение. Однако вы можете прекратить его действие раньше или же продлить. Опирайтесь на настроение игроков и на то, получают ли они удовольствие.

МОНАХ И КУЛЬТИСТ

Если испытание пройдено успешно, монах (Маррен) благодарит персонажей и выражает желание остаться и восстановить силы. Культист, в свою очередь, не против помочь группе, в тайне планируя их обмануть. Хороший отыгрыш может привести к тому, что культист отречется от своих учений и перейдет на сторону персонажей.

Оба могут поделиться местонахождением тюрьмы и именем заключенного. Культист может сказать, что здание с куполом — храм Ян-Си-Бина,

Принца Злого Воздуха. И культист, и монах расскажут ту же информацию, что и Муриэль из области 2, если персонажи еще не узнали ее.

СОКРОВИЩА

У культиста есть малахитовая брошка с выгравированным на ней символом культа Черной Земли, ее стоимость — 400 зм.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Сложность проверок можно корректировать для создания более интересного испытания. Вдобавок к этому у мантикор могут быть дополнительные атаки или их число может быть меньшим, чтобы и сильные, и слабые персонажи могли прочувствовать угрозу, исходящую от этих существ.

4. СФЕРА ИЗВРАЩЕННОГО СТРАДАНИЯ

Когда персонажи прибывают, прочитайте следующее, корректируя при необходимости, если они прибыли не при помощи портала.

Вы проходите сквозь портал и попадаете на очередной облачный остров, большую часть которого занимает непрозрачная хрустальная сфера невероятных размеров. На дальней стороне острова располагается небольшое строение, похожее на док. Чуть ближе — маленькая конструкция из мрамора.

Облачные острова вращаются по часовой стрелке вокруг бури в центре. На ближайшем облаке, следующим за вами, чуть выше вашего острова расположена высокая башня, созданная целиком из облаков.

По направлению движения острова вы видите огромное здание с куполом, окруженное сотней тонких изящных шпилей. И строение, и шпили излучают серебряное свечение. Ветер бушует на этом острове, проносясь со свистом сквозь отверстия в шпилях.

Сфера находится между Тюрьмой и Храмом Ян-Си-Бина. При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20 персонажи могут получить представление о том, что здесь происходит.

Портал, через который они пришли, остается позади них и может быть использован для возвращения в амфитеатр. Если персонажи касаются кристаллической сферы, они немедленно перенесутся внутрь. Персонажи также могут осмотреть мраморные строения дока.

Мраморные строения похожи на строение из столкновения 3 и содержит 10 рюкзаков с аэростатам. **Док** похож на док из столкновения 4, однако четверо кенку, охраняющих воздушное судно, издеваются и избивают пятого, который меньше остальных и имеет сломанное крыло.

ВНУТРЕННЕЕ ПРОСТРАНСТВО СФЕРЫ

Попадание во внутреннее пространство сферы сразу же вызывает видение — испытание, проверяющее способность персонажей выдерживать урон.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Если персонажей — три или четыре, то внутри сферы находятся только четыре головы горгулий.

Вы стоите внутри золотой сферы диаметром более сорока футов. Шесть бюстов, вырезанных из белого известняка, прикреплены к стенам по периметру комнаты, их пернатые формы напоминают гарпий, сов, химер и ужасных демонических существ. Головы наклонены вправо, каждый из их открытых ртов выдувает пыль и воющий ветер, которые вращаются вокруг комнаты, образуя подобие воронки, вырастающей из комнаты через 10-футовое отверстие в полу.

В нескольких футах от отверстия стоит дыба, её мраморные кандалы сломаны, как будто пленник сбежал. Вы слышите крик и видите на краю ямы монаха, держащегося за край цепи изо всех сил.

Заметка: вы, как Мастер, можете двигаться по кругу, спрашивая игроков о действиях их персонажей, чтобы было удобнее отслеживать два раунда, в течение которых они решают головоломку.

Комната является головоломкой, требующим от игроков развернуть горгулий так, чтобы они смотрели в разные стороны, тем самым нейтрализуя опасный вихрь. Эта комната имеет несколько важных особенностей.

Акла, монах. Она измождена. Если поговорить с ней или преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, можно понять, что она сможет продержаться всего лишь два раунда.

Горгульи. Удивительно реалистичные и ужасающие, каждая из них выпускает из открытой пасти мощный порыв ветра.

- Успешная проверка проверки Мудрости (Восприятие) Сл 5 или Интеллекта (Расследование) такой же сложности (не требует действия) поможет заметить то, что головы смотрят в одну и ту же сторону.
- Успешная проверка проверки Мудрости (Природа) или Интеллекта (Магия) Сл 15 (совершается действием) поможет заметить, что ветер движется так, что вызывает вихрь.
- Успешная проверка проверки Интеллекта (Расследование) Сл 15 (совершается действием) показывает, что в месте, где соединяется голова и шея, есть небольшой желоб, потенциально позволяющий поворачивать голову.
- Действием можно повернуть голову горгульи, чтобы изменить направление ветра, выдуваемого из нее. При этом голова огрызается, кусается или кричит на персонажа.
- Персонаж, поворачивающий голову, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе получит 2к10 урона. Голова поворачивается только в случае успешного спасброска.
- Если все шесть голов горгулий будут расположены таким образом, что ветер будет дуть в разных направлениях, вверх или в одну точку, или игроки найдут иное подходящее решение, то вихрь утихнет и монах будет спасен.

Отверстие. Круглое отверстие в центре комнаты, кажется, ведет через весь воздушный узел.

Падение в него было бы несомненной смертельным. Никаких поручней или ручек вокруг него нет. Изобретательность игроков может помочь монаху продержаться еще раунд или несколько, на ваше усмотрение.

УСПЕХ

Если персонажи смогли остановить вихрь за два раунда, то испытание считается пройденным. Прочтите или перефразируйте следующее:

В тот момент, когда вы помогаете монаху, она, как и комната вокруг вас начинают исчезать. Вы проходите через врата в небольшой внутренний дворик, заполненный монахами, которые проходят поразительные испытания на выносливость. Кто-то из них опускает руки в костры и не издаёт ни звука, пока его плоть краснеет от пламени. Кто-то непрерывно бьет по глыбам льда, его кулаки кровоточат от бесчисленных порезов и синяков. Кто-то упражняется в акробатике, часами балансируя и держа на весу других. Монах обращается к тебе. «Страдание необходимо для того, чтобы дух превзошёл плоть».

Видение размывается и превращается в вид с вершины воздушного узла. Вы чувствуете, как будто можете полететь вниз на любой из островов, чтобы поближе его рассмотреть.

Группа может выбрать один остров или сферу, получая краткое представление о нем. Это может включать в себя внутреннее содержимое здания или сферы, если требуется. Как только видение закончится, продолжайте.

Видение исчезает, возвращая вас в сферу. Теперь в комнате находится только мраморная дыба, в которой закована женщина монах (Акла) с бритой головой. С огромным усилием она разрывает кандалы, приковывающие её к дыбе. После этого, дыба начинает трескаться и рассыпаться, освобождая женщину. Сияние перестает исходить из ее тела, больше не подпитывая шторм.

Акла знает тоже самое, что и монах из Столкновения 2.

ПРОВАЛ

Если персонажи не смогли повернуть все головы за два раунда, то испытание провалено. Прочтите или перефразируйте следующее:

Видение исчезает, возвращая вас в сферу. Монах, закованная в мраморной дыбе, продолжает истязаться, а её извращенная сущность по-прежнему подпитывает шторм.

При провале у персонажей не получается освободить монаха.

5. СФЕРА ИСПОРЧЕННОЙ НАБОЖНОСТИ

Когда персонажи прибывают, прочитайте следующее, корректируя при необходимости, если они прибыли не при помощи портала.

Магия портала рассеивается, оставляя вас на очередном облачном острове, захваченном непрозрачной хрустальной сферой громадных размеров.

За маленькой горой из облаков вы можете видеть ближайший к вашему остров. На нем — большое здание с куполом, окруженное сотнями тонких изящных шпилей. Здание и шпили излучают серебристое сияние. Порывы ветра проходят сквозь отверстия в шпилях, создавая свистящий звук.

В противоположном направлении виднеется огромная открытая территория, на которую ведет деревянный скат. Еще дальше находится другая сфера — та самая, которую вы посетили, когда вошли в этот воздушный узел.

Сфера расположена между храмом Ян-Си-Бина и сферой Извращенного Смирения. Успешная проверка Мудрости (Восприятия) Сл 20 позволит представление о любой деятельности в этих местах.

Портал, через который пришли персонажи, остается позади них и может быть использован для возвращения в амфитеатр. Если персонаж коснется хрустальной сферы, группа мгновенно переносится внутрь.

ГОРА ИЗ ОБЛАКОВ

Набор *рюкзаков с аэростатом* хранится под рыхлыми облаками на краю острова, и позволяет совершить отсюда путешествие до храма Ян-Си-Бина.

ДОК

Персонажи также могут обнаружить док, но воздушное судно и кенку, обычно находившиеся здесь, были уведены культом Воющей Ненависти. Остался лишь один мертвый кенку, наказанный за неуважение. Успешная проверка Мудрости (Медицины) Сл 10 позволяет понять, что кенку мертв уже в течении пары часов.

ВНУТРЕННЕЕ ПРОСТРАНСТВО СФЕРЫ

Видение возникает, как только группа входит.

Внутреннее пространство сферы, по-видимому, предназначено для хранения историй и легенд и для пыток. Шесть книжных полок распределены по периметру сферы. На каждой из них есть табличка с надписью.

Пыточное устройство в этой комнате представляет собой стул из белого мрамора, оковы удерживают тощего монаха. Его руки связаны красным шнуром, в его ладонях — зажженная свеча.

Когда вы приближаетесь, сфера темнеет, остается лишь золотой ореол, создаваемый пламенем свечи. Монах выкрикивает: «Скорее, мои исследования! Их нужно завершить до того, как демоны прорвутся!» Он переводит взгляд в сторону пожелтевшего листа пергамента, лежащего на полу.

Из темноты встают два тенистых существа, их бледные глаза прикованы к монаху.

Теневые демоны. Два теневых демона будут атаковать монаха, каждый в свой ход. Однако золотой ореол света играет роль щита. Атаки теневых демонов приводят к появлению трещин на щите, угрожая разрушить его. Любой персонаж, находящийся рядом со щитом, может подставить себя под удар, автоматически останавливая атаку,

но получая урон (без броска атаки). Персонажи также могут отвлечь на себя демонов, атакуя их с источником света в руках.

Щит свечи [candle shield]. Щит имеет КД 12 и 40 хитов.

Полки и надписи. На каждой из полок есть надпись на определенном языке. Персонаж, владеющий языком, может прочитать надпись на этом языке. Проверка Интеллекта Сл 15 позволит персонажу, не знающему языка, понять, что это за язык, но не прочесть написанное. Написано следующее:

- Эльфийский: «Сверхъестественные создания»
- Дварфский: «География»
- Великаний: «Известные личности»
- Драконий: «Магия»
- Инфернальный: «История»
- Гномий: «Политика»

Свиток. Пергамент — это **Раздаточный материал для игрока 3: свиток пергамента**, в котором содержится пять вопросов:

Эльфы Криптарденского леса настороженно относятся к этому королю фей, так как он не проявляет особого уважения к тем, кто ему служит.

Книжная полка: Эльфийский: «Сверхъестественные создания»

Ответ: Король Витчторн (Встречается в DDEP1-1 Corruption in Kryptgarden).

Назовите два из Десяти Городов долины Ледяного Ветра.

Книжная полка: Дварфский: «География»

Ответ: Любые два из Брин Шандер, Глухолесье, Каэр-Кони, Каэр-Диневал, Термалин, Таргос, Восточная Гавань, Прорубь Дугана, Славный Мёд, Бремен.

Какие два существа изображены в одной статуе на центральной площади во Вратах Балдура?

Книжная полка: Великаний: «Известные личности»

Ответ: Минск и его питомец — хомячок Бу.

Какая школа волшебства почитается Красными Волшебниками, которые сейчас правят в Тэе?

Книжная полка: Драконий: «Магия»

Ответ: Некромантия.

Какая крепость со множеством башен, в которой плата за вход весьма необычна, была недавно атакована силами Асмодея?

Книжная полка: Инфернальный: «История»

Ответ: Кэндакип.

ПРОХОЖДЕНИЕ ИСПЫТАНИЯ НАБОЖНОСТИ

Персонажи должны ответить на вопросы до того, как демоны пробьют щит. На пять вопросов можно ответить, если персонажи (или игроки) уже знают ответ. В противном случае, они должны найти полку с ответом на вопрос..

Любое существо, дотронувшееся до неправильной полки, получит 11 (2к10) урона силовым полем. Успешный спасбросок Телосложения Сл 13 уменьшает этот урон вдвое.

Если нужная полка найдена, персонаж тем же действием находит ответ. Как только все ответы найдены, демоны исчезают, а монах освобождается.

Если персонажи справились, прочитайте следующее:

Теневые демоны исчезают, а свет возвращается в сферу. Полки и стул из мрамора остаются на своих местах. Монах наконец освобожден и встает со своего места. Когда ваши взгляды встречаются, вас посещает мимолетное видение о том, как этот человек, Сантир [Santir], заполняет книги молитвами и историческими записями. Он кланяется вам.

Сантир может предоставить ту же информацию, что и монах из Столкновения 2. Кроме того, по его словам, недавно здесь побывал культ Воющего ветра, чтобы взять книгу, необходимую для ритуала. Культисты пришли из Храма и, вероятно, уже забрали оттуда все необходимое.

Сантир — мужчина тридцати лет с эльфийскими предками. Персонажи, которые участвовали в DDEX2-9 «Око Бури» и исследовали Библиотеку, могли познакомиться с ним и запомнили бы его как болтуна. То, что случилось с ним здесь, отрицательно повлияло на эту его черту. Он должен поторопить персонажей и сказать им идти без него, поскольку он занимается исследованиями и сплетнями.

ПРОВАЛ

Если персонажи не смогли ответить на вопросы до того, как демоны пробили щит, испытание считается проваленным. Прочитайте или перефразируйте следующее:

Ваше последнее видение исчезает, вы возвращаетесь в сферу. Свет свечи и тьма, как и демоны, растворились в воздухе, но стул из мрамора и книжные полки остались. Тело сидящего монаха продолжает подвергаться пыткам, а извращенная эссенция жизни продолжает подпитывать бурю.

Персонажи не смогут освободить монаха, если не пройдут испытание.

СОКРОВИЩА

Можно найти четыре редких тома стоимостью 50 зм каждый.

Если персонажи прибывают сюда в качестве второго столкновения, они скорее всего прогнали культистов и могут претендовать на ритуальную книгу. Ее стоимость указана в последнем столкновении.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** щит имеет 50 хитов, демоны имеют 55 хитов.

- **Слабая группа:** щит имеет 50 хитов.
- **Сильная группа:** теньевые демоны автоматически попадают по щиту.
- **Очень сильная группа:** добавьте теневого демона. теньевые демоны автоматически попадают по щиту.

6. КОЛОКОЛА ГНЕЗДОВЬЯ

Десять **ааракокр** (в том числе старейшина) живут и работают в этом гнезде. Предводители Воюющей Ненависти используют магическое принуждение, чтобы заставлять этих ааракокр поддерживать в приемлемом состоянии колокола на вершинах 5 башен на этом облачном острове. Колокола — необходимые компоненты для различных ритуалов призыва созданий стихийного воздуха, которые служат культу. Они также сдерживают невидимого охотника, который наблюдает за гнездом и контролирует аараокра с помощью магии.

На этом облачном острове находятся 5 башен разной высоты. Высота башен — 20, 30, 40, 50 и 60 футов, от самой низкой до самой высокой.

Стены башен покрыты толстой лозой, на которой висят спелые аппетитные белые виноградины. На вершине каждой башни находятся деревянные балки, на которых висят идеально отполированные латунные колокола. И хотя колокола качаются от сильного ветра, они не издают ни звука. Стены башен покрыты каменными платформами, расстояние между которыми составляет 10 футов.

Сотни птиц различных форм и размеров свистят и чирикают, сливаясь в беспорядочном хоре. Стаи двигаются, перелетая от башни к башне в хаотичном танце.

Когда ваша группа осматривает остров и пять башен, на самой высокой из них появляется крылатый гуманоид. Он вопит, пытаясь перекричать ветер. [Если никто из персонажей не знает Ауран, им слышится неразборчивый клёкот. Аараокра повторяет те же самые слова на Общем, если никто из персонажей не понимает Ауран.] «Вы должны покинуть это священное место. В наше гнездо запрещено входить тем, кто ступает по земле».

Если персонажи посещают этот остров в качестве четвертого или более позднего столкновения, оказывается, что старейшину аараокр вместе с ее магическим посохом забрали во Врата Бури культисты Воюющей Ненависти, чтобы принести ее в жертву. В этом случае аараокра, говорящий с персонажами, Тален, заменяет старейшину. В иных случаях с персонажами общается, Лазра.

На стенах каждой башни находятся платформы размером десять на десять футов с интервалом по 10 футов между ними. На башнях нет лестниц, но на лозу можно легко забраться при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 10.

Аараокры связаны с этим местом магией колоколов. На вершине каждой башни стоят двое аараокр. Они прячутся за колоколами, когда персонажи поднимаются вверх. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 20 позволяет персонажу заметить, что у каждого аараокра (уже после того, как они вышли из своих укрытий) на левом запястье латунный браслет. И браслеты, и коло-

кола сделаны из одного и того же вида латуни и имеют одинаковый узор.

Любой, заметивший схожести между браслетами и колоколами, может попытаться совершить проверку Интеллекта (Магия) Сл 15, при успехе понимая, что здесь замешана сильная магия, обеспечивающая связь между колоколами и существами, носящими браслеты. Простыми словами, любой, на ком надет браслет, обязан оставаться вблизи колоколов и не может контролировать свои действия. Однако то, как именно колокола контролируют носителей браслета, остается загадкой.

ПЕРЕГОВОРЫ С ААРАКОКРИ

Для того, чтобы начать диалог с аараокрами, персонажи должны сначала уговорить пустить их на облачный остров. Это требует успешной проверки Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 15. Существа, умеющие говорить на Ауране или способные находиться в воздухе хотя бы одну минуту, имеют преимущество при проверке. Если персонажи делают все возможное, чтобы показать свои мирные намерения, позвольте им совершить вторую проверку Харизмы, если первая не удалась. В противном случае, аараокры немедленно атакуют.

Если персонажи смогли начать диалог с аараокрами, используйте в разговоре следующую информацию:

- Аараокры поклоняются колоколам и заботятся о них. Они чистят и поддерживают их в приемлемом состоянии, а колокола защищают гнездо.
- Когда людям нужно, аараокры используют колокола для призыва воздушных созданий, чтобы те помогали создавать различные конструкции на островах, а также выполняли прочие несложные задания.
- Если Лазру забрали, Тален находится в расстроенных чувствах, ему сложно примириться с тем, что колокола могут кого-то принуждать.

После разговора с аараокрами любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10, понимает, что эти существа находятся под неким ментальным принуждением. Это может привести к еще одной проверке Интеллекта (Магия), которая позволит персонажам понять, что что-то внутри колоколов контролирует аараокр.

ДЕАКТИВАЦИЯ КОЛОКОЛОВ

Внутри колокола находится **невидимый охотник** [invisible stalker], который может действием входить или выходить из колокола. Ему было приказано оставаться здесь и держать аараокра под контролем. Он не хочет сражаться, поэтому находится в одном из колоколов до момента, когда аараокры атакуют персонажей (или наоборот) или до того, как персонажи деактивируют первый колокол.

Если персонажам удалось успешно пообщаться с аараокрами, они могут быстро узнать о том, что колокола представляют опасность. Аараокры гордятся колоколами, поэтому с радостью позволяют персонажам осмотреть их. При близком

рассмотрении становится очевидно, что колокола магические и помогают контролировать аараокра, а также являются компонентом в ритуале призыва созданий из Стихийного Плана Воздуха.

Деактивация колокола требует успешной проверки Интеллекта (Магия) Сл 15 или Ловкости (Воровские инструменты) Сл 15. При успехе контроль невидимого охотника над аараокрами ослабевает. При провале все колокола громко гудят, сталкивая всех существ, находящихся на вершинах башен, если они не преуспеют в спасброске Силы Сл 15.

Колокола можно уничтожить физически (КД 18, 100 хитов), но каждый раз, когда с колоколами так обращаются, существо, атакующее их, получает 16 (3к10) урона звуком.

Количество колоколов, которые необходимо обезвредить для полного освобождения аараокра, зависит от силы отряда. Когда это количество достигнуто, происходит следующее:

- Аараокры освобождаются от контроля. Они сразу же перестают сражаться.
- Стаи птиц перестают нападать на персонажей (см. ниже).
- Невидимый охотник становится видимым до конца боя.

СРАЖЕНИЕ

аараокры и **невидимый охотник** атакуют вместе, либо сразу же, либо после того, как персонажи совершают действие с первым колоколом. Когда необходимое количество деактивированных колоколов достигнуто, Аараокры перестают атаковать.

Пока аараокры атакуют, стаи птиц могут тоже принять участие в бою. В начале раунда совершите бросок 1к10. Если выпало 1 или 2, стаи птиц препятствуют персонажам.

Птицы могут мешаться разными способами, но не более чем один раз для каждого персонажа за раунд. Если персонаж совершает дальнбойную атаку, стая закрывает собой его цель, создавая помеху атаке. Атака против персонажей может проводиться с преимуществом, поскольку стаи птиц отвлекают их. Птицы набрасываются и клюют персонажей, пытающихся забраться на башню по лозе, поэтому те имеют помеху. Заклинатели, концентрирующиеся на своих заклинаниях, должны пройти проверку Телосложения Сл 20, чтобы поддерживать ее.

СОКРОВИЩА

Если старейшина аараокра находится в гнезде, она дарит группе свой посох иссушения. Его также можно забрать у нее боем.

Успешная проверка Интеллекта (Природа) Сл 10 позволит заметить, что виноград на лозах редкого вида. Если персонажи сорвут их и продадут мастеру виноделия, они смогут выручить 40 зм.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если аараокры освобождаются от контроля Воющей Ненависти, Лазра и/или Тален переполнены радостью. Если у группы есть воздушное средство

передвижения, но нет пилотов, аараокра являются подходящими кандидатами. В дополнение к этому, аараокра соглашаются присоединиться к группе, когда она достигнет Врат Бури (см. подробности в последнем столкновении).

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Замените **невидимого охотника** на **воздушного элементаря**. Половина аараокра не должны атаковать. Необходимо деактивировать только два колокола. Уберите вмешательство стай птиц.
- **Слабая группа:** Замените **невидимого охотника** на **воздушного элементаря [air elemental]**. Необходимо деактивировать только два колокола. Уменьшите вероятность вмешательства птичьих стай с 20% до 10%.
- **Сильная группа:** Необходимо деактивировать четыре колокола.
- **Очень сильная группа:** Добавьте **воздушного элементаря**. Необходимо деактивировать все пять колоколов. Повысьте вероятность вмешательства птичьих стай с 20% до 40%.

7. ТЮРЬМА

Эта высокая башня — тюрьма, в которой содержится представитель фракции (пусть Мастер выберет из тех фракций, которые представляют персонажи) и которая охраняется **облачным великаном** [cloud giant] с и **циклопом** [cyclops]. Из-за сферы Извращенного Сострадания стражи помнялись телами. Облачный великан (в теле циклопа) приказал циклопу (в теле облачного великана) не шуметь, пока он спит. Благодаря этому группа может избежать боя и спасти заключенного. Черная Земля посещает тюрьму в течение Столкновения 3. С этого момента заключенный находится у них (его забирают во Врата Бури).

Фракция	НИП
Альянс Лордов	Грегар Илинов (человек-мужчина)
Орден перчатки	Закк Билнис (гном-мужчина)
Арфисты	Шазль (полуэльф-женщина)
Изумрудный анклав	Юрл Подлец (полурослик-мужчина)
Жентарим	Крос Бараш (дроу-женщина)

Персонажи могут прибыть сюда на воздушном судне, или используя полетное одеяния. Прочтите или перефразируйте следующее:

Над этим облачным островом возвышается одна единственная башня высотой 80 футов и шириной 30 футов. Ее стены сделаны из того же облачного материала, что и остров. Сбоку от высокой 25-футовой железной двери находится окно с витражами. На двери висит знак, на котором кривым почерком написано: «Фставайти справа а не слева. Стучитис астарожна».

Знак и ловушка. Знак был нарисован циклопом (в теле великана) для того, чтобы никто из культивистов не попал в **ловушку** по ошибке и не разбудил великана. Любой персонаж, идущий с левой стороны, должен успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы заметить нажимную пластину, спрятанную под легкими облаками. Если пластину никто не заметил, персонаж, наступивший на нее, должен совершить спасбросок Телосложения Сл 13, получая 22 (4к10) урона звуком при провале или половину этого урона при успехе.

Подслушивание или подглядывание. Успешная проверка проверки Мудрости (Восприятие) Сл 10 помогает услышать громкий храп внутри, а также чьи-то попытки медленно ходить на цыпочках по комнате. Успешное прохождение такой же проверки требуется для того, кто заглядывает в окно, в котором видно как циклоп спит на огромной постели, а облачный великан пытается неуклюже пересечь комнату на цыпочках, держа в руках тарелку еды. В окно также видна клетка, в которой может находиться заключенный. Если заключенного забрали, и у вас еще осталось время, вы можете позволить группе отправиться в другую локацию и не считать этот остров за столкновение.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи, преодолевая боль, прошли через все испытания (бесшумно открыли дверь и тихо постучали), чтобы не нарушить тишину, облачный великан (на самом деле циклоп, не блестящий интеллект) скорее всего подумает, что они — культисты, и негромко поприветствует их. Успешной проверки Харизмы Сл 15 достаточно для того, чтобы развеять любые его сомнения, после чего он охотно позволит забрать пленника.

Однако ключ висит на кольце, которое держит храпящий циклоп (с разумом облачного великана). Для бесшумного получения ключа потребуется успешная проверка Ловкости (Скрытность) Сл 15.

При провале персонаж издает шум, из-за которого циклоп (облачный великан) начинает просыпаться. Позвольте персонажам придумать еще один план и установите сложность проверки в соответствии с ним. Если проверка пройдена успешно, циклоп продолжает спать, а у группы появляется еще один шанс на спасение заключенного.

При повторном провале циклоп просыпается и приказывает великану сражаться. Группа может захотеть подумать над планом побега!

ЗАКЛЮЧЕННЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ФРАКЦИИ

Если группа прибыла вовремя, заключенный находится в добром здравии и очень благодарен за спасение. Он может рассказать одну вещь, которую вы считаете важной, в зависимости от того, с чем группе предстоит столкнуться.

СОКРОВИЩА

Кольцо, на котором висит ключ, на самом деле является кольцом великана, оно сделано из серебра с электрумовой гравировкой. Его стоимость — 500 зм.

8. Храм Ян-Си-Бина

Храм воздаёт почести Ян-Си-Бину, Принцу Злого Воздуха. Здесь есть магический гонг, обсерватория с подозрительной трубой. Все это охраняется **бехиром** [behir].

Персонажи могут прибыть сюда на воздушном судне или, используя рюкзаки с аэростатами. Прочитайте или перефразируйте следующее:

Архитектура этого большого здания с куполом настолько же чудесна, сколь и ужасна. От сотни тонких спилей исходит свист и завывания, когда ветер пронесется сквозь отверстия в них. И купол, и шпили выложены мрамором с золотыми прожилками, на нем — рисунки, изображающие разрушение городов побережья Меча смерчами, ураганами и другими катастрофами. В деталях изображено, как элементали и демоны проходят по городам, не проявляя ни капли сострадания.

Двойные двери высотой 50 фт широко открыты, за ними видна пышная внутренняя отделка из мрамора с розовыми и синими прожилками. Маленькие колокольчики разных форм развешаны по всей комнате, они мягко звенят, когда ветер задувает внутрь помещения.

Сбоку от входа висят два больших гобелена. На одном из них изображено бесформенное облако дыма, щупальца и глаза парят в воздухе отдельно от него. На другом — пожилой мистик в мантии, у него смуглая кожа и белые волосы.

В центре комнаты располагается сверкающий бассейн электричества, в котором стоит обсидиановый конусообразный обелиск высотой 40 фт. На его вершине — золотой гонг, гудящий так, словно его в него недавно ударили, его тон не меняется.

Гобелены. Гобелены отражают два облака, которые чаще всего принимает Ян-Си-Бин. Они не являются магическими, но поистине огромны. Чтобы стянуть их со стен необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15. Если перекинуть гобелены через бассейн, электричество в нем будет наносить лишь половину урона.

Гонг. Штормгейл ударил в него во время своей молитвы. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Религия) Сл 15 или Интеллекта (Магия) такой же сложности, понимает, что гонг имеет важное религиозное и магическое значение для ритуала, а также замечает на нем гравировку, делающую его похожим на ураган. Ритуал будет ослаблен, если кто-то прекратит звон гонга. Для того, чтобы сделать это, персонажу нужно добраться до него и преуспеть в проверке Силы Сл 15. Персонаж может предпринимать любое число попыток, но каждая из них требует действия, а вибрации от гонга наносят 11 (2к10) урона звуком.

Гравитация. Гравитация в этом помещении действует совершенно иначе. Персонажи могут ходить по любой поверхности, включая стены, конусообразный обелиск и даже купол (находящийся примерно в пятидесяти футах над гонгом). Это может разыграть кинематографичное сражение.

Бассейн. Существо, оказывающееся в электрическом бассейне, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 12, получая 11 (2к10) урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Бехир. Бехир ожидает в бассейне, обладая неуязвимостью к его урону. Он, использует свою скорость лазанья, чтобы получить преимущество, и поднимается над поверхностью в тот момент, когда персонажи преодолевают бассейн. Он может схватить любое существо и утащить его в бассейн. Бехир также способен проглотить кого-то и забраться в бассейн, чтобы в дальнейшем в него изрыгнуть существо.

СОКРОВИЩА

Подзорная труба стоит на конусообразномobeliske рядом с гонгом. Вне воздушного узла она работает как и любая другая, однако внутри него позволяет смотрящему безошибочно найти кого угодно (даже если об этом ком-то неизвестно ничего кроме имени). Эту подзорную трубу можно использовать, чтобы узнать местонахождение Штурмгейла, а также отследить его передвижения. Поскольку устройство можно применить для нахождения существ, о которых известно только их имя, можно, например, найти Мику Фобрейкер из культа Черной Земли (могло случиться так, что персонажи встречались с ней ранее). Подзорная труба сделана очень искусно, коллекционер в Муластере даст за нее 750 зм.

9. ВРАТА БУРИ

Это должно быть красивым заключением приключенческой трилогии. Старайтесь сделать это столкновение скорее интересным кинематографичным опытом, а не сложным испытанием. Персонажи должны блистать. Самое время соглашаться со всеми идеями игроков, даже если это сократит столкновение. Например, толкнуть Штурмгейла в бушующую бурю будет невероятно удовлетворительным для игроков.

Когда группа закончит пятое столкновение, прочтите следующее:

Как только вы начинаете движение в сторону своего следующего пункта назначения, буря в центре воздушного узла внезапно начинает пульсировать с невероятной силой. Вы чувствуете холодный воздух и запах озона.

Над бушующей бурей зависло воздушное судно. Даже находясь далеко, вы можете слышать лихорадочное пение культистов. Словно в ответ на него буря раскрывает свой «рот» прямо под их кораблем — врата начинают формироваться!

ПРИБЛИЖАЯСЬ К ШТОРМУ

Персонажи должны немедленно направиться к Вратам Бури. Воздушное судно является лучшим способом это сделать.

Если на корабле есть команда из кенку, один из них спросит подражая: «Капитан, должны ли мы протаранить наших врагов?» Для того, чтобы сделать это, один из персонажей должен стать капитаном и преуспеть в проверке Ловкости Сл 20 или Интеллекта с той же сложностью. При провале два судна сталкиваются, но это не наносит никакого урона. В итоге два корабля парят на расстоянии 5 фт друг от друга над бушующей бурей. При успехе

средства передвижения врезаются друг в друга и застревают. Все члены культа Воющей Ненависти получают 11 (1к10) дробящего урона.

Если у персонажей нет воздушного судна, но они смогли расположить к себе ааракокр, те придут и доставят героев на корабль культистов. При этом персонажи будут выполнять проверку инициативы с помехой, поскольку ааракокеры доставили своих друзей весьма неаккуратно.

В крайнем случае, персонажи могут просто полететь к Вратам Бури, но получают 16 (3d10) некротического урона, так как их жизненные силы утекают в шторм.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСЛЕДСТВИЙ

Сверитесь с Приложением 4: Достижение Врат Бури, чтобы определить как действия персонажей во время приключения повлияли на финальную битву. Зафиксируйте изменения непосредственно в блоке статистики монстров в Приложении 1. Отметьте любые эффекты, которые могут произойти на 2 или 3 раундах. Как минимум на дирижабле находятся пять пиратов **кенку**, **Штурмгейл** [Stormgale], **Бладвинд** [Bloodwind] и **жрец Воющей Ненависти** [Howling Hatred priest]. Если Бладвинд погиб в DDEX2-9, то вместо него будет Мифру (с тем же блоком статистики). Если Штурмгейл погиб ранее в приключении, то добавьте Бладвинда, но если он тоже погиб, добавьте вместо него Мифру и еще одного **небесного ткача** [skyweaver].

ЭФФЕКТЫ РИТУАЛА

Если ритуал не остановить, он откроет врата в Стихийный План Воздуха в начале 4 раунда. Предупредите персонажей заранее, чтобы мотивировать их на принятие кардинальных мер (например, столкнуть культиста за борт, пожертвовать собой и пр.).

В дополнение к этому, сила ритуала превращает **Штурмгейла** в **воздушного элементарного мирмидона** [air elemental Myrmidon]. Это должно случиться в конце первого раунда, однако откладывается на один раунд за каждое успешно пройденное персонажами испытание. Вы можете захотеть показать процесс превращения в каждом раунде, даже если он не закончится успешно, чтобы персонажи могли почувствовать угрозу.

Если превращение все же случилось, замените культиста на воздушного элементария мирмидона. Уберите половину урона, полученного им до этого.

Если в результате ритуала открывается портал, персонажи терпят поражение. Если они смогли одолеть противников до этого, ритуал останавливается. Прочитайте Заключение ниже.

КИНЕМАТОГРАФИЧНОЕ СРАЖЕНИЕ

Вы можете задать тон сражения подавая пример. Враги должны вербально мотивировать персонажей тем, что хвастаются успехами культа (например жертвоприношением старца ааракокр). Культисты могут запрыгивать на корабль или использовать веревки, чтобы уклоняться от персона-

жей. Несмотря на то, что корабли не проработаны, вводите разнообразные приёмы ради развлечения и побуждайте персонажей делать то же самое. Бочки, такелаж, перемещение по платформам — используйте что угодно.

Корабли находятся над огромной бурей. На ваше усмотрение, действия персонажей или противников могут потребовать проверок навыков, чтобы не упасть ничком или даже не свалиться за борт.

ТАКТИКА

Поскольку лидер культистов ожидает, что ритуал закончится превращением, он торопятся. Лучшие заклинания и способности используются первыми, лидер совершенно не боится получить урон. Излишняя самоуверенность!

Другие культисты такие же наглые, уверенные в том, что победа уже у них в кармане. Они делают все, лишь бы сражение было максимально веселым для игроков, в то же время стараясь избежать урона и пытаясь победить персонажей.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ/УПРОЩЕНИЕ

Если эффектов становится слишком много, оставьте только те, которые доставляют больше всего удовольствия, обращайтесь на них, чтобы игроки смогли осознать результат действий группы.

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** отложите прибытие **культистов Черной Земли** на один раунд. **Ааракотры** или даже **кенку** могут предложить свою помощь, стабилизируя павших или излечивая персонажей. Мотивируйте игроков использовать обстановку, чтобы достичь преимущества (например, можно скинуть врагов за борт). Уменьшите хиты **Штормгейла** на 20.
- **Слабая группа:** уберите жреца **Воющей Ненависти**.
- **Сильная группа:** добавьте двух **послушников Воющей Ненависти**.
- **Очень сильная группа:** Добавьте **урагана** и увеличьте урон атак на 2.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если ритуал прерван, Врата Бури начинают помогать силу воздушного узла, действуя как черная дыра — они затягивают облачные острова и весь узел, полностью уничтожая все это. У персонажей есть время, чтобы выбраться в кинематографическом стиле — улететь к portalу-выходу или использовать остров со сферой, чтобы через него достичь Амфитеатра. Важно помнить, что только освобожденные монахи могут выбраться.

Если ритуал заканчивается успешно, Врата Бури начинают открываться. Пока они открываются, персонажи могут заглянуть в Стихийный План Воздуха. Армия злобных созданий элементарного воздуха начинает выходить из него. У

персонажей есть время на то, чтобы выбраться и услышать злорадный смех оставшихся культистов.

После этого монахи приглашают персонажей на пир в их честь. Если персонажи успешно прошли по крайней мере три испытания, они могут стать почетными членами монастыря Желтой Розы. Это звание не даёт никаких внутриигровых преимуществ, но может быть использовано при отыгрыше в последующих приключениях.

СОКРОВИЩА

Если персонажи добились успеха, Альянс Лордов и Орден Перчатки наградят их по 200 зм от каждой организации, когда герои вернутся в Мулмастер.

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

Суммируйте весь **боевой опыт**, полученный за побежденных противников, и поделите его на количество персонажей, участвовавших в бою. Для **небоевого опыта** награды указаны для каждого персонажа. Дайте всем персонажам опыт из таблицы «небоевые награды», если не указано иное.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Название врага	Опыт
Страж Чёрной Земли	450
Жрец Чёрной Земли	700
Воздушный элементаль	1800
Послушник Воющей Ненависти	25
Ураган	450
Жрец Воющей Ненависти	450
Шлемоносный ужас	1100
Кенку	50
Мясной голем	700
Мантикора	700
Теневой демон	2200
Ааракокра	90
Невидимый охотник	2300
Циклоп	2300
Облачный великан	5000
Бехир	7200
Небесный ткач	700
Штормгейл	2300
Бладвинд	700
Воздушный элементальный мирмидон	2900

НЕБОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Задание или достижение	Опыт
Испытание Милосердия	200
Испытание Смирения	200
Испытание стихийного культа	300
Испытание Страдания	200
Испытание Набожности	200
Деактивация колоколов	200
Освобождение заключенного без боя	200
Отключение гонга	200
Остановка ритуала	200

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **4500 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принимавшего участие в этом приключении — **6000 опыта**.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные на группу. Персонажам следует делить сокровища поровну если это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Перманентные магические предметы делятся по системе. Смотри врезку если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

СОКРОВИЩА

Название вещи	Цена в золоте
Золото культивистов (часть первая)	460
Брошь (раздел 3)	400
Редкие тома (раздел 5)	200
Редкий виноград (шестой раздел)	40
Кольцо великана (раздел 7)	500
Подзорная труба	750
Награды	200 (за каждую)

ЗЕЛЬЕ ДЫХАНИЯ В БУТЫЛКЕ [POTION OF BOTTLED BREATH]

Зелье, редкое

Бутылочка содержит в себе дыхание элементального воздуха. При вдыхании вы можете либо выдохнуть его, либо задержать.

Если вы выдыхаете, вы получаете эффект заклинивания порыв ветра. Если вы задерживаете дыхание, вам не нужно дышать в течение одного часа, но вы можете прекратить этот эффект раньше (например, чтобы поговорить).

По окончании этого эффекта вы не получаете тех же преимуществ, что при выдыхании. Информацию о заклинании порыв ветра можно найти в Книге Игрока.

ПОСОХ ИССУШЕНИЯ [STAFF OF WITHERING]

Посох, редкий (требуется настройка друидом, жрецом или колдуном)

Этот посох легкого дуновения ветра постоянно окружен невидимыми легкими потоками воздуха.

Тем, кто настроен на него, посох шепчет предупреждения, что дает +2 бонус к проверкам Ловкости, которые совершаются при определении инициативы в начале сражения. Полное описание этого предмета можно найти в Руководстве Мастера.

РЮКЗАК С АЭРОСТАТОМ [BALLOON PACK]

Чудесный предмет, необычный

Полное описание этого предмета можно найти в приключениях «Принцы Апокалипсиса». Если он не использовался в приключении, то полностью заряжен.

ПОЛЁТНОЕ ОДЕЯНИЕ [WINGWEAR]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Полное описание этого предмета можно найти в приключении «Принцы Апокалипсиса». Если он не использовался в приключении, то он полностью заряжен.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОСТОЯННЫХ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

D&D Adventurers League имеет систему, с помощью которой распределяются постоянные магические предметы в конце сессии. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны, что какой-то персонаж должен владеть этим постоянным магическим предметом, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов получает этот предмет. Когда у таких персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

СЛАВА

Все члены фракций получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Персонажи из **Альянса Лордов** и **Ордена Перчатки** получают **дополнительное очко славы** за успешное завершение этого приключения.

Персонажи **Изумрудного Анклава** получают **одно дополнительное очко славы** за восстановление баланса, закрыв узел и сообщив о находках своей фракции.

Персонаж, который спас члена фракции, который был узником в узле, зарабатывает **один дополнительный пункт славы**.

ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** по завершении этого приключения.

НАГРАДА МАСТЕРА

Вы получаете **400 опыта**, **200 зм** и **десять дней простоя** за каждую проведенную сессию этого приключения.

Приложение: Характеристики чудовищ/ НИП

СТРАЖ ЧЕРНОЙ ЗЕМЛИ [BLACK EARTH GUARD]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +1

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки общий

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Страж делает две рукопашные атаки.

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

РЕАКЦИИ

Непреклонность. Когда страж подвергается эффекту, который его переместит, собьет с ног, или и то, и другое, он может использовать свою реакцию, чтобы избежать перемещения и не быть сбитым с ног.

ЖРЕЦ ЧЕРНОЙ ЗЕМЛИ [BLACK EARTH PRIEST]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (наборный)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Запугивание +5, Религия +3, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Терран, Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию атаками заклинаний). Он знает следующие заклинания чародея (заклинание со звездочкой описано в приложении В^a):

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты* [acid splash], *защита от оружия* [blade ward], *свет* [light], *починка* [mending], *лепка земли* [mold earth*]

1 уровень (4 ячейки): *дрожь земли* [earth tremor*], *поспешное отступление* [expeditious retreat], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *дребезги* [shatter], *паук* [spider climb]

3 уровень (2 ячейки): *замедление* [slow]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Жрец совершает две рукопашные атаки.

Глефа. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) рубящего урона.

^aПриложения В в оригинальном приключении нет, зато эти заклинания можно найти в книге «Руководство Занатара обо всем»

Воздушный Элементаль [AIR ELEMENTAL]

Большой элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 15

Хиты 90 (12к10 + 24)

Скорость 0 фт., летая 90 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Сопротивление урону колющий, рубящий, дробящий, электричество, звук

Иммунитет к урону Яд

Иммунитет к состоянию бессознательность, сбивание с ног, паралич, опутанность, окаменение, истощение, захват, отравление

Чувства Темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Ауран

Опасность 5 (1 800 опыта)

Воздушное тело. Элементаль может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Элементаль совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) дробящего урона.

Вихрь (перезарядка 4–6). Все существа в пространстве элементаля должны совершить спасбросок Силы со Сл 13. При провале цель получает 15 (5к8 + 2) дробящего урона и отбрасывается на расстояние до 20 фт. от элементаля в случайном направлении, после чего сбивается с ног. Если отброшенная цель ударяется о предмет, такой как стена или пол, цель получает 3 (1к6) дробящего урона за каждые 10 фт. перемещения. Если цель отброшена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе получит такой же урон и будет сбито с ног.

Если исходный спасбросок был успешным, цель получает половину дробящего урона, не отбрасывается и не сбивается с ног.

Послушник Воющей Ненависти [HOWLING HATRED INITIATE]

Средний гуманоид (любая раса), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 9 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)

Навыки Обман +2, Религия +2, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 9

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Направляющий ветер (Перезарядка после короткого или длительного отдыха). Бонусным действием послушник получает преимущество при следующем броске атаки дальнего боя, который он совершит до конца своего следующего хода.

Задержка дыхания. Послушник может задержать дыхание на 30 минут.

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Ураган [HURRICANE]

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс Доспеха 14

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 45 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Навыки Акробатика +5

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Ауран, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Ураган является заклинателем 3 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к попаданию атаками заклинаний). Он знает следующие заклинания чародея (заклинание со звездочкой из приложения В):

Заговор (неограниченно): защита от оружия [blade ward], шквал* [gust*], свет [light], фокусы [prestidigitation]
1 уровень (4 ячейки): падение перышком [feather fall], прыжок [jump], волна грома [thunderwave]
2 уровень (2 ячейки): порыв ветра [gust of wind]

Защита без доспехов. Если на урагане не одет ни доспех, ни щит, то его модификатор Мудрости добавляется к его КД.

Движение без доспехов. Если на урагане не одет ни доспех, ни щит, то его скорость передвижения увеличивается на 15 футов (уже учтено в его скорости).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ураган делает две атаки ближнего боя.

Безоружный Удар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона.

РЕАКЦИИ

Отражение Снарядов. Когда по урагану попадает дальнобойная атака оружием, он может уменьшить ее урон на 1к10 + 9. Если урон уменьшен до 0, то ураган может поймать снаряд, если тот достаточно мал, чтобы держать его в одной руке, и если у урагана есть хотя бы одна свободная рука.

ЖРЕЦ ВОЮЩЕЙ НЕНАВИСТИ [HOWLING HATRED PRIEST]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (проклепаная кожа)

Хиты 45 (10к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Акробатика +5, Запугивание +4, Религия +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Ауран, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Задержка дыхания. Жрец может задержать дыхание на 30 минут.

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний +13, +5 к попаданию атаками заклинаний). Он знает следующие заклинания чародея (заклинание со звездочкой описано в приложении В):

Заговоры (неограниченно): защита от оружия [blade ward], свет [light], шквал [gust*], фокусы [prestidigitation], электрошок [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): ведьмин снаряд [witch bolt] падение перышком [feather fall], щит [shield],

2 уровень (3 ячейки): порыв ветра [gust of wind], пылевой вихрь [dust devil*]

3 уровень (2 ячейки): газообразная форма [gaseous form]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Жрец совершает две рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 13 (1к6 + 3) рубящего урона.

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона.

ШЛЕМОНОСНЫЙ УЖАС [HELMED HORROR]

Средний конструктор, нейтральный

Класс Доспеха 20 (латный доспех, щит)

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +4

Сопротивление урону дробящий, рубящий, колющий от немагических атак, кроме нанесённых адамантиновым оружием

Иммунитет к урону яд, силовое поле, некротическая энергия

Иммунитет к состоянию окаменение, ослепление, отравление, паралич, очарование, глухота, испуг, ошеломление

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 14

Языки Понимает язык своего создателя но не говорит

Опасность 4 (1 100 опыта)

Сопротивление магии. Шлемоносный ужас совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Иммунитет к заклинаниям. Шлемоносный ужас обладает иммунитетом к трем заклинаниям, выбираемым его создателем. Обычно это молния [lightning bolt], огненный шар [fireball] и раскаленный металл [heat metal].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Шлемоносный ужас совершает две атаки Длинным мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) рубящего урона, или 9 (1к10 + 4) рубящего урона, если используется двумя руками.

КЕНКУ [KENKU]

Средний гуманоид (кенку), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 13

Хиты 13(3к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2, Обман +4, Скрытность +5

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки понимает Ауран и Общий, но говорит только с помощью особенности Подражание

Опасность 1/4 (50 опыта)

Мастер устраивать засады. В первом раунде сражения кенку совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, которых он застал врасплох.

Подражание. Кенку может подражать любым звукам, которые он уже слышал, включая голоса. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 14.

ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

МЯСНОЙ ГОЛЕМ [FLESH GOLEM]

Средний конструктор, нейтральный

Класс Доспеха 9

Хиты 93 (11к8 + 44)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	9 (—1)	18 (+4)	6 (—2)	10 (+0)	5 (—3)

Иммунитет к урону электричество, яд, дробящий, рубящий, колющий от немагических атак, кроме нанесённых алмазным оружием

Иммунитет к состоянию паралич, очарование, отравление, окаменение, истощение, испуг

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 5 (1 800 опыта)

Берсерк. Каждый раз, когда голем начинает ход с 40 или меньше хитами, бросайте кб. Если выпадет «6», голем становится берсерком. Будучи берсерком, он в каждом своем ходу атакует ближайшее видимое существо. Если поблизости нет существ, к которым можно подойти и атаковать, голем атакует предмет, предпочитая предметы с размером меньше своего. Став берсерком, голем остается им, пока его не уничтожат или пока он не восстановит все свои хиты.

Создатель голема, находящийся в пределах 60 фт. от ставшего берсерком голема, может попытаться успокоить его, отдавая четкие команды убедительным голосом. Голем должен слышать создателя, который действием совершает проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15. При успехе голем перестает быть берсерком. Если голем получает урон, когда у него 40 или меньше хитов, он может снова стать берсерком.

Боязнь огня. Если голем получает урон огнем, он до конца своего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Неизменяемая форма. Голем обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

Поглощение электричества. Каждый раз, когда голем должен получить урон электричеством, он не получает урон, и вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону электричеством.

Сопротивление магии. Голем совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием голема являются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Голем совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

МАНТИКОРА [MANTICORE]

Большой монстр, законно-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 68 (8к10 + 24)

Скорость 30 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (—2)	12 (+1)	8 (—1)

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Выращивание шипов на хвосте. У мантисоры есть 24 шипа на хвосте. И использованные шипы отрастают, когда мантисора оканчивает продолжительный отдых.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мантисора совершает три атаки: либо одну Укусом и две Когтями, либо три атаки Шипом с хвоста.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Шип с хвоста. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 100/200 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) колющего урона.

ТЕНЕВОЙ ДЕМОН [SHADOW DEMON]

Среднее исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 13

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (—5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Спасброски Ловкость +5, Харизма +4

Навыки Скрытность +7

Спротивление урону огонь, кислота, звук, некротическая энергия, дробящий, рубящий, колющий от немагических атак

Иммунитет к урону яд, электричество, холод

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, отравление, опутанность, окаменение, истощение, захват

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки телепатия, Бездны

Опасность 4 (1 100 опыта)

Бестелесное перемещение. Демон может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к свету. Находясь на ярком свете, демон совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, демон может совершать действие Засада бонусным действием.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 10 (2к6 + 3) урона психической энергией или, если демон совершал бросок атаки с преимуществом, 17 (4к6 + 3) урона психической энергией.

ААРАКОКРА [AARAKOCRA]

Средний гуманоид, нейтрально-добрый

Класс Доспеха 12

Хиты 13 (3к8)

Скорость 20 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Навыки Восприятие +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Ауран

Опасность 1/4 (50 опыта)

Пикирующая атака. Если ааракоскра летит и пикирует как минимум на 30 фт. по прямой к цели, а затем попадает по ней рукопашной атакой оружием, атака причиняет цели дополнительно 3 (1к6) урона.

ДЕЙСТВИЯ

Коготь. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Метательное копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

НЕВИДИМЫЙ ОХОТНИК [INVISIBLE STALKER]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 14

Хиты 104 (16к8 + 32)

Скорость 50 фт., летая 50 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Навыки Восприятие +8, Скрытность +10

Сопротивление урону дробящий, рубящий, колющий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, отравление, опутанность, окаменение, истощение, захват, бессознательность

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 18

Языки Ауран, понимает Общий, но не говорит на нем

Опасность 6 (2 300 опыта)

Невидимость. Охотник невидим.

Безупречный следопыт. Призыватель назначает охотнику добычу. Охотник знает, в каком направлении находится добыча и расстояние до нее, если они находятся на одном плане существования. Охотник также знает местонахождение того, кто его призвал.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Охотник совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) дробящего урона.

ЦИКЛОП [CYCLOPS]

Огромный великан, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 138 (12к12 + 60)

Скорость 14

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (—1)	6 (—2)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 8

Языки Великаний

Опасность 6 (2 300 опыта)

Плохое восприятие глубины. Циклоп совершает с помехой броски атаки по цели, находящейся на расстоянии более 30 фт.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Циклоп совершает две атаки палицей.

Палица. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 19 (3к8 + 6) дробящего урона.

Камень. Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. **Попадание:**

28 (4к10 + 6) дробящего урона.

ОБЛАЧНЫЙ ВЕЛИКАН [CLOUD GIANT]

Огромный великан, нейтральный-добрый(50%) или нейтрально-злой(50%)

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 200 (16к12 + 96)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Спасброски Телосложения +10, Мудрость +7, Харизма +7

Навыки Восприятие +7, Проницательность +7

Чувства пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Великаний

Опасность 9 (5 000 опыта)

Тонкий нюх. Великан совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Врожденное колдовство. Базовой характеристикой великана является Харизма. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии* [detect magic], *свет* [light], *туманное облако* [fog cloud]

3/день каждое: *падение перышком* [feather fall], *полет* [fly], *телекинез* [telekinesis], *туманный шар* [misty step]

1/день каждое: *власть над погодой* [control weather], *газообразная форма* [gaseous form]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Великан совершает две атаки моргенштерном.

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 21 (3к8 + 8) колющего урона.

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +12 к попаданию, дистанция 60/240 фт., одна цель. *Попадание:* 30 (4к10 + 8) дробящего урона.

БЕХИР [VENIR]

Огромный монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 168 (16к12 + 64)

Скорость 50 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (–2)	14 (+2)	12 (+1)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +7

Иммунитет к урону электричество

Чувства темное зрение 90 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Дракониий

Опасность 11 (7 200 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бехир совершает две атаки: одну укусом, и одну сжиманием.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) колющего урона.

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо с размером не больше Большого. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) дробящего урона плюс 17 (2к10 + 6) рубящего урона. Цель становится схваченной (Сл высвобождения 16), если бехир пока не сжимает никакое существо. Пока цель схвачена, она опутана.

Электрическое дыхание (перезарядка 5–6). Бехир выдыхает молнию длиной 20 фт. и шириной 5 фт. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 16, получая 66 (12к10) урона электричеством при провале, или половину этого урона при успехе.

Проглатывание. Бехир совершает одну атаку укусом по существу с размером не больше Среднего, схваченному им. Если эта атака попадает, существо становится проглоченным и перестает быть схваченным. Будучи проглоченным, существо ослеплено и опутано, и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи бехира, и получает 21 (6к6) урона кислотой в начале каждого хода бехира. У бехира может быть проглочено только одно существо одновременно.

Если бехир получает за один ход 30 или больше урона от проглоченного существа, бехир должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе отрыгнет существо, которое падает ничком в пространстве в пределах 10 фт. от бехира. Если бехир умирает, проглоченное существо перестает быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, потратив 15 фт. перемещения, падая при выходе ничком.

БЛАДВИНД (или НЕБЕСНЫЙ ТКАЧ) [BLOODWIND (OR SKYWEAVER)]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (−1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Ауран

Опасность 3 (700 опыта)

Колдовство. Небесный ткач является заклинателем 6 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *Защита от оружия* [blade ward], *Свет* [light], *Луч холода* [ray of frost], *Сообщение* [message], *Электрошок* [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): *Ведьмин снаряд* [witch bolt], *Доспехи мага* [mage armor], *Падение перышком* [feather fall]

2 уровень (3 ячейки): *Невидимость* [invisibility], *Порыв ветра* [gust of wind]

3 уровень (3 ячейки): *Молния* [lightning bolt], *Полет* [fly]

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) колющего урона.

ШТОРМГЕЙЛ, ЛИДЕР КУЛЬТА [STORMGALE, CULT LEADER]

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 66 (10к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Спасброски Интеллект +8, Мудрость +5

Навыки История +9, Магия +9

Сопротивление урону огонь, холод, электричество, звук

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Дракониий, Великаний, Игнан

Опасность 6 (2 300 опыта)

Использование заклинаний. Штормгейл является заклинателем 10 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 17, +7 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *огненный снаряд* [fire bolt], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation]

1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела* [magic missile], *доспехи мага** [mage armor*], *обнаружение магии* [detect magic], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *отражения* [mirror image], *туманный шаг* [misty step]

3 уровень (3 ячейки): *огненный шар* [fireball], *метель* [sleet storm], *молния* [lightning bolt]

4 уровень (3 ячейки): *каменная кожа** [stoneskin*], *огненный щит* [fire shield], *переносная дверь* [dimension door]

5 уровень (1 ячейка): *конус холода* [cone of cold], *силовая стена* [wall of force]

*У Штормгейла эти заклинания уже наложены перед сражением.

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

ВОЗДУШНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ МИРМИДОН

[AIR ELEMENTAL MYRMIDON]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 117 (18к8 + 36)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (−1)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление урону колющий, рубящий, дробящий от немагического оружия, электричество, звук

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, окаменение, отравление

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Ауран, один язык по выбору своего создателя

Опасность 7 (2 900 опыта)

Магическое оружие. Атаки оружием мирмидона являются магическими.

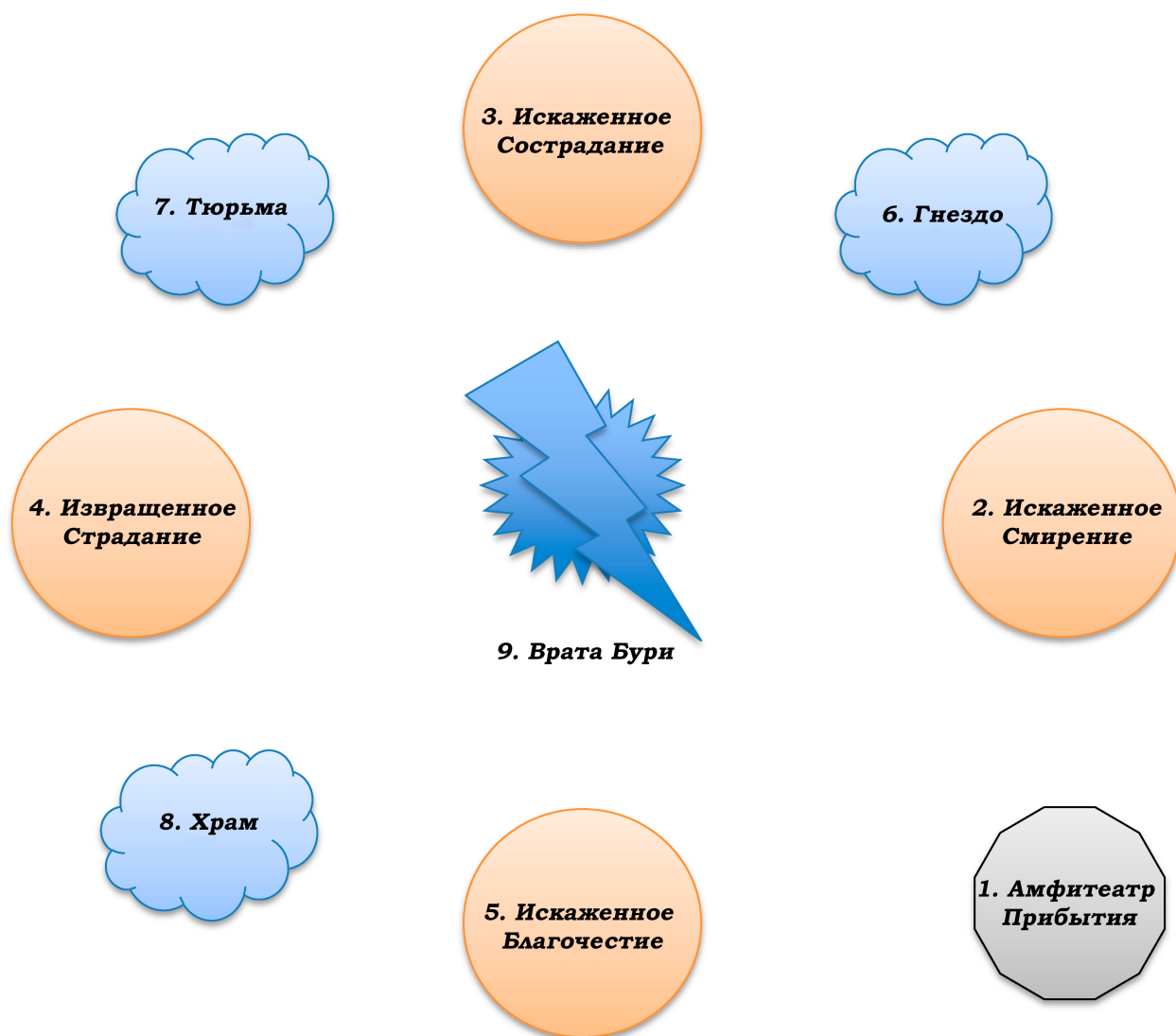
ДЕЙСТВИЯ

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

Удар молнии (перезарядка 6). Мирмидон совершает одну атаку цепом. В при попадании, цель получает дополнительно урон электричеством 18 (4к8) и должна совершить спасбросок Телосложения Сл 14. При провале цель становится ошеломлённой до конца следующего хода мирмидона.

ПРИЛОЖЕНИЕ: КАРТА ВОЗДУШНОГО УЗЛА МАСТЕРА

Числа обозначают зоны столкновений, которые также указаны на карте Игрока. Амфитеатр прибытия находится за землей. Остальные зоны парят внутри воздушного узла на высоте 200 футов. Сферы и облачные строения вращаются по часовой стрелке вокруг центра Шторма.



Приложение: Лист отслеживания перемещения культистов

Ставьте галочку в первой колонке каждый раз, когда персонажи посещают зону. Первое столкновение группы это всегда Амфитеатр прибытия, второе — сфера Искажённого Смирения. Шестое столкновение это всегда Врата Бури.

Прогресс столкновения	Локация, посещаемая персонажами	Локация Воющей Ненависти	Локация Черной Земли
1-й ____	1, Амфитеатр	8, Храм — Молитва Йан-Си-Бину	3, Сфера Искажённого Со-страдания — Исследование, получение лодки, оставление культиста позади
2-й ____	2, Сфера Искажённого Смирения — получение лодки, выбор куда идти дальше	5, Сфера Искажённого Благочестия — получение ритуальной книги	6, Насест — отступление, неспособность договориться
3-й ____		6, Насест — Захват старейшины, посох	7, Тюрьма — убеждение стражников выдать заключённого
4-й ____		7, Тюрьма — прийти и забрать заключённого, может быть уже взят Черной Землей	5, Сфера Искажённого Благочестия — исследование, изучение истории
5-й ____		9, Врата Бури — подготовка к ритуалу	8, Храм — отступление, неспособность победить стражников
6-й ____	9, Врата Бури — сражение с культистами, чтобы остановить ритуал	9, Врата Бури — начало ритуала	9, Врата Бури — помощь или препятствование Воющей Ненависти

Приложение: Достижение Врат Бури

Вы можете захотеть отслеживать достижения персонажей в этой таблице. Их можно использовать в столкновении 9 — **Врата Бури**, чтобы определить конфигурацию сражения. Зачеркните строки, которые неактуальны.

Зона столкновения	Совершенное действие	Влияние на столкновение во Вратах Бури
Предыдущее приключение	Не получилось прервать ритуал создания воздушного маяка и он всё еще парит	Культисты Воющей Ненависти получают преимущество в спасбросках, а также в первых бросках атак в приключении
Доки/Кенку	В команде корабля персонажей нет кенку	Любая попытка протаранить корабль совершается с помехой
Любая	Группа и культисты одновременно посетили одно и то же место и сражались	Если несколько культистов Черной Земли были побеждены и они являются врагами во столкновении во Вратах Бури, один из жрецов Черной Земли начинает столкновение с 22 (вместо 45) хитами. Если несколько культистов Воющей Ненависти были побеждены, то один небесный ткач начинает столкновение с 22 (вместо 44) хитами.
Любая	Черная Земля — союзники	Культисты прибывают во втором раунде и перехватывают всех небесных ткачей и ураганов, убирая их из боя. Они сражаются друг с другом "вне боя".
Любая	Черная Земля — враги	2 стражника Черной Земли и 1 жрец Черной Земли прибывают во втором раунде и поддерживают Воющую Ненависть издалека. Чтобы правильно представить это, добавьте +2 к броскам урона от оружия или заклинаний культистам Воющей Ненависти. Эффект заканчивается, если персонажи вступают с ними в бой, либо (по усмотрению Мастера) если они понимают, что сражение обернулось против культистов (и сбегает в этот момент).
Сферы 2-5	Испытание успешно пройдено	Трансформация лидера культистов задерживается на дополнительный раунд за каждый пройденное испытание
3, Сострадание	Мантикора поймана	Если персонаж падает с корабля, то мантикора ловит его и возвращает на поле боя в любую выбранную позицию
5, Благочестие	Ритуальная книга возвращена	Лидер культистов совершает ошибку в первом раунде, получая 20 урона от шторма
6, Насест	Колокольчики отключены	Если персонаж падает с корабля, то аэраокра ловит его в воздухе и возвращает на поле боя в любую выбранную позицию
6, Насест	Посох и старейшина спасены	Ритуал пресекается во втором раунде, нанося 15 урона каждому вражескому культисту
7, Тюрьма	Фракционный заключенный спасен	Фракционный НИП помогает персонажам. Один раз за раунд персонаж может получить преимущество в атаке
8, Храм	Гонг выключен	Остров с храмом разбивается о дно узла во втором раунде, что приводит к получению помех ко всем спасброскам и всем броскам атак у культистов

Приложение 5: Монастырь Желтой Розы

Нижеследующая информация необязательна для этого приключения, поскольку персонажи уже могли здесь побывать, она может помочь вам ответить на вопросы игроков:

В монастыре более 750 монахов, по одному на каждую из множества святынь Илматера, хотя они все и не присутствуют здесь одновременно. В дополнение к этому здесь есть несколько десятков прислужников, готовых занять освободившиеся места, и около двенадцати новичков — сирот из Дамары, отправленных сюда на воспитание монахами. Монастырь является самостоятельной деревней. Постройки создавались с учетом функциональности, а не комфорта.

Три ордена

Монахи в монастыре состоят в трех различных орденах, каждый из которых придерживается своих рабочих и религиозных практик. Все три ордена считаются одинаково важными и в теории, и на практике.

Новички и служители не являются членами этих орденов и получают звание полноценных монахов в зависимости от их предпочтений, навыков и рекомендаций своих руководителей. Большинству монахов нравится их работа, а другие терпят, поскольку это является сутью учения Илматера.

Орден Зубила. Монастырь известен за свои скульптуры, гобелены и черничное вино. Большинство из них не покидают пределы монастыря, но тем не менее это один из источников дохода. Вместе с молитвами и медитациям члены этого ордена работают над этими произведениями искусства, а также занимаются готовкой, уборкой и немного торгуют. Они, как правило, трудолюбивы, некоторые более общительны, чем другие. Лишь немногие из них являются искусными мастерами боевых искусств.

Орден Розы. Аскеты, жрецы, воины и приключенцы принадлежат Ордену Розы. Они отвечают за защиту монастыря, как в физическом, так и в духовном плане. Эти преданные мужчины и женщины склонны быть храбрыми, мрачными и честными. Также они разговорчивые, регулярно

путешествуют по миру, чтобы собирать знания и творить добро. Они не распространяют свою веру активно, а обсуждают религию, только если их спрашивают. В этом ордене находится наибольшее число мастеров боевых искусств и заклинателей.

Орден Свитка. Библиотекари, исследователи и писари образуют этот орден. Они управляют огромными библиотеками и помогают другим находить в них нужные записи. Большинство членов этого ордена — типичные ученые, социофобы, предпочитают людям книги, а всяким приземленным темам обсуждение генеалогии, истории и теологии. Также как и в Ордене Зубила, некоторые из членов этого ордена являются специалистами боевых искусств и заклинателями.

Краткий список иерархии в Монастыре:

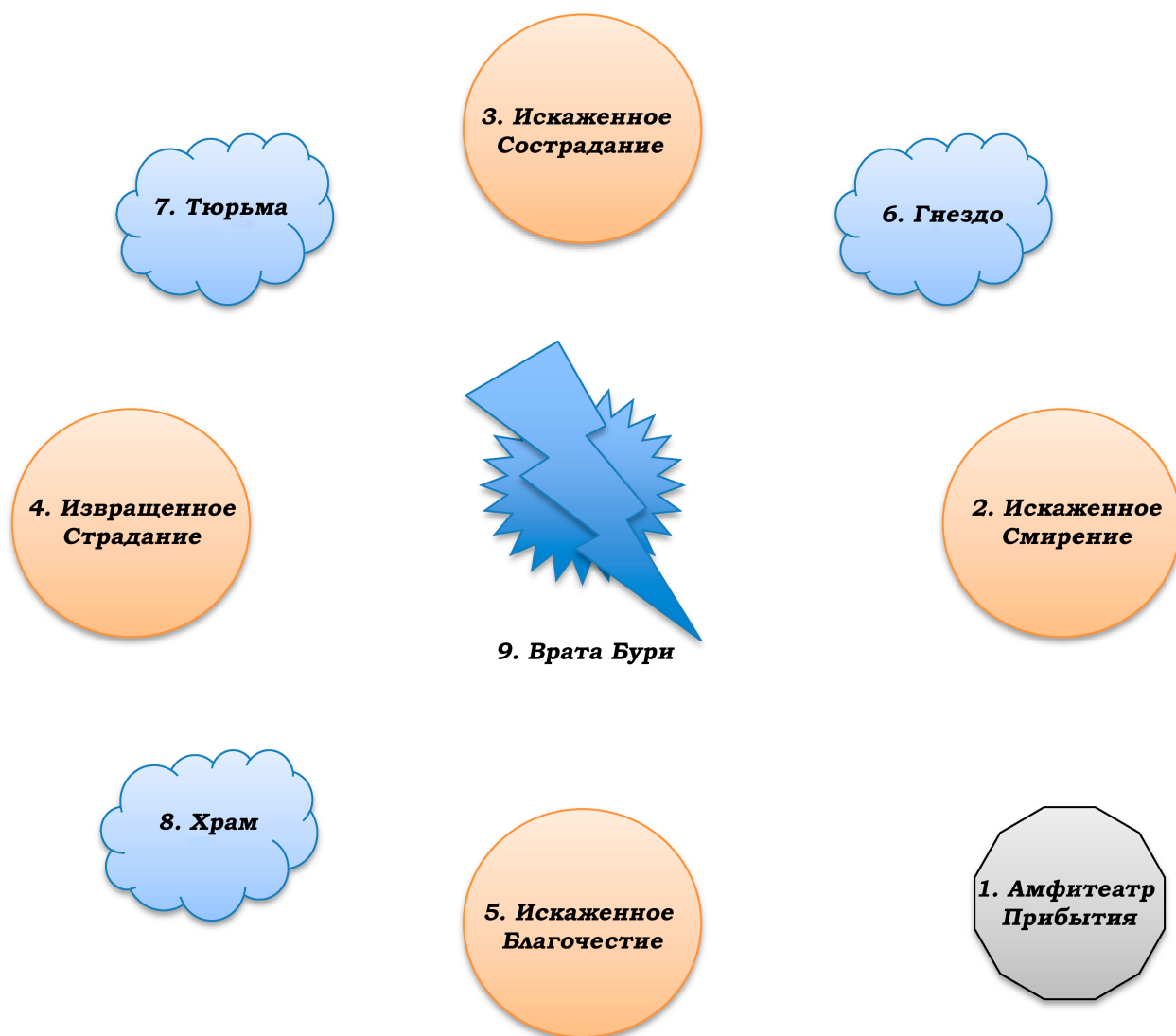
- **Грандмастер Цветов.** Отец Перивинкл Шин (мужчина-человек), аббат монастыря.
- **Настоятельница.** Мать Савэн, Госпожа Восточного Ветра (женщина-человек), настоятельница это, по сути, второе по величине звание среди живущих монахов.
- **Привратник.** Отец Херн (мужчина-человек) Мастер Врат. Его основная обязанность это быть посредником между гостями и остальной частью монастыря, следить за гостевым домом и развлекать гостей.
- **Мастер жилой зоны.** Мать Роузиндин (женщина-полурослик). Лидер Ордена Зубила, казначей, следит за жилой зоной монастыря и является главным дипломатом монастыря.
- **Мастер-целитель.** Брат Дурма (мужчина-человек)
- **Мастер-летописец.** Мать Алетра (женщина-человек). Глава Ордена Свитка
- **Хранительница крипт.** Сестра Талия (член культа Вобщей Ненависти)*.
- **Мастер лета.** Отец Блат (мужчина-человек). Глава Ордена Розы
- **Командир рыцарей.** Леди Тэйси Синещит (женщина-дварф).
- **Сакристан.** Мать Вайда (женщина-человек). Отвечает за реликвии и уход за церковью Илматера.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1: ВОПРОСЫ ОБЛАЧНОГО ПОРТАЛА

На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____	На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____
На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____	На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____
На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____	На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____
На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____	На облачном портале вам задали три вопроса: Какой ваш самый большой недостаток? _____ К чему вы стремитесь? _____ _____ Какого существа вы боитесь больше всего? _____ Имя: _____ Класс: _____ Раса: _____ Предыстория: _____ Фракция: _____

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2: КАРТА ВОЗДУШНОГО УЗЛА

Описания для каждой зоны — это то, что можно увидеть издалека. Амфитеатр прибытия находится на земле. Все остальные зоны парят в воздушном узле, на высоте 200 футов. Сферы и облачные жилища вращаются по часовой стрелке вокруг центрального шторма.



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 3: СВИТОК ПЕРГАМЕНТА

Пергамент является частью экзамена, который проводится для студента. На странице написаны пять вопросов. В комнате шесть полок, на каждой из которых есть надпись на разных языках.

1. Эльфы Криптгарденского леса опасаются этого короля фей, ибо он не проявляет особого уважения к тем, кто ему служит.
2. Назовите два из Десяти Городов Долины Ледяного Ветра.
3. Какие два существа изображены в виде статуи на центральной площади во Вратах Балдура?
4. Какая школа волшебства почитается Красными Волшебниками, которые в недавнем прошлом контролировали Тэй?
5. Какая крепость-со-множеством-башен, требующая необычную плату за вход, была недавно атакована силами Асмодея?