


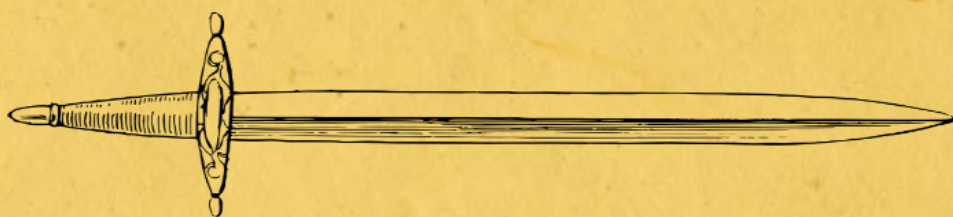
Остров Потерянной Надежды

Автор: Алексей Мурзенко





Данная декорация - регион для игры “Запретные Земли”. Его можно использовать как отдельное приключение, так и встроить в идущую кампанию. Остров Потерянной Надежды располагается на юго-западе от Земель Ворона.



Здесь вы найдете:

- новый регион;
- 13 точек интереса;
- 1 новый тип местности и случайные события для него;
- 5 новых артефактов.



Краткая история

Остров, получивший название Надежда Адриана, впервые был открыт во время Третьих Ольховых войн. Он использовался войсками Ольх в качестве перевалочной базы, позже превратившись в колонию. К началу Четвертых Ольховых Войн колония пришла в упадок. Бури вокруг участились, все меньше поселенцев стало прибывать на остров, а над теми, кто остался в Надежде, нависла угроза голода. Конец Надежде положило восстание орков, которых люди Ольх держали в качестве рабов и диковинных зверушек.

На многие годы Надежда оставалась забытой, но после исчезновения Кровавого Тумана здесь нашли убежище пираты Кровавой Тессы, грабительницы из Запретных Земель. Пираты облюбовали бухту на севере острова, превратив ее в свою базу.

Через несколько лет на южную часть острова высадились кондотьеры из Ольховых Земель, ведомые капитаном Альварезом. Их цель — разыскать остатки

колонии. Кондотьеры и пираты уже несколько раз сталкивались между собой, их конфликт почти перерос в открытую вражду. Возможно, все закончилось бы бойней, если бы не вмешались третьи силы — племя диких орков, потомков тех самых рабов, поднявших восстание несколько сотен лет назад, воззвали к древним силам и разбудили Громовую Птицу Рух, тем самым, возобновив ужасные штормы вокруг острова. Все, кто был на острове оказались в ловушке — вокруг острова бушует магический шторм. Корабли все еще иногда подходят к берегам Потерянной Надежды, но ни одному не удалось вернуться с острова.



Как ты ввязался в эту авантюру?

И в Запретных Землях, и в Землях Ольх ходят легенды о Потерянной Надежде. Многие авантюристы, влекомые этими байками отправляются к неизведанным берегам лишь для того, чтобы попасть в ловушку.

Кто нас подбил на это?	Зачем ему это?
Орвальд человек-путешественник	Орвальд - картограф из Ольховых Земель. Он одержим путешествиями и желает войти в историю, как человек побывавший во всех уголках мира. До него дошли слухи о Потерянной Надежде и Орвальд желает стать первым, кто составит карту острова.
Дарм эльф - охотник	Дарм - скучающий охотник на чудовищ. Веками он оттачивал свое мастерство в сотнях схваток. Недавно до Дарма дошли слухи, что на одном из островов, о существовании которого забыли даже боги, дремлет древнее чудовище. В сердце старого охотника вновь загорелся огонек азарта.
Хрод орк-пират	Хрод - обычный морской разбойник. Он ценит хорошую граку и хорошую гулянку. А еще опекает своего младшего брата, такого же пирата. Его брат ходил под парусами Тессы, но уже давненько от него не было вестей. Хрод готов отправиться на остров, чтобы повидаться с родичем.

Кто нас подбил на это?	Зачем ему это?
Вильго полурослик-повар	Вильго - не просто повар. Он Кулинар. Его блюда - настоящие шедевры, которые подают при дворе Короля. Недавно Вильго попробовал особую приправу из болотного мака, произрастающей только на Потерянной Надежде. Полурослик готов отправиться в путь и потратить целое состояние, лишь бы добыть мак в свою коллекцию
Тринди гном-историк	Тринди - историк, она долгие годы изучала записи своего клана. Недавно, на одной из каменных табличек она нашла упоминание безымянного острова, на котором располагаются руины загадочных Древних. По легендам, в этих руинах сокрыт магический механизм, способный изменять погоду. Тринди готова поставить свою репутацию на кон ради нового открытия!
Хивена полуэльф-корабел	Хивена - мастер корабельного дела. Она мечтает заполучить в свои руки Погодный Камень - артефакт, позволяющего судам ходить даже в самую жестокую бурю. До Хивены дошли слухи, что подобным артефактом обладает наемник, прибывший на Потерянную Надежду из Ольховых Земель.

Ключевые игроки

Пиратов возглавляет Кровавая Тесса - полуэльфийка - капитан. Она сколотила свою шайку еще во времена когда Кровавый Туман укрывал Запретные Земли. Ее когг “Разящий” наводил ужас на прибрежные деревеньки и грабил суда, идущие в Горький Предел. Когда Туман спал, банда Тессы стала расти - многие разбойники почуяв запах наживы принесли ей клятвы верности. Ее шайка нашла свое прибежище на Потерянной Надежде, облюбовал бухту на северном побережье острова, построив там базу (см точка интереса 1).

После начала штормов, боевой дух пиратов упал. В трюмах и в темных углах кабака идет шепот о бунте, а алкоголь и отсутствие хороших новостей еще больше разжигают мятеж. На данный момент Тесса желает только двух вещей - удержать власть в своих руках и снова выйти в море под кроваво-красным парусом.



Ключевое слово: Пираты



Ключевые игроки

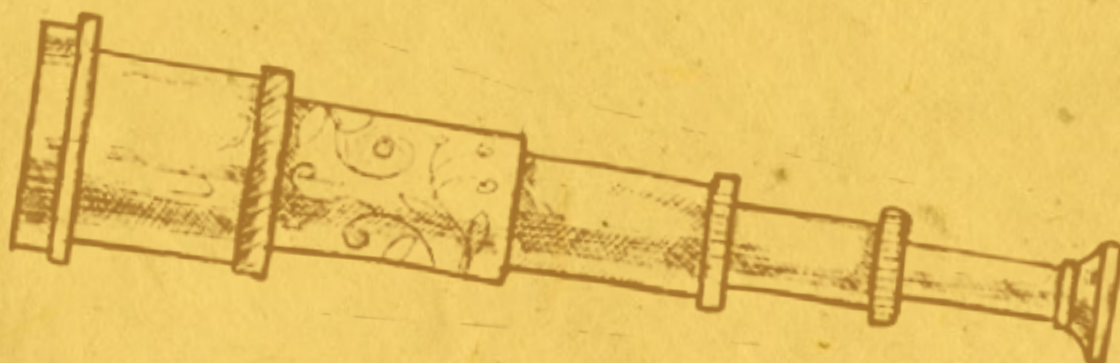
На южном берегу расположилась экспедиция кондотьеров из Ольховых Земель, возглавляемая капитаном Альварезом. Аган Альварез - наемник и авантюрист, в худшем смысле этого слова. Он состоит на службе у короля Ольх, но в первую очередь думает о собственном кошельке. Несколькими удачными операциями он смог сколотить себе состояние и заработать репутацию при дворе.

Около пяти лет назад в руки Агана попали старые морские журналы, в которых упоминалась колония под названием Надежда Агриана. Судя по записям, уже давно никто не получал никаких вестей с Надежды и в голове Альвареза родился план: втайне снарядить экспедицию на остров, чтобы присвоить себе потерянную колонию. Кондотьер еще не решил что все же собирается делать с городом, когда отыщет - преподнесет королю, в надежде на щедрость, оставит себе, объявив себя полноправным правителем острова или просто разграбит.

Главная цель экспедиции Альвареза - получить себе дворянский титул, какими средствами это будет достигнуто - не важно.



Ключевое слово: Надежда



Ключевые игроки

В центре острова, среди темных джунглей свой дом нашло племя орков клана Сломанной Цепи. Это потомки дважды рабов - сначала служащих эльфам, а затем захваченных в плен людьми Ольх. Когда остров накрыла долгая буря и корабли перестали приходить к колонии, орки подняли восстание, перебив своих хозяев.

Клан укрылся глубоко в джунглях и начал поклоняться древнему чудовищу - птице Рух, ответственной за постоянные грозы. Сотни лет племя выраждалось, превращаясь в полубезумных дикарей-канибалов. Сотни лет жрецы приносили жертвы Рух и та, наконец уснула долгим сном. Недавно шаманка Хайда почувствовала опасность исходящую от чужеземцев, потревоживших покой острова, и провела кровавый ритуал, пробудив Рух. Хайда призвала племя грозопоклонников выйти на тропу войны.

Главная цель Хайды - выдворить чужеземцев с острова.

Ключевое слово: Гроза



Новый тип местности

Тип	Перемещение	Сбор пищи	Охота
Пляж	Пересеченная местность	+1	-1



Гора трупов - Посреди пляжа персонажи видят гниющую гору трупов - среди тел есть пираты, и кондотьеры. У всех трупов вырезаны сердца. Никто не потрудился обогреть трупы, персонажи могут попробовать поискать ценности. В таком случае они могут дважды пройти проверку по таблице Ценных находок при себе, но при этом делает, должен пройти проверку болезни с заразностью 4.

Охотники клана - Вдоль побережья идет отряд $d6+2$ орков. Орки что-то разыскивают среди рифов и не настроены на прямой конфликт, но относятся к персонажам настороженно, в случае любой провокации возьмутся за оружие.

(Используй статблок Рядового Ишир Руководство ведущего стр 66)



Далекий Вой - Из джунглей разносится ужасающий вой. Если вой застало персонажей врасплох, то они должны пройти проверку Ужаса со сложностью 3. Если персонажи не покинут данный сектор как можно быстрее, то, продираясь сквозь густые заросли, к ним на встречу выйдет Гигантская Обезьяна. (используй статблок Великана стр79 Руководство Ведущего).



4

Укромная бухта - Персонажи находят укромную бухту, они могут безопасно разбить здесь лагерь.

Действие “Поставить лагерь” автоматически успешно.

Кондотьеры - Персонажи издали слышат отряд тяжеловооруженных кондотьеров. Наемники бодры и возвращаются с удачной вылазки. Их главарь вполне приветлив и готов пойти на контакт, а за хорошую взятку, расскажет об одной из точек интереса (на выбор ведущего). В отряде $d6+3$ кондотьера используй статблок Безмолвного Стража стр. 48 Руководство Ведущего), при них три Ценные находок при себе.



5



6

Бард Шанти - По побережью понуро ходит человек, сжимая в руках какие-то записи. Это Орв - он бард и коллекционирует шанти. Его корабль затонул и, единственное о чем бард жалеет, это то, что промочил тетрадь. Орв будет крайне благодарен если его доставят к “настоящим морякам”, где он сможет восстановить записи и выучить пару новых песен.

Краб с мечом - Посреди пляжа валяется куча разбитых ящичков, их прибило сюда приливом. Огромный краб копается внутри. При виде персонажей он хватает в одну клешню меч и злобно семенит в вашу сторону!

(используй статблок Инсектоида-Солдата, но без яда, стр. 100 Руководство Ведущего)



7





8

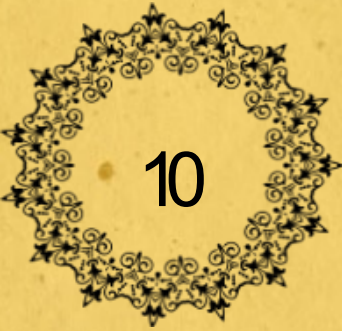
Поиск сокровищ - Группа пиратов отчаянно роет яму в песке. Скоро прилив и все их труды пойдут насмарку. Если расспросить их - пираты нервничают и держат руки на оружии. Всего в отряде 4 пирата (используй статблок Бандита стр. 183 Руководство Ведущего).

Непогода! - На побережье стремительно надвигается гроза с моря. Кто-то из группы должен пройти проверку Выживания, чтобы быстро соорудить укрытие, иначе персонажи рискуют промокнуть до нитки.



9

Задумчивый минотавр -



10

Посреди пляжа на огромном камне сидит минотавр. Он медленно жует чью-то ногу и задумчиво смотрит в сторону моря. Минотавр настигла меланхолия и экзистенциальные вопросы.

Он крайне быстро выйдет из себя, если грубо потревожить его покой или начать с ним активно спорить. Рядом с камнем лежит обладатель оторванной ноги (уже мертв) - с его тела можно собрать несколько драгоценностей суммой на 4d6 серебра - минотавр не будет против.

Разбившийся корабль - На рифе недалеко от побережья застрял корабль. Вся его команда обратилась в оживших мертвецов (3d6 скелетов), но трюмы корабля все еще полны ценностей. Одна Роскошная находка в логове, две ценные находки в логове.



11





12

Стая гарний - Вокруг горы трупов кружат 3 агрессивные гарнии.

Кровавый прилив - Персонажей настигает внезапный прилив! Вода кроваво-красного цвета прибывает неестественно быстро. Аналог Кровавого Тумана (Руководство Ведущего стр. 148)



13



14

Пленник - Издалека слышен крик о помощи - приблизившись к источнику звука персонажи увидят, что в песок по самую голову закопан орк. Пленника - зовут Хуг. Он был изгнан из клана "Сломанной цепи" за убийство. Что делать с Хугом - решать игрокам. Он все еще является злобным диковатым каннибалом и плохо изъясняется на языке чужеземцев, но если персонажи освободят Хуга, орк присоединиться к отряду и будет верен спасителям до смерти.

Бунгало - Персонажи натыкаются на бунгало, выстроенное на пляже. Приблизившись они явно чувствуют запах сладковатого дыма. Внутри расположилась группа пиратов, заготавливающих самокрутки болотного мака. Они готовы довольно дешево продать свой товар, заплатить тем, кто сопроводит их в убежищу пиратов и знают где находится "Маковое поле" (точка интереса в таблице)



15



16

Руины! - Персонажи находят руины, оставшиеся еще от первых колонистов - обратитесь к книге ведущего.

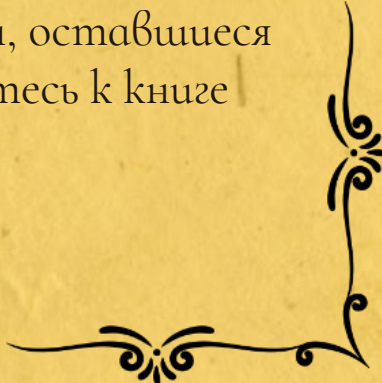


Таблица случайных встреч

Для определения представленных выше событий необходимо использовать следующую таблицу:

d66	Пляж
11 - 36	-
41	1 (Гора трупов)
42	2 (Охотники клана)
43	3 (Далекий вой)
44	4 (Укромная бухта)
45	5 (Конготьеры)
46	6 (Барг Шанти)
47 - 51	7 (Краб с мечом)
52	8 (Поиск сокровищ)
53 - 55	9 (Непогода)
56 - 60	10 (Задумчивый минотавр)
61	11 (Разбившийся корабль)
62	12 (Стая гарпий)
63	13 (Кровавый прилив)
64	14 (Пленник)
65	15 (Бунгало)
66	16 (Руины))

Точки интереса - Бухта призрачного света

Бухта на северной оконечности острова стала базой банды Кровавой Тессы. За несколько лет логово превратилось в небольшой городок, который стал прибежищем контрабандистов, бандитов и мерзавцев всех мастей. Городок выстроен в бухте и поднимается вдоль утеса вверх.

“Нога мертвеца”

В порту стоит трехэтажный кабак “Нога мертвеца”. Кабак построен из остова корабля, его хозяин - Одноногий Филл. Филл в свое время был одним из самых дерзких пиратов, наводящих страх на Ольховые Земли. Те времена давно прошли.

В кабаке всегда можно найти убежище от непогоды, снять комнату и заказать дрянной еды.

События:

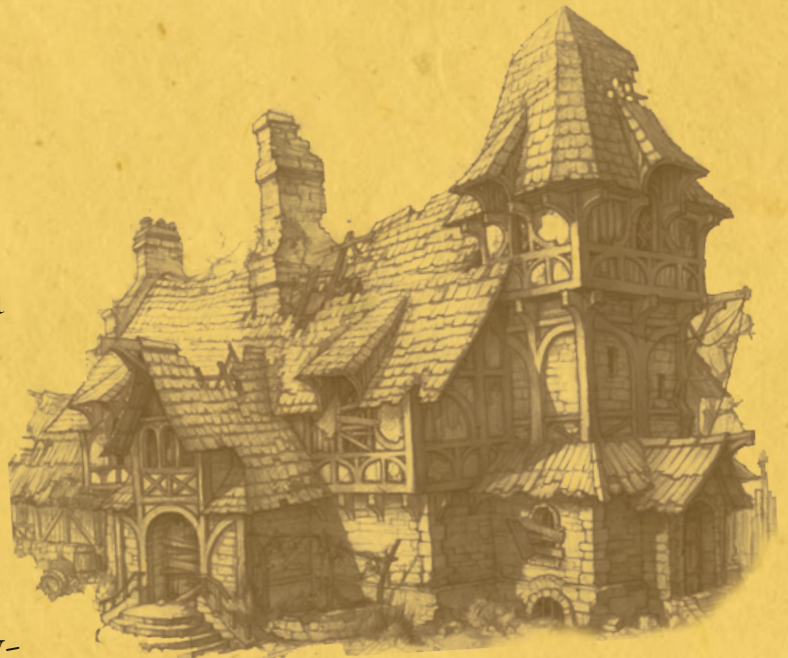
- Персонажам предлагают купить “настоящую” карту сокровищ Капитана Адриана;

- Когда персонажи заходят в кабак, внутри идет подготовка

к турниру по азартным играм. Персонажей приглашают поучаствовать (за символический взнос);

- Филл предлагает персонажам подзаработать: запасы его фирменной настойки - “Визговухи” подходят к концу. Он готов заплатить 2 серебряных за каждый свежий труп визгуна, который персонажи смогут принести;

- Один из капитанов, недавно присоединившейся к Тессе, похоже хорошо перебрал и подбивает посетителей на мятеж.



Точки интереса - Бухта призрачного света

Кузница Нила

Гномы, обычно, плохо переносят морские путешествия, предпочитая свои подземные убежища. Нил - исключение.

Этот старый гном-кузнец, будто помешан на своем ремесле и готов часами спорить о свойствах металлов и способах обработки. Нил не любит распространяться о своем прошлом, но довольно приветлив (в особенности для Бухты) и готов оказать услуги оружейника, но его цены немного кусаются.

События:

- Один из клиентов Нила, только что получил свою новую саблю и желает испытать ее в деле. Он вызывает одного из персонажей на дуэль.

- Сегодня гном не в духе и как-то особенно задумчив,

если персонажи распространяют

его, он расскажет, что не так давно снарядил экспедицию в руины цвергов, что по слухам где-то в глубине острова. Экспедиция так и не вернулась.

- У Нила заканчивается металл. Но вот удача - дозорный рассказал, что несколько дней назад неподалеку на рифы сел корабль из Ольховых Земель, быть может там найдутся припасы?

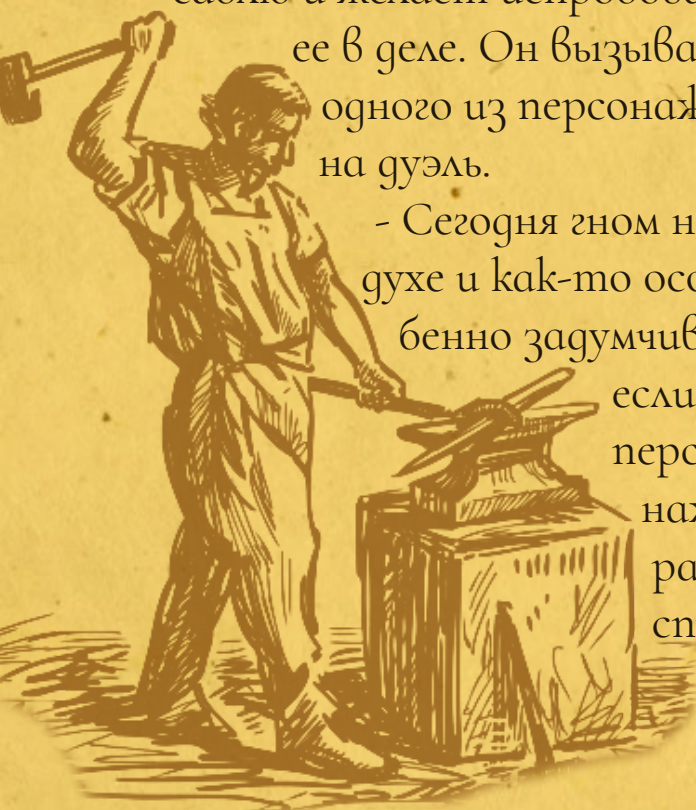
Черный рынок

Формально, этот рынок вполне себе законный, ведь единственный закон в Бухте - это слово Тессы, но название уже прижилось. Здесь вы можете найти самые разнообразные товары из Запретных Земель, Земель Ольх и, даже, Аслена и Горького Предела. Если в персонажах признают новоприбывших, то обязательно попробуют надуть.

События:

- Кто-то пытается сорвать кошелек с пояса персонажа!

- Подозрительный торговец пытается втюхать персона-



Точки интереса - Бухта призрачного света

жам дрессированных обезьянок, по его словам они отличные помощники - могут помочь стащить мелкий предмет, принести выпивку и, даже, перезарядить арбалет!

-Мерзко хихикающий гоблин предлагает персонажам купить сильнодействующий яд из слизи болотных жаб.

-Два торговца спорят о свежести рыб на прилавке одного и них. Дело попахивает дракой!

завораживает и пугает.

- Агата просит персонажей совершить паломничество в Храм Бури, который по легендам располагается в руинах Надежды Адриана. Агата верит, что правильная жертва умилостивит богиню.

- Разъяренная толпа перед часовней линчует пьянчужку, который усомнился в словах Агаты. Если вмешаться, его сбросят со скалы прямо на рифы.

Часовня Бури

На самом краю утеса над Бухтой расположена небольшая часовня богини Бури. Пираты довольно суеверны, в часовне часто можно встретить посетителей с подношениями. Управляет всем здесь полубезумная жрица Агата.

События:

- Агата вещает перед паствой: сестра утверждает, что грозы вокруг острова это наказания Бури. Ее фанатизм



Точки интереса - Лагерь Кондотьеров

Большой палаточный лагерь на южной оконечности острова служит прибежищем наемникам Альвареза. Они прибыли недавно и большая часть кондотьеров все еще находятся в приподнятом состоянии духа. Наемники верят, что они вовсе не в ловушке, ведь у их капитана есть Погодный Камень - артефакт, позволяющий без потерь пройти сквозь самую страшную бурю.

Альварез действительно имеет при себе камень, но хранит секрет о том, что артефакт потерял заряд. Чего Альварез еще не знает - единственный способ его "перезарядить" - провести ритуал в Храме Бури, что стоит заброшенный и забытый в руинах Надежды.

Шатер Капитана

Самый большой и богатый шатер принадлежит капитану Адану Альварезу. Здесь его можно застать пока он советуется со своими офицерами, планирует экспедиции в джунгли или выслушивает доклады разведчиков.

События:

- Альварез обеспокоен докладами разведчиков: ночью кто-то вывесил трупы одного из отрядов прямоком напротив лагеря. Следы уводят вглубь джунглей.

- Альварез планирует свою самую крупную экспедицию - наемники почти всем составом готовы выдвинуться в джунгли в поисках Надежды Адриана.

- По лагерю распространяется крайне заразное заболевание, которое косит даже самых крепких кондотьеров - капитан просит героев разыскать лекарство.

Веселый Костер

В центре лагеря есть специально расчищенная площадка посреди которой днем и ночью горит самый большой костер. Это место, где уставшие кондотьеры могут отдохнуть от суровой дисциплины лагеря, обменяться байками и выпить согревающего.

События:

- Кто-то подбросил в костер цветы болотного мака. Всех

Точки интереса - Лагерь Кондотьеров

кто сидел вокруг костра быстро разморило. Это просто глупая шутка или умышленная диверсия?

- Ночью у костра один из вернувшихся разведчиков делится жуткой историей о забытых руинах среди болот, в которых обитает жуткое племя людоедов. Он видел руины лишь издали, но готов поклясться что это и есть Надежда.

- Вечером у костра группа кондотьеров празднует день рождения одного из них и приглашает персонажей присоединиться к веселью. Если те соглашались, на утро они просыпаются у противоположного конца лагеря, часть их вещей пропала, а наемники как-то косо поглядывают в их сторону. Придется разобраться что творилось ночью.

- Персонажи замечают идол из серебра, прикопанный у самого края круга света, отбрасываемого костром. Кто-то прикарманил добычу?

Склад Квартирмейстера

Бревенчатый сруб, в котором хранятся припасы экспедиции спущенные с кораблей. Складом заведует крайне въедливый и неприятный в общении халфлинг по кличке Квартирмейстер.

События:

- Провиант на складе отсырел и покрылся плесенью. Квартирмейстер готов заплатить персонажам, если те смогут добыть свежих фруктов.

- Кто-то ночью подворовывает припасы со склада. Квартирмейстер просит персонажей разобраться.

- Пока персонажи находятся в другой части лагеря до них доносятся крики и шум со стороны склада - кто-то поджог сруб.



Точки интереса - Гнездо Рух

На самой высокой горе, посреди острова располагается заброшенная цитадель цвергов. Здесь сотни лет назад гномы пытались обуздать силы природы и создать магический механизм, который способен будет управлять погодой. Все, чего они смогли добиться - создать могущественного элементаля грозы, ту самую Птицу Рух. Рух уничтожила своих создателей и многие годы цитадель заброшена. Кроме самой Рух в цитадели обитают сумасшедшие грозопоклонники - шаманы и воины из клана Сломанной Цепи. Всего их в крепости 4d6 и еще 2d6 бродит где-то у подножий горы. На самом пике цитадели свое гнездо свила себе Рух - она попытается уничтожить любого, кто приблизится к ней (кроме грозопоклонников).



Если персонажи смогут одолеть Рух раз и навсегда, то погода постепенно вернется в нормальное состояние. Грозы не исчезнут, но станут появляться не чаще обычного.

Точки интереса - Порт «Надежда»

Потерянное поселение, что было поглощено джунглями. Здесь обитает клан орков-дикарей. Большая часть зданий сделаны из камня, но давно заброшены. Орки клана живут в деревянных хижинах на деревьях - спускаться для них табу.

В самой Надежде сохранилось еще достаточно сокровищ - дикари брезгают вещами бывших хозяев. Об этом месте много кто слышал, но мало кто знает как попасть сюда.

Внутри царит жуткая атмосфера - ритуально-шрамированные орки, вывешенные высушенные трупы и странные богомерзкие тотемы.



К сожалению, регламент не позволяет подробно расписать все задумки приключения.

К этим двум точкам интереса, я даю лишь краткое описание, которое должно вдохновить ведущих для их создания. Помочь в этом могут генераторы поселений и руин из Руководства Ведущего.

Внутренняя часть острова состоит из болот и трясин и ведущим придется адаптировать случайные встречи из базовой книги или придумать свои.

Ниже таблица с задумками для потенциальных точек интереса, которые ведущие могут разместить на карте:

Точка интереса	Что происходит
Обломки "Ока Змея"	Обломки корабля первой экспедиции, застрявшего глубоко в болоте.
Затопленный форт	Форт посреди бесконечных болот - служит логовом гигры.
Деревня Визгунов	Миниатюрное поселение визгунов посреди болота.
Маковое Поле	Густые заросли болотного мака, в которых затаились коварные пираньи.
Храм червя	Храм первой экспедиции, неподалеку от Надежды, населенный прогнившей нежитью, контролируемой иномирными червями.
Маяк	Маяк на одном из мысов побережья. Давно заброшен, но по ночам там видят призрачный свет.
Сгнивший Энт	Странная чаща посреди болот, в которой обитает прогнивший энт и друид, поклоняющийся разложению.
Колония Жучил	Колония Инсектоидов на побережье, которые собирают обломки кораблей внутри своего логова.
Логово Огра	Хибара на болоте из упавшего дерева, в которой живет нелюдимый огр. Вокруг расставлены знаки оповещающие об опасности