

## Библиотека Последней Надежды

Орден Бури когда-то гордился тем, что был могущественным анклавом друидической силы, но сегодня их деяния забыты. Их единственное наследие - это бурлящий водоворот немыслимой силы, великий шторм, который бушует далеко от берега над озером Неизвестных глубин. Ад раздирающих ветров, сотрясающего землю грома и обжигающих дуг испепеляющих плоть молний, буря скрывает в своих клубящихся пурпурно-черных облаках единственный таинственный остров. Ответ на тысячу загадок, старых как мир, можно найти в скрытом фонтане на этом острове, содержащемся в водах Фонтана грез. Именно здесь хранится информация о местонахождении украденной филактерии Драгоши, и ПК - не единственные, кто ее ищет. "Библиотека последней надежды" - это приключение в жанре "Подземелья и драконы" рассчитан на четырех персонажей 16-го уровня. Это также девятая часть приключенческого пути Age of Worms, полная кампания, состоящая из 12 приключений, нескольких статей "Фона", которые помогут мастерам подземелий управлять серией, и нескольких постерных карт ключевых локаций, ваши ПК должны перейти на 17-й уровень в какой-то момент во время этого приключения, и к концу должен достичь 18-го уровня. Для получения дополнительной помощи в проведении этой кампании ознакомьтесь с ежемесячными статьями Dragon's "Wormfood", серией, которая предоставляет дополнительные материалы, помогающие игрокам пережить кампанию. "Библиотека последней надежды" - это первое (и единственное) приключение в Age of Worms, в котором широко представлены исследования дикой природы. Высокоуровневые персонажи имеют под рукой ошеломляющий набор возможностей для исследования и путешествий, и в выпуске № 341 Dragon описаны некоторые из них. Конечно, вы также можете запустить "Библиотеку последней надежды" как самостоятельное приключение или даже как часть кампании по вашему собственному дизайну.

## Предыстория приключений

Давным-давно древняя секта друидов под названием Орден Бури победила Кюсса и его легионы нежити, вынудив его отступить в свою ночную тюрьму и предотвратив Эру Червей в свое время. И все же эта битва не обошлась Ордену без жертв. Друиды вели ожесточенную войну против извивающегося отродья Бога-червя, которых вел в битве самый ужасный приспешник полубога, драколич Драгота. Драконе-нежить уничтожил большую часть старейшин Ордена Бури в бою, пока, наконец (хитростью и без особых затрат) самоотверженная банда друидов не украла филакторию Драгоши из его логова, в то время как драколич руководил интересами Кюсса в другом месте. Друиды бежали со своей добычей в крепость, расположенную в Рифтовом каньоне. Там Орден поместил филакторию в специальное хранилище, чтобы навсегда скрыть ее от Драготы и его приспешников. Драгота почувствовал потерю своей филактерии в тот момент, когда она была запечатана в этом хранилище. Движимый чувством самосохранения, Драгота покинул армию Кюсса и бежал с поля боя, взяв с собой значительную группу своих войск, чтобы найти виновных и вернуть свою сущность, прежде чем они уничтожат ее. Потеря руководства Драготой и его сил нанесла ущерб армии Кюсса, и Червебог был вынужден отступить. Орден Бури недолго пережил свою победу над Кюссом. Культ полубога оказался еще более опасным после поражения их бога. Эти отчаявшиеся остатки охотились на друидов на каждом шагу, убивая их по одному, пока немногие оставшиеся старейшины не были вынуждены бежать на изолированный остров Тилагос в озере Неизвестных глубин. Там, вдали от вражеских лап, последние члены Ордена Бури творили свою последнюю магию, чтобы навсегда сохранить свои знания. Они создали Фонтан Грез и поместили в его воды всю историю своего ордена, знания, воспоминания и даже свои страхи. Для того, чтобы гарантировать, что только как-

разумные существа могли получить доступ к своему наследию, друиды приносили себя в жертву в мощном ритуале. Орден Бури отделил внутреннюю часть острова от остального мира, и при этом они превратились в фейри-стражей великой силы. Местонахождение филактария Драгоши - всего лишь один из бесчисленных секретов, хранящихся в водах Фонтана грез. Остров Тилагос в прошлом привлекал внимание тысяч исследователей, хранителей знаний и искателей тайной силы, но Источник Грез оставался неоткрытым. Многие утверждают, что легенда о "волшебном фонтане" друидов - не более чем жестокая шутка какого-то давно умершего историка. Дарл Кетос, Десница Лорда-лича, считает иначе. Могущественный жрец Векны, Дарл даже сейчас приближается к высадке на таинственный остров. Если бы он только смог найти Источник Грез, он знает, что огромное количество забытых секретов стало бы его собственными и, следовательно, его богом. Дарл уже пользуется большим благоволением Векны и в настоящее время является обладателем печально известной Руки Векны. Он надеется, что, вернув секреты Ордена Бури, Векна раскроет ему единственную важную тайну: местонахождение Глаза Векны.

### **Краткий обзор приключений**

Приключение начинается с того, что персонажи встречаются таинственную Лашонну в ее поместье Алхастер. Когда ее спрашивают, что она знает об Эпохе Червей и волшебнике Балакарде (который пропал много лет назад в поисках секретов Кюсса), она предлагает страницы из дневника Балакарда и рассказывает, что главным агентом Кюсса на Материальном плане является дракон-нежить по имени Драгота. Уничтожение этого драколича может быть единственным способом предотвратить Эру Червей, поскольку без его генерала армии и культа Кюсса быстро распались бы. Лашонна объясняет, что для того, чтобы уничтожить Драгошу, ПК должны сначала вернуть его филактирию, а для этого им нужно будет выяснить, где она была спрятана, поскольку она была украдена у драколича сотни лет назад. Хотя последние из древних друидов, ответственных за этот подвиг, давно умерли, легенда утверждает, что они спрятали свои знания в библиотеке Последней инстанции. Лашонна рассказывает, что это хранилище знаний спрятано где-то на острове Тилагос, последнем оплоте этих друидов. Персонажи отправляются на этот таинственный остров, где обнаруживают странные руины. Лабиринт скрывает вход во внутреннюю часть острова, который находится в отдаленном демиплане, известном друидам как Последнее прибежище. Вскоре после этого они сталкиваются со стражами Тилагоса, могущественными фейри, известными как дикие наблюдатели. Чтобы произвести впечатление на наблюдателей и получить доступ к Библиотеке Последней надежды, отряд должен победить проклятого титана, пережить встречу со старшим кошмарным зверем, проникнуть в глубины леса Роковой пелены и забрать перо у живого руха. Только тогда компьютеры смогут получить доступ к знаниям Библиотеки. "Библиотека" на самом деле является артефактом под названием Фонтан грез. Выпив из фонтана, персонажи переживают яркое видение, в котором они принимают участие в ключевой битве 15 веков назад, защищая древнее хранилище от нападения нежити Драготы. Выйдя из видения, ПК понимают, что именно здесь была спрятана филактария Драгоши, но, к несчастью для них, Фонтан Снов исчез, а тайное знание, содержащееся в нем, было возвращено миру. То, что ПК знают сейчас, Драгота скоро узнает, поэтому они должны поспешить заявить права на его филактирию, прежде чем он сможет вернуть ее себе.

### **Приключенческие крючки**

В конце предыдущего приключения, "Принц Красной руки", персонажам удастся наконец встретиться с Лашонной. Загадочная женщина открыла им, что ей многое известно о Балакарде и Эпохе Червей, и пригласила их навестить ее в поместье Мистволл в городе Алхастер при первой же возможности. Вы можете назначить дату этого визита по своему усмотрению, возможно, предоставив ПК некоторое время простоя для создания магических предметов, исследования заклинаний или продолжения изучения города негодяев (подробно описано в заднике подземелья № 131 "Алхастер"). Когда ПК решат встретиться с Лашонной, начните с первой части. Если вы хотите управлять "Библиотекой последней надежды" независимо от возраста Черви, вы можете использовать один из следующих хуков, чтобы отправить свои компьютеры на остров Тилагос.

- Ответы, которые вы ищете: Фонтан может послужить решением любой большой головоломки в вашей личной кампании. Личность скрытого вдохновителя, происхождение (и решение) многовековой вражды или местонахождение священной реликвии могут быть получены только из Источника грез. С другой стороны, Фонтан может содержать ключ к любым тайнам в прошлом ПК или семейной истории. Вам нужно только изменить четвертую главу приключения, создав другое финальное видение, чтобы оно лучше соответствовало ситуации в вашей кампании.
- Опасное любопытство: Кто-то, кого знают ПК, отправился на остров Тилагос, чтобы раскрыть секреты силы друидов. К сожалению, этот друг не справляется с задачей пережить ужасы острова, и группа должна броситься в погоню, чтобы спасти его шкуру.

## Мы не Работаем На Вампиров!

Возможно, если ПК узнают об истинной природе Лашонны, они откажутся с ней встречаться. Они могут даже вынашивать планы проникнуть в ее поместье и попытаться убить ее. Если они решат это сделать, еще не все потеряно. Лашонна - невероятно умный враг, и если она поймет, что ПК предпочли бы выследить ее и убить, она полагает, что они могут так же легко поддаться искушению сделать то же самое с Драготой. Если ПК обнаружат свое намерение напасть на Лашонну до того, как они столкнутся с ней, она быстро узнает об их планах через одного из своих многочисленных агентов в городе. Вместо того, чтобы противостоять им, она покидает свое поместье (предварительно переместив все, что имеет реальную ценность) и оставляет после себя несколько приспешников нежити, чтобы оказать символическое сопротивление ПК. Она позаботилась о том, чтобы оставить документы, которые показывают, что Драгоша является лидером сил Кюсса, и что для того, чтобы уничтожить его, кому-то нужно сначала уничтожить его филактерию. Она также указывает в документах, что местонахождение его филактерии неизвестно и что ключ находится на острове Тилагос. Оставляя эти подсказки, она надеется, что ПК в конечном итоге все равно разыщут погибель Драготы. Если, с другой стороны, ПК ждут, пока они не встретят ее, чтобы атаковать (возможно, потому, что во время их обсуждения с ней они откройте ее истинную природу с помощью истинного видения или подобного эффекта), и она не в состоянии отговорить их от нападения на нее, пытаясь убедить их, что Драгота представляет большую опасность, она пытается очаровать или доминировать над группой, чтобы заставить ее выполнять ее приказы. Будучи очень старым серебряным драконом-вампиrom, Лашонна является монстром CR 23 - у нее не должно возникнуть проблем с победой над группой персонажей 16-го уровня. Обратите внимание, что она не пытается убить всю группу; она все еще может использовать их, если ей удастся победить их, не прибегая к убийству, если ситуация выглядит ужасной, она телепортируется в безопасное место; даже если у нее уменьшится количество хитов до 0, она, скорее всего, сможет убежать в свой клад и восстановиться. Тем временем она надеется, что "победоносные" ПК обнаружат документы в ее поместье, которые укажут путь на остров Тилагос. Маловероятно, но возможно, что Лашонна может быть уничтожена ПК. В этом случае вам нужно будет скорректировать несколько встреч в приключении final Age of Worms "Рассвет новой эры", но если ПК обнаружит ее документы о Драготе, его филактерии и острове Тилагос, кампания может вернуться в нужное русло. Статистика Лашонны появляется в выпуске # 135 Dungeon; если вам нужно сгенерировать ее статистику до этого, обратитесь к страницам 196-197 Дракономикона для получения правил по созданию вампирических драконов.

## ЧАСТЬ ПЕРВАЯ - СЕРЕБРЯНАЯ ВОЛШЕБНИЦА

Поместье Лашонны - самое большое поместье (не считая самого дворца Зича) в Алхастере. Лашонна на самом деле очень старый серебряный дракон-вампир, и он был ключевым архитектором в нынешнем состоянии из города Алхастер. Ее совет принцу Зичу (который ценит ее как надежного друга и советчицу, но, к его бесконечному разочарованию, никогда не делает ничего большего) является основной причиной нынешних проблем города. Лашонна также является одним из величайших приспешников Кюсса, уступая только Драготе, и она работала в течение последних 20 лет, чтобы убедиться, что в Алхастере все правильно, чтобы возвестить о возвращении Червебога. Большая часть этой информации остается скрытой от ПК, хотя использование мощной магии прорицания, такой как commune, может раскрыть некоторые из этих секретов. Если ПК предпримут эти шаги, чтобы расследовать прошлое Лашонны, не притворяйтесь скромницей. Вознаградите их за проницательность и использование могущественной магии и не стесняйтесь раскрыть им правду о природе Лашонны, хотя вам следует пока постараться скрыть ее истинную преданность Кюссу, если сможете. Лашонна просит ПК навестить ее в полночь, загадочно говоря, что то, что она должна сказать ПК, - это не то, что хочет услышать залитый солнцем мир. Седовласая волшебница договаривается о том, чтобы ПК забрали в любом месте Алхастера и отвезли в ее поместье на ее экипаже и кучере - высоком, тощем полуорке по имени Келгорн (LE male half-orc expert 2), который хромает. Он считает, что его леди

полуночные посетители с неодобрительным взглядом, но ничего им не говорит. Проверки чувства мотива DC 25 достаточно, чтобы заметить, что Келгорн очарован. Этот эффект, конечно же, является одним из методов Лашонны по обеспечению лояльности прислуги. Эффект зачарованного монстра на Келгорна действует на 18-м уровне заклинателя, но даже если он будет рассеян, Келгорн останется верен Лашонне. Страх - мощный мотиватор. На самом деле он мало что знает о Лашонне, если ПК заставляют его говорить, делая его дружелюбным (его первоначальное отношение недружелюбно, даже если очарование снято), но он знает, что она могущественная заклинательница и не из тех, с кем можно шутить. Когда полицейские прибывают в поместье Мистуолл, их сопровождают через роскошный внутренний двор с фонтанами и топиариями в парадную гостиную, а затем ведут вверх по винтовой мраморной лестнице в личный кабинет и читальный зал Лашонны. Когда компьютеры войдут в это роскошное помещение, прочитайте им следующее:

Стены этого просторного, со вкусом оформленного кабинета заставлены полками с томами в кожаных переплетах на самые разнообразные темы. У дальней стены стоит большой письменный стол, на его поверхности ничего нет, если не считать стопки потрепанных листков пожелтевшей бумаги. Ковер глубокого малинового оттенка, разложенный на нем полукругом перед письменным столом стоят несколько стульев с высокими спинками и бархатными подушками.

Лашонна ждет здесь гостей, одетая в отделанное золотом платье по последней моде, покрой которого подчеркивает ее почти идеальную фигуру. Когда входят полицейские, на ее алых губах танцует довольная улыбка, прежде чем она отпустит своего слугу. "Ты больше не будешь нужен, Келгорн, я уверен, что обо мне позаботятся, с такими приятными гостями, которые составят мне компанию, спокойной ночи". Полуорк удаляется с натянутым поклоном, а Лашонна указывает на стулья перед своим столом. Как только все улажено, Лашонна снова извиняется за поздний час, но уверяет их, что то, что она должна им сказать, окупит потерю их прекрасного сна. Она указывает на потрепанные страницы на столе, предполагая, что один из компьютеров должен взять их, как она говорит: "Дневник Балакарда, или то, что от него осталось, в любом случае. Вы увидите, что он совершенно безумен. Одержим, бедняжка, и червями не меньше. Утомительный. Но, пожалуйста, просмотрите это, и тогда мы сможем поговорить". Дайте ПК возможность просмотреть фрагменты дневника Балакарда (воспроизведены в качестве раздаточного материала). Как только ПК переварят дневник, Лашонна вежливо ответит на их вопросы. Чтобы отбросить паранойю и подозрения, она может симулировать сильное влечение к одному из персонажей, если Лашонне делают комплимент по поводу ее платья, она выпаливает: "Мне нравится идти в ногу со всеми последними тенденциями". Если кто-нибудь прокомментирует ее впечатляющую коллекцию томов, она будет польщена: "Я считаю, что нужно оставаться в гармонии с прошлым. Это часто помогает нам подготовиться к будущему". Цель Лашонны на этой встрече - убедить ПК в том, что им нужно остановить Драгошу. Она тщательно подбирает слова, когда подводит итог тому, что, по ее мнению, необходимо сделать, чтобы предотвратить эру червей.

"Кажется очевидным, что Драгоша намеревается освободить Кюсса из его тюрьмы и тем самым открыть Эру Червей. Решение кажется очевидным. Король без своего командира бессилен. Драгоше потребовалось почти 1500 лет, чтобы достичь этой точки.

Уберите его сейчас, и наверняка пройдут столетия, прежде чем у кого-нибудь появится шанс снова освободить Червебога. "Конечно, нельзя просто ворваться в логово лича, убить его и покончить с этим. Драгоша может и не знать, где находится его филактерия, но это не значит, что она для него бесполезна. Уничтожить его до того, как вы уничтожите его филактерию, так же хорошо, как найти ее и передать ему. "Итак, вашей первой задачей должно быть найти его филактерию и уничтожить ее. И вот тут-то все и усложняется. Я понятия не имею, где это может быть спрятано, очевидно, как и Драгоша, и это хорошо. Конечно, его сомнения в его местонахождении - главная причина, по которой он не попытался просто уничтожить себя, как отчаянный способ обнаружить его местоположение. "Балакард отправился в Расщелину Червоточины, вопреки моему совету, намереваясь узнать больше о Драготе. Он так и не вернулся, но, по крайней мере, у него хватило предусмотрительности оставить мне фрагменты своего дневника. Должен признаться, его дневник и его исчезновение стали для меня чем-то вроде небольшой навязчивой идеи. Я провел последние шестнадцать лет, время от времени, изучая знания Кюсса, Драготы и связанные с ними вопросы. И хотя мне не удалось определить, где спрятана филактерия Драгоши, я верю, что знаю, где можно найти эту информацию. "Как упоминает Балакард в своем дневнике, Эпоха Червей и воскрешение Кюсса были остановлены пятнадцать веков назад Орденом Бури. Историки полагают, что Орден вымер вскоре после этой победы, выслеженный и уничтоженный последними оставшимися в живых членами культа Кюсса. Эти записи неверны. Вместо этого Орден отступил в свою крепость на отдаленном острове в Нир-Див под названием Тилагос. "На этом острове есть своего рода библиотека, хранилище знаний Ордена. Его веками искали волшебники, ученые и исследователи, потому что, как говорят, он наполнен сотнями лет истории, воспоминаниями, мечты и, конечно же, секреты. Секреты так ценны, не так ли, мои дорогие? Кажется, чем дольше они хранятся, тем больше они стоят. Если существует письменный отчет о тайне того, что случилось с филактерией Драгоши, он, безусловно, должен быть там. "Конечно, осложнения всегда есть, верно? Прежде чем построить эту библиотеку, Орден Бури заключил длительную сделку с первобытными стихийными силами. Они пожертвовали своими жизнями, чтобы очистить внутреннюю часть острова от Материального плана. На его месте - голая скала, окруженная вечно бушующим штормом такой силы, что корабли, приближающиеся на расстояние десяти миль, неизменно теряются. Сам остров не указан на картах, но истории намекают на то, что друиды оставили путь для тех, кто в этом нуждается, чтобы добраться до своих секретов, в то же время защищая это место от любопытных глаз фанатиков-нежити Кюсса. "Хуже того, я боюсь, что другие тоже узнали об этом, отчасти как неудачный результат моего собственного исследования. У меня изрядная конкуренция на арене сбора и хранения секретов, и неизменно просачивается слух, что я сделал открытие, мои враги всегда быстро пресекают мои исцеления. Я говорю. в частности, о жеманной собаке человека по имени Хескин, который когда-то служил мне. Я боюсь, что Хескин был уволен из моего сторону с обещаниями богатства и власти и сообщил об этом открытии действительно сомнительному человеку, могущественному священнику Векны по имени Дарл Кетос."

С этими словами Лашонна спрашивает констеблей, не хотят ли они взглянуть на Хескина и его новых друзей, показывая маленькую прядь волос, перевязанную золотой проволокой на тонкой золотой цепочке. Она объясняет, что "раздобыла" этот кусочек волос у парикмахера Хескина, и намекает, что она собирала похожие кусочки от всех ее конкурентов, чтобы помочь в выполнении их текущих планов. Предполагая, что персонажи заинтересованы, она достает со своего стола свиток большего прорицания. Хескин получает 20 спасений за сопротивление, хотя, поскольку у Лашонны есть прядь его волос, он получает штраф -10 за свой сейв, что дает ему общее количество спасений -3, так что велики шансы, что попытка прорицания будет успешной. Если она успешно гадает на Хескине, прочитайте ПК следующее.

В центре комнаты на всеобщее обозрение появляется бурная сцена, сопровождаемая воющим звуком океанской бури. Изображение проясняется, чтобы показать смертельно бледного человека, привязанного к корабельной мачте несколькими мотками веревки. Хотя детали за пределами десятифутового радиуса вокруг Хескина туманны и неясны, очевидно, что корабль попал в сильный шторм, палубы залиты пенистой водой, поскольку и волны, и проливной дождь мучают перепуганного человека. Звуки грубых матросов, выкрикивающих команды и проклятия на орочьем языке, можно услышать под бушующим шумом шторма, и время от времени обезумевшие матросы-орки быстро появляются в поле зрения, а затем снова скрываются в темноте, поскольку они заняты закреплением корабля. В какой-то момент две гибкие фигуры в плащах прыгают на палубу с такелажа по обе стороны от Хескина. Они одинаково одеты в плотно обернутые шелковые шарфы, из их голов торчат маленькие дьявольские рожки. Фигуры в плащах бросают снисходительные взгляды на Хескина, их глаза слабо светятся адским огнем, прежде чем они исчезают из виду, направляясь к невидимому носу корабля. Вскоре после этого сверкающий краснокожий гуманоид с огромным, выпуклым телом почти небрежно шагает по сцене. Дождь с шипением превращается в пар, когда попадает на его горящий

кожа. Когда он достигает Хескина, он смотрит вниз на человека, а затем смотрит на нос, крича: "Далл! Похоже, ваш питомец, возможно, набирает воду!" С этими словами существо раздражается оглушительным утробным смехом. Несколько мгновений спустя в поле зрения появляются еще две фигуры. Меньшая из двух - человекоподобная птица с бегающими глазами, одетая в плащ с капюшоном и вооруженная повторяющимся арбалетом. Другой - высокий мужчина, одетый в ниспадающие голубые одежды, украшенные узорами для глаз. Его капюшон защищает лицо от ветра, а руки скрыты длинными, пропитанными дождем рукавами. Он садится на корточки перед Хескином и говорит ему тихим голосом: "Еще всего несколько часов, Хескин, и мы посмотрим, будешь ли ты жить или умрешь". Внезапно голова человека в синей мантии резко поворачивается, чтобы посмотреть прямо в датчик видения. Его лицо бледно, но властно, и искажается в оскале, когда он встает. "Кажется, у нас гости, друзья мои", - говорит он. "Возможно, союзники этой дворняжки?" Он поворачивается обратно к связанному человеку и при этом оттягивает левый рукав, обнажая гнилой, с черными ногтями придаток, который, кажется, корчится и подергивается своей собственной жизнью. "Мы не можем допустить, чтобы твои друзья наблюдали за нами, так что, похоже, твое путешествие подходит к раннему концу, Хескен!" Вонючая рука разворачивается и тянется, чтобы погладить лоб Хескина. Хескин визжит от смертельной боли, когда кончик пальца замораживает кожу, к которой прикасается, превращая ее в злоеший черный шрам. Затем человек в синем сжимает кулак и произносит единственное неразборчивое слово. Когда он произносит это слово, глаза Хескена выпучиваются, жилы на его шее пульсируют, и он падает мертвым на свои пути. Ссылка на просмотр прерывается, и изображение исчезает из поля зрения.

Проверка знаний DC 20 (аркана или религия) или бардических знаний достаточна для любого наблюдателя, чтобы правильно определить значение гниющей руки - это не что иное, как Рука Векны, ужасный артефакт, способный (среди прочего) создавать эффект богохульства, как только что засвидетельствовали ПК. Персонажи, получившие Видение 6 в конце "Шпиля длинных теней", узнают в человеке и руке того же самого хихикающего человека и иссохшую руку, которых они видели как часть этого видения. После видения Лашонна возвращается на свое место, очевидно, немного потрясенная откровением о том, что Рука Векны вступила в игру. Однако она быстро приходит в себя и использует новые знания, чтобы убедить ПК поторопиться в их путешествии на остров Тилагос. Во время встречи Лашонна отвечает на любые вопросы, которые могут возникнуть у ПК, как можно лучше, не опуская рук; помните, что ее главная цель - заставить ПК взять на себя задачу уничтожения Драготы, и логичным первым шагом в этом плане является поездка на Тилагос. Некоторые возможные вопросы, которые ПК могли бы задать ей (и ее ответы), приведены ниже.

**Как к вам попал дневник Балакарда?** "Он оставил его мне шестнадцать лет назад. Я предполагаю, что он собирался вернуться за этим, но так и не вернулся. За эти шестнадцать лет он сильно пострадал, но мне удалось сохранить, по крайней мере, ключевые части его содержания."

**Ты зло/дракон/вампир!** Почему мы должны доверять вам? "То, кто я есть, не должно иметь значения. Я потратил годы, добиваясь того, что я есть, и я не собираюсь видеть, как все это будет смыто Драготой, и ты тоже не должен. Позаботься о Драготе, и если ты все еще чувствуешь, что мне нельзя доверять, ты знаешь, где меня найти."

**Можете ли вы пойти с нами или послать кого-нибудь нам на помощь?** "Я не могу пойти с вами по своим собственным причинам, и я боюсь, что любые союзники, которые у меня есть, просто не помогут против тех вещей, с которыми ваша группа столкнулась в последнее время. По правде говоря, я не могу думать ни о ком, кроме вашей группы, у кого мог бы быть шанс против Драготы."

**Почему Драгота не может просто покончить с собой, чтобы найти свою филактерию?** "Если бы он мог быть уверен, что такой гамбит увенчается успехом, он бы непременно это сделал. Но поскольку он этого не сделал, справедливо предположить, что он считает, что сделать это было бы все равно, что попасть в ловушку. Он не дурак; он мог бы ожидать, что, если Орден Бури потрудился украсть его филактерию и так хорошо ее спрятал, у них будет что-то наготове на случай, если он попытается совершить что-то столь отчаянное, как саморазрушение."

**Где находится остров Тилагос?** "Остров Тилагос расположен в северных пределах Нир-Дива. Он не отображается на большинстве карт, но у меня есть такие, которые

укажите его местоположение. По крайней мере, его приблизительное местоположение."

Как мы можем добраться до острова Тилагос? "О боже, если тебе нужна помощь с этим, может быть, тебе не стоит связываться с тем, что тебя там ждет. Взять лодку? Летать на драконе? Телепортироваться? Я уверен, что у вас есть масса доступных вариантов."

### **Как добраться до острова Тилагос**

Маршрут, который выбирают ПК, чтобы добраться до острова Тилагос, и способ транспортировки, который они выбирают, остаются в их руках. Сам остров расположен примерно в 20 милях от северного берега озера неизвестных глубин и примерно в 100 милях к западу от Алхастера. В выпуске №341 журнала Dragon представлены несколько варианты, которые высокоуровневые персонажи могут использовать для сухопутных путешествий. Сам остров Тилагос постоянно окружен мощными штормами в радиусе пяти миль. Путешественники, желающие добраться до острова, должны бороться с этими постоянными ураганскими ветрами. Этот шторм магический по своей природе, продукт древнего ритуала. Как таковой, он сопротивляется попыткам контроля. Заклинание контроля погоды автоматически не сможет утихомирить шторм, если заклинатель не проверит уровень заклинателя DC 30 (Дарл пытался утихомирить шторм таким образом, но потерпел неудачу, и его корабль и команда заплатились за это). Друид или жрец с доменом Воздуха получает священный бонус +10 к этому чеку. Не стесняйтесь добавлять любые встречи с морскими чудовищами, разбойничьими волнами, тонущими кораблями, или что-нибудь еще, что могло бы оживить путешествие, но в конце концов зрители должны увидеть бесплодные, изрезанные берега острова Тилагос.

### **ЧАСТЬ ВТОРАЯ - ОСТРОВ ШТОРМОВ**

Для случайного наблюдателя остров Тилагос не представляет собой ничего особенного - это не более чем негостеприимная скала, выступающая из измученного моря. Постоянные ветры и проливные дожди уже давно стерли со скал все, что напоминало растительность или даже почву, не оставив ничего, кроме зазубренных шпилей из искривленного мокрого камня. Сам остров имеет примерно овальную форму, около мили в длину и полумили в ширину. Его самая высокая точка - зубчатая вершина на высоте 50 футов над уровнем моря. Большая часть его береговой линии состоит из устрашающих скал высотой 100 футов, с единственным каменистым пляжем на восточной стороне. Этот пляж обладает единственной необычной особенностью на всем острове - лабиринтом древних черных базальтовых стен и стоячих камней, которые скрываются из виду в шторм над головой. Эти руины - все, что осталось от комплекса Ордена Шторма, который когда-то служил порталом на другой остров. Сегодня эти руины скрывают вход вглубь острова, жестоко вырванный из Материального плана почти 1500 лет назад и спрятанный в собственном демиплане. Когда ПК прибывают, они делают это через несколько дней после того, как корабль Дарла Кетоса разбился о зазубренные скалы, окружающие пляж. Дарл покинул свою команду, когда он и его самые доверенные приспешники обыскали руины и обнаружили портал вглубь острова. Позвольте игрокам приближаться к плацдарму и руинам любым способом, каким они пожелают; кроме бесконечных проверок равновесия, чтобы карабкаться по скользким камням на остальной части острова, и сохранения силы духа, чтобы не быть сбитыми с ног ураганскими ветрами, больше на острове для них ничего нет. Плацдарм - единственная часть острова, которая существует в защищенном куполе относительно спокойных ветров и постоянной дождливой измороси. Шторм бушует по всему пляжу (как указано на карте) и ревет на высоте около 60 футов, но пока ПК остаются в пределах этой зоны, они полностью избегают окружающего водоворота.

## **M1. пляж кораблекрушения (EL 17)**

Пляцдарм завален плавником и обломками более сотни кораблей. Эти остовы затонувших судов толпятся на скалистой береговой линии, настоящий город судов, на которых, как утверждают, водятся ракушки, населенный мертвыми морями. Сломанные скелеты, завернутые в поношенные тряпки, свисают из зияющих проломов в корпусах кораблей, а изодранные паруса развеваются на свирепых ветрах, пронсящих вдоль береговой линии. Среди этих обветшалых громадин выделяется один корабль - недавняя жертва ветра и скал, но тем не менее жертва. Этот гигантский парусный корабль лежит, сломанный надвое, у зазубренной скалы на восточном краю пляжа. За берегом скалистый пляж слегка наклоняется к древнему лабиринту разрушенных стен и стоячих камней.

Недавнее кораблекрушение - это кораблекрушение "Тайной руки", того самого корабля, который ПК видели в видении в кабинете Лашонны. Руины на севере - естественное место для существ, ищущих убежища от окружающей бури. В результате они довольно опасны, поскольку несколько монстров живут в непростом перемирии друг с другом. Это непреднамеренно усложняет процесс проникновения во внеплоскостную внутреннюю часть острова Тилагос, поскольку кристаллы, необходимые для активации портала в демиплан (область М6), разбросаны по всем руинам. Орки, укывшиеся на этом пляже, знают о некоторых монстрах, но не о кристаллах или самом портале.

**Существа:** Могущественный варвар по имени Грогрисс Косоглазый был капитаном "Тайной длани", и он и те из его команды орков, кто выжил после крушения, были практически брошены здесь Дарлом. Векнанский жрец пообещал Грогриссу, что он вернется через несколько дней, чтобы помочь им вернуться на материк, но Грогрисс знает лучше, чем верить этой лжи. Он приказал своей команде собрать все припасы, которые они смогли собрать с "Тайной руки" и других затонувших кораблей, и теперь руководит отчаянной попыткой восстановить разрушенный корабль.

**Тактика:** Как только орки замечают прибытие ПК, они рассредоточиваются среди обломков, чтобы защитить свой временный дом. Они не в лучшей форме для боя, но готовы сделать все возможное, чтобы убедиться, что их попытки сбежать с пляжа не будут разрушены новичками. Если ПК атакуют, орки бросают в них свои дротики, а затем перемещаются среди обломков кораблей, пытаясь заманить ПК в засаду с другими прячущимися орками. Грогрисс Косоглазый немедленно прячется и стреляет по отряду из своего лука, прибегая к рукопашной схватке только в случае необходимости.

**Разработка:** Если ПК попытаются установить связь с орками (или если они захватят некоторых из них живыми), они обнаружат, что орки на самом деле не ищут боя. Их первоначальное отношение недружелюбно, но если они станут дружелюбными, они приведут ПК поговорить с Грогриссом (или, если он был убит, любым выжившим орком). Грогрисс может сказать констеблям, что он был нанят Дарлом Кетосом неделю назад, чтобы привести его и его приспешника-людей на этот штормовой остров священнослужитель заплатил им много денег авансом за задание и пообещал еще, как только они прибудут. Конечно, корабль разбился о зазубренные скалы, когда они прибыли, и Дарл и его приспешники быстро проникли в руины на севере. Вскоре после этого Грогрисс и некоторые из его команды попытались исследовать руины, но были вынуждены отступить, когда на них напали монстры - существа, которых Грогрисс описывает как "громкие, злые камни с множеством веревок". Все орки боятся Дарла, так как они видели его и Десницу Векны в действии и знают, что им с ним не сравниться.

## **M2. Бассейн с красными кристаллами (EL 16)**

Мутный приливной бассейн, густо заросший гниющим плавником и пучками морских водорослей, заполняет это отверстие в форме чаши в руинах. Из этого переплетения дерева и воды растет огромное черное растение. Его корни извиваются в окружающей воде, а искривленный ствол поддерживает восемь похожих на резину темных ветвей, которые мягко раскачиваются на ветру.

Этот бассейн прилива содержит один из трех типов кристаллов, необходимых для активации портала в зоне М6. Кристаллы растут на дне водоема глубиной 50 футов на площади 20 квадратных футов. Сами кристаллы светятся слабым мерцающим красным светом, что позволяет легко заметить их любому, кто заходит в мутную воду и приближается на расстояние 10 футов. За пределами этого диапазона, это точечная проверка DC 15, чтобы заметить светящиеся кристаллы, этот DC увеличивается на один на каждый дополнительный фут, превышающий 10 футов. С высоты над поверхностью бассейна их можно заметить с помощью точечной проверки DC 55.

**Существа:** Странное и зловещее растение, плавающее на поверхности этого бассейна, на самом деле является опасным хищником, называемым деревом осьминога. Эти разумные плотоядные растения плавают в океанских течениях вблизи судоходных путей, где они охотятся за пищей; это осьминожье дерево дрейфовало слишком близко к штормам, окружающим Тилагос, и было занесено в эту спокойную часть шторма. У монстра нет желания снова бросать вызов шторму, чтобы сбежать, и, несмотря на относительно скудную добычу здесь, у него



оставался в этом районе в течение многих месяцев. Он ждет, пока существа окажутся в пределах его досягаемости, прежде чем он оживает (случайно вызывая свое ужасающее присутствие). При нападении существ на расстоянии, дерево-осьминог отвечает молнией призыва, деревом отражения (хорошо работает против врагов, использующих деревянное оружие и щиты) и стенами из шипов, чтобы расколоть врага на части.

**Сокровища:** В дополнение к россыпи кристаллов на дне бассейна, останки нескольких моряков, пиратов и исследователей, потерпевших крушение на Тилагосе и наткнувшихся на осьминожье дерево, также ожидают обнаружения там, хотя они покрыты толстым слоем ила. Поисковая проверка DC 30 обнаруживает в основном гнилое и разлагающееся снаряжение, хотя на одном разложившемся скелете все еще есть ножны с острыми краями, в которых вложен длинный меч анархии +2. Другой облепленный водорослями труп одет в облачение друида и тапочки из лазающих пауков и сжимает в руках нитку четок (с бусинкой благословения, бусинкой кармы и бусинкой поражения).

### **М3. Лес каменных зубов (EL 17)**

Здесь руины усложнены новой особенностью; многочисленные веретенообразные каменные сталагмиты заполняют местность, скальные наросты испещрены странными косыми символами вдоль вертикальных линий, но, похоже, не имеют другого назначения. Небольшой клубок зеленых светящихся кристаллов растет у основания сталагмита недалеко от центра этой области.

Руны на сталагмитах написаны на друидском языке - их тематика сильно различается. Некоторые из них подробно описывают аспекты природного мира, такие как местные погодные условия или пищевые привычки акул, в то время как другие - просто тарабарщина. Сталагмиты вокруг внешней части этой области содержат различные повествования, похожие на главы в продолжающейся истории, но на сталагмитах ближе к центру леса каменных шпилей глифы расположены в хаотичных бессмысленных узорах, и многие идеограммы кажутся искаженными, их значение трудно различить. Зеленые кристаллы, которые растут у основания центрального сталагмита, являются одним из трех типов кристаллов, необходимых для открытия портала в зоне М6.

**Существа:** Эти сталагмиты на самом деле являются продуктом причудливого эксперимента, в котором друиды участвовали столетия назад. Когда-то они надеялись найти способ продолжать записывать историю природного мира еще долго после смерти их ордена. Они объединили мощную магию предсказания и трансмутации, чтобы создать новый вид канатоходцев, которые будут размножаться молодыми, имея точные записи о временах, инкрустированные на их каменных шкурах. Эксперимент провалился. Символы потомства варьируются от неточных описаний до бессмысленных комбинаций идеограмм и искаженных рун, значение которых невозможно постичь. Хотя этот эксперимент в конечном итоге вдохновил на создание Фонтана Грез (гораздо более успешного метода хранения знаний), Орден Бури отказался от своего проекта горев за несколько лет до того, как они сразились с Кюссом. Только восемь из этих необычных канатоходцев все еще живы, хотя они ужасно... врожденный и лишенный странного интеллекта, которым обладает большинство роуперов. Они действительно сохраняют свою инстинктивную потребность ловить и есть все, что видят.

Веревочки (6): hp 85 каждый; Int 2; Навыки Лазать +4, прятаться +10 (+18 в каменистых или ледяных областях), Слушать +5, находить +5; Руководство монстра 215.

### **М4. Лагерь Креки (EL 17)**

Эта часть руин кажется более ветхой, чем остальные; целая секция стены на юге здесь когда-то в далеком прошлом обрушилась, превратившись в значительную груду битого камня.

Хотя груда щебня вдоль южной стороны, безусловно, выглядит солидно, на самом деле это постоянное изображение кучи щебня, размещенное здесь Креки, приспешницей убийцы Дарла Кетоса (она использовала свиток постоянного изображения для выполнения этого подвига). Любой, кто взаимодействует с иллюзией, может попытаться сохранить DC 19, чтобы распознать правду. Территория внутри иллюзии была заявлена Креки как место ее стоянки - любой, кто может видеть сквозь иллюзию, может увидеть простую стоянку кенку, состоящую из спального мешка и незажженного костра.

**Существа:** Дарл Кетос знает, что кто-то шпионил за ним, и предполагает, что это была Лашонна (он знал о ее связи с Хескином). Обеспокоенная тем, что она тоже охотится за Библиотекой Последней надежды и, вероятно, послала своих собственных агентов, Дарл попросила Креки остаться здесь, на пляже, и следить за каждым, кто попытается

следовать. Креки немного раздражена тем, что не может сопровождать остальных в глубь острова, но возможности убить несколько ПК достаточно, чтобы поддержать ее интерес. Креки проводит изрядную часть своего времени, крадучись по руинам, высматривая признаки незваных гостей, так что вероятность того, что она действительно будет здесь, когда придут ПК, составляет всего 40%. Если это не так, она вернется сюда в течение часа и, вероятно, заметит любые признаки того, что здесь были посетители. Через несколько мгновений после того, как Креки вылупилась из своего яйца, ее гнездо кенку было уничтожено бандой человеческих негодяев и убийц. Лидер этих убийц, человек по имени Скравор, нашел Креки и решил оставить жалкого кенку в качестве домашнего любимца. Склонность Креки к скрытности и убийствам удивила и порадовала ее нового "отца". Скравор наслаждался иронией того, что тренировал детеныша своего бывшего врага как наемный убийца в своей собственной гильдии, пока он не совершил ошибку, послав ее за Дарлом Кетосом. Дарл поймал Креки, но увидел большой потенциал в ее холодных птичьих глазах. Он предложил объяснить ей великие тайны вселенной в обмен на ее верность. Первым секретом, который он раскрыл, была правда об "усыновлении" Креки. Креки пришла в ярость и убила Скравора и всю его гильдию в ночь красных руин, чтобы отомстить за смерть своей семьи. Она вернулась, чтобы поклясться в верности Деснице Лорда-Лича. Непристойный кенку с тех пор стал фанатичным последователем Векны. Креки считает эту миссию на Тилагос величайшим достижением в своей жизни, и у нее кружится голова от желания сыграть какую-либо роль в ее успехе.

**Тактика:** Как только Креки узнает, что ПК находятся поблизости, она ищет их под прикрытием невидимости и преследует их. Если кто-то отправляется в путь самостоятельно или отделяется от остальной группы, она пытается убить этого ПК. Если ей не удастся убить его, она пытается сбежать; Креки не заинтересован в том, чтобы ввязываться в драку с группой авантюристов сразу. Если ПК проходят через портал в зоне М6, она следует за ними через несколько минут (она полагается на использование волшебного устройства, чтобы пройти через портал, и не знает о правильном способе активировать его с помощью кристаллов), она продолжает преследовать группу через внутреннюю часть острова, пытаясь убивать их по одному, когда они отходят слишком далеко от группы. Она раскрывает себя и нападает на всю группу только тогда, когда они, наконец, противостоят Дарлу.

**Развитие:** Креки - законченный фанатик, и с ней невозможно договориться, если она не находится под магическим контролем. Зачарованный или подчиненный Креки может быть отличным источником информации о Дарле и других его приспешниках. Она знает, что он здесь, чтобы раскрыть множество скрытых секретов, но больше мало что знает о внутренней части острова.

## М5. Хрустальный пьедестал

То, что когда-то, возможно, было коллекцией из четырех впечатляющих статуй из мрамора и базальта, превратилось в груду обломков. Фрагменты статуй горами лежат по всей этой местности.

Эти четыре статуи на самом деле были похожими на големов стражами одного из кристаллических лож, необходимых для запуска портала в зоне М6. Дарл и его команда подошли слишком близко к этой области во время прохождения через руины и привлекли внимание големов. В результате битва была напряженной, но векнанцам удалось победить големов без каких-либо потерь. Обыск в округе Колумбия 20 выявил следы крови, укрытые от постоянного морозящего дождя нависающей скалой, что указывает на то, что здесь произошла битва. Поисковая проверка DC 25 замечает странное мерцающее голубое свечение, исходящее из-под упавшего торса одной из статуй. Туловище весит 500 фунтов; если его передвинуть, земля под ним окажется россыпью разбитых голубых кристаллов. Это один из трех кристаллов, необходимых для активации врат в зоне М6, хотя ни один из них больше не является целым, и они должны быть восстановлены с помощью заклинания *make whole* или аналогичного заклинания (исправления недостаточно для выполнения работы), прежде чем они смогут быть использованы. Форма камня, отлитая на кристаллическом ложе, может придать новому кристаллу нужный размер и форму из существующих фрагментов, а опытный ювелир может изготовить постоянный ток

25 Проверка ремесла (огранка драгоценных камней) для ремонта поврежденного кристалла (это занимает час работы). Другие решения могут работать так же хорошо, как вы считаете нужным.

## М6. Портал бурь

Здесь лежит круглый диск, высеченный из обсидиана, его обод украшен странными рунами. В трех точках по окружности диска вырезаны стилизованные глаза, внутри каждого из которых вырезано неглубокое углубление, представляющее зрачок.

Руны на этом диске повторяют простую фразу на языке друидов: "Верни мне мои глаза, и я буду смотреть сквозь бурю". Этот диск на самом деле является порталом в демиплан Последней инстанции. Правильный способ активировать портал - собрать три кристалла с их подстилок, разбросанных по этим руинам, и поместить их в глазницы (порядок не имеет значения). Это приводит к тому, что руны по краю диска светятся цветами драгоценных камней, эти цвета переходят друг в друга по мере того, как руны движутся по кругу к следующему кристаллу в ряду. В этот момент обсидиановый диск генерирует мощное поле множественных эффектов антипатии. Это поле влияет на всех существ, которые не обладают нейтральным компонентом в их выравнивании (законное добро, хаотическое добро, законное зло и хаотические злые существа). Затронутые существа страдают так, как если бы они были затронуты антипатией. Нежить, пытающаяся воспользоваться порталом, сталкивается с дополнительной проблемой. Любое немертвое существо, которое попытается пройти через портал, также должно сохранить силу духа DC 20 или получить 20d6 единиц положительного энергетического урона и быть отброшенным на расстояние 1d10x10 футов от портала; успех вдвое уменьшает нанесенный урон и открывает доступ к последнему средству. Однако есть способ обойти большую часть этого. Серии из трех или четырех проверок использования магического устройства (трех последовательных успешных проверок использования магического устройства DC 25 для запуска трех хрустальных глаз, активируя их вслепую, за которыми немедленно следует проверка использования магического устройства DC 30 для имитации нейтрального выравнивания, если необходимо) также достаточно, чтобы активировать портал. Как только портал активирован, он остается таким в течение одной минуты, прежде чем он деактивируется. Если портал был активирован с помощью кристаллов, сами кристаллы расходуются при деактивации портала. Любое существо, стоящее на поверхности портала, немедленно переносится в демиплан последней инстанции.

## ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ИСПЫТАНИЯ НА ТИЛАГОСЕ

Демиплан Последней надежды - это относительно маленький мир, конечное пространство, дрейфующее где-то за Эфирным планом. Последнее прибежище состоит из океана без береговой линии, который окружает единственный остров Тилагос, каким он появился 1500 лет назад, прежде чем Орден Шторма перенес его с Материального плана сюда. Персонаж, который уходит слишком далеко в море в одном направлении от острова, обнаруживает, что приближается к острову с противоположной стороны; этот эффект деформации возникает на расстоянии 5 миль от Тилагоса. Персонажи, которые летят прямо вверх, обнаруживают, что независимо от того, как далеко они взлетят, они никогда не смогут пролететь дальше, чем на милю от поверхности моря вниз. Точно так же те, кто заплывает в морские глубины, не находят морского дна; затопленные островные склоны тянутся вниз вечно, но пловец считает невозможным проплыть дальше, чем на милю вниз. Сам остров довольно велик; гораздо больше, чем можно было бы предположить по его береговой линии на материальном плане. Хотя Последнее средство связано с Эфирным планом и Элементальными Планами, оно не имеет никакого отношения к Астральному плану или Плану Тени. В результате следующие заклинания не действуют в крайнем случае: астральная проекция, дверь измерения, заклинание большей тени, вызывание большей тени, большая телепортация, тени, заклинание тени, вызывание тени, прогулка по тени, телепортация, объект телепортации и круг телепортации. Существа не могут быть вызваны ни с одного из этих планов с помощью магии. Заклинания, устанавливающие планарные соединения (такие как общение, контакт с другой плоскостью, врата и сдвиг плоскости), функционируют нормально. Как часть ритуала, создавшего Последнее средство, друиды наполнили демиплан положительной энергией, чтобы защитить его

против слуг их заклятого врага. В результате этого вливания последнее средство - это буйный взрыв жизни во всех ее формах. Цвета ярче, огонь жарче, шум громче, а ощущения более интенсивные по всему острову. Ни одно немертвое существо не может быть создано нигде на демиплане, и любое немертвое существо, которое путешествует там, теряет свои оценки Мудрости и харизмы и рассматривается как неодушевленный объект до тех пор, пока оно остается в Последней инстанции. Во всех остальных отношениях план Последней инстанции функционирует идентично Материальному плану. Небо над головой постоянно затянуто тучами, но цикл день/ночь ведет себя так же, как и на Материальном плане (хотя солнца, луны и звезд никогда не видно). Время проходит нормально, хотя сезонных сдвигов нет. Температура слегка колеблется, но никогда не отклоняется более чем на пять градусов от базовой отметки 65°F. Путешественники, которые прибывают в Последнее пристанище через портал в зоне М6, появляются на похожем обсидиановом диске в центре острова. Этот диск представляет собой портал, который автоматически функционирует для всех существ, использовавших портал в зоне М6; это вообще не работает для существа, которое является родным для Last Resort, или для того, кто прибыл сюда другим способом. Персонаж активирует портал возврата, просто встав на диск и пожелав, чтобы портал открылся в качестве бесплатного действия. Когда компьютеры придут в крайнем случае, прочтите их следующее описание.

Внезапный сдвиг в окружающей среде на мгновение шокирует и ошеломляет. Шум бушующей бури стих, сменившись легким ветерком, доносящим пение птиц и жужжание насекомых. Небо над головой затянуто тучами, но, похоже, оно не готово к шторму. Край раскинувшегося черного леса, густого и заросшего, заполняет вид в одном направлении. Высокие деревья прогибаются с ветвями, отяжелевшими от мха, их темные карнизы в некоторых местах опускаются до земли. Изнутри доносится какофония насекомых и пение птиц. Время от времени внутри появляется призрачное зеленое свечение, которое через несколько мгновений исчезает, как будто то существо, которое излучало свет, боялось быть замеченным. В других направлениях поднимаются травянистые холмы. Напротив леса эти холмы со временем превращаются в гряду скалистых, бесплодных гор. Вспышка яркой молнии на мгновение озаряет небо над горами, и несколько мгновений спустя отдаленный раскат приглушенного грома эхом разносится по склонам.

Когда последние выжившие члены Ордена Бури пожертвовали собой, чтобы спрятать остров Тилагос и Фонтан Грез в демиплане Последней надежды, они на самом деле не умерли. Вместо этого их тела и души были захвачены могущественной магией, и как только ритуал был завершен, друиды перевоплотились в это новое царство как могущественные фейри. Это дикие наблюдатели, и они едины с царством Последней надежды. Эти новые монстры подробно описаны в приложении. Когда прибывают ПК, дикие наблюдатели немедленно чувствуют их прибытие. Как они сделали с Дарлом несколькими днями ранее, четверо выживших наблюдателей за дикой природой немедленно ищут ПК, используя транспорт через растения, чтобы выйти из близлежащих сосен. Четверо наблюдателей не пытаются скрыть свою внешность от ПК, но и не угрожают им. Дикие наблюдатели дают ПК мгновение, чтобы среагировать на их появление, их стихийные стандарты извиваются позади них. Если ПК нападут на них при виде, четверо диких наблюдателей направят всю свою мощь против группы. Дикие наблюдатели сражаются не для того, чтобы убивать; скорее, они стремятся вывести из строя и захватить ПК. Если ПК удастся убить всех четырех диких наблюдателей, они неосознанно уничтожат свою единственную точку доступа к Фонтану Грез. Предполагая, что ПК не нападут на четырех стражей фейри, один из них выходит вперед, чтобы обратиться к группе.

"Я - Тилантрос, страж этого царства. Мы - последнее прибежище, такое же надежное, как деревья, камни, море и воздух вокруг вас. Мы защищаем секреты этого острова от всех нарушителей. Вы овладели порталом бурь и поэтому должны быть храбрыми, но еще неизвестно, принадлежите ли вы здесь вообще. Почему вы прибегли к последнему средству?"

Дайте ПК возможность ответить любым способом, который они сочтут нужным. Тилантрос принимает любой ответ, не рассчитанный на то, чтобы оскорбить его за чистую монету (если ПК говорят, что они здесь, чтобы сравнить землю с землей или что-то в этом роде, он и другие дикие наблюдатели атакуют сразу). Если ПК упоминают, что они ищут информацию о филактерии Драгоши, Кюссе или Эпохе червей, наблюдатели за дикой природой не проявляют видимой реакции. Они просто хранители этого царства и ничего не знают о секретах, которые содержатся в Фонтане Грез. Если ПК говорят, что они ищут библиотеку, или знания, или что-то подобное, на губах Тилантроса появляется улыбка. Как только ПК заявили о своей цели здесь, он отвечает.

"Ты ищешь Источник, хотя еще не осознаешь этого. Источник грез связан со всеми вещами в последней инстанции. Земля, темные деревья Савана Рока, облака над головой, моя жизнь и жизнь моих братьев - часть этого. Если вода израсходована, порядок проведения ритуала Бури отменяется. Секреты, скрывающиеся от мира, будут раскрыты, и великие легендарные существа, заключенные здесь, на этом острове, снова выйдут на Материальный план. Вы говорите, что вы герои? Это еще предстоит выяснить. Выполните четыре задания и докажите, что вы герои старых времен. Источник не должен быть легко осквернен". Странное существо смотрит на своих четырех братьев, затем снова на вас. "Источник Грез узнает тех, кому суждено получить его дары, только одним способом. Он узнает их по испытаниям Тилагоса. Переживи эти испытания, и ты сможешь утолить свою жажду тем, что ищешь. Потерпи неудачу, и последним прибежищем станет твоя могила. Я - Тилантрос, и первое испытание - это предъявление прав на Золотой пояс Кратаноса." Следующим заговаривает второй из квартета существ. "Я Бескаван, и второе испытание - это Молчание Скорбной песни Савана Рока". Третий говорит. "Я Тадимар, и третье испытание - это Смерть Кошмара Терновой долины". Наконец, последнее существо заговорило. "Я Сайрен-Лей, и последнее испытание - это сбор Живого Пера Короля Рок".

Тилантрос снова заговаривает. "Эти испытания завершены, возвращайтесь сюда, и мы покажем вам Фонтан Грез. А до тех пор мы будем наблюдать. И ждать."

Наблюдатели за дикой природой немедленно покидают территорию, снова используя транспорт через растения, но если ПК смогут выполнить дипломатическую проверку DC 30 (со штрафом -10 за необходимость спешить в качестве полномасштабного действия), они могут убедить наблюдателей за дикой природой остаться еще на несколько минут, чтобы ответить на некоторые вопросы. Они по-прежнему молчаливы по большинству вопросов, но если ПК спрашивают о других недавних посетителях острова, Тилантрос отвечает следующим образом.

"Ты говоришь о Руке Лорда-Лича. Он пришел в Тилагос со своей паствой в поисках знаний, как и вы. Даже когда вы задерживаетесь, они стремятся выполнить задачи, которые мы назвали. Если они опередят вас, то секреты Фонтана принадлежат им. Кто претендует на секреты Фонтана, для нас мало что значит, потому что, как только эти секреты будут востребованы, наша роль Последней инстанции закончится". Как только дикие наблюдатели отбудут, ПК смогут свободно исследовать остров Тилагос по своему желанию. Четыре испытания подробно описаны ниже: они могут быть предприняты в любом порядке. Хотя подразумевается гонка со временем, на самом деле ПК нечего бояться Дарла и его последователей. Векнанцы попытались отобрать пояс Кратаноса и потерпели неудачу, а затем двинулись дальше, чтобы заполучить перо короля Рок, в конце концов ПК столкнутся с Дарлом, как подробно описано в конце этой части приключения.

### **Дополнительные встречи на Тилагосе**

Изначально ПК должны иметь мало информации о том, куда им нужно будет отправиться, чтобы выполнить четыре испытания, поставленные перед ними the wild watchers. Заклинания прорицания, такие как общение, контакт с другим планом и общение с природой, являются отличным источником информации об испытаниях и самом острове Тилагос, при условии, что ПК задают правильные вопросы. Если ПК находятся в пределах досягаемости, функции locate object и locate creature могут помочь определить местоположение их целей (как только они узнают, кто и что они собой представляют). Найди путь, ведущий

путь к определенным локациям и может быть использован для поиска наилучшего маршрута к Замку Скованного Завоевателя (испытание 1), Роще ночи (испытание 2), Логову Харроудрота (испытание 3) или Гнезду короля Рок (испытание 4), как только ПК научатся названия этих мест взяты из заклинаний гадания или от местных жителей. По мере того, как персонажи перемещаются по острову, не стесняйтесь знакомить их с естественными обитателями острова Тилагос. Друиды Ордена Бури населили свой остров многочисленными опасными монстрами по многим причинам. В большинстве случаев они просто перемещали угрозы, которых не хотели убивать, из мест, где они создавали проблемы, но в нескольких случаях монстры Тилагоса - это остатки стражей, когда-то использовавшихся друидами, которые за 1500 лет, прошедших с момента смерти Ордена, вернулись к своему истинному и дикому облику. натуры. Помимо этих опасных монстров, Тилагос изобилует нормальной животной жизнью. Дикие лошади, антилопы, бизоны и даже несколько львов, слонов и носорогов бродят по открытым равнинам. Лес Роковой пелены является домом для бесчисленных змей, птиц, тапиров и ягуаров. То Высокогорья населены горными козами с темной шерстью, яками, кондорами и страшными медведями. Даже моря, окружающие остров, полны животной жизни. В этом разделе представлено несколько примеров знакомства с жизнью коренных жителей Тилагоса. Используйте их, чтобы бросить вызов игрокам, когда они пробираются по острову в поисках одного из своих четырех испытаний, предоставить им дополнительный опыт или добычу или даже незаметно указать им правильное направление к их цели, если они запутаются или потеряют терпение. Наконец, вы можете использовать эти встречи в качестве шаблонов для создания дополнительных встреч по вашему собственному дизайну.

### **Атака зверя-вытеснителя! (ЭЛ 16)**

Орден Бури держал полдюжины обученных повелителей стаи зверей-вытеснителей в качестве стражей, но со временем эти существа сбежали из своих питомников и размножились. Правда, повелители стаи зверей-вытеснителей стали одними из основных хищников острова, охотясь на всю дикую природу Последнего курорта. Они без колебаний добавляют ПК в список жертв, если они столкнутся с ними. Повелители стаи путешествуют группами по четыре человека, и их можно встретить в любом месте Тилагоса. Персонаж со следом может попытаться пройти проверку на выживание DC 25, чтобы отметить наличие следов зверя-вытеснителя, как только группа забредет на их охотничьи угодья. Это не займет много времени (обычно всего 1d6 минут), чтобы ПК привлекли внимание стаи, которая начинает преследовать их. Звери-вытеснители наносят удар либо когда ПК разбивают лагерь, либо кружат перед отрядом, чтобы устроить им засаду.

Повелители стаи зверей-вытеснителей (4): по 203 л.с. каждый; Руководство по монстрам 66.

### **Бегемоты из Жираллона (EL 17)**

Перенесенные на Тилагос с отдаленного острова на Материальном плане, огромные жираллоны, найденные на Тилагосе, - одинокие, сварливые существа, которые собираются вместе только для того, чтобы спариваться. С тех пор они стали главными хищниками в островном нагорье, за исключением самого Харроудрота, и способны о ловле, убийстве и поедании рок. Они редко отваживаются спускаться в низины, те, кто это делает, обычно делают это после того, как их прогнали из их горного логова другие жираллоны. В результате те, с кем сталкиваются в низинах, как правило, ранены или больны. В настоящее время на Тилагосе обитает всего 7 бегемотов-хираллонов; каждый претендует на территорию площадью около квадратной мили. Проверка на выживание в DC 15 достаточно хороша для персонажа, чтобы заметить явные признаки того, что группа входит в страну джираллон, по увеличению количества разбросанных костей и разбитых камней. Эти чудовищные жираллоны крупнее даже самых крупных экземпляров, найденных на Материальной планете - потусторонняя природа Последней надежды им вполне подошла. Средний жираллонский бегемот достигает 35 футов в высоту. Когда жираллонский бегемот замечает, что кто-то вторгся на его территорию (обычно через 3-6 минут после того, как это делает группа), он с грохотом бросает вызов нарушителю в виде громового рева и ударов в грудь четырьмя кулаками. Если злоумышленники не убегают немедленно, жираллон атакует, сражаясь до тех пор, пока количество хитов не уменьшится менее чем до 30, после чего он пытается убежать в свое логово. Жираллон, которого встречают в его логове или преследуют до его логова, сражается насмерть.

## Сухопутная акула (EL 16)

Бульеты Тилагоса, как и звери-вытеснители и жираллоны, за последние 15 столетий выросли до огромных размеров. Эти опасные существа - охотники-одиночки, и хотя они обычно держатся южных равнин острова, их можно встретить где угодно, кроме самых высоких вершин гор.

Существо: Тилагос булетты проводят большую часть своего времени под землей и быстро перемещаются, чтобы устроить засаду на любого, кого заметят. Они используют свою специальную атаку leap, чтобы нанести урон как можно большему количеству ПК в первом раунде боя. Если они встречаются в Долине Шипов, сражаться с этими роющими угрозами намного сложнее, так как булеты могут использовать свою скорость рытья нор, чтобы полностью избежать шипов.

## Первое испытание: Золотой пояс (EL 22)

Чтобы завершить первое испытание, игроки должны принести наблюдателям за дикой природой золотой пояс, принадлежащий титану Кратаносу. Разрушенные остатки крепости лежат на южном гребне острова Тилагос, откуда открывается вид на бурное море внизу. Это место когда-то было домом для группы рейнджеров, лояльных Ордену Бури, и служило тренировочной площадкой для силы, которые противостояли разлагающейся орде Кюсса в битве все эти прошедшие столетия. Рейнджеры крепости были убиты в той битве, и она пришла в упадок. Когда друиды начали свои приготовления к удалению Тилагоса с Материального плана, они обратились за помощью к Обадхаю. Бог природы услышал их просьбу и согласился помочь им в выполнении этой задачи при одном условии. Тилагос мог бы стать мощной тюрьмой, и в то время особенно разрушительный титан был занозой в боку Обад-Хая в течение некоторого времени. Это был Кратанос, угроза, которая долгое время преследовала мир людей и эльфов, сея разрушения и хаос везде, куда бы он ни шел. И все же Обад-Хай почувствовал скрытое величие в Кратаносе, подобно тому, как можно было бы ощутить в сердце вулкана или в эпицентре бури. Обадхай попросил друидов найти Кратаносу дом на острове Тилагос, место, где он мало что мог бы разрушить и, возможно, место, где гнев титана в конечном итоге был бы смягчен. Со временем, если Кратанос успокоится, Обад-Хай освободит его. Друиды согласились, и Обад-Хай перевез Кратаноса (вместе со своей горгульей и домашними животными-бехолдерами) на Тилагос, когда тот был вырван из Материального плана. Сделав это, он забрал у Кратаноса его способность, подобную заклинанию врат, эффективно отправив титана в последний путь. В течение последних 1500 лет титан размышлял в демиплане, но его заключение возымело противоположный эффект, на который надеялся Обад-Хай. Вместо того, чтобы успокоиться в присутствии природы, потеря людей и эльфов для мучений в конечном итоге свела титана с ума. Сегодня Кратанос балансирует на грани между скукой и безумием. Ему уже давно наскучило исследовать остров, и он проводит все свое время, размышляя в руинах южной крепости. Он все еще надеется, что когда-нибудь освободится из своего заточения, но большую часть времени он ищет только способы развлечь себя и скоротать эоны, не поддаваясь полной скуке. Его рабы-горгульи живут в постоянном страхе перед гневом своего хозяина, но их бесконечная верность обеспечивается способностью Кратаноса очаровывать монстров, подобной заклинанию. Проверка знаний DC 30 (история или планы) или бардических знаний указывает на то, что персонаж слышал смутные рассказы о древнем титане по имени Кратанос, смертоносной угрозе, чье правление внезапно закончилось, когда он исчез из мира пятнадцать веков назад. Кратанос назвал свой новый дом "Крепостью закованного завоевателя", горько намекая на самого себя. Структура крепости часто является объектом ярости Кратаноса, и большая ее часть была разрушена на протяжении веков. Приспешники-горгульи Кратаноса постоянно трудятся, пытаясь восстановить крепость, но они никогда не могут справиться с непредсказуемыми приступами ярости своего хозяина. В результате крепость представляет собой немногим больше, чем пустой огороженный комплекс. Сами стены имеют толщину 20 футов, высоту 30 футов и сделаны из цельного камня, но имеют признаки значительных повреждений. Четыре частично разрушенные башни окружают центральный комплекс. Когда ПК доберутся до разрушенного хранилища, прочитайте им следующее.

Обветренные стены крепости изорваны и неровны. Судя по всему, они не раз подвергались разрушению, их расколотые каменные блоки были беспорядочно перестроены в импровизированные сооружения с небольшой целостностью. Четыре полуразрушенные башни выходят окнами во внешний двор. Арка, обеспечивающая вход в комплекс, кажется пустой, ее железная решетка теперь не более чем груда искореженного черного металла, лежащая на земле неподалеку.

Внутри все еще стоят несколько больших фундаментных камней; они могут обеспечить укрытие для отчаявшихся ПК. В югозападном углу комплекса находятся три грубые клетки построенные горгульями Кратаноса клетки используются для содержания странных монстров

титан периодически захватывает из диких мест Тилагоса, чтобы держать в качестве домашних животных. Эти клетки состоят из десятков железных шестов, найденных в разрушенном замке. Столбы были вбиты в землю, и большая плоская каменная плита закрывает каждую клетку. Единственный способ попасть в клетку или выйти из нее - поднять каменную крышку (которая весит 3000 фунтов, которую легко поднять краносу, но, вероятно, доставит неприятности более мелким и слабым существам).

**Существа:** Кратанос держит стаю из шести продвинутых бойцов-горгулий, зачарованных как миньоны. В любой момент времени двое из них кружат в небе над головой, высматривая любых незваных гостей. Если они шпионят за ПК, эти две горгульи спускаются в крепость и собирают остальных четырех, а затем группой из шести человек вылетают, чтобы противостоять ПК. Горгульи изначально не вступают в бой с персонажами. Кратанос приказал им приводить к нему на аудиенцию любых посетителей. Эти аудиенции обычно заканчиваются тем, что Кратанос обезглавливает посетителей или превращает их в месиво, но титан не позволил бы, чтобы его рабы отняли у него спорт. Горгульи требуют, чтобы ПК сопровождали их, чтобы встретиться с хозяином их владений: "Кратанос Завоеватель, изгнанный богами за его планы править всем творением и скованный коварными друидами Тилагоса до тех пор, пока не придут храбрые воины, чтобы освободить его". Они обещают группе еду, жилье, и передышка, если они присоединятся к ним в замке. Клетки в юго-западном углу руин в настоящее время содержат по три жираллона в каждой, в общей сложности девять магических зверей. Они визжат и рычат, если видят, что кто-то приближается на расстояние тридцати футов, но не могут выбраться из клеток с железными прутьями без посторонней помощи. Сам Кратанос последние несколько месяцев провел в оцепенении, привалившись к внутренней восточной стене крепости. Его не будят звуки боя за пределами его крепости, но если начинается бой или его переносят на территорию комплекса, он быстро приходит в ярость. Кратанос совершенно безумен. Его тюремное заключение нанесло ущерб его эго, и в результате его настроение меняется беспорядочно переходя от веселого к разъяренному. В один момент он играет роль любезного хозяина только для того, чтобы в следующий момент раздавить своих "почетных гостей" в лепешку из-за какого-то воображаемого оскорбления. Он, во всех отношениях, воплощение хаоса и зла. Рост Кратаноса составляет почти 25 футов, его могучее тело вылеплено до совершенства, с выпуклыми жгутами мышц, покрывающими каждый фут его гигантского торса. Он носит огромный пояс из чистого золота, инкрустированный изумрудами размером с кулак - это тот самый пояс, о котором упоминали дикие наблюдатели. Его оружие - огромный шипастый боевой молот.

Кратанос Скованный завоеватель, титан хаоса и зла: hp 370; не хватает способности, подобной заклинанию врат; Руководство по монстрам 242.

Жиралоны (9): hp 58 каждый; Руководство монстра 126.

**Тактика:** Горгульи кружат в небе над головой, используя свои составные длинные луки для атаки на расстоянии. Если ПК осмеливаются вступить в бой с Кратаносом, он приказывает своим горгульям держаться подальше, когда он вступает в ближний бой. Он хочет сам насладиться каждой унцией удовольствия от уничтожения вечеринки. Кратанос - потрясающий противник, и против группы персонажей 16-го или 17-го уровня он может быть довольно опасен. Кратанос отражает это в своей тактике, часто выпендриваясь и хвастаясь в начале боя, а не играя на опережение. Он атакует ускоренной цепной молнией в первых трех раундах боя, усиливая свои атаки ближнего боя или другие способности, подобные заклинаниям, для этих раундов. Если ему удастся уронить ПК и он еще не получил большого урона, он может провести следующий раунд, заливаясь злобным смехом, прежде чем продолжить бой. Только если ПК окажут впечатляющее сопротивление, Кратанос обрушит на них огненный шторм, метеоритный рой или сокрушительную руку Бигби. Если ПК пытаются убежать, Кратанос позволяет им уйти, осыпая их оскорблениями, когда они убегают. Если битва переместится в крепость, Кратанос переместится к клеткам джираллона и предпримет полномасштабные действия, чтобы смести каменные крышки с верхушек клеток. Находящиеся внутри джираллоны могут выбираться из клеток с помощью проверки на подъем DC 10 (автоматическая для этих монстров). Джираллоны знают, что лучше не нападать на титана, но ПК не так повезло. Если кто-либо из ПК попытается укрыться рядом с одной из полуразрушенных башен или в разрушающейся стене крепости, Кратанос может в качестве полномасштабного действия разбить башню своим боевым молотом. Титанический удар заставляет башню рушиться в любом направлении, которое выберет Кратанос, затрагивая все в пределах любого прилегающего двадцатифутового квадрата. Любые существа в этой области получают 8d6 единиц урона, или половину этого количества, если они делают рефлекторное спасение DC 15. Впоследствии они закапываются, как подробно описано в Руководстве Мастера подземелий на странице 66, в разделе "Обвалы".

**Сокровище:** золотой пояс Кратаноса, усыпанный изумрудами, стоит 20 000 gr, но весит 120 фунтов - чтобы пройти первое испытание, игроки должны вернуть этот огромный пояс диким наблюдателям. Титан также носит три струны



из огромных черных жемчужин на его шею стоимостью 5000 gr каждая. Его мешок содержит постоянно меняющуюся коллекцию сокровищ, поскольку он устаёт от старых призов и выбрасывает их в море, заменяя трофеями, которые он спасает от других существ на острове. В настоящее время в его мешке находится около шестидесяти фунтов трофеев животных (огромные зубы булетта, головы жираллона и т.д.). Кроме того, потрепанный железный сундук содержит 23 000 золотых монет, три бочонка амбры (по 50 золотых монет за бочонок) и эльфийскую деву из слоновой кости, вырезанную из бивня ужасного мамонта и инкрустированную драгоценными камнями стоимостью 8000 золотых монет. В мешке также находится отрубленная голова бывшего компаньона Дарла минотавра (который пришел сюда по просьбе Дарла, чтобы попытаться приобрести пояс титана), а также его Большой двуручный меч ледяной вспышки +2, Большая мифриловая пластина скорости +1 и пояс гигантской силы +4.

**Развитие:** Если участник представляет себя цивилизованно, Кратанос реагирует с вежливым изысканием. Он пытается убедить их, что он благородный воин и слуга Корда, и умоляет их помочь освободить его из этой ненавистной тюрьмы. Смещения плоскости или заклинания врат достаточно, чтобы позволить титану сбежать; он не особенно разборчив в том, куда он убегает, если это не последнее средство. Он бы предпочел запугать ПК, чтобы они помогли ему сбежать, но если ПК смогут изменить его первоначальное отношение с безразличного на услужливое, он согласится отдать им свой пояс в обмен на оплату. Кратанос отказывается расстаться со своим поясом, пока он благополучно не сядет в другой самолет, что вынуждает ПК путешествовать с ним. Чем дольше длится любой разговор с Кратаносом, тем больше вероятность того, что его безумие выйдет на первый план. После пяти минут разговора он автоматически неправильно истолкует что-то, сказанное ПК, и впадет в ярость, требуя, чтобы участник взял назад свое оскорбление в его честь или был уничтожен. Если ПК подыгрывают ему, он успокаивается и продолжает обращаться с ними как с почетными гостями. Если они продолжают обвинять его в очевидном мошенничестве, Кратанос немедленно нападет. Если ПК спросят Кратаноса о других недавних посетителях острова, титан полезет в обесцвеченный мешок рядом со своим трон и достает отрубленную голову минотавра и спрашивает их, тот ли это, о ком они спрашивают. Титан говорит, что минотавр пришел, чтобы купить его золотой пояс от имени "Руки Лорда-лича", но Кратанос ненавидит существ, чьи головы не соответствуют остальным частям их тел, поэтому он оторвал минотавру голову. Он еще не знает о других на острове. Золотой пояс - любимое владение Кратаноса, и если ПК попытаются поторговаться с ним за пояс, они вступят на опасную почву. Он не откажется от этого, если ему не предложат что-то чрезвычайно интересное и ценное. Его первое предложение - обменять ремень на один из ПК. Его жадность к материальному богатству почти ненасытна, поэтому ПК должны будут предложить ему взятку в размере не менее 200 000 gr, прежде чем он согласится обменять предметы и деньги на пояс. Если его спросят о Кюссе и Эпохе червей, Кратанос испустит долгий вздох, копаясь в столетних воспоминаниях, прежде чем улыбнуться: "О да, я действительно помню жреца червей, который много веков назад устроил настоящий переполох с зеленобородыми. Кюсс сейчас в тюрьме, в отличие от меня. Когда-нибудь мы станем свободными, и ваш мир содрогнется от нашей силы!" Титан больше ничего не знает о текущем наступлении Эры червей.

### **Второе испытание: Скорбная песня (EL 20)**

Чтобы завершить второе испытание, ПК должны убить (или иным образом навсегда заставить замолчать) ночного твиста, который живет в центре леса Роковой пелены. Лес Роковой пелены - это одинокий, чуждый ландшафт. Его черные, монолитные деревья, кажется, неестественно колышутся без помощи ветра. Навес блокирует тусклый свет, создаваемый затянутым тучами небом, и в результате в лесу темно, как ночью. Поникие деревья Савана Рока непрерывно источают густой черный ихор. Этот сок маслянистый и неприятно пахнущий, но, тем не менее, съедобный и довольно богатый питательными веществами (проверка выживаемости DC 20, чтобы определить это). Побочным эффектом употребления сока является то, что кожа ПК становится черной как смоль, как деревья, что дает +5 очков

**Тактика:** Ночной поворот пытается заманить ПК в свою рощу своей песней отчаяния, если ему удастся заманить в ловушку всех членов группы, он сначала сосредотачивает свои атаки на одном ПК, позволяя остальным оставаться в муках их ошеломляющего отчаяния, пока он добывает группу одного за другим. The night twist сначала разыгрывает weird, надеясь, что собственные страхи участников уничтожат их, и получая огромное удовольствие от наблюдения за реакцией героев на воображаемые ужасы, придуманные их мозгами. После этого дерево накладывает безумие на бойца типа (низкий спасет), надеясь, что в приступе безумия они нападут на своих бывших союзников. Затем дерево использует circle of death и phantasmal killer, чтобы избавиться от остальных своих врагов. Если кажется, что его способности, подобные заклинаниям, дают ограниченные результаты, дерево прибегает к тому, чтобы разнести отряд на куски своими мощными ударами, пытаясь разрушить любое оружие, которое пронзает его уменьшение урона.

### **Третье испытание: Долина кошмаров (EL 18)**

Чтобы завершить третье испытание, ПК должны уничтожить кошмарного зверя Харроудрота. В западных пределах нагорья Тилагос раскинулась долина, приютившаяся между двумя темными вершинами. Известная как Терновая долина, эта долина изобилует диким подлеском, усеянным злобными шипами иронии, достигающими шести дюймов каждый. Эти шиповники разрывают плоть большинства существ, которые отваживаются войти в Долину. В долине колючки достигают высоты 10 футов, и через них не ведет ни одна тропа. Существо может пробиться сквозь шипы, выполнив проверку на прочность в качестве полномасштабного действия. За каждые 5 очков, на которые проверка превышает 10, существо перемещается на 5 футов (до максимальное расстояние, равное его нормальной скорости на суше). Перемещение через шипы с любой скоростью наносит существу 2d6 единиц проникающего урона. Шипы не являются магическими, и их можно выжигать со скоростью один квадратный метр в минуту. Пробиваться сквозь колючки медленнее, на каждые пройденные пять футов требуется 10 минут работы. После очистки шипы быстро отрастают, возвращаясь в полный рост всего за 24 часа. Способность передвигаться по лесу позволяет свободно проходить через колючки. Единственный вход в пещеру возвышается на 30 футов над вершиной терновника на северных утесах; это вход в логово Харроудрота, и из отверстия пещеры постоянно вырываются клубы пара, что позволяет легко обнаружить его на расстоянии. Сама пещера содержит две широкие расщелины, которые почти заполняют пещеру; Харроудрот перепрыгивает через них с легкостью, но другим существам может не так повезти. Каждая расщелина постоянно выпускает густые облака пара, которые поднимаются по потолку и выходят через вход в пещеру. В пределах 10 футов от расщелины или внутри самих расщелин пар достаточно горячий, чтобы ошпарить на 5d6 урона от огня за раунд (рефлекторное сохранение DC 15 отменяется). Каждая расщелина имеет глубину 200 футов и заканчивается на поверхности постоянно кипящего озера воды (само озеро имеет глубину почти 500 футов, а дно озера нагрето породой рядом с резервуаром магмы). Падение в любую из расщелин наносит 2d3 несмертельного урона и 16d6 смертельного урона, после чего погружение в кипящую воду наносит 10d6 единиц урона от огня за раунд. Стены каждой расщелины скользкие от сконденсировавшейся воды; чтобы взобраться на них, требуется проверка подъема DC 30. Помните, что пока персонаж находится в steam, у него есть укрытие от других существ в радиусе пяти футов и полное укрытие от существ дальше.

**Существо:** Немногие существа обитают в Терновой долине. В его верховьях гнездятся мелкие птицы, и периодически под колючками проплывают тляго-буллетты. Истинный ужас Долины гораздо более страшен, чем простой буллетт - это кошмарный зверь Харроудрот. Это ужасное чудовище обитает в большой пещере на северном внутреннем краю Терновой долины. Власть Харроудрота над снами в прошлые века приводила к гибели целых королевств. Незадолго до того, как друиды Ордена Бури столкнулись с Кюссом, они пришли на помощь одному из этих королевств, захватив Харроудрота и доставив его в Тилагос для изучения. Его ненависть к Последней инстанции только росла с каждым годом, но дикие наблюдатели эффективно удерживали его от причинения слишком больших разрушений. Он смирился с долгим ожиданием здесь, в горах, надеясь, что однажды существа, способные перенести его обратно на Материальный план, придут к его спасению. Конечно, еще неизвестно, позволят ли жестокость и ярость Харроудрота ему поговорить с кем-нибудь, кому посчастливилось наткнуться на его логово. Харроудрот имеет рост более 20 футов, каждая из его четырех ног заканчивается ужасными трехфутовыми когтями. Его массивные челюсти усеяны клыками длиной в фут, обрамленными бивнями размером с кавалерийские копыта. Его тело покрыто пятнами костяных выступов. Безусловно, его самый устрашающий аспект - это его пылающие красные глаза, горящие как сигнальные фонари в темноте пещеры, каждый размером с человеческую голову.

**Тактика:** Харроудрот ждет, когда к нему придут ПК. Кошмарный зверь знает об испытаниях дикого наблюдателя и в прошлом справлялся с несколькими искателями приключений, которых они послали сюда. Он ждет, пока ПК вот-вот выйдут из второго облака пара в его пещере, прежде чем бросить на них зажигательное облако. Он продолжает использовать свои способности, подобные заклинаниям, на ПК, пока они не вступят в ближний бой. Одна из любимых тактик Харроудрота - загонять жертв в вентиляционное отверстие.

**Сокровище:** в дальнем конце пещеры разбросана куча трупов. Среди этих убитых авантюристов можно найти несколько магических предметов, в том числе острую косу +1, жезл грома и молнии, линзу обнаружения, небольшой обруч разрушения и пару крылатых сапог.

#### **Четвертое испытание: Гнездо короля Рок (EL 16)**

Чтобы завершить четвертое испытание, ПК должны раздобыть перо у огромной птицы рух, пока огромная птица жива. Гнездо короля Рок находится на вершине пика Кровавого Пера. Если ПК не умеют летать, им предстоит изнурительный подъем на скалистую гору. Сама гора имеет высоту 10 000 футов, и гнездо короля Рок находится на ее вершине. Восхождение на гору требует ряда шесть проверок набора высоты DC 20, за которыми следуют четыре проверки набора высоты DC 30. Каждая проверка, которая не выполняется на 5 или более баллов, приводит к падению 2d10x10 футов. К сожалению, Дарл и его приспешники уже добрались до короля рок, вырвали одно из его перьев и убили великолепное существо. Добравшись до гнезда, ПК находят мертвое животное, распростертое в неглубоком озере крови. ПК могут собирать столько перьев, сколько пожелают, но взятые с трупа, они не имеют никакой ценности для выполнения четвертого испытания. Теперь у ПК есть два варианта - они могут либо украсть у Дарла и его приспешников перо, которое они вырвали из крыла рок перед тем, как убить его, либо они могут воскресить огромное существо.

**Существо:** Поскольку тело короля рок относительно невинно и он был убит всего несколько дней назад, воскрешения мертвеца достаточно, чтобы вернуть его к жизни. Устрашающее животное имеет размах крыльев 200 футов и сразу же становится враждебным, когда его возвращают к жизни, не понимая, что ПК - это не те, кто его убил. Быстрая проверка дикой эмпатии (поспешная и со штрафом -10 в результате) может успокоить гос, но если она не сделана по крайней мере дружелюбной (проверка DC 40), она отказывается позволять персонажам вырывать перо из своего тела, нападая на них, если они пытаются это сделать. Если ПК может свободно общаться с гос, он может использовать дипломатию, чтобы попытаться снова изменить отношение существа. Если ПК добровольно убьют тех, кто убил гос ранее, гос соглашается отдать им одно из своих перьев в знак благодарности, когда они вернутся с задания. Конечно, у гос слабая проверка мотивов, поэтому ПК, вероятно, могут заставить его поверить, что они уже выполнили эту задачу, если попытаются. Если ПК вынуждены сражаться с гос, они могут вырвать перо из его живого тела, совершив сенсорную атаку против существа. Это провоцирует атаку возможностей. В случае успеха персонаж должен либо выполнить проверку силы DC 26, чтобы вырвать перо, либо нанести по крайней мере 15 единиц урона перу рубящей атакой, чтобы освободить его.

**Специальная награда за опыт:** Если ПК удастся получить живое перо от гос, не убивая его (или не будучи вынужденным воскрешать его из мертвых в первую очередь), наградите их XP, как если бы они победили короля гос в бою.

#### **Рука лорда-лича (EL 20)**

В какой-то момент во время этого приключения пути ПК пересекаются с Дарлом Кетосом и его выжившими приспешниками. Вы можете инсценировать эту встречу в любое время. Если вы хотите немедленно бросить вызов ПК, вы можете попросить его встретиться лицом к лицу с ПК, когда они отправятся на свое первое испытание. Если вашим ПК относительно легко приходится на Тилагосе, вы можете попросить эту группу встретиться с ними сразу после завершения одного из испытаний, заставив их иметь дело с Дарлом и его последователями, пока их ресурсы истощены. Возможно, ПК вступают с ними в бой, используя магию предсказания, чтобы определить местоположение их лагеря в попытке забрать перо короля рок или противостоять им по другим причинам. Вместе группа представляет собой столкновение с EL 20, поэтому велики шансы, что ПК потребуется несколько попыток и ударов против Дарла и его приспешников, прежде чем они смогут победить их - при условии, конечно, что ПК выберут боевое решение для сореживания.

**Существа:** Дарл - безжалостный вдохновитель и один из самых могущественных жрецов на службе Векны сегодня, он слышит шепот монархов и обращается с мольбами к бесчисленным демонам, обмениваясь с ними тайными секретами, как барды обмениваются историями домашнего очага. Есть мало такого, чего священнослужитель не знает. Более года назад Дарлу было видение, в котором его темный бог открыл ему местонахождение одной из его самых ценных реликвий - Руки Векны. После получения артефакта Дарл легко зарекомендовал себя как лидер Учеников Тьмы, культа, посвященного Векне, первоначально возглавляемого колдуном по имени Елгин Наарос. Елгин утверждал, что обладает Рукой и Глазом Векны, но на самом деле это была пара трансплантатов нежити, которые он заработал на службе у могущественного лича. Разоблачив мошенничество их лидера и впоследствии убив его, Дарл взял Учеников Тьмы в свою личную свиту. Группа состояла из шести опасных личностей, один из которых (минотавр) был недавно убит титаном Кратаносом. Другой из приспешников Дарла, кенку Креки, возможно, последовал за ПК в Последнее прибежище с Материального плана; если она присоединится к этой группе, встреча отодвинет ЭЛБ 21. Дарл ищет знания о Фонтане грез просто потому, что он представляет секреты, которых он (и, следовательно, его вера) не знает, изучая эти секреты, Дарл надеется, что Векна вознаградит его другим видением - на этот раз раскрывающим местонахождение Глаза Векны. Делиться секретами Фонтана с другими (например, с ПК или даже со своими собственными приспешниками) - это не вариант для священнослужителя. Он намерен позаботиться об уничтожении Фонтана, как только узнает от него все, что сможет. Будучи вынужденным пройти четыре испытания диких наблюдателей, Дарл пребывал в отвратительном настроении; эти конфликты оказались трудными даже для него и его группы могущественных приспешников. Ему удалось заполучить перо короля рок, и последние несколько дней он провел в спокойном созерцании, произнося заклинания прорицания в попытке спланировать свои следующие шаги. С тех пор как он заметил попытку прорицания несколько дней назад, Дарл также узнал о персонажах и их поисках чтобы сохранить знания последней инстанции для своих собственных, в первую очередь благодаря заклинаниям коммуны. Он может попытаться проследить за ПК во многих точках во время этого приключения, и как только они прибудут в Крайнем случае, он, безусловно, сделает это. Действительно, Дарл уже довольно много знает о ПК; они стали великими героями, и их деяния и стремительный рост власти не остались для него незамеченными. Их успехи в борьбе с Эбонитовой триадой на самом деле порадовали Дарла, который рассматривает этот культ еретики как одно из величайших оскорблений славы Векны, он знает, что ПК - могущественные враги, и использует то, что он знает о них, в своих интересах. Оставшиеся приспешники Дарла (не включая Креки) - Малхазар, халиф-эфрити, Налхаззарат, корнугон, и близнецы-тифлинги Джалагар и Сабир. Малхазар, могущественный халиф-эфрити, который долгое время стремился вырвать контроль над Элементальным Планом Огня у султана, редко встречается без своего свирепого коня каучемара. Его интриги привели к изгнанию его с родного плана, и с тех пор он примкнул к культу, объединившись с Векной в попытке узнать какой-нибудь способ положить конец его вынужденному изгнанию. Истинное имя Налхаззарата долгое время передавалось между могущественными фокусниками, и в результате дьявол страдал от постоянного рабства, что препятствовало его продвижению по ступеням Девяти Преисподних. Дьявол связал свою судьбу с векнанскими культистами в попытке найти способ навсегда скрыть свое имя от фокусников. К несчастью для него, Дарл знает его истинное имя и намерен использовать это знание позже, чтобы обеспечить Налхаззарату вечное рабство. Джалагар и Сабир Синфайр - братья-близнецы, которые развили свои впечатляющие навыки в качестве членов отдаленного монастыря Алого братства. Как только они почувствовали, что узнали все, что могли, от своих зловещих хозяев, тифлинги убили монахов монастыря, собрали их богатство и использовали это богатство для финансирования нескольких недель разврата. Их празднование закончилось, когда они были почти убиты ассасинами Алого братства. С тех пор они скрывались от Братства и присоединились к секте Векнан, чтобы искать защиты от своих врагов.

**Тактика:** Дарл довольно хорошо знает стандартную тактику и возможности ПК и использует эти знания при столкновении с ПК, раскрывая свои знания об их самых темных секретах, внутренних желаниях, воспоминаниях детства, постыдных проступках и, конечно же, их суровых слабостях. Его первое действие, когда он знает, что бой близок, - это использовать заряд из своей палочки из каменной кожи. Учитывая время перед битвой, он использует большую невосприимчивость к заклинаниям и невосприимчивость к заклинаниям, выбирая заклинания, которые нравятся ПК в бою, а также сопротивление заклинаниям, защиту от заклинаний и обращение заклинаний. Дарл знает, что его главная слабость - это класс брони, и старается избегать ситуаций, когда враги могут добраться до него в ближнем бою или использовать против него оружие дальнего боя. Он любит налагать молчание на Джалагара и Сабир, чтобы они могли запугать заклинателей и нарушить связь. Как только начинается бой, Дарл использует свои заклинания дальнего боя и ускоренные защитные заклинания по мере необходимости. Он не боится

ловите его союзников в зоне действия его огненных заклинаний, так как им трудно причинить вред такими атаками. Задача близнецов Греховного Огня в битве - охранять Дарла и уничтожать вражеских заклинателей. Они используют удары кулаками против противников, угрожающих их хозяину, и используют кувырок в подходящие моменты, чтобы получить стратегическое преимущество или поспешить на сторону Дарла, если он в опасности. Малхазар предпочитает сражаться верхом на Черном Огне, в полной мере используя свои навыки верховой езды. В первых трех раундах efreeti запускает ускоренные обжигающие лучи в любого, кто кажется особенно уязвимым для огня (выбирая волшебников и других с низким количеством очков жизни, если никто не кажется особенно уязвимым). Если дела начинают портиться, он начинает исполнять желания Дарла или близнецов Греховного Огня, чтобы вернуть павших союзников из смерти или исцелить их от многочисленных изнуряющих эффектов. Он не доверяет Налхаззарату настолько, чтобы позволить дьяволу получить доступ к его желаниям. Налхаззарат использует улучшенный Сандер, чтобы уничтожить любое особо опасное оружие (особенно священное оружие) в бою. Если возможно, он сначала концентрирует свои атаки на священнослужителе или другом целителе, надеясь убить их, а затем нанести адские раны. на остальных участников вечеринки со своим хвостом. Если кажется, что битва идет под откос, дьявол пытается вызвать на бой другого корнугона. Налхаззарату доставляет огромное удовольствие заставлять других дьяволов появляться у него на побегушках, как это часто делают с ним заклинатели.

**Развитие:** Велика вероятность, что Дарл и остальные смогут сбежать обратно на Материальный план, если дела пойдут плохо. В этом случае они не прибегают к последнему средству и отказываются от Фонтана грез как от безнадежного дела. Дарл, однако, не забывает ПК, и он может возвращаться много раз в течение оставшейся части кампании, чтобы помучить их, возможно, даже нанести визит в их дома, пока они ушли, чтобы заняться небольшим саботажем, вандализмом, похищением или чем похуже.

## Рука Векны

Если ПК сумеют убить Дарла, они получают один из самых печально известных артефактов D & D всех времен - Руку Векны. Сила этого злого артефакта подробно описана на странице 281 руководства Мастера подземелий. Хотя силы, дарованные Рукой Векны, могущественны, они не обязательно "ломают игру". Разрешение одному из компьютеров хранить и использовать этот артефакт ни в коем случае не дает этому компьютеру бесплатного проезда до конца Эры червей. Что может вызвать проблемы, так это то, что как только станет известно, что ПК владеет Рукой Векны (и, конечно, станет известно, если он когда-либо использует ее в общественном месте или если какая-либо из его жертв вырвется из его лап), вы должны еженедельно подвергать этого персонажа преследованиям охотников за головами, жадных волшебников, возмущенных паладины, приспешники Векны, Вардьюка (подземелье № 105) или любое количество других могущественных личностей или организаций, стремящихся заполучить Руку для собственного использования. Наконец, помните, что обладание Рукой в конечном итоге превращает ее владельца во зло - это изменение расклада может иметь долгосрочные последствия для персонажа и его союзников. В конце концов, вероятно, для ПК будет лучше избавиться от руки Веспа. Если они доверчивые люди, то лучше всего было бы передать это Манзориану. Другие покровители либо недостаточно могущественны, чтобы уберечь его от лап врага, либо тайно являются врагами (например, Лашонна, которая делает ставку на Руку, как только у нее появляется шанс, пока она может сделать это, не раскрывая свою преданность Кюссу). Избавиться от Руки Векны, выбросив ее в море, на Астральный план или в другое место, - временное решение; она наверняка появится снова в ближайшем будущем. Попытка на самом деле уничтожить Руку Векны должна быть приключением сама по себе; ознакомьтесь со страницами 282-284 руководства Мастера подземелий II для получения советов о том, как можно уничтожить артефакты.

## **ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: ФОНТАН ГРЕЗ**

После завершения четырех испытаний ПК могут вернуться к Порталу штормов в центре острова, где они впервые встретились с дикими наблюдателями. Если они еще не столкнулись с Дарлом и его приспешниками, им следует сделать это до того, как они достигнут портала. Вернувшись к Порталу Бурь после завершения четырех испытаний, группа обнаруживает, что их ждут дикие наблюдатели - если они вернутся раньше, диких наблюдателей нигде не будет. Дикие наблюдатели, похоже, уже знают, что ПК выдержали четыре испытания, и Тилантрос, Бескаван и Тадимар довольны. Сайрен-Лей - нет. В то время как остальные три фейри поздравляют ПК с их достижением, Сайрен-Лей взрывается яростью.

"Вы ничего не доказали, убивая зверей и собак, поклоняющихся Векне. Хуже того, вы позволили королю Рух погнаться! Задание просил конкретно его живое перо, но, тем не менее, он был убит! Вы не герои, и я заявляю, что никто из вас не отведал воды Источника Грез. Я оспариваю ваше сомнительное достижение и требую суда кровью. Только если вы, жалкие смертные, сможете победить меня, я буду считать вас достойными последних секретов Ордена Бури!"

## **ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: ФОНТАН ГРЕЗ**

После завершения четырех испытаний ПК могут вернуться к Порталу штормов в центре острова, где они впервые встретились с дикими наблюдателями. Если они еще не столкнулись с Дарлом и его приспешниками, им следует сделать это до того, как они достигнут портала. Вернувшись к Порталу Бурь после завершения четырех испытаний, группа обнаруживает, что их ждут дикие наблюдатели - если они вернутся раньше, диких наблюдателей нигде не будет. Дикие наблюдатели, похоже, уже знают, что ПК выдержали четыре испытания, и Тилантрос, Бескаван и Тадимар довольны. Сайрен-Лей - нет. В то время как остальные три фейри поздравляют ПК с их достижением, Сайрен-Лей взрывается яростью.

"Вы ничего не доказали, убивая зверей и собак, поклоняющихся Векне. Хуже того, вы позволили королю Рух погнаться! Задание просил конкретно его живое перо, но, тем не менее, он был убит! Вы не герои, и я заявляю, что никто из вас не отведал воды Источника Грез. Я оспариваю ваше сомнительное достижение и требую суда кровью. Только если вы, жалкие смертные, сможете победить меня, я буду считать вас достойными последних секретов Ордена Бури!"

Гнев Сайрен-Лея лишь частично вызван смертью короля Рок; из четырех диких наблюдателей он единственный, кто тайно хочет, чтобы знания друидов оставались скрытыми. Тилантрос вздыхает от его вспышки, но сообщает ПК, что Сайрен-Лей действительно имеет право бросить такой вызов. ПК могут попытаться утихомирить Сайрен-Лея с помощью дипломатического чека DC 50, чтобы изменить его отношение с враждебного на полезное. Если игроки укажут, что они не были теми, кто убил короля Рок, они получают бонус +2 к этой проверке дипломатии. Если они действительно воскресили короля Рос, они получают бонус +10 к чеку, но только в том случае, если король Рос все еще жив. В противном случае остальные трое диких наблюдателей отступают на приличное расстояние в несколько сотен футов, чтобы понаблюдать за битвой между ПК и Сайрен-Лей. В этой битве нет правил, которая начинается в открытом поле, окружающем Портал Бурь, но может привести куда угодно.

Сайрен-Лей, наблюдатель за дикой природой: hp 325; См. Приложение.

Развитие: Если ПК приносят Сайренлею менее 30 л.с., он уступает им. Фей искренне впечатлен их мастерством и смиренно извиняется, сожалея о пренебрежительных замечаниях, которые он бросил в их адрес. Если отряд не убит, он дарует им свои знамена стихий (используя свой дар наблюдателя) в знак благодарности, как способ искупить свою вспышку гнева. Смотрите приложение о полномочиях, предоставляемых этим даром. Если он убит, остальные трое диких наблюдателей кажутся разочарованными, но больше не предпринимают никаких действий против ПК. После того, как пыль осядет, независимо от того, пощадили Сайренлея или нет, дикие наблюдатели возвращаются к группе. Тилантрос молча указывает на Портал Бурь, и обсидиановая платформа мерцает и превращается в замечательный обсидиановый фонтан, его воды прохладны и искрятся радугой мерцающего света. Когда фонтан проявляется, все ПК испытывают почти непреодолимый прилив ностальгии по вещам, которыми они дорожили в детстве, и странный гложущий страх перед давно забытыми кошмарами. Пока они смотрят на фонтан, Тилантрос говорит в последний раз.

И таким образом, вы заслужили право вернуть миру знания Ордена Бурь. Наступает Эпоха Червей, и то, что древние силы начали так давно, теперь предстоит завершить вам. Пей поглубже и запоминай. Мечтай о мечтах веков".

## **Погружение в сон (EL 20)**

Источник снов - это нечто большее, чем просто вместилище знаний. Это обеспечивает странную, слабую связь с прошлым, с духами последних выживших друидов Ордена (как это проявляется в формах диких наблюдателей) и с самой природой демиплана Последней инстанции. Только одному ПК нужно напиться из воды; как только он это делает, всех членов группы захлестывает внезапный прилив чужих, но странно знакомых воспоминаний. Мир вокруг них закручивается в вихрь молний и ветра, огня и дождя, заканчивающийся крошечной тьмой небытия. Несколько мгновений они плывут по течению в этой тишине, но этого все равно достаточно, чтобы почувствовать холодную вечность бесконечности, давящую на них. Внезапно ПК понимают, что они стоят на продуваемом ветром утесе с видом на огромный каньон. Проверки знаний DC 20 (география) достаточно, чтобы распознать каньон как Рифтовый каньон в 150 милях к северу от Алхастера, хотя он почему-то кажется менее пустынным, чем ожидалось. Деревья растут прямо до края каньона, и далеко на юге виден слабый, вырисовывающийся призрак горы Белый Плюм, затем шум далекой битвы достигает ушей ПК, и, как будто поднимаясь с земли на уступах и месах, как вблизи, так и вдали, армии существ исчезают в поле зрения. Вдалеке дымятся руины городов, а небо окутано темной бледностью. Ветер разносит какофонические стоны нежити. Хотя их непосредственная близость пока остается ясной, ПК могут видеть, что армии состоят из огромного количества гуманоидов, сражающихся против того, что кажется бесконечной волной нежити. Некоторые из этих мертвецов должны показаться знакомыми, поскольку это армии Кюсса, поднимающиеся из Рифтового каньона в попытке разорять земли человечества. Существа, с которыми ПК сражались раньше, здесь, в легионах, порожденных Кюссом, всех форм и размеров, червееды, морги, жуки-потрошители, черви-переростки и ульгурстасты. Но есть и другие, более странные существа, такие как огромные, истекающие червями многоножки, из-за которых земля, по которой они ходят, кипит, огромные черные скорпионы, одно присутствие которых, кажется, обращает живых на своих союзников, и ужасные червеобразные драконы, которые выдыхают потоки извивающихся зеленых червей Кюсса. А в далеких небесах над головой, сопровождаемый многочисленными драконами поменьше, кружит ужасающая фигура - скелетообразный красный дракон огромных размеров. Драгота. При всей численности гуманоидов должно быть очевидно, что они ведут проигрышную битву. На этом этапе сообщите ПК, что все их раны и недуги исцелены (как если бы каждый человек получил заклинание исцеления) больше, чем ожидалось и все заклинания и способности, которые имеют ограниченное применение в день, были перезаряжены. Дайте заклинателям, которые готовят заклинания, время сделать это. Однако нет времени произносить подготовительные заклинания, прежде чем позади них раздастся голос: "Вы прибыли". Небольшая группа мрачных друидов стоит перед ПК. Выборочной проверки DC 15 достаточно, чтобы ПК распознали четырех друидов в авангарде этой группы из нескольких десятков, поскольку именно им суждено стать четырьмя дикими наблюдателями. Человек, который обратился к ним, - живой Тилантрос, его лицо осунулось от лишений, а одежда перепачкана кровью. Несмотря на свое приветствие, он никак не показывает, что признает ПК такими, какие они есть, поскольку пройдет 1500 лет, прежде чем он снова встретит их на острове Тилагос. Приближаясь к героям, он говорит.

"Герои пророчества. Вы выбрали идеальное время. Мы больше не можем их сдерживать, но мы успешно справились со своей задачей". Мужчина указывает на дюжину или около того друидов, которые стоят позади него. Эти друиды группируются вокруг большого пакета, странного контейнера с вырезанными по бокам в форме злобных демонических и драконьих морд. "Филактерия Драготы принадлежит нам, но по очень высокой цене. Его приспешники даже сейчас приходят за нами, чтобы вернуть его, и вскоре он сам узнает о его краже, мы должны навсегда спрятать его от него, ибо я боюсь, что его уничтожение на данном этапе только доведет его до неуправляемого безумия. Но если мы сможем забрать его с этой земли, он почувствует его потерю. Он покинет армию Кюсса, и они будут потеряны без руководства. Вы должны сдерживать отродье, которое даже сейчас карабкается по краям скал вокруг нас. Наш надежный союзник задержит его воздушные силы, в то время как вы должны задержать остальную часть его потомства достаточно долго, чтобы мы могли перевезти филактерию." Когда друид упоминает союзника, знакомая фигура выходит вперед, молодая и жизнерадостная женщина, одетая в богато украшенные серебряные доспехи, которая не может быть никем иным, как Лашонной, ее глаза яркие и горящие решимостью, она говорит с вами, но в ее глазах нет чувства узнавания. "Я сам вступлю в бой с Драготой и его детьми, но я не могу защититься от его мечей. Они тоже приходят, карабаясь к нашему местоположению даже сейчас, вместе с чем-то еще. Нечто совершенно неестественное - мерзость. Ты должен сдерживать их, ибо все потеряно, если ты потерпишь неудачу". С этим последним заявлением Лашонна широко разводит руки и превращается в великолепного серебряного дракона. Одним мощным взмахом крыльев она взмывает в воздух и устремляется к далекому драколичу. Когда она улетает, Тилантрос снова заговаривает. "Мы отправляемся сейчас, чтобы спрятать филактерию в ее колыбели в Конген-Тулнуре. Спаси нас от мечей Кюсса, или Эпоха Червей погубит нас всех!"

Даже в то время, как ПК пытаются впитать все это, нежить достигает края своей горы, перебираясь через край утеса, чтобы торжествующе завывать. Друиды отступают, чтобы защитить филак-тери и подготовьте его транспортировку в хранилище, которое они подготовили в своем городе-крепости Конген-Тулнур, когда нежить хлынет гнилой волной, чтобы напасть на ПК.

**Существа:** Передовые разведчики сил Драготы - могущественные солдаты-нежить, известные как Мечи Кюсса; ПК, вероятно, сражались с некоторыми из них в "Шпиле длинных теней", но не в том количестве, с которым они собираются столкнуться. Первая волна солдат-нежити состоит из десяти Мечей Кюсса. Нежить игнорирует друидов и сосредотачивает свой гнев на ПК, хотя вы должны описать битву в терминах, которые заставляют думать, что если бы ПК не присутствовали, они бы обрушились на раненых друидов с удвоенной силой. У ПК есть всего четыре раунда, чтобы справиться с первой волной из десяти Мечей Кюсса, прежде чем вторая группа из десяти человек перелезет через край. Через один раунд после прибытия этой второй волны нежити ужасающая угроза нежити поднимается над краем, чтобы присоединиться к битве - существо под названием кладбище костей. У этого змееподобного монстра тело, сделанное из тысяч костей, с головой, сделанной из огромного черепа дракона. Если ПК удастся победить кладбище костей и эту вторую волну мечей Кюсса, им удастся сдерживать армии Кюсса достаточно долго, чтобы друиды смогли перенести филактерию в ее хранилище.

Скелеты молодых взрослых Красных драконов (1d3+1): hp 123 каждый; Руководство монстра 227.

**Тактика:** Каждая группа из десяти мечей Кюсса разделяется на группы по пять, когда они атакуют. Пятеро вступают с ПК в ближний бой в течение трех раундов, в то время как остальные пятеро забрасывают их заклинаниями червя, исцеляя своих союзников-нежить и нанося урон ПК. После трех раундов мечи меняют положение. После шести раундов все оставшиеся мечи в группе сближаются, чтобы добить ПК в ближнем бою. Прибытие кладбища добавляет в битву опасный элемент. Его первое действие в бою - призвать 1d3 + 1 скелетов красного дракона, чтобы помочь ему в бою; эти скелеты начинают извиваться и выбираться из его тела, присоединяясь к боевым раундам позже. Кладбище костей старается оставаться на расстоянии не менее 20 футов от ПК, используя свою досягаемость для атаки на них и позволяя комнате мечей также продолжать сражаться.

**Развитие:** Не бойтесь останавливаться в этой битве. Цель этой встречи - сообщить ПК, что филактерия Драгоши скрыта



в Конген-Тулнире; поскольку друиды передают это знание ПК непосредственно перед их битвой (но после ухода Лашонны - если бы она подождала еще несколько секунд, прежде чем отправиться на битву с Драготой, и подслушала местоположение, в котором должна была быть спрятана филактерия, события в будущем развивались бы совсем по-другому действительно), фактический исход битвы ПК с нежитью вторичен. Даже если компьютеры "убиты", на самом деле они не умирают, поскольку на самом деле это не более чем мощное видение. На самом деле, если ПК будут побеждены нежитью, они должны быть еще больше обеспокоены тем, что может случиться с их миром, если начнется Эра червей. Во время этой битвы обязательно опишите битву Лашонны с Драготой и его приспешниками в далеких небесах. Как раз в тот момент, когда ПК собираются закончить свой собственный бой (победоносно или нет), они видят, как Драгота наносит смертельный удар Лашонне, чье тело падает с неба и теряется в туманах Рифтового каньона внизу. В любом случае, как только битва закончится (так или иначе), ПК переживут еще один душераздирающий вихрь, когда они вернутся на остров Тилагос. Опять же, их раны исцеляются, а заклинания восстанавливаются (мертвые ПК возвращаются к жизни без потери уровней опыта, как при истинном воскрешении). И все же остров Тилагос, на который они вернулись, заметно отличается от того, с которого они уехали.

**Специальная награда за опыт:** Обычно не присуждайте опыт за это столкновение. Если ПК победят всю нежить, предоставьте им награду за опыт CR 20. Если они падут в бою, предоставьте им награду за рассказ CR 15 за то, что они узнали местонахождение филактерии Драгоши.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

После пробуждения от "видения", вызванного Фонтаном снов, ПК вооружены информацией, необходимой для начала десятой части приключенческого пути Age of Worms. Они знают, что филактерия Драгоши спрятана в месте под названием Конген-Тулнир. Еще Острова Тилагос, как они знали, больше нет. Когда они возвращаются из своего видения, они делают это на Материальном плане, стоя на неинтересном, бесплодном острове в Нир-Див. Штормы, которые окружают остров, прошли, и голые скалы покрыты травой и несколькими рошицами деревьев. Лабиринт менгиров внизу на берегу (и любой из его выживших монстров) остается неизменным, но Портал Штормов выветрен и разрушен, как будто он пролежал неподвижно 1500 лет. В некотором смысле, это имеет; активировав Фонтан Грез, ПК вернули миру утраченные знания об Ордене Бури. В предстоящие недели и месяцы мудрецы и ученые по всему миру постепенно заново открывают некоторые из этих утраченных знаний, которые, кажется, волшебным образом проявились из ничего в старых текстах, пыльных свитках и даже новых книгах, часто включая эти знания в поток текста, как будто они всегда были там. Некоторые из этих знаний сохраняются ПК, и в статье Dragon # 342 "Червеобразная пища" подробно представлены несколько магических предметов, которые они могут исследовать и создавать на основе этих знаний. К сожалению, возвращение этого знания в мир также позволяет Драготе и его приспешникам узнать местонахождение его филактерии. Это открытие произойдет вскоре, но не раньше, чем ПК начнут следующее приключение: "Короли разлома". До тех пор они заслужили шанс на отдых и восстановление. Как только они начнут "Королей разлома", такие возможности могут стать не более чем заветными воспоминаниями, ибо Эпоха Червей действительно близка.

## ПРИЛОЖЕНИЕ: НОВЫЙ МОНСТР

### Дикий наблюдатель

Эта высокая, галантная фигура стоит, облаченная в мерцающие доспехи из тонкой паутины, с накинутым на плечи плащом из порочной крапивы. Вокруг его головы кружится ореол из жужжащих насекомых. В обеих руках он держит остроконечное копьё, а из пластин брони на верхней части спины веером торчат четыре древка. На конце каждого шеста прикреплено знамя, одно огненно-красное, окаймленное ярко-малиновым пламенем, другое полупрозрачно-белое, оставляющее за собой облачный след в его след, танцующий на ветру, третий темно-коричневый и потрескавшийся, как пересохший карф, и последний синий, как океан в безоблачный день, и пенящийся пузырьками.