

Остров Ужаса

Дэвид Кук и Том Молдвей

Приключение в дикой местности для персонажей 3-7 уровня



Остров Ужаса, это первый модуль из серии приключений по экспертной части правил DUNGEONS & DRAGONS®. В качестве первого приключения в дикой местности для D&D®, опубликованного TSR Hobbies, Остров Ужаса сделан в качестве учебного модуля для начинающих ведущих, чтобы научить их создавать свои собственные приключения в дикой местности.

Этот модуль содержит карты и сведения для самого Острова, пятнадцать новых монстров и идеи для дальнейших приключений. Помимо прочего, в Острове Ужаса есть карты и сведения для большого континента и одиннадцать карт поменьше для столкновений на самом острове. В этом модуле игроки будут пробираться через тёмные джунгли и опасные топи, чтобы отыскать потерянное плато и неизведанные тайны Острова Ужаса!

Если вам понравится этот модуль, следите за будущими релизами в линейке D&D® от TSR, The Game Wizards.

© 1981, TSR Hobbies, Inc., Все права защищены.
DUNGEONS & DRAGONS® и D&D® являются зарегистрированными
торговыми марками, принадлежащими TSR Hobbies, Inc.

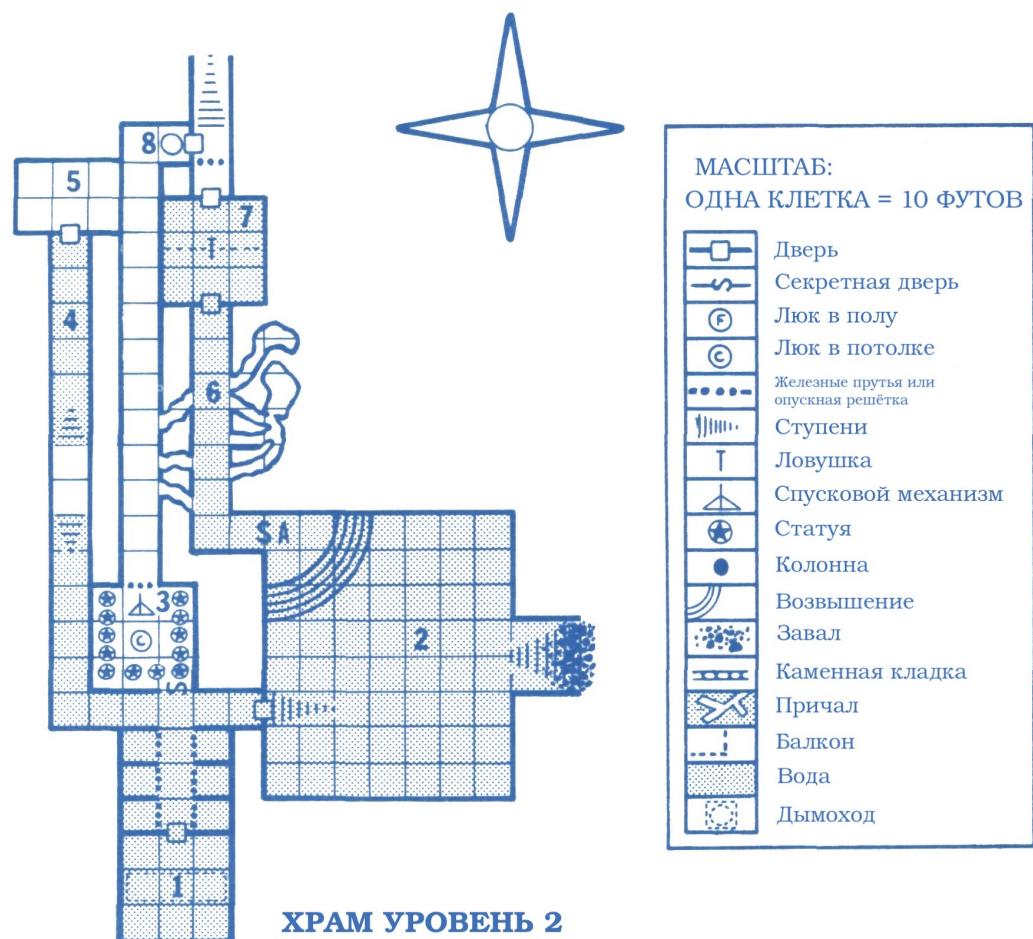
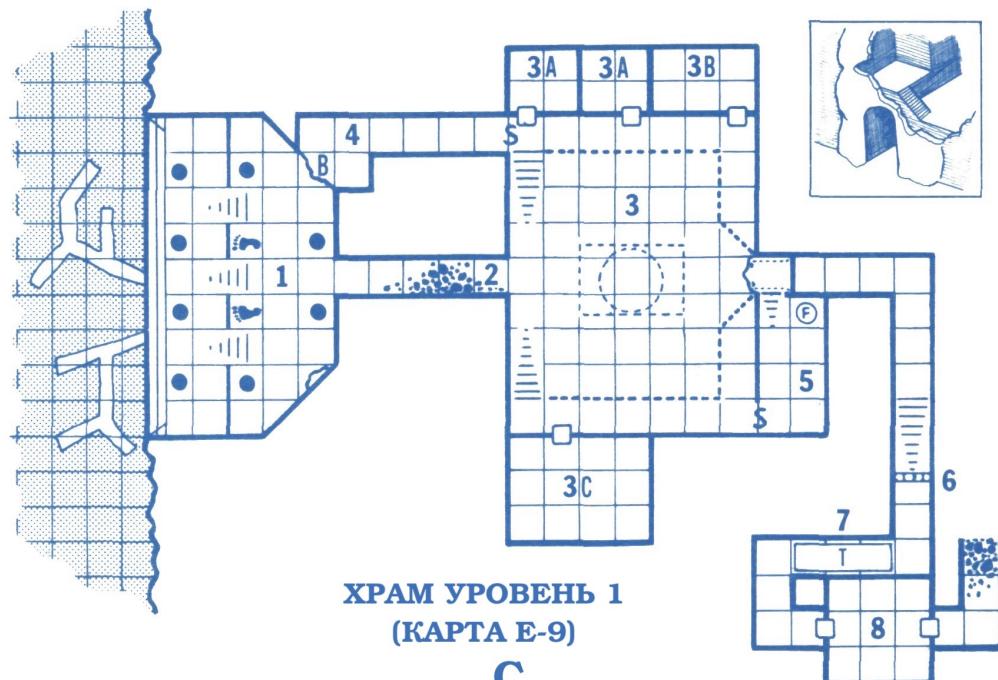


© 1980 TSR Hobbies, Inc.

Вводный модуль по
дикой местности

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
LAKE GENEVA, WI 53147

ОСТРОВ ТАБУ



Модуль X1

Остров Ужаса

ДЭВИД КУК И ТОМ МОЛДВЕЙ
ПРИКЛЮЧЕНИЕ В ДИКОЙ МЕСТНОСТИ
ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 3-7 УРОВНЯ



Остров Ужаса — это первый модуль из серии приключений по экспертной части правил DUNGEONS & DRAGONS®. В качестве первого приключения в дикой местности для D&D®, опубликованного TSR Hobbies, Остров Ужаса сделан в качестве учебного модуля для начинающих ведущих, чтобы научить их создавать свои собственные приключения в дикой местности.

Этот модуль содержит карты и сведения для самого Острова, пятьдесят новых монстров и идеи для дальнейших приключений. Помимо прочего, в Острове Ужаса есть карты и сведения для большого континента и одиннадцать карт поменьше для столкновений на самом острове. В этом модуле игроки будут пробираться через тёмные джунгли и опасные топи, чтобы отыскать потерянное плато и неизведанные тайны Острова Ужаса!

Если вам понравится этот модуль, следите за будущими релизами в линейке D&D® от TSR, The Game Wizards.

©1981, TSR Hobbies, Inc., Все права защищены.
DUNGEONS & DRAGONS® и D&D® являются торговыми марками, принадлежащими TSR Hobbies, Inc.
Все права защищены.

Напечатано в США.
ISBN 0-935696-30-X



TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva, WI 53147

9034

Dungeons & Dragons®

экспертные правила

Модуль X1

Остров Ужаса

Для этого модуля вам понадобится информация, содержащаяся в экспертных правилах D&D®, продолжении базовых правил D&D®. Без копий обеих книжек, некоторые секции модуля могут быть не поняты.

ЧАСТЬ 1: ВВЕДЕНИЕ

Об этом модуле

Этот модуль предназначен для использования с экспертными правилами DUNGEONS & DRAGONS®. **Остров Ужаса** — это приключение в дикой местности, являющееся методичкой для ведущих, которые хотят создать свои собственные приключения в дикой местности.

Если вы планируете участвовать в этом модуле в качестве игрока, пожалуйста, **прекратите** чтение на этом месте. Последующая информация предназначена для вашего ведущего, что позволит ему или ей провести вас и других игроков по этому приключению. Знание наполнения этого модуля может испортить вам сюрприз и лишить предвкушения всех игроков.

Записки для ведущего

Остров Ужаса — это приключение в дикой местности и модуль в пяти частях. **Первая часть** — это введение, в котором описывается как само приключение, так и фэнтезийный "мир", в котором оно происходит. **Вторая часть**, Остров Ужаса, — это первый этап приключения. Он включает в себя то, как можно добраться до Острова Ужаса, исследование основного острова и создание базы для следующего этапа приключения. В **третей части**, группа исследует великое Центральное плато острова. При удачном стечении обстоятельств и здравом подходе, группа должна основать базу в Мантру, маленькой деревушке на берегу большого озера в кратере плато. **Четвертая часть** — это кульминация приключения. В ней группа узнаёт тайны Запретного острова, находящегося в центре озера. **Пятая часть** содержит новых монстров, представленных в этом модуле. После того как основное приключение закончится, Остров Ужаса может быть использован в качестве места для дополнительных приключений, некоторые из которых описаны в **конце четвёртой части**.

Несмотря на то, что экспертные правила D&D содержат большинство необходимой информации для создания приключения в дикой местности, этот модуль является ещё одним инструментом для этого. Это наглядный пример того, каким может быть приключение в дикой местности. Он позволяет ведущему опытным путём изучить создание дикой местности и дополняет экспертные и базовые правила D&D.

Перед тем как начинать приключение, тщательно прочитайте весь модуль, чтобы познакомиться со всеми особенностями Острова Ужаса. Некоторые

разделы могут быть зачитаны игрокам. Другие же содержат информацию, которую игрокам знать заранее не следует, но которую они могут узнать в процессе приключения. До того как приключение начнётся, ведущий должен решить, какую информацию давать игрокам, а какую придержать.

Этот модуль был создан для группы из 6–10 персонажей. Каждый персонаж должен быть 3–6 уровня в начале приключения. Суммарный уровень группы должен быть 26–34, лучше 30. Например, группа с бойцом 4-го уровня, магом 5-го уровня, жрецом 6-го уровня, вором 3-го уровня, дварфом 5-го уровня, эльфом 4-го уровня и полуросликом 3-го уровня будет 30-го уровня ($4 + 5 + 6 + 3 + 5 + 4 + 3 = 30$). Более того, в группе должен быть по крайней мере один маг или эльф и один жрец. Если уровень группы меньше 26 или больше 34, ведущий может скорректировать силу монстров, сделав их сильнее или увеличив их число (или слабее и уменьшив их число), если посчитает нужным.

Ведущий должен быть благоразумен и оставить персонажам игроков разумный шанс на выживание. Акцент на "разумности". Страйтесь быть беспристрастным и справедливым, но дайте им шанс выжить в условиях крайней опасности. Однако иногда игроки сами идут на неоправданный риск, например, нападая на тираннозавра с голыми руками. Если храбрость превращается в безрассудство, ведущий должен дать понять, что персонажи умрут, если игроки не будут действовать более разумно. Все за столом должны сотрудничать, чтобы сделать приключение как можно более увлекательным и захватывающим.

В дополнение к **большой карте континента** и маленьким картам **Острова Ужаса** и **Центрального плато**, здесь есть **карты для столкновений**. Они нужны для того, чтобы у ведущего появилось представление, как такие места могут выглядеть. Ведущий может просто использовать их как есть, слегка изменить или создать совершенно новые. Например, при использовании **универсальных пещерных логов**, ведущий может добавлять новых существ, закрывать тунNELи или добавлять секретные комнаты практически в любую часть карты. **Обе пещерные карты** даже можно соединить для создания очень большого логова!

Сокровища в логовах можно использовать как они есть или изменить их форму, оставив ту же стоимость. У примитивных туземных племён, подобных тем, что живут на Острове Ужаса может не быть золотых или серебряных монет. Вместо этого у них может быть местная валюта в виде резной кости, возможно даже слоновой, небольшие самородки драгоценных металлов или любые другие необычные, но ценные формы сокровищ, которые может создать ведущий.

Во время описания столкновений с монстрами, ведущий не должен полагаться только на зрение — есть ещё четыре чувства — обоняние, слух, вкус и ощущения горячего, холодного, мокрого и так далее! Ведущий должен пробовать менять свой подход к столкновениям, когда это возможно. Например, группа может сначала услышать монстра, пробирающегося через подлесок, или найти его следы, а не просто встретиться с монстром лицом к лицу. Это хороший способ подать группе сигнал, что столкновение может оказаться слишком сложным для них. Ведущий также должен стараться не позволять незапланированным бродящим

монстрами нарушать баланс приключений.

Карта континента ([Карта М-1](#))

География

В центре этого модуля лежит **крупномасштабная (24 мили на гекс) карта дикой местности**, показывающая юго-восточную часть континента и северные острова архипелага (группа островов). Эта карта полезна для тех, кто прибывает на **Остров Ужаса** издалека и служит примером создания крупномасштабной карты дикой местности. Ведущий может захотеть расположить приключения в подземельях и дикой местности на этой карте или расширить карту, создав районы дикой местности там, где карта заканчивается. **Ниже** приведены пояснения к областям, указанным на карте. Для прочтения карты континента начните сверху и читайте слева направо.

Следующие пояснения дают лишь краткий обзор большинства областей, за исключением Острова Ужаса, который описан далее в [части 2](#). Остальное остаётся ведущему для самостоятельного наполнения, давая ему полную творческую свободу.

Пояснения к континентальной карте

Княжества Глантри. Глантри является магократией; то-есть принцы и принцессы, которые правят государством, все являются магами высокого уровня. Большую часть времени они живут в городе Глантри, хотя у каждого правителя также есть замок, спрятанный в какой-нибудь отдалённой дикой местности. На самом деле правители больше озабочены магическими исследованиями, чем правлением. Большинство решений остаётся на усмотрение различных местных советов старейшин и княжеских управителей. Принцы и принцессы не доверяют друг другу и живут в состоянии шаткого перемирия. Однако перед лицом вторжения или восстания они быстро объединяются. В экстремальных чрезвычайных ситуациях они выберут среди себя одного "диктатора", который будет находиться у руля в течение одного года.

Этенгарское ханство. Этенгари — кочевники, что пасут лошадей, крупный рогатый скот и коз. Она разделены на маленькие семейные кланы. Обычно кланы совершают набеги и ссорятся друг с другом, но иногда появляется сильный лидер (хан), объединяющий весь народ Этенгара в сильную "наци". Однако с окончательной смертью хана редко найдётся наследник, достаточно сильный, чтобы удержать Этенгар вместе. Они снова разделяются и семейные кланы начинают воевать друг с другом. Их культура схожа с культурой всадников среднеазиатских степей (гуннов, монголов, мадьяр, турок и т. д.)

Хелданские фригольды. Хелданцы — варварский светловолосый народ, который охотится, ловит рыбу и выращивает урожай на изолированных фермах. Они связаны с людьми в северо-восточных королевствах, но не признают между собой правителя выше, чем отдельный глава семьи. Их культура очень похожа на культуру средневековой Исландии.

Королевство

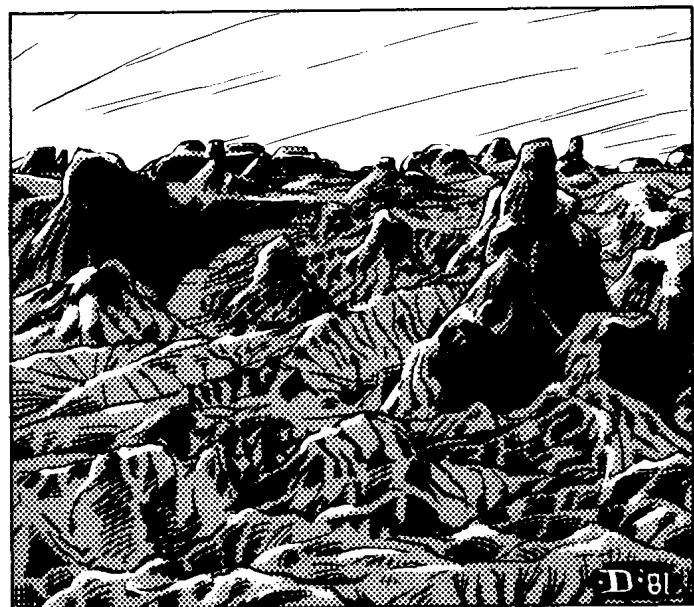
Вестландское,

королевство

Остландское и ярлы Содерфьорда. Каждое из этих северо-восточных государств состоит из множества мелких "королевств", которыевольно объединены под одним правителем. В Вестландии и Остландии вождей называют "королями", а в Содерфорде они известны как "ярлы". Их культура напоминает культуру викингов.

Люди этих королевств высоко ценят индивидуализм, физическую силу и доблесть в бою. В основном они живут за счёт рыбаки и случайных набегов на близлежащие прибрежные деревни. Помимо того, что они свирепые воины, эти люди — исследователи, не имеющие себе равных, путешествующие повсюду на своих деревянных кораблях.

Заброшенные земли. "Заброшенные земли" — это область скалистых пустошей и старых пластов вулканической лавы. Земли чрезвычайно дикие и населённые в основном изгоями и монстрами.



Рокхоум. Рокхоум — родина дварфов. Он простирается по всему северному горному хребту Алтан Тепи. Дварфы построили через горы дорогу для караванов и поддерживают её. Они взимают плату со всех, кто пользуется ей.

Кланы Атруагинов. Эти плато, поросшие травой, леса и холмистые районы рядом с морем населены пастухами, охотниками и рыбаками, которые живут в небольших деревнях. Жители всех деревень утверждают, что происходят от древнего героя Атруагина. Если им будет угрожать война, они объединяются под руководством временно избранного лидера.

Республика Дарокин. Эта республика сосредоточена вокруг столицы — Дарокина. Его благосостояние основано на торговле, осуществляющейся на озере Амсорак (большое внутреннее озеро), реке Стрил, восточном караванном пути и морской торговле, проходящей через топь Малфегги. Дарокин — это плутократия, то есть правительство управляет самыми богатыми торговыми семьями. Культура напоминает культуру Венеции или Генуи в средневековой Италии.

Альфхайм. Как следует из названия, Альфхайм — родина эльфов. Эльфийский король правит

ЧАСТЬ 1: ВВЕДЕНИЕ

великим лесом Канолбарт. Поскольку за Канолбартом ухаживают эльфы, он намного больше, чем естественный лес в этой местности. Дарокин платит эльфам за охрану караванного пути через лес в Сэленику.

Эмират Иларуам. Иларуам построен посреди самого большого оазиса в пустыне Аласиан. Он является центром пересекающихся караванных путей, идущих с севера на юг и с востока на запад, и контролируется эмиром Иларуамом и его королевской семьёй. Культура похожа на культуру арабских пустынных государств или центральноазиатских городов-государств Пальмиры, Дамаска или Самарканда.

Пять широв. Пять широв — родина полurosликов. Этим районом управляет совет из пяти шерифов, каждый из которых контролирует свой шир. Четыре раза в год шерифы собираются на большой пир и там голосованием решают политику всего округа.

Великое Герцогство Карамайкос. Эта часть континента — дикая и незаселённая земля, на которую претендует герцог Стефан Карамайкос. На самом деле, лишь небольшая часть земель находится под контролем герцога. Большинство территорий наводнено монстрами и враждебными гуманоидами. Более подробное описание герцогства Карамайкос см. в экспертных правилах D&D.

Королевство Иеренди. Торговые суда Иеренди соперничают с торговыми судами Тайатиса, и королевство имеет великолепный царственный дворец, вырезанный из чистого белого коралла. Король и королева страны обычно являются популярными героями-приключенцами; однако они не обладают истинной властью и служат лишь номинальными руководителями. Фактическое правление осуществляется конкретными аристократическими семьями (что делает Иеренди олигархией).

Союз гильдий Минротада. Кластер островов Минротада представляет собой синдикат: правительством управляют главы различных торговых гильдий. Минротад тесно связан с Тайатисом.

Империя Тайатис. Империя Тайатис — это автократия. Император обладает абсолютной властью, но его решения должны учитывать желания могущественных дворян и угрозу массовых беспорядков из-за неблагоприятных законов. Город Тайатис построен рядом с большим каналом, который отделяет южный полуостров от материка, поэтому город является крупным торговым центром. Культура Тайатис похожа на средневековую Византийскую империю.

Танегьотский архипелаг. Архипелаг представляет собой скопление островов примерно в 1000 миль от побережья главного континента. То немногое, что известно о Танегьоте, погребено в мифах и суевериях.

Акесоли — ак-е-со́-ли	Керенда — кэр-эн'-дас
Акоррос — а-кор'-рос	Копру — ко́-пру
Аласиан — ал-ас-и́-ан	Корунглан — кор'-ун-глан
Алтан Тепи — ал'-тан тэп'-и	Крут — крут
Альфхайм — альф'-хайм	Малфегги — мал-фэг'-ги
Амсорак — ам-сор'-ак	Миротад — мин'-ро-тад
Арания — ар-ан-и́-а	Норвик — нор'-вик
Атруагин — ат-ру-а'-гин	Остланд — ост'-ланда
Биазан — би́-а-зан	Ракаста — ра-кас'-та
Вэстланд — вэст'-ланда	Содерфьорд — со́-дэр-фьорд
Глантри — глан'-три	Спекуларум — спэк-у-лар'-ум
Дарокин — дар-о'-кин	Сэленика — сэ-лэн'-и-ка
Зибург — зи'-бург	Тайатис — тай-а'-тис
Иеренди — и-эр-энд'-ди	Танегьот — тан-э́-гь-от
Иларуам — ил-а-ру'-ам	Тель-Акбир — тэль ак'-бир
Канолбарт — кан'-ол-барт	Фанатон — фан-а'-тон
Карамайкос — кар-а-май'-кос	Хелдан — хэл'-дан
Кастеллан — кас-тэл'-лан	Этенгар — эт'-эн-гар

не выпадает. Тёплые морские течения вблизи Тайатиса и Минротада несколько изменяют погоду на юге, делая климат там похожим на средиземноморский.

Южные сельские угодья чрезвычайно плодородны из-за толстого слоя богатого пепла с древних вулканических холмов. Здешние фермеры открыли лучшие способы выращивания большинства культур. Обильно орошаемые террасные сады южных сельскохозяйственных угодий производят больше продовольствия, чем любая другая область на карте.

Климат на Танегьотском архипелаге тропический, похожий на климат с островов южных морей Тихого океана (Океания) и Карибского бассейна. Климат к югу от гор Крут (с запада на восток) влажный и умеренный, с мягкой зимой. Климат Дарокина и Глантри тёплый и солнечный, похожий на климат южной Франции. Климат степей Этенгара мягкий летом, но холодный и суровый зимой; как в русских степях вокруг Чёрного моря. Климат северо-восточного побережья влажный и в основном пасмурный, как в Дании.



Предлагаемый вариант произношения

Погода и климат

Погодные условия в этой части континента меняются с запада на восток. Следовательно, на западном краю гор Алтан Тепи выпадает много дождей, в то время как в пустыне Аласиан осадков выпадает мало или вообще

ЧАСТЬ 2: ОСТРОВ УЖАСА

Предыстория. Несколько недель назад группа приключенцев возвращалась из своего предыдущего приключения (ведущий может включить этот модуль в текущую кампанию), когда обнаружили тайник со свитками. Бумага для свитков была изготовлена из превосходного тонкого пергамента (разновидность бумаги, которая сохраняется веками). По дороге домой персонажи попали под внезапный ливень, и вся находка была залита водой. По возвращении группы в Спекуларум выяснилось, что ни один из свитков не был магическим. Тем не менее, маги всегда могут использовать хорошую бумагу для исследования заклинаний и написания своих книг заклинаний, поэтому персонажи аккуратно расстелили бумагу перед огнём, для просушки. К их большому удивлению, когда бумага высохла, на нескольких страницах появились надписи. Тепло проявило тайные письмена на пергаменте.

Страницы были частью судового журнала и гласили следующее:

"Когда шторм наконец закончился, мы оказались примерно в семи днях плавания на юг от Спекуларума, на Танегьотском архипелаге. Мы пополнили наши припасы, починили корабль и обменяли оставшиеся товары в местных деревнях вдоль берегов нескольких островов. Некоторые деревни были дружелюбны, другие враждебны, а туземцы нападали на нас едва завидев. Я подозреваю, что враждебные деревни были населены каннибалами.

"Мы обогнули береговые линии нескольких островов, двигаясь на юго-запад, пока не достигли небольшого полуострова, отделённого от главного острова массивной каменной стеной. Нас хорошо приняли жители Танара, маленькой деревни, которая охраняет эту стену. Жители деревни не знают другого названия для большого острова, кроме "Остров Ужаса". Их собственный небольшой полуостров известен просто как "Дом".

"Жители деревни рассказали нам историю о древнем городе в центральном нагорье острова, который был построен теми же людьми, которые построили стену. Жители деревни называют строителей "богами", но я заметил, что имена богов и имена предков клана часто совпадали, поэтому я подозреваю, что их предки и строители — это одни и те же люди. Я верю, что туземцы когда-то обладали гораздо более развитой культурой, и что потомки строителей вернулись к более примитивному быту.

"По слухам, внутренний город полон невообразимых сокровищ. В частности, я слышал настырные рассказы о большой чёрной жемчужине "богов", которая всё ещё остаётся во внутреннем городе. Воды острова изобилуют залежами превосходного жемчуга, так что слух о чёрной жемчужине вполне может оказаться правдой.

"В деревне есть несколько огромных крайне реалистичных статуй из железа, бронзы и камня. Поскольку в настоящее время ни у одного жителя

деревни нет навыков или ремесла для изготовления таких статуй, рассказ о затерянном городе, построенном "богами", кажется разумным. Я бы хотел исследовать внутренние районы, чтобы проверить слухи, но слишком много членов экипажа погибло во время шторма или от копий каннибалов. Нас осталось всего пятеро. Я единственный профессиональный приключенец, остальные — всего лишь моряки. Мы можем достаточно хорошо управлять маленьким кораблём, но на суше, на враждебной территории, мы были бы беспомощны. Вернувшись в Спекуларум, я смогу набрать новую команду и группу профессиональных приключенцев, а затем вернуться, чтобы забрать великую чёрную жемчужину.

"Одна вещь, которую мне удалось сделать перед отъездом: мы проплыли вокруг острова и составили лучшую карту, какую смогли. Мы боялись высаживаться, так как деревенские рыбаки предупредили нас, что высаживаться где-либо на главном острове крайне опасно, а берега там скалистые и без пляжей. В результате на карте показаны только прибрежные районы, которые мы смогли нанести на карту не сходя с корабля, но это лучше, чем ничего."



Two handwritten signatures are shown side-by-side. The signature on the left is "Rori" and the signature on the right is "Barbarossa". Both signatures are written in a cursive, flowing script.

Примечание: ведущий должен передать игрокам копию записей из судового журнала с неполной картой Острова Ужаса на обороте. Она олицетворяет собой пергамент, который есть у персонажей. Игроки могут использовать эту неполную карту, и наносить на неё дикую местность по мере её изучения.

Журнальная запись на пергаменте подписана Рори Барбаросой, известной исследовательницей приключений и морским капитаном, которая умерла около 30 лет назад. Немного расспросов в местных тавернах откроет игрокам, что незадолго до смерти Рори действительно набирала команду для путешествия на юг. Она сбилась с курса во время своего последнего рейса и едва пробыла в городе день, как начала набирать новую команду. К сожалению, Рори разозлила могущественного волшебника из-за проигранного пари и умерла ужасной смертью до того, как началось её путешествие на юг.

Мало того, что история смерти Рори Барбаросы подтверждает надпись на пергаменте, но и каждый слух, который группа может узнать об Танегьотском архипелаге, так или иначе подтверждает журнальную запись (ведущий должен составлять подходящие слухи по мере необходимости).

Подготовка. Игроки начинают модуль в Спекуларуме, который находится в Великом Герцогстве Карамайкос. Если игроки базируются где-то в другом месте, ведущий должен организовать их поездку в Спекуларум или прибрежный город до начала приключения.

Игроки должны приобрести корабль или перевозку на Остров Ужаса. Для большинства групп не составит

труда собрать достаточно денег, чтобы купить небольшое парусное судно. Если персонажи не смогут найти деньги, ведущий должен будет организовать всё так, чтобы персонажи получили в своё распоряжение корабль или лодку поменьше, способную выйти в открытое море. Вот несколько идей, как персонажи могут завладеть кораблём:

- 1) Пускай торговец наймёт группу для исследования острова. Игроки получат бесплатную перевозку, но должны будут разделить пополам любое найденное сокровище со своим работодателем. Или ведущий может изменить сценарий, если персонажи решат убедить торговца открыть новый торговый путь на Танегьотский архипелаг.
- 2) Разрешите персонажам купить старую, ветхую лодку. Разделите цену, уплаченную за лодку на стоимость такой же новой. Этот процент будет являться показателем состояния лодки. Скорость и состояние корпуса лодки умножаются на этот процент (они будут меньше, чем у новой лодки). Кроме того, во время любого шторма игроки должны сделать спасбросок и выбросить число равное или меньше этого процента, иначе лодка утонет.
- 3) Разрешите одному игроку унаследовать лодку. Если использовать эту идею, лодка должна быть не больше небольшого парусного судна (и не должна иметь спасательной шлюпки). Помните, что обычный налог на наследство составляет 10% от стоимости унаследованного имущества. Унаследованная лодка не может покинуть порт до тех пор, пока не будет уплачен налог.
- 4) Позвольте персонажам занять деньги. Процентная ставка должны составлять не менее 10% в месяц. Кредит должен быть выплачен к концу первого рейса. У местных ростовщиков есть рабочее соглашение с магом, который нашлёт на каждого персонажа **невидимого охотника**, если тот не заплатит свою долю кредита в течение одной недели после установленного срока.

Приключение. Во время путешествия из Спекуларума в деревню Танаира на Острове Ужаса, используйте правила по дикой местности из экспертной части правил D&D и таблицы "Океанические и морские столкновения". Не забывайте проверять погоду каждый день (2к6: 2 = ЗАТИШЬЕ, 12 = ШТОРМ), и если при проверке на столкновение выпадет 6, оно произойдёт. Если лодка войдет в зону рифов, она получит 1–100 (%) очков повреждения корпуса. Несмотря на эти опасности, ведущий должен помнить, что группа всё равно должна **добраться** до Острова Ужаса, и должен учитывать погоду, возможность потеряться и столкновения с учётом этого.

Как только персонажи доберутся до Острова ужаса ([карта D-1](#)), они, вероятно, высадятся в одной из местных деревень. Подробная информация об этих деревнях приведена в описании **Танаира**, главной деревни (область столкновения 1, [стр.7](#)). В этих деревнях царит **матриархат**, поэтому вождём всегда будет женщина. Ведущий должен заранее подготовить несколько типичных ПВ-лидеров или использовать описанных [далее в модуле](#).

Из этих деревень группа может двигаться вглубь острова (обратите внимание, что они могут нанести на карту

один гекс местности в каждом направлении, когда они проходят через очередной гекс: максимум семь новых гексов; если только местность в гексе не гористая или не покрыта густой листвой, которая блокирует обзор). Для столкновений ведущий должен использовать [три таблицы бродяющих в дикой местности монстров](#), включённые в модуль. Каждая таблица покрывает отдельную часть острова.

Использование таблиц бродяющих в дикой местности монстров

Дважды в день следует делать проверку на бродящих монстров, один раз в дневное время и один раз в тёмное время суток. (Для ночной проверки вычтите 1 из броска, так как большинство бродящих монстров неактивны ночью.)

Этот метод обработки столкновений используется только на первом этапе приключения. Когда игроки достигнут [Центрального плато](#) или выйдут за его пределы, будет введён новый метод (см. [стр.15](#)).

Как только происходит столкновение с монстром, его вид определяется броском процентных кубиков (к%) по одной из таблиц бродящих монстров, в зависимости от того, где на Острове Ужаса находится группа.

Таблица бродящих в дикой местности монстров 1 должна использоваться на южном полуострове к югу от Великой стены и на юго-восточных островах. **Таблица бродящих в дикой местности монстров 2** должна использоваться на главном острове к югу от центральной реки (включая топь) и на юго-западных островах (к западу [области столкновения 6](#)). **Таблица бродящих в дикой местности монстров 3** используется к северу от центральной реки и на северных островах.

Ведущий должен использовать логику, когда делает проверку на бродящих монстров. Если выпавший монстр крайне маловероятен для какого-либо типа местности (например, плезиозавр в гексе, отличном от озера), ведущий должен либо снова сделать бросок по таблице, либо выбрать другого бродящего монстра. Если монстр либо слишком силен, либо слишком слаб для группы, ведущий может изменить количество в котором этот тип монстров появится или их очки здоровья, чтобы обеспечить подходящий вызов для группы.

Карта Острова Ужаса ([карта D-1](#))

Карты Острова Ужаса включают в себя несколько особых черт.

Смоляные ямы трудно распознать, если у группы нет местных проводников или носильщиков. Туземцы не сойдут с главной тропы и не выйдут за пределы смоляных ям в конце её.

Символ дороги, соединяющей Центральное плато с горным хребтом, — это верёвочный мост.



Пояснения к основным областям столкновений на острове

1. ДЕРЕВНЯ ТАНАРОА (КАРТА Е-1)

Танарава стоит на поляне на краю джунглей, чуть южнее стены высотой 50 футов, построенной из огромных каменных блоков. Стена тянется на две мили по узкому перешейку, соединяющему юго-восточный полуостров с главным островом. Вдоль всей стены на равном расстоянии друг от друга расположены 28 квадратных башен, шириной 100 футов каждая и высотой 70 футов. В центре стены находится пара массивных деревянных ворот. У каждого ворот есть двойные двери шириной 40 футов, высотой 40 футов и толщиной 5 футов. Каждые ворота могут быть заперты тяжелой деревянной балкой.

Деревня Танарава охраняет и контролирует эти ворота. Расчищенная тропа ведет в деревню с юга, петляя через Танарава, через ворота и уходит в джунгли за ними. Тропа огибает четыре, расположенные практически кругом, группы хижин, построенных из дерева и крытых переплетенными пальмовыми листьями. Хижины имеют около 50 футов в длину и 20 футов в ширину и приподняты на 10 футов над землей на деревянных сваях. Каждая группа хижин смотрит на свое центральное кладбище, а задняя часть каждой хижины выходит на тропу, которая их окружает.

Каждая группа хижин представляет один **клан**, который живет в деревне. Четыре клана — это **Клан Оленя вапити** на юге, **Клан Ястреба** на западе, **Клан Тигра** на севере и **Клан Морской черепахи** на



Таблица бродячих в дикой местности монстров #1

Бросок %	Монстр	Кол-во
01–02	Дриада	1–6
03–05	Гуль	1–6
06–29	Люди*	2–12
30–32	Пчела-убийца	2–8
	Живые статуи**	
33	Кристальная живая статуя	1–6
34–35	Железная живая статуя	1–4
36	Каменная живая статуя	1–3
	Ящерицы, гигантские	
37–40	Геккон	1–6
41–43	Драко	1–4
44–45	Рогатый хамелеон	1–3
46	Туатара	1–2
	Оборотни	
47	Крыса-оборотень	1–8
48	Волк-оборотень	1–6
49	Кабан-оборотень	1–4
50	Тигр-оборотень	1–3
51	Медведь-оборотень	1–2
52	Мумия	1–3
53–58	Гигантская крыса	2–20
59–60	Рагодесса	1–4
61–62	Ктырь	2–8
63–64	Скорпион, гигантский	1–2
65–69	Скелет	4–16
	Змеи	
70–71	Плюющаяся кобра	1–6
72–73	Гремучая змея	1–8
74	Гигантская гремучая змея	1–4
75–77	Иероглифовый питон	1–3
	Пауки, гигантские	
78–79	Краб-паук	1–4
80–82	Черная вдова	1–3
83–84	Тарантелла	1–3
85–88	Жаба, гигантская	1–4
89	Энт	1–2
90	Умертвие	1–4
91	Призрак	1–3
92–00	Зомбио	2–12

* Эти люди, вероятно, будут туземцами, живущими на острове. Для получения информации о создании столкновений с туземцами см. стр. 32.

** Когда живые статуи выпадают в качестве бродячих монстров, есть шанс 50%, что они действительно будут живыми, в противном случае они будут всего-лишь обычными статуями.

○ Зомби будут нападать на незнакомцев едва завидев, если только тот, кого они увидят не выглядит как туземец. Зомби будут нападать на туземцев только когда их хозяин прикажет им это сделать.

востоке. Животное, от которого каждый клан берет свое название, является его **тотемом**, и члены клана верят, что они кровные братья этому животному. В центре каждого кладбища стоит большая деревянная статуя соответствующего тотемного животного. В бою у каждого клана будет штандарт, украшенный тотемом

Таблица бродящих в дикой местности монстров #2

Бросок %	Монстр	Кол-во
01–03	Арания†	1–6
04–08	Пещерный медведь	1–4
09–10	Кентавр	1–6
11	Циклоп	1
12–17	Лютоволк	1–6
18	Чёрный дракон*	1
19	Зелёный дракон*	1
20	Красный дракон**	1
21–2	Дриада	1–6
23–27	Олень вапити, гигантский†	1–3
28–33	Парацератерий†	1
34–38	Гидра, 5-головая	1
39–43	Ящер	2–8
44–49	Мастодонт	1
50–54	Мегатерий†	1
55–60	Неандерталец	2–8
61–65	Фанатон†	4–16
66–71	Фороракос†	1–6
72–75	Ракаста† (+ Саблезубый тигр)	1–2
76–77	Рух	1–2
78–82	Каменный бабуин	2–8
83–86	Саблезубый тигр	1–2
87–92	Титанотерий	1
93	Энт	1
94–95	Тролль	1–3
96	Виверна	1–2
97–00	Зомби	2–12

† Новые монстры, см. [описание в конце этого модуля](#).

* Не старше среднего возраста.

** Только молодой красный дракон, КЗ 7 или 8.

клана.

В центре деревни находится холм с плоской вершиной, который был искусственно выровнен. В центре холма находится усечённая пирамида высотой 10 футов, сделанная из земли и облицованная каменными плитами. На вершине пирамиды установлен огромный сигнальный гонг. Вокруг пирамиды выстроена земляная квадратная стена со стороной 300 футов, высотой 3 фута и шириной 3 фута. Вершина холма — это место сбора всей деревни. Члены каждого клана сидят на земляном холме (или стоят за ним) со стороны, обращённой к месту их клана, в то время как деревенские лидеры занимаются делами на вершине пирамиды.

Между участками, занятymi кланами, и холмом с плоской вершиной тропа кружит вокруг деревенских садов и мест для свиней, кур и коз, которые обеспечивают деревню мясом и молоком. Тропа идёт вплоть до Великой стены и затем уходит в джунгли. Между деревней и Великой стеной находится вторая линия обороны; ямы глубиной 20–30 футов, заполненные на 5–10 футов смолой. У основания башен Великой стены находятся хижины, которыми пользуются воины, охраняющие Стену.

Танароа — одна из семи деревень на юго-восточном полуострове и прилегающих островах. Другие деревни — Кирикура, Дава, Мора, Панитубе, Бурова и Уси. Семь деревень условно связаны через совет деревенских вождей, который собирается раз в год. Население всех семи деревень составляет в общей сложности около 2100 человек.

Семь деревень являются **матриархатами**, то есть каждый деревенский староста — женщина. Туземцы прослеживают своё происхождение и наследование по материнской линии семьи и принимают фамилию матери как свою собственную.

Остальные шесть деревень напоминают Танароа (можно использовать ту же карту), но без стены и смоляных ям. В каждой деревне есть всё те же четыре клана. Кланы помогают объединять деревни во время войны, каждый клан организован как отдельный "полк". Хотя вождь каждой деревни — женщина, лидером каждого клана является мужчина. Каждая деревня также избирает специального чиновника, который будет советником вождя и военачальником деревни в трудные времена.

Последним важным деревенским чиновником и советником является деревенский Хозяин зомби (или Хозяйка зомби). Этот советник будет жрецом или магом не менее 5-го уровня, который возглавляет культ Ходячих мертвцев в деревне. Этот культ представляет собой тайное общество, члены которого (за исключением Хозяина зомби) носят маски с капюшонами во время культовых церемоний. На этих церемониях создаются

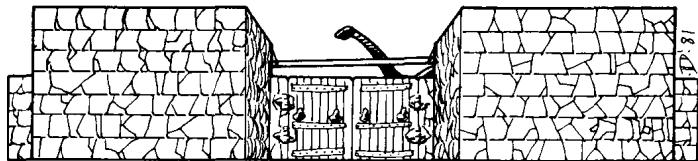
Таблица бродящих в дикой местности монстров #3

Бросок %	Монстр	Кол-во
01–06	Аллизавр†	1
07–14	Анкилизавр†	1
15–21	Бронтозавр	1
22–26	Гигантский крокодил	1
27–34	Диметродон†	1
35	Чёрный дракон*	1
36	Зелёный дракон*	1
37	Красный дракон**	1
38–40	Дриада	1–6
41–42	Холмистый гигант	1
43–44	Каменный гигант	1
45–47	Гидра, 5-головая	1
48–53	Плезиозавр†	1
54–61	Птеранодон	1–3
62–64	Рух	1–2
56–71	Стегозавр	1
72–79	Траходон†	1
80–82	Энт	1–2
83–89	Трицератопс	1
90–94	Тираннозавр рекс	1
95–97	Виверна	1–2
98–00	Зомби	2–12

† Новый монстр, см. [описание в конце этого модуля](#).

* Не старше среднего возраста.

** Только молодой красный дракон, КЗ 7 или 8.



“Ходячие предки” (см. монстра **зомби**). Не смотря на то, что эти зомби иногда используются в качестве рабочих или запасных воинов, жители деревни избегают и боятся их.

Великая стена всегда охраняется воинами из семи деревень. Каждый клан размещает в башне гарнизон из семи воинов, так что в 28 башнях в общей сложности 196 воинов. Ямы, заполненные смолой, являются вторичной защитой, если группа нелюдей-рейдеров или буйный монстр пробуются за стену. Территория между стеной и деревней была очищена от деревьев и кустарника, чтобы обеспечить свободную линию огня для луков и метательных копий.

На недавнем заседании совет вождей решил, что для семи деревень было бы хорошо торговаться с материком (большим континентом). К сожалению, их маленькие рыбаческие лодки не могут выплыть за пределы видимости сушки или противостоять штормам в открытом море.

Если у группы хватило предусмотрительности запастись торговыми товарами, их приём жителями деревни и деревенскими старостами будет иметь бонус +2 к броску реакции. Кроме того, группа может продавать свои товары со 100% прибылью (т.е. они получат вдвое больше, чем заплатили за товар). Жители деревни не очень богаты, и смогут потратить на закупку максимум 5000 зм.

Персонажи получат очки опыта, равные стоимости проданных товаров в золотых монетах за открытие нового торгового маршрута. После первого посещения маршрут больше не является неизвестным, и прибыль от любых других поездок не будет учитываться в качестве очков опыта.

Группа может использовать свою прибыль или свободные деньги для покупки дополнительного оборудования. Все стандартное снаряжение доступно в семи деревнях по стандартным ценам, за исключением следующего: боевые топоры, арбалеты и болты, древковое оружие, двуручные мечи, кавалерийские копья, кольчужные и латные доспехи, все транспортные животные и связанные с ними предметы (такие как барды или повозки, в которые можно запрячь животных). Кроме того, весь водный транспорт недоступен, **за исключением** каноэ, парусных лодок и плотов.

Уроженцы Танарао время от времени посещают смоляные ямы в конце тропы, чтобы пополнить свои запасы (которые они используют для гидроизоляции своих лодок и крыши). Группа может нанять гида, который доведёт их до смоляных ям. Гид также расскажет им, где безопасно пересекать ямы. Группа также может нанять 2-12 носильщиков для переноски припасов, однако никто из них не выйдет за пределы стены без охраны численностью не менее 30 бойцов. Гид будет стоить 5 зм за поход, а каждый носильщик будет стоить 1 зм за поход. Они не сойдут с тропы

и не выйдут за пределы смоляных ям в конце тропы. Туземцы никогда не будут наниматься в качестве воинов.

2. ЧЕЛЮСТИ ИЗ ГЛУБИН

Широкие пляжи с белым песком и спокойные воды этой бухты скрывают истинные опасности, которые подстерегают любого, кто заходит здесь в воду. Пять тупорылых акул (КБ 4, КЗ 2, оз 15, 10, 10, 7, 6, #Атак 1, Урон 2-8, Скорость 180' (60'), Спас Б1, Боевой дух 7, МВ Нейтральное) плавают здесь не показываясь на поверхность. Эти дикие существа нападут на любого, кто войдёт в бухту более чем на 20 футов, и будут сражаться до тех пор, пока не будут убиты. Если шанс 75%, что запах пролитой здесь крови привлечёт ещё 5 акул. Они прибудут через 8 раундов и, как правило, будут атаковать раненых существ первыми.

3. ЛОГОВО МОРСКИХ ЗМЕЙ

Рядом с этими обширными коралловыми рифами морское дно покрывают сотни крупных устриц. Они находятся в 20 футах под водой. Если группа соберёт несколько, она обнаружит жемчужину стоимостью 100 зм. Каждый день, когда группа будет нырять за жемчугом, она будет находить 1-4 (к4) жемчужины стоимостью 100 зм каждая. Однако каждый день, когда группа будет нырять за жемчугом (включая первое погружение), на неё будут нападать 1-4 морских змеи (КБ 6, КЗ 2, оз 9, 8, 7, 6, #Атак 1, Урон 1 плюс яд, Скорость 90' (30'), Спас Б1, Боевой дух 7, МВ Нейтральное). Хотя количество морских змей не ограничено, жемчуг всё же закончится через 14 дней погружения.

4. СЛУЧАЙНАЯ ВСТРЕЧА

За каждый день, который группа проводит в пределах двух гексов от этого места, они будут сталкиваться с одним бродящим монстром из таблицы 2. Если возможно, столкновение должно произойти в логове монстра или рядом с ним.

5. ПЕЩЕРЫ КАМЕННЫХ БАБУИНОВ

Группу влечёт к осыпающемуся каменному утёсу, где слышатся множество громких криков, хрюканья и воплей. Звуки доносятся из пещеры высотой 6 футов, зияющей в каменной стене. Из тёмного отверстия доносится отвратительное зловоние, но всё, что видят персонажи, — это туннель, ведущий в темноту.

В этом пещерном комплексе живёт племя из 15 каменных бабуинов (КБ 6, КЗ 2, оз 14 у всех, 16 у лидера, #Атак 2, Урон 1-6/1-3, Скорость (40'), Спас Б2, Боевой дух 8, МВ Нейтральное). Для планировки пещеры используйте **Универсальное пещерное логово #1, #2** или одно из ваших собственных, в зависимости от того, что вы предпочитаете. В каждой из пещерных комнат будет жить 1-4 бабуина, за исключением комнаты с очагом-сокровищницей, в которой будут находиться остальные члены племени и их лидер. Ни в одной из комнат нет мебели или очагов, но в углах каждой комнаты свалено большое количество мусора и навоза, а на полу валяются фруктовые корки и кости.

В куче обглоданных костей в одном углу очага-сокровищницы, среди разного мусора, находится золотой браслет стоимостью 700 зм и ожерелье из серебра и аметиста стоимостью 1300 зм. Обе вещи несколько потускнели, но в остальном в хорошем состоянии.

6. ЛОГОВО ГИГАНТСКОГО КАЛЬМАРА

Эта область является охотничим угодьем древнего гигантского кальмара (КБ 7, КЗ 6, оз 37, #Атак 9, Урон 8 x 1–4, 1–10, плюс особая, Скорость 120' (40'), Спас Б3, Боевой дух 6, МВ Нейтральное). Существует шанс 50%, что кальмар нападёт на любой корабль, проходящий через этот гекс. Кальмар может (шанс 25%) обернуть свои два длинных щупальца вокруг корабля, нанеся 1–10 очков урона корпусу, а после захвата, клюв будет наносить 2 урона каждый раунд. В противном случае (шанс 75%) кальмар попытается утащить персонажей с палубы в воду и на глубину, в своё пещерное логово.

Кальмар живёт в скалистой пещере, расположенной на глубине 35 футов под водой. В затопленном логове находятся груды белёсих костей и разного хлама, в том числе старые мечи, ботинки, размокшая одежда и непрозрачная бутылка, содержащая зелье **героизма**.

7. ЛАГЕРЬ ПИРАТОВ (КАРТА Е-4)

Эти пираты прибыли с другого острова (ведущий должен выбрать, с какого или добавить новые острова на карту). Они разбили этот лагерь в качестве базы для совершения набегов на прибрежные деревни в поисках рабов. Они плавают на четырёх 20-футовых каноэ с балансирами и складными мачтами.

Всего здесь 41 пират, а точнее:

Лидер (КБ 5, Б4, оз 29, #Атак 1, Урон 1–6 или исходя из оружия, Скорость 90', Боевой дух 10, МВ Хаотичное) с богато украшенным двуручным мечом, кольчугой, **кольцом для ходьбы по воде** и ключом от железного ящика в **P4**.

6 пиратов (КБ 5, Б1, оз 5, #Атак 1, Урон 1–6 или исходя из оружия, Скорость 120', Боевой дух 7, МВ Хаотичное) с кольчугой и абордажными саблями.

20 пиратов (КБ 7, Б1, оз 5, #Атак 1, Урон 1–6 или исходя из оружия, Скорость 120', Боевой дух 7, МВ Хаотичное) в кожаных доспехах и с абордажными саблями.

14 пиратов (КБ 7, Б1, оз 5, #Атак 1, Урон 1–6 или исходя из оружия, Скорость 120', Боевой дух 7, МВ Хаотичное) в кожаных доспехах, с арбалетами и абордажными саблями.

В море в каждом каноэ с балансиром будут плавать 7–8 пиратов, а лидер будет плавать в каноэ по своему выбору. Остальные будут охранять лагерь. Подробности о лагере ниже:

ПОЯСНЕНИЯ К ПИРАТСКОМУ ЛАГЕРЮ

P1. Башни. Всего здесь есть три 20-футовые смотровые башни, каждая из которых может вместить до 4 пиратов. В каждой башне всегда будет по крайней мере один наблюдатель (ведущий может захотеть бросить к4 для определения количества наблюдателей в башне).

P2. Лодки. Каноэ с балансирами будут выброшены здесь на берег, если только пираты не совершают в данный момент набег. Пока они на берегу, вёсла и паруса хранятся в разных хижинах, чтобы предотвратить кражу.

P3. Хижины. У этих травяных хижин конические крыши из соломы. Хижина, помеченная буквой "L", является хижиной лидера. В ней находится запертый деревянный шкаф, где хранятся выносные паруса. Хижина с пометкой "S" — это хижина снабжения. В ней находятся вёсла, верёвки, инструменты, вёдра с дёгтем, еда, запасное оружие и другие припасы. В каждой хижине, помеченной буквой "C", содержится по 3–12 (3к4) пленников. Они прикованы к железным гилям, не дающим им сбежать. Каждая хижина без опознавательных знаков вмещает по 4 пирата.

P4. Пещера. Пещеру всегда будут охранять 2–8 (2к4) пиратов. Пиратские сокровища находятся здесь и хранятся в большом железном ящике, вмурованном в стену. Ящик заперт, и у лидера есть единственный ключ. Если ящик будет взломан (не вскрыт), секретное отделение в боковой части сундука откроется, выпустив смертоносную гремучую змею (КБ 6, КЗ 1, оз 5, #Атак 1, Урон 1–4 плюс яд, Скорость 90' (30'), Спас Б1, Боевой дух 7, МВ Нейтральное). Сокровище состоит из 2000 бм, 3000 см, 4000 эм, 17 драгоценных камней общим стоимостью 1300 зм, свитка с заклинанием мага/эльфа (**щит**) и **меч + 1** (МВ Нейтральное, И8, Э9, Обнаружение металла, левитация в течение трёх ходов за использование, до трёх раз в день).

P5. Спасательный туннель. За скрытым выходом (считающимся секретной дверью) в пещере находится спасательный туннель (ширина 4 фута). Он петляет через холм на протяжении 500 футов и выходит в ряд естественных пещер. Они будут находиться под водой во время прилива (шанс 20%).

P6. Стена. Лагерь пиратов окружён стеной из колючих кустарников, подпёртых камнями. Стена 5 футов в высоту и 3 фута в ширину, она защитит от всех, кроме самых крупных животных.

8. ГНЕЗДО ГИППОГРИФА

На вершине самого высокого холма на этом острове расположено гнездо пяти гиппогрифов (КБ 5, КЗ 3 + 1, оз 21, 20, 16, 14, 10, #Атак 3, Урон 1–6/1–6/1–10, Скорость 180' (60'), полёт 360' (120'), Спас Б2, Боевой дух 8, МВ Законопослушное). Эти существа охотятся на самых слабых из множества диких овец, которые пасутся на окрестных холмах. Защищая свою "территорию", гиппогрифы нападут на любого, кто поднимется на холм в радиусе полукилометра от их гнезда.

9. ЛАГЕРЬ РАКАСТА (КАРТА Е-5)

Племя ракаста разило временный лагерь в этом гексе. Ракаста — раса кочевых кошачьих гуманоидов. Они прямоходящие, но их головы и черты лица похожи на кошачьи, а тела покрыты мягким рыжевато-коричневым мехом. Они гордые и варвароподобные, свирепые бойцы, которые прикрывают свои естественные когти металлическими "боевыми когтями", своим любимым оружием.

Самые сильные воины будут ездить верхом на саблезубых тиграх. Они живут в больших водонепроницаемых палатках, богато обставленных внутри. Сокровища ракаста включают шёлковые гобелены, яркие ковры, бронзовые изделия, позолоченную кожу, столовое серебро и золотые украшения. Сокровища племени стоят в общей сложности 10,000 зм (весом около 10,000 монет).

В этом временном лагере есть 16 обычных воинов (КБ 6, КЗ 2+1, оз 10 у каждого, #Атак 3, Урон 1-4/1-4/1-4, Скорость 120' (40'), Спас Б2, Боевой дух 9, МВ Нейтральное) и трое всадников на тиграх (оз 16 у каждого). Только эти трое, самые храбрые и сильные воины ракаста, смогли заслужить уважение трёх саблезубых (КБ 6, КЗ 8, оз 36 каждый, #Атак 3, Урон 1-8/1-8/2-12, Скорость 150' (50'), Спас Б4, Боевой дух 5, МВ Нейтральное). Эти всадники могут спрыгивать со своих скакунов на расстояние до 20 футов и атаковать в том же раунде.

ПОЯСНЕНИЯ К ЛАГЕРЮ РАКАСТА

R1. Эти палатки ракаста вмещают 1-4 ракаста. Начиная с верхней левой палатки и двигаясь по часовой стрелке, в палатках проживают 4, 2, 3, 3, 4, и 3 ракаста соответственно. Палатки с выделенным курсивом количеством указывают на то, что один из ракаста в палатке — наездник саблезубого тигра.

R2. Каждый из них представляет собой простой шатровый павильон с крышей из переплетённых пальмовых листьев, приподнятый на 10 футов над землей на лёгком деревянном каркасе. Брезент палатки можно раскатать в случае дождя. Это три павильона, в которых находятся саблезубые тигры, прикованные цепью к большому тяжёлому бревну.

R3. Это общий павильон. Он похож на павильоны, в которых обитают саблезубые тигры, но имеет дымовое отверстие в центре крыши. Внутри павильона находится множество подушек и ковров.

R4. Эта зона представляет собой общую яму для костра, окружённую камнями и укомплектованную вращающимся вертелом и другой кухонной утварью.



10. ПОСЕЛЕНИЕ ФАНАТОНОВ (КАРТА Е-6)

Это небольшое поселение насчитывает около 100 **фанатонов**. Эти существа размером с полуросликов похожи на помесь обезьяны и енота и планируют с ветки на ветку деревьев, как белки-летяги.

Поселение не видно с земли из-за листвы между землёй и поселением на деревьях, которое находится в 50 футах над землёй. Поскольку поселение скрыто,

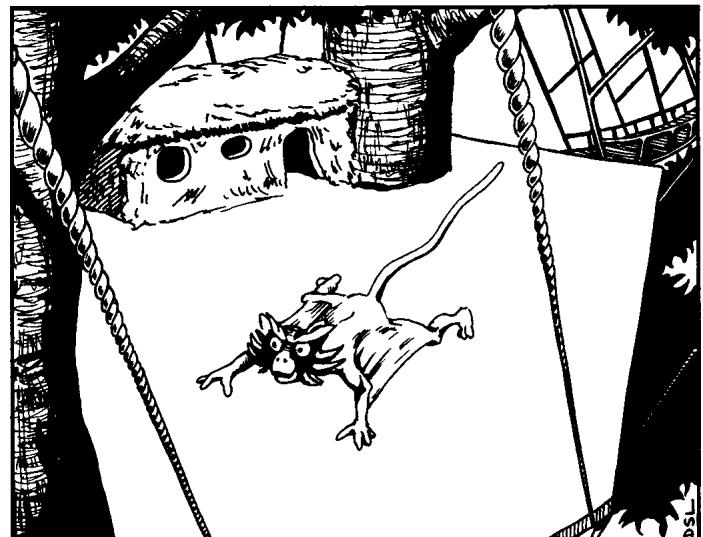
нефанатон должен находиться в пределах 20 футов, чтобы различить его среди окружающей зелени.

Поселение состоит из полуодюжины деревянных платформ, построенных между несколькими большими деревьями. Каждая платформа поддерживается снизу деревянными скобами. Платформы также поддерживаются паутиной верёвок с узлами, как тросы подвесного моста.

Каждая платформа содержит несколько деревянных хижин, которые отличаются по размеру. По краю платформ проходит предохранительный рельс, чтобы молодой фанатон не упал. Платформы соединены рядом верёвочных мостов для молодых или немощных.

Фанатон обычно поднимается или планирует к своему поселению. И всё же на одной из платформ (**PH5**) в центре пола есть люк, из которого можно развернуть верёвочную лестницу. Верёвочная лестница достигает земли и предназначена для удобства нелетающих гостей. Гости обычно спят на платформе **PH5**.

ПОЯСНЕНИЯ К ЛОГОВУ ФАНАТОНОВ



PH1. На этой платформе есть три хижины, в которых в общей сложности размещено 14 фанатонов (КБ 7, КЗ 1-1, оз 7x4 оз, 5x3 оз, 2x1 оз, #Атак 1, Урон 1-6 или исходя из оружия, Скорость 90' (30'), планирование 150' (50'), Спас Б1, +2, Боевой дух 7, МВ Законопослушное). Это семь взрослых мужчин, пять взрослых женщин и двое детей. Молодые фанатоны не способны защитить себя и убегут, если на них нападут.

PH2. Пять деревянных хижин на этой платформе содержат в общей сложности 20 фанатонов, включая полководца клана (КБ 6, КЗ 3, оз 15, #Атак 1, Урон 1-6 или исходя из оружия, Скорость 90' (30'), планирование 150' (50'), Спас Б3, +2, Боевой дух 7, МВ Законопослушное) и семью его телохранителей (КБ 6, КЗ 2, оз 10 у каждого, #Атак 1, Урон 1-6 или исходя из оружия, Боевой дух 7, МВ Законопослушное). Остальные 12 фанатонов — самки воинов (КБ 7, КЗ 1-1, оз по 3 у каждой, #Атак 1, Урон 1-6, Скорость 90' (30'), 150' (50'), Спас Б1, +2, Боевой дух 7, МВ Законопослушное). Под кроватью военачальника спрятан запертый деревянный сундук с клановыми сокровищами: 3000 см.

РНЗ, 4, 5 и 6. На этих платформах размещается остальная часть племени. На участках **3** и **4** есть 3 хижины, а на участках **5** и **6** — по 4 хижины. В каждой хижине живёт семья фанатонов, состоящая из взрослого мужчины, взрослой женщины и 1–4 детей. Деревянные хижины заполнены искусно вырезанной мебелью, изготовленной из множества различных видов экзотических пород дерева. Интерьеры всех домов украшают десятки висячих растений и декоративные мобили из дерева и кости.

11. ЛОГОВО ЯЩЕРОВ

Это логово расположено на краю густо заросшей топи, в сырой наполовину затопленной пещере. В этой мрачной пещере живут 14 ящеров (КБ 5, КЗ 2 + 1, оз 10 у каждого, #Атак 1, Урон 2–7, Скорость 60' (20'), плавание 120' (40'), Спас Б2, Боевой дух 12, МВ Нейтральное). Они едят и охотятся на различных болотных животных, обитающих в этой области. Во время племенных праздников ящеры иногда нападают на логово неандертальцев. В результате этих набегов ящеры собирали небольшую кучку сокровищ.

Для логова используйте карту [универсального пещерного логова #1](#) или [#2](#) или создайте новое. В каждой комнате будет от 1 до 3 ящеров, за исключением комнаты с очагом-сокровищницей, в которой будет находиться остальная часть группы. В незапертой коробке без ловушек хранятся сокровища ящеров: 5000 бм, 6000 см и 8 опалов стоимостью 500 зм каждый.

12. ЛОГОВО НЕАНДЕРТАЛЬЦЕВ

В этом логове живут 16 обычных неандертальцев и 2 лидера (КБ 8, КЗ 2, у лидеров 6, оз 9 у каждого, у лидеров 27, 31, #Атак 1, Урон 1–6, у лидеров 1–6 + 2, Скорость 120' (40'), Спас Б2/Б6, Боевой дух 7, МВ Законопослушное). Для описания их пещерного дома используйте [универсальное пещерное логово #1](#) или [#2](#) или создайте новое. В каждой комнате будет по 1–2 неандертальца, за исключением комнаты с очагом-сокровищницей, где будут находиться два лидера и остальные неандертальцы. В сундуке, сделанном из подогнанных друг к другу, но ничем не скрепленных каменных плит, находятся 1000 см, 1 большая белая жемчужина и небольшой кусочек обсидиана. Жемчужина стоит 500 зм, обсидиан — 10 зм.

Комнаты обставлены грубой деревянной мебелью и в каждой есть очаг. Стены расписаны сценами охоты, а полы содержатся в достаточной чистоте.

13. ГНЕЗДО ГОРГУЛИЙ

Когда персонажи войдут в этот гекс, они заметят единственную гротескную статую, стоящую на вершине скалистого пика в нескольких сотнях ярдов от них. Пока группа находится на расстоянии не менее 100 футов от фигуры, она не будет двигаться и будет казаться не более чем каменной статуей. Однако, если кто-то приблизится ближе чем на 100 футов, горгулья (КБ 5, КЗ 4, оз 26, #Атак 4, Урон 1–4 каждая, Скорость 90' (30'), полёт 150' (50'), Спас Б4, Боевой дух 11, МВ Хаотичное) полетит вперёд, атакуя с пронзительным визгом.

Две другие горгульи (оз 23, 22), привлечённые криками горгульи, покинут своё ближайшее логово на скале и присоединятся к драке.

Гнездо горгулий расположено в скалистом утёсе примерно в 50 футах от земли. Любой персонаж, не являющийся вором, который пытается взобраться на скалу, должен выкинуть меньше, чем его или её Ловкость (на 20-гранном кубике), или упасть на землю. Падение нанесёт 3–18 единиц урона. Вор автоматически преуспеет в попытке добраться до логова. Среди костей и разного мусора группа найдёт рубин стоимостью 600 зм и свиток (**защита от элементалей**), лежащий на полу пещеры.

14. ЛОГОВО АРАНИА (КАРТА Е-7)

Арания — раса высокоматематических арахнидов-магов (паучих), которые живут в паутине, натянутой между деревьями. Они похожи на огромных зеленовато-коричневых паучих (размером с маленького пони) с массивной шишкой странной формы на спине, в которой находится большой мозг. Паутину находится примерно в 40 футах над землёй. Эти логова нельзя заметить, если только не подняться выше первого слоя листьев, примерно в 20–30 футах над землёй. У каждой арании есть отдельное логово, но их стены расположены достаточно близко друг к другу, чтобы арания могла легко перепрыгивать с одного на другое. Часть паутины покрыта водонепроницаемой смесью листьев, коры, веток и нитей паутины.

В этом участке леса обитают три арании. У каждой есть своё логово. Сплетённые участки их логовищ напоминают пещеры. Они заполнены множеством предметов грубой "мебели", сделанных из дерева, лиан и паутины, и вплетены в пол. В частности это сундуки для хранения и библиотечные стеллажи, используемые для исследования заклинаний. Сокровища арания обычно вплетены в крыши их логова для безопасного хранения.

ПОЯСНЕНИЯ К ЛОГОВАМ АРАНИА

Область под паутиной арания патрулируется двумя багбирами (КБ 5, КЗ 3 + 1, оз 16, 14, #Атак 1, Урон 2–8, Скорость 90' (30'), Спас Б3, Боевой дух 9, МВ Хаотичное). Они работают за сокровища и благосклонность арания, охраняя территорию от незваных гостей. Эти багбиры живут поблизости в соломенных хижинах, и у каждого есть большой сигнальный рожок, который зазвучит при первых признаках опасности, предупреждая аранию. У каждого багбира есть мешочек с остатками еды, личными трофеями (такими как кости и зубы) и 10 зм.

A1. Арания в этом логове (КБ 7, КЗ 3, оз 19, #Атак 1, Урон 1–6 плюс яд, Скорость 60' (20'), 120' (40') в паутине, Спас М3, Боевой дух 7, МВ Хаотичное) изучила заклинания мага **обнаружение магии, сон и левитацию**. У этой паучихи есть **щит -1** (проклятый) и **зелье контроля над нежитью**, спрятанные в крыше её логова.

A2. Это логово арания похоже на предыдущее, но единственное сокровище — это **летающая метла**, спрятанная в крыше. Арания выучила заклинания **плавающий диск, чревовещание** и **призрачные силы**.

A3. Последняя паутина арашиа такая же, как и две другие, за исключением того, что у этой арашиа (оз 19) есть **ядовитое зелье**, хранящееся в паутинном потолке, и свиток (**свет, чтение языков, зеркальное отражение**), разложенный на столе для быстрого использования.



15. ТЕРРОР ПТЕРАНОДОНОВ

В этой области обитают три птеранодона (КБ 6, КЗ 5, оз 26, 23, 18, #Атак 1, Урон 1-8, Скорость 30' (10'), полёт 240' (80'), Спас Б3, Боевой дух 8, МВ Нейтральное). Существует шанс 75%, что птеранодоны нападут на группу, когда та будет пересекать 300-футовый верёвочный мост. Любой, в кого попадёт один из птеранодонов, имеет шанс 10% упасть на камни внизу, получив 10-100 очков урона.

16. НАСЕСТ РУХ

Это гнездо принадлежит двум небольшим рух (КБ 4, КЗ 6, оз 32, 26, #Атак 3, Урон 2-5/2-5/2-12, Скорость 60' (20'), полёт 480' (160'), Спас Б3, Боевой дух 6, МВ Законопослушное). В гнезде вплетена карта, из которой можно узнать, что в месте в гексе #19 можно найти сокровище стоимостью 17,000 зм.

17. УГРОЗА ДИМЕТРОДОНА

Группа слышит серию ужасных криков. В центре заросшей травой поляны находится диметродон (КБ 5, КЗ 7, оз 36, #Атак 1, Урон 2-16, Скорость 120' (40'), Спас Б4, Боевой дух 8, МВ Нейтральное), атакующий отчаянно сопротивляющегося туземца. Хотя туземец смертельно ранен, если диметродон умрёт или убежит, он отдаст группе своё единственное сокровище — платиновый самородок (стоимостью 50 зм) — если они поклянутся похоронить его в специальном месте (на выбор ведущего).

18. ЛОГОВО ОГРА

Эта древняя погребальная камера является домом для пяти огров (КБ 6, КЗ 4+1, оз 21, 18, 18, 15, 9, #Атак 1, Урон 1-10, Скорость 90' (30'), Спас Б4, Боевой дух 10, МВ Хаотичное). Для наброска логова используйте **универсальное пещерное логово #1** или **#2** или создайте своё собственное. Существует шанс 50%, что в каждой комнате будет находиться по огру, за исключением комнаты с очагом-сокровищницей в которой разместится остальная часть группы.

Каждая камера пещерного комплекса освещается грубым факелом, прикреплённым к каменной стене с помощью капли липкого чёрного клея (смолы).

Тусклое освещение в каждой комнате даёт рассмотреть погребальные камеры с десятками старых, сморщенных тел, разбросанных по каменному полу в различных стадиях разложения. В очаговой комнате среди груды саванов спрятан сундук с сокровищами огров. Внутри запертого деревянного сундука находятся 2000 см, 1000 зм и три черепа саблезубых тигров.

19. БЕЗУМНЫЙ АНКИЛОЗАВР

По мере того, как группа продвигается по этой слегка лесистой местности, анкилозавр (КБ 0, КЗ 7, оз 33, #Атак 1, Урон 2-12, Скорость 60' (20'), Спас Б4, Боевой дух 8, МВ Нейтральное) выскочит и нападёт на них неистово извивая всё своим хвостом. Хотя обычно такой зверь довольно послушный, этот недавно пасся на клочке астрагала и теперь находится под влиянием растения. Гигантский зверь будет атаковать до тех пор, пока не будет убит, или пока действие наркотика не закончится (примерно через два часа).

Эта область также является охотничим угодьем аллозавра (КБ 5, КЗ 13, оз 55, #Атак 3, Урон 1-6/1-6/4-24, Скорость 150' (50'), Спас Б7, Боевой дух 9, МВ Нейтральное). Если у группы есть карта сокровищ с **Насеста рух (#16)**, они могут выкопать большое сокровище, зарытое здесь. Клад зарыт на 10 футов под землёй, и для его выкапывания потребуется 2-5 (к4 + 1) ходов. Ведущий делает проверки на бродящих монстров каждый ход. Если кто-то и появится, — это будет аллозавр. Сокровище состоит из 2000 зм, 3 бриллиантов стоимостью 3000 зм каждый и сапфирового ожерелья стоимостью 6000 зм.

20. ОБИТЕЛЬ ЗЕЛЁНОГО ДРАКОНА

Когда персонажи пройдут низкий каменистый холм, они заметят широкое отверстие в скалистом склоне. Как только группа подойдёт ко входу в пещеру, они смогут услышать тяжёлое, затруднённое дыхание, доносящееся из тёмной пещеры. Для логова используйте либо **универсальное пещерное логово #1** или **#2**, либо вы можете создать свое собственное, как вам больше нравится. Если будет использована одно из универсальных, дракон заблокирует все тунNELи, которые слишком малы для его передвижения.

Если персонажи войдут в пещеры, они обнаружат, что все комнаты пусты, кроме комнаты с очагом-сокровищницей. В этой комнате лежит зелёный дракон, существо преклонного возраста и устрашающего вида. Дракон (КБ 1, КЗ 9, оз 45, #Атак 3 или дыхание, Урон 1-6/1-6/3-24 или дыхание, Скорость 90' (30'), полёт 240' (80'), Спас Б9, Боевой дух 9, МВ Хаотичное). Довольно часто (с шансом 33%) его можно будет застать спящим на вершине своей груды сокровищ и его можно будет застать врасплох. Однако, если он не будет спать, когда группа войдёт в его пещеру, он будет уже в курсе их присутствия. Существует шанс 50%, что вместо того, чтобы убивать группу, дракон позволит персонажам уйти, если они отдадут ему все свои магические предметы.

Клад дракона состоит из 40,400 см, 2000 зм и 30 различных украшений общей стоимостью 18,000 зм.

21. ЛОГОВО ГНУСНЫХ ТРОГЛОДИТОВ

Когда группа приблизится к этой области, они почувствуют особенно неприятный запах. По мере того, как они будут продолжать двигаться, запах будет усиливаться, пока группа не достигнет тёмного отверстия в земле. Запах, кажется, исходит из этой дыры.

В этом логове находятся 17 троглодитов (КБ 5, КЗ 2, оз по 10 каждый, #Атак 3, Урон 1–4 каждая, Скорость 120' (40'), Спас Б2, Боевой дух 9, МВ Хаотичное). Они недавно переехали в это место из-за приятного влажного климата.

Для карты дома троглодитов используйте [универсальное пещерное логово #1](#) или [#2](#) или создайте своё собственное. В каждой комнате будет от 1 до 4 троглодитов, за исключением комнаты с очагом-сокровищницей, где будут находиться остальные. Сундук с их ценностями прикован цепью ко дну зловонного бассейна с тёмной жидкостью глубиной 3 фута. Ржавая цепь прикреплена к болту в центре пола бассейна. Чтобы добыть сундук, сначала следует разорвать цепь (ведущий должен определить вероятность этого, основываясь на действиях группы). Хотя сундук заперт, механизм замка может быть взломан, как только ящик будет извлечён из воды. Под слизью на дне бассейна находится ключ от замка; однако шанс того, что группа найдёт его случайно, составляет всего 20% (если группа активно ищет ключ, у каждого персонажа, ищущего его, будет шанс 1-из-6). Клад состоит из 2000 бм, 2000 см, 1000 эм, 3000 зм и 6 аметистов общей стоимостью 3000 зм.

22. УГРОЗА ПЛЕЗИОЗАВРА

Под поверхностью этого озера ждёт голодный плезиозавр (КБ 6, КЗ 16, оз 60, #Атак 1, Урон 4–24, Скорость 150' (50'), Спас Б8, Боевой дух 9, МВ Нейтральное). Зверь нападёт на любого, кто приблизится к берегу ближе чем на 15 футов. Если он попадёт, то в следующем раунде утянет свою жертву на дно озера. Если плезиозавра убьют и его тело вскроют, группа обнаружит обголданную до кости руку с надетым на палец **кольцом регенерации**.



23. СЛУЧАЙНАЯ ВСТРЕЧА

За каждый день, который группа проводит в пределах двух гексов от этого места, они будут сталкиваться с одним бродящим монстром из [таблицы #3](#).

24. МОРСКОЙ ДРАКОН

Если корабль пройдёт в пределах одного гекса от этого места, он будет атакован морским драконом (КБ 2, КЗ 6, оз 25, #Атак 1, Урон 2–16, Скорость 180' (60'), планирование 180' (60'), Спас Б6, Боевой дух 8, МВ Нейтральное). Зверь сначала всплывёт на поверхность

на расстоянии 150 футов и будет бомбардировать палубу плевками яда в течение двух раундов. Затем дракон опустится под воду, только чтобы снова появиться через ход рядом с кораблём. Существо будет атаковать как обычно, кусая или использует свой третий плевок. Он не использует магию.

Логово дракона расположено на глубине 200 футов под водой в затопленной пещере. Внутри пещеры находятся сокровища, которые дракон собрал с затонувших кораблей и у тех кому не посчастливилось побывать здесь. Сокровища состоят из 10,000 зм, не потускневшей **кольчуги +3**, ржавого кортика с украшенной драгоценными камнями рукоятью стоимостью 500 зм и зелья **подводного дыхания**.

ЧАСТЬ 3: ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПЛАТО ([КАРТА D-2](#))

Плато

Центральное плато зажато между горами с одной стороны и каньоном великой реки с другой. Оно отделено крутыми зазубренными скалами, которые возвышаются на 3000 футов. Есть только три способа добраться до вершины плато — по верёвочному мосту (в #15), с помощью волшебного летательного аппарата или путем восхождения. Персонажи без навыков скалолазания не могут успешно взобраться на скалу, и даже воры должны делать проверку, не упали ли они, каждые 100 футов (30 раз). Персонажам следует дать подсказки о большом риске, связанным с восхождением.

Плато показано на отдельной карте ([карта D-2](#)) и имеет свою собственную таблицу столкновений и логова. Температура на вершине плато несколько прохладнее, чем на остальной части острова, и менее тропическая (за исключением вулканического кратера), что приводит к появлению лугов и даже лесов. Внушительную часть плато занимает гора со спящим вулканом с озером в его кратере. Эту гору можно увидеть почти со всех точек плато.

Масштаб карты составляет одну милю на гекс, поэтому при использовании карты плато персонажи будут путешествовать в шесть раз дальше за день. Однако обратите внимание, что для того, чтобы взобраться на скалы в [области #3](#), требуется гораздо больше времени. Столкновения на плато также будут обрабатываться несколько иначе (см. [Таблицу столкновений на Центральном плато](#) ниже).

Центральное плато. [Таблица столкновений](#) предназначена для использования при путешествии по центральному плато острова. Каждые 3 пройденных гекса следует бросать кб, на 5 или 6 происходит столкновение. Столкновения из середины таблицы выпадут с большей вероятностью, чем те, которые находятся в её начале или конце. Следовательно, по этой таблице столкновений чаще всего будут встречаться антилопы, за которыми следуют боровы и лютоволки. Очень редко игроки столкнутся с пещерным медведем или саблезубым тигром.

Таблица столкновений центрального плато

В отличие от главного острова, здесь шанс столкновения составляет 2-из-6 на каждые 3 пройденных гекса, независимо от местности. Если произойдёт столкновение, бросьте два 6-гранных кубика, чтобы определить тип столкновения:

2. Пещерные медведи (2); КБ 5, КЗ 7, оз 33, 28, #Атак 3, Урон 1-8/1-8/2-12, Скорость 120' (40'), Спас Б4, Боевой дух 9, МВ Нейтральное.
3. Шерстистый носорог (1); КБ 4, КЗ 8, оз 37, #Атак 1, Урон 1-12, Скорость 120' (40'), Спас Б4, Боевой дух 6, МВ Нейтральное.
4. Птеранодоны (4); КБ 6, КЗ 5, оз 20, 19, 18, 16, #Атак 1, Урон 1-12, Скорость, полёт 240' (80'), Спас Б4, Боевой дух 8, МВ Нейтральное.
5. Птеродактили (7); КБ 7, КЗ 1, оз 6 каждый, #Атак 1, Урон 1-3, Скорость, полёт 240' (80'), Спас Б1, Боевой дух 7, МВ Нейтральное.
6. Боровы (2); КБ 7, КЗ 3, оз 10, 9, #Атак 1, Урон 2-8, Скорость 150' (50'), Спас Б2, Боевой дух 9, МВ Нейтральное.
7. Антилопы (5); КБ 7, КЗ 2, оз 10 каждая, #Атак 3, Урон 1-2/1-2/1-4, Скорость 240' (80'), Спас Б1, Боевой дух 5, МВ Нейтральное.
8. Лютоволки (4); КБ 6, КЗ 4 + 1, оз 19, 16, 14, 11, #Атак 1, Урон 2-8, Скорость 150' (50'), Спас Б2, Боевой дух 8, МВ Нейтральное.
9. Мастодонты (2); КБ 3, КЗ 15, оз 67, 59, #Атак 3, Урон 2-12/2-12/4-32, Скорость 120' (40'), Спас Б8, Боевой дух 8, МВ Нейтральное.
10. Титанотерий (1); КБ 5, КЗ 12, оз 50, #Атак 1, Урон 2-12 или 3-24, Скорость 120' (40'), Спас Б6, Боевой дух 11, МВ Нейтральное.
11. Саблезубые тигры (2); КБ 6, КЗ 8, оз 35, 29, #Атак 3, Урон 1-8/1-8/2-16, Скорость 150' (50'), Спас Б4, Боевой дух 10, МВ Нейтральное.
12. Дрожь. Это небольшое землетрясение (вызванное подземной вулканической активностью), которое будет отличаться по интенсивности. Бросьте кб и сверьтесь со следующей таблицей:
 - 1-4 — Незначительный толчок: не влияет на персонажей или землю
 - 5 — Сильный толчок: персонажи сбиты с ног, если они взбираются на скалы, они упадут с шансом 30%
 - 6 — Сильный толчок: деревья накрениются, камни падают, в земле появляются небольшие трещины, персонажей сбивает с ног (если они в лесу, есть шанс 5%, что персонаж получит Зкб урона от падающих деревьев); если они взбираются на скалы, они упадут с шансом 60% Все толчки будут длиться от 10 до 30 секунд.

Пояснения к областям столкновения на плато

1. ЗОЛОТАЯ ЖИЛА

Недавний подземный толчок открыл залежь высококачественной золотой руды. Дварф или любой персонаж, сведущий в добыче полезных ископаемых, может идентифицировать руду и оценить возможную стоимость в 5 золотых монет за каждые 10 монет [веса] добываемой руды. Жила на самом деле небольшая и даст не более 15,000 монет очищенного золота.

Однако, чтобы получить такое количество, персонажам придётся добывать, транспортировать и переработать 3000 фунтов (30,000 монет) необработанной руды. Два человека могут добывать 200 фунтов руды за один день.

Рабочих можно привозить с материка для добычи и транспортировки руды. Стоимость каждого работника составляет 1 золотую монету в неделю плюс питание и расходы на их транспортировку. Туземцы, живущие на плато, не будут работать в жиле, если не будут порабощены (ведущий может препятствовать этому, замедляя труд рабов или поднимая частые бунты и т.д.) Как только рабочие извлекут необработанную руду, её необходимо перевезти по сушке на мулах или носильщиках, погрузить на корабль и доставить на материк. Стоимость переработки золота составляет 10–20% от конечной стоимости и может быть произведена в любом крупном материковом городе по выбору ведущего.

2. ЛЕС ЭНТОВ

Этот лес редкий и по нему легко передвигаться, но ветви деревьев над головой плотно сплетены вместе, делая его тёмным и мрачным. По всему этому небольшому лесу разбросано 15 энтов (КБ 2, КЗ 8, оз 34–41 (33+к8), #Атак 2, Урон 2–12/2–12, Скорость 60' (20'), Спас Б8, Боевой дух 9, МВ Законопослушное). Они ведут затворнический образ жизни и будут стараться избегать любых контактов с группой. Единственное столкновение в этих лесах — с энтами, и если группа пройдёт их не занимаясь поисками, шанс столкновения будет всего 1-из-20. Энты можно заметить только на расстоянии 30 футов или менее, а застать врасплох группу они могут если выпадет 1-3. Энты обычно игнорируют группу, но следующие действия приведут к соответствующим реакциям:

Поиски. Если группа ищет существ, у них есть шанс 1-из-6 обнаружить энта. Если они специально ищут энтов, шанс увеличивается до 3-из-6.

Лазанье по деревьям. Если персонаж взбирается на дерево, есть шанс 1-из-20, что это энт. Если не будет сделано ничего вредоносного, энт не сдвинется с места и не выдаст своего присутствия. Если на него нападут или причинят боль, он немедленно схватит или убьёт нападавшего, громко призывая на помощь (2–5 энтов придут через 2–12 раундов).

Рубка деревьев. Если персонажи попытаются срубить дерево, один энт прибудет в первый ход этих действий. Энт будет стараться быть незаметным, но заставит срубаемое дерево удаляться со скоростью 30 футов за ход. Каждый последующий ход будет прибывать ещё один энт. Энты сделают всё возможное, чтобы вывести группу из леса, избегая при этом боя как можно дольше.

Разжигание огня. Если зажечь небольшой костёр, лес постепенно отступит от лагеря, оставив поляну диаметром 50 футов. Три энта будут находиться вокруг лагеря, контролируя деревья. Они ничего не сделают, если группа использует сухие ветки и кусты для костра. Если группа собирает живые ветки или древесину, каждый энт отправит по 2 дерева через лагерь поздно ночью. Персонажи не будут атакованы, если только они не попытаются уничтожить деревья, но деревья будут пытаться забрать или уничтожить как можно больше снаряжения за один проход. Если используется заклинание на основе огня, энты атакуют заклинателя.

Резюме: Поиск энтов

Действия группы: Шанс найти энтов

Не ищет	1-из-20
Ищет существ	1-из-6
Ищет энтов	3-из-6

3. СТЕНА УТЁСА

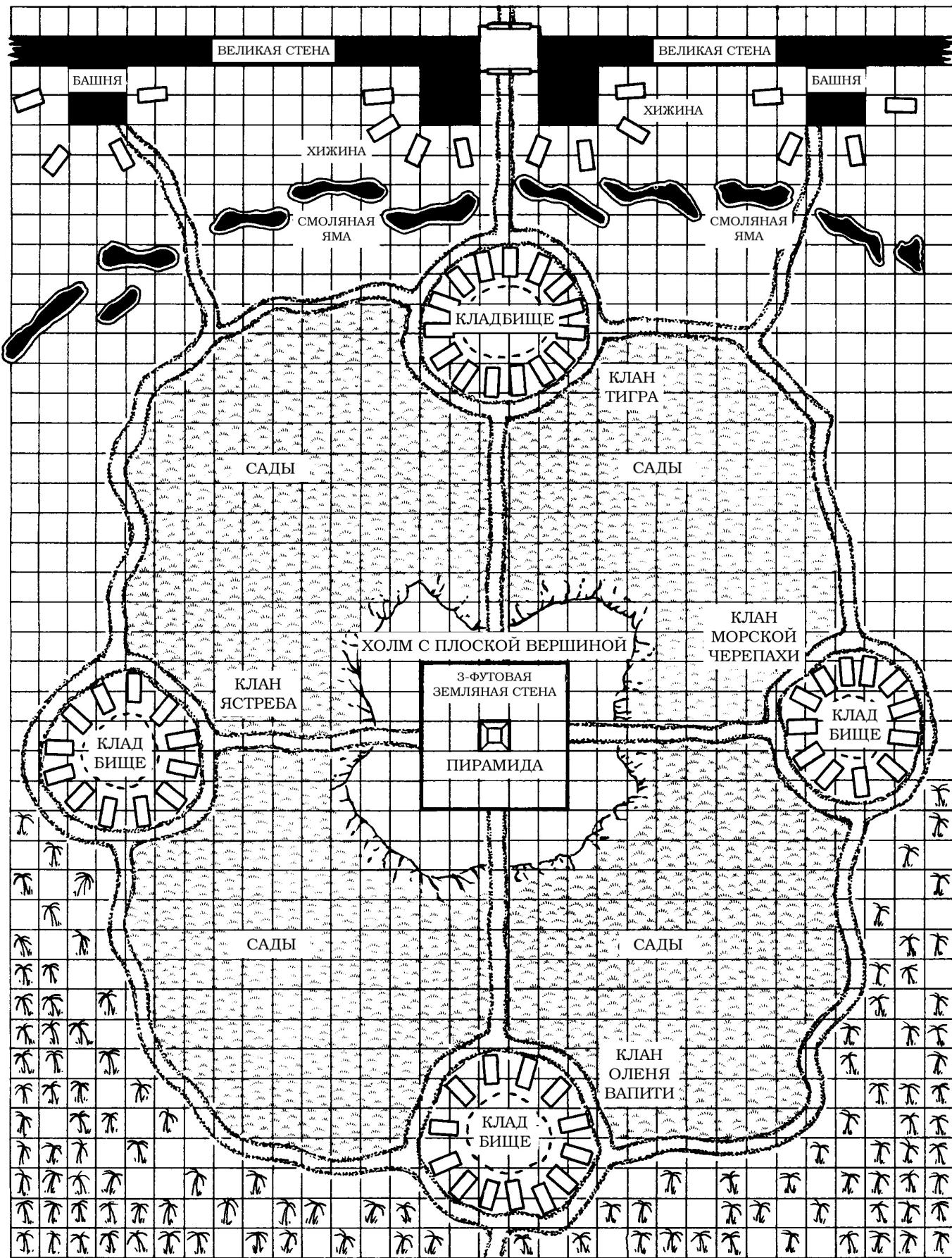
Скалы, окружающие центральное вулканическое озеро, образуют из утёса высокую внушительную стену. Часто окутанные низкими облаками, вершины кажутся зазубренными, а в некоторых местах покрыты снегом. Через стену утёса нет чётких троп, но, похоже, что во многих местах по ней всё же можно взобраться. Даже персонажи без навыков скалолазания могут попытаться подняться — здесь есть очевидные опоры для рук на протяжении всего маршрута наверх. Для всех персонажей, кроме воров, базовый шанс падения составляет 50%. Его можно уменьшить на 10%, если в группе присутствует вор (даёт указания), на 10%, если ловкость персонажа составляет 15 или более, и на 20%, если персонажи связаны вместе (ведущий может дополнительно регулировать шанс падения в зависимости от действий группы). Чтобы достичь вершины утёса, потребуется 12 часов восхождения. В течение этого времени по-прежнему делается проверка на обычные столкновения, но в ход идут только следующие: птеранодоны (#4), птеродактили (#5) и дрожь (#12).

На вершине утёс покрыт льдом и снегом, а температура падает ниже нуля. Здесь не будет никаких столкновений, но персонажи, которые попытаются остаться здесь на ночь без тёплой одежды, получат 2–12 урона от переохлаждения. Здесь дров нет, так что группа сможет развести огонь, чтобы согреться, только если захватила их с собой.

По мере того, как группа спускается в вулканический кратер (8-часовой спуск), температура становится тёплой и близкой к тропической. Растительность джунглей покрывает нижние склоны, но долина малонаселена животным миром. Никаких обычных имеющих значение столкновений не произойдёт, но при броске 12 на 2к6 незначительная дрожь сотрясёт землю.

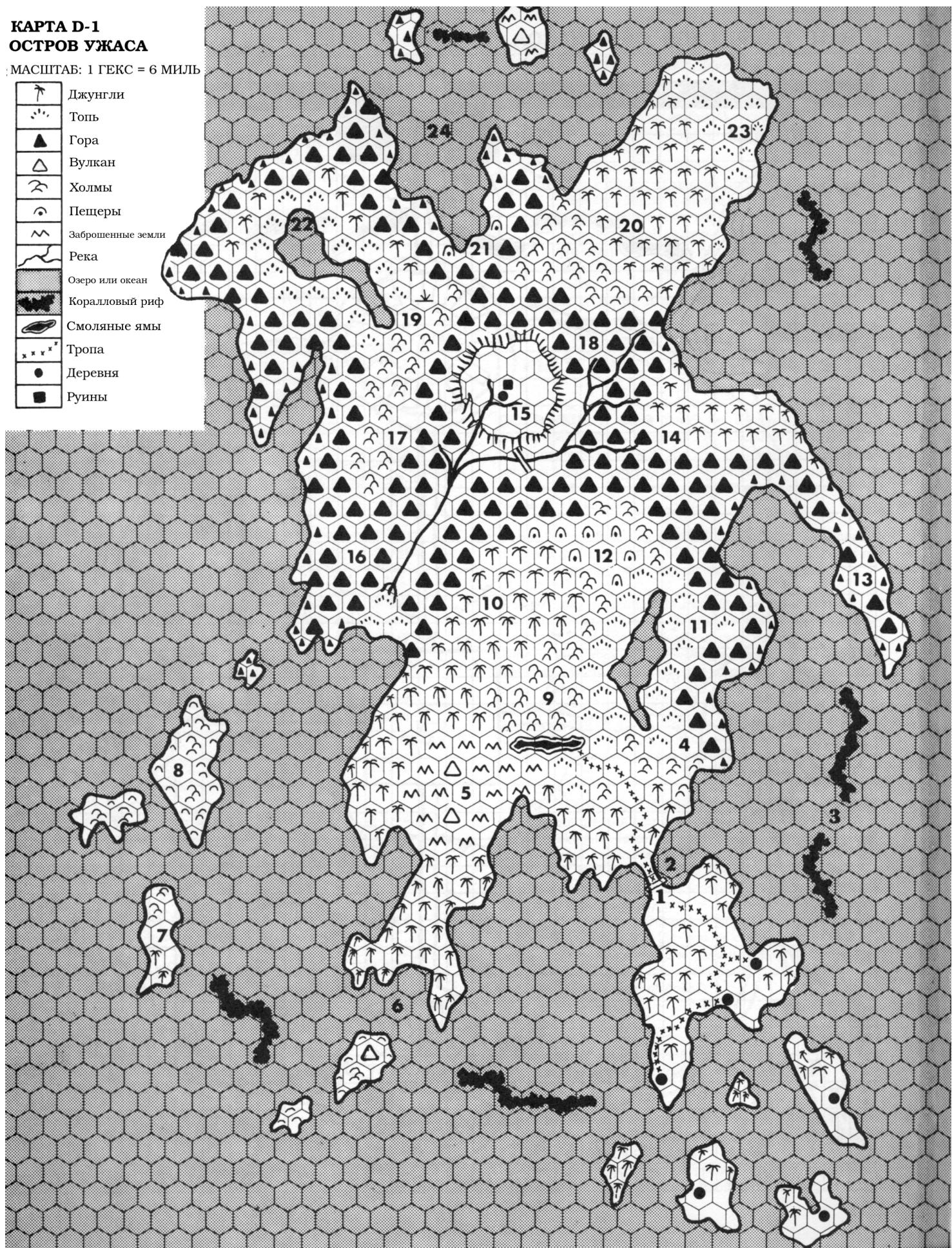
КАРТА Е-1 ДЕРЕВНЯ ТАНАРОА

МАСШТАБ: ОДНА КЛЕТКА = 50 ФУТОВ

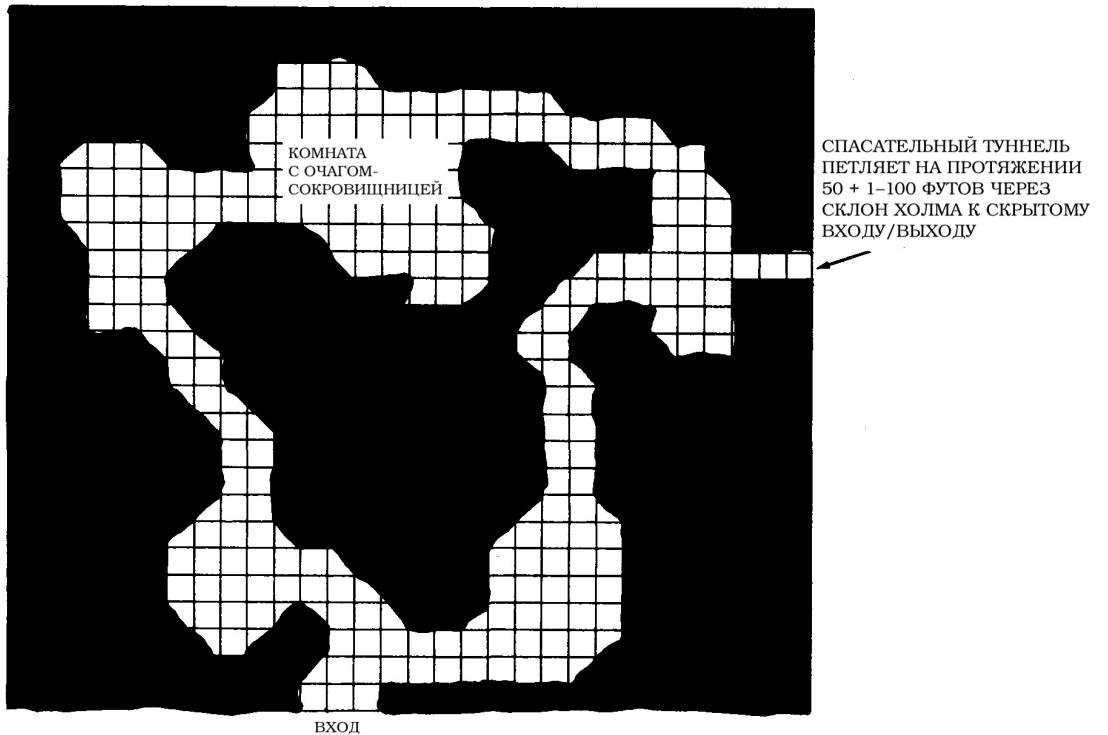


**КАРТА D-1
ОСТРОВ УЖАСА**

МАСШТАБ: 1 ГЕКС = 6 МИЛЬ



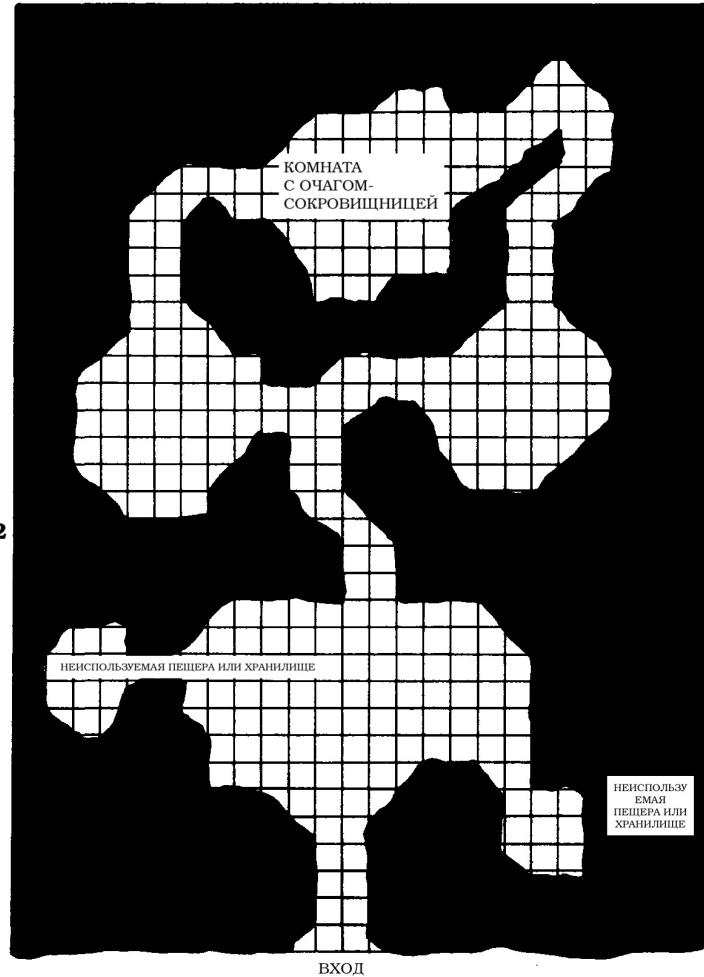
**КАРТА Е-2
УНИВЕРСАЛЬНОЕ ПЕЩЕРНОЕ ЛОГОВО #1**



ВХОД

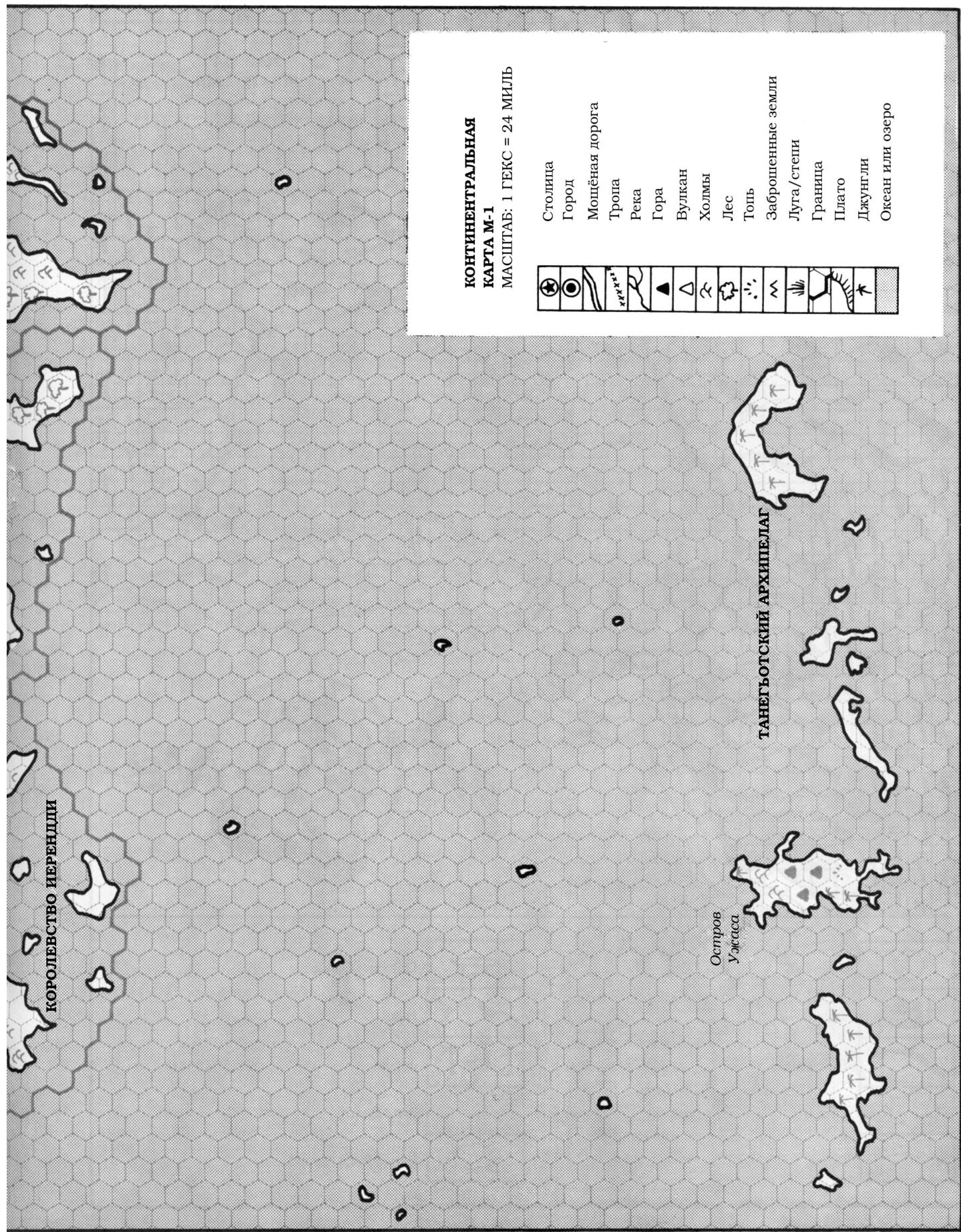
**КАРТА Е-3
УНИВЕРСАЛЬНОЕ ПЕЩЕРНОЕ ЛОГОВО #2**

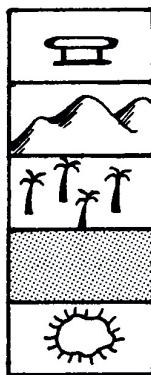
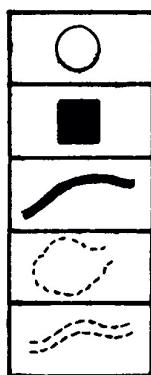
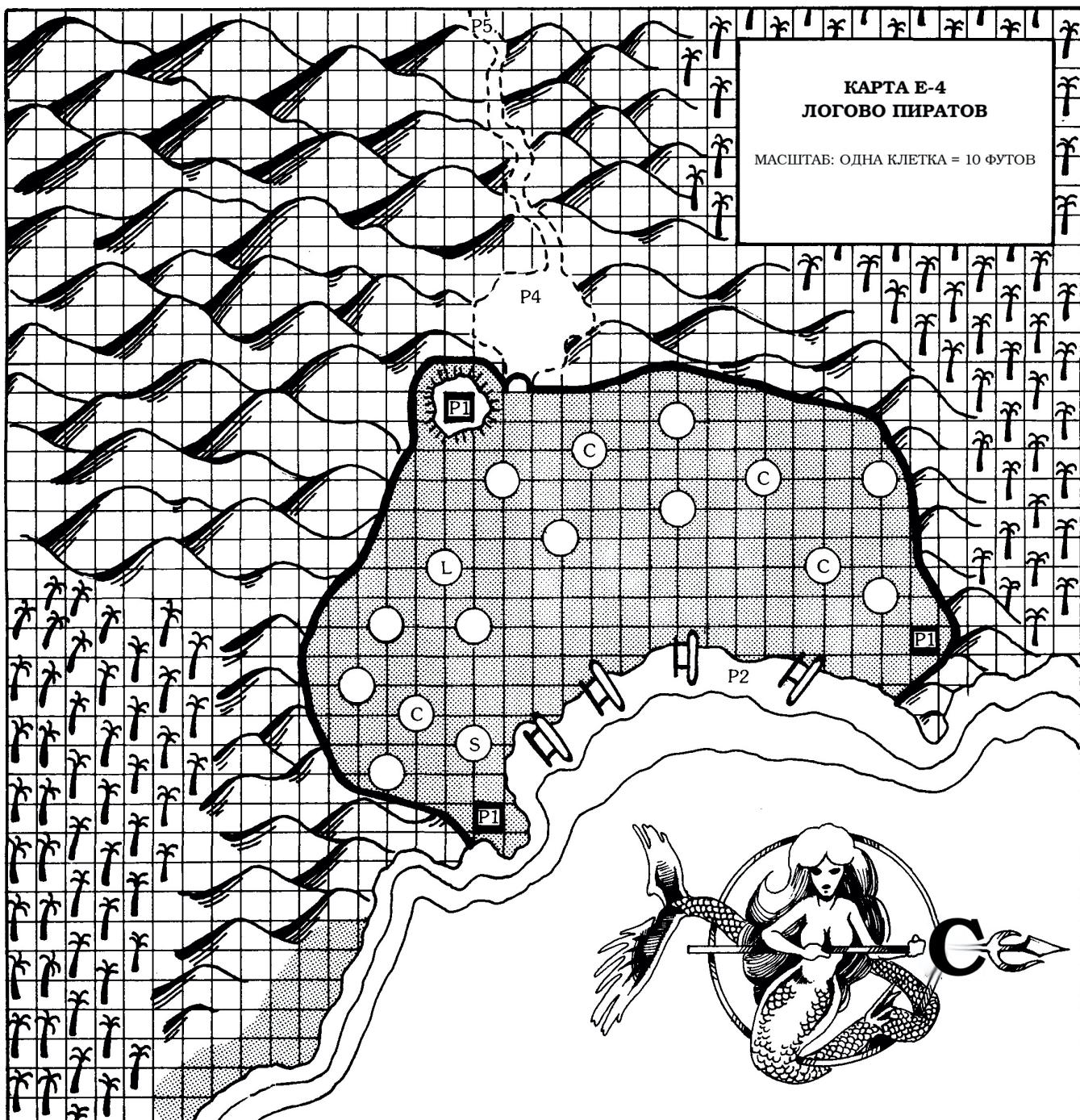
МАСШТАБ: ОДНА КЛЕТКА = 5 ФУТОВ



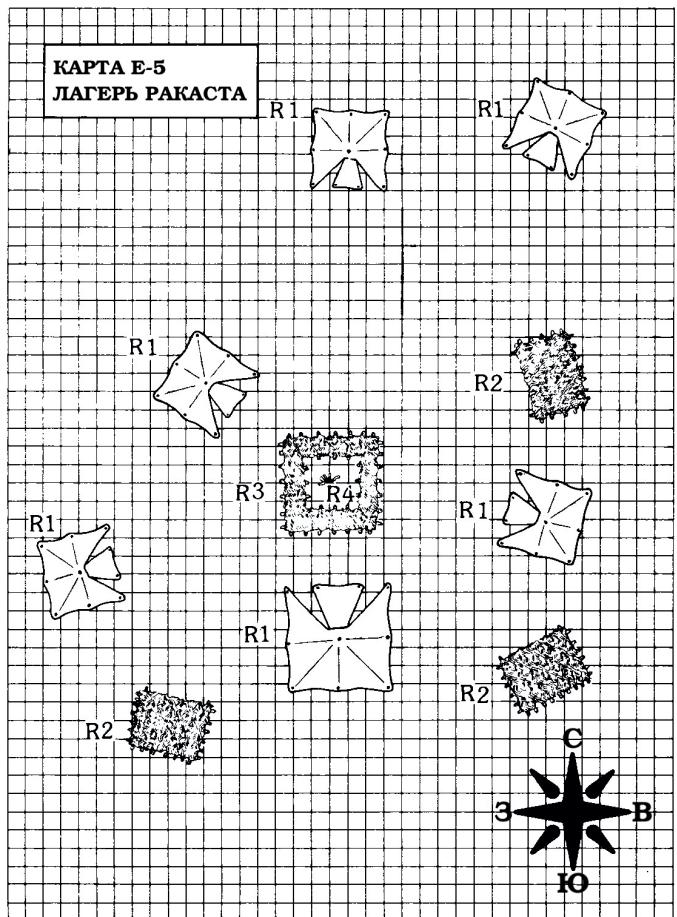
ВХОД



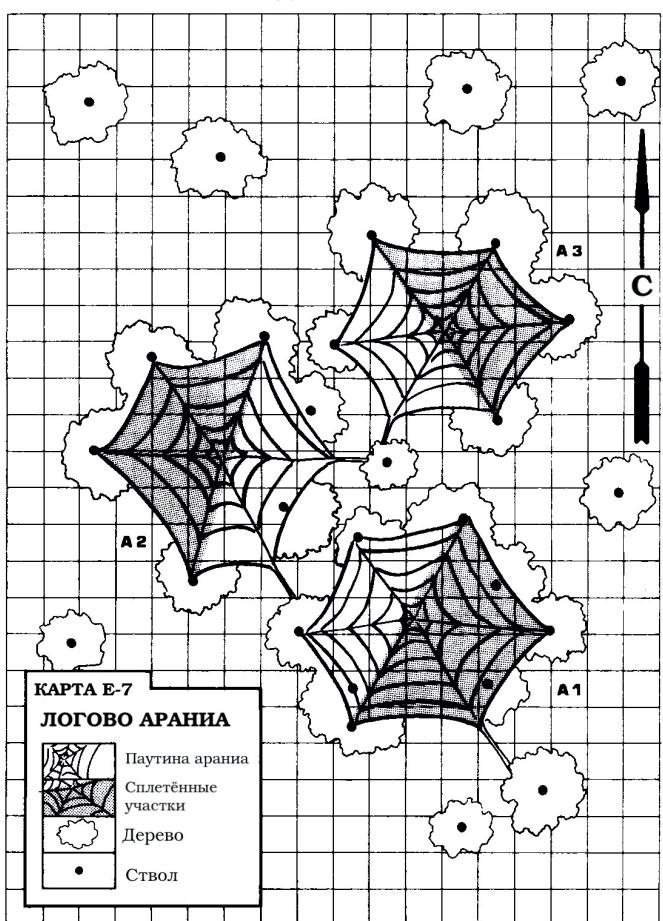


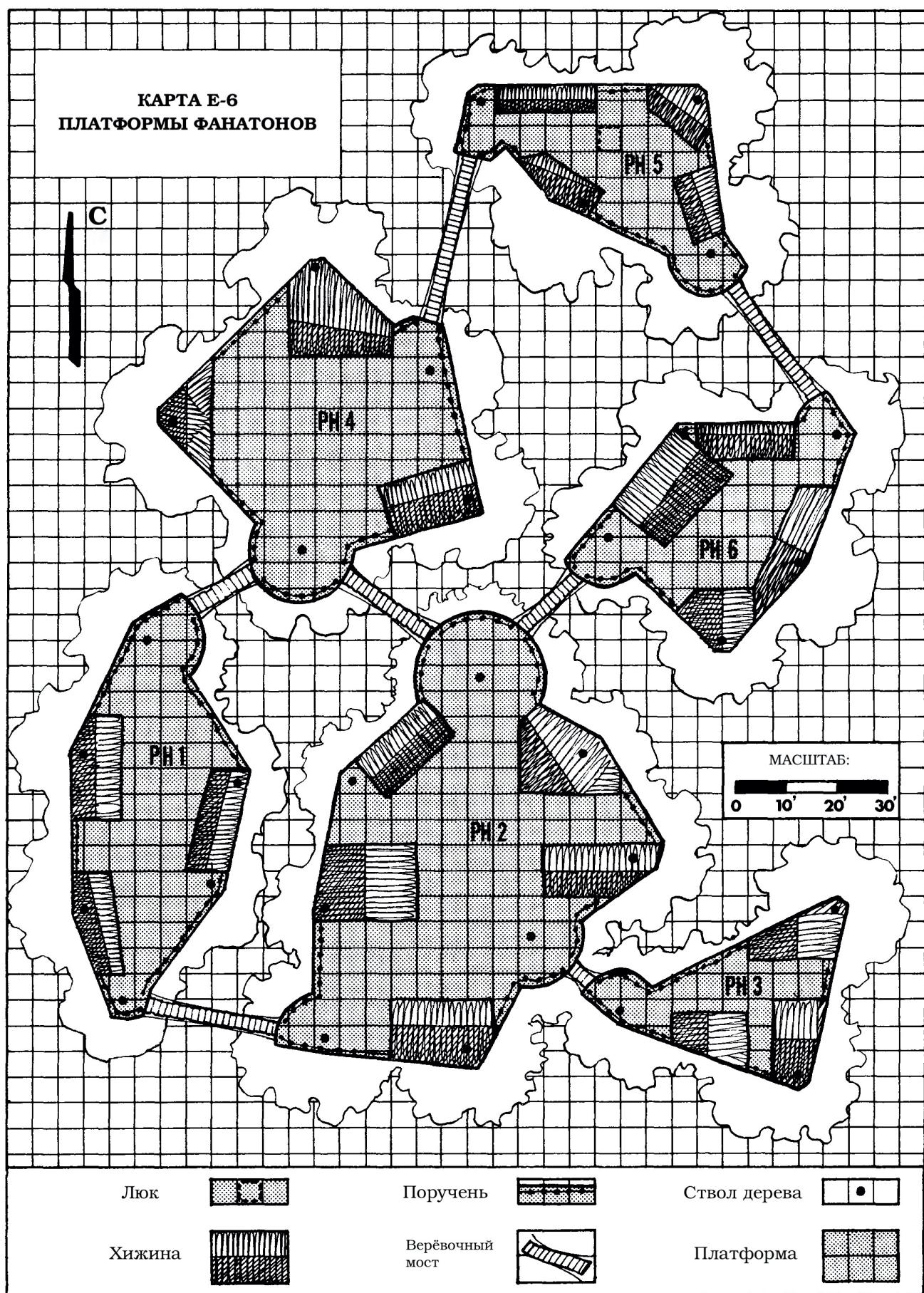


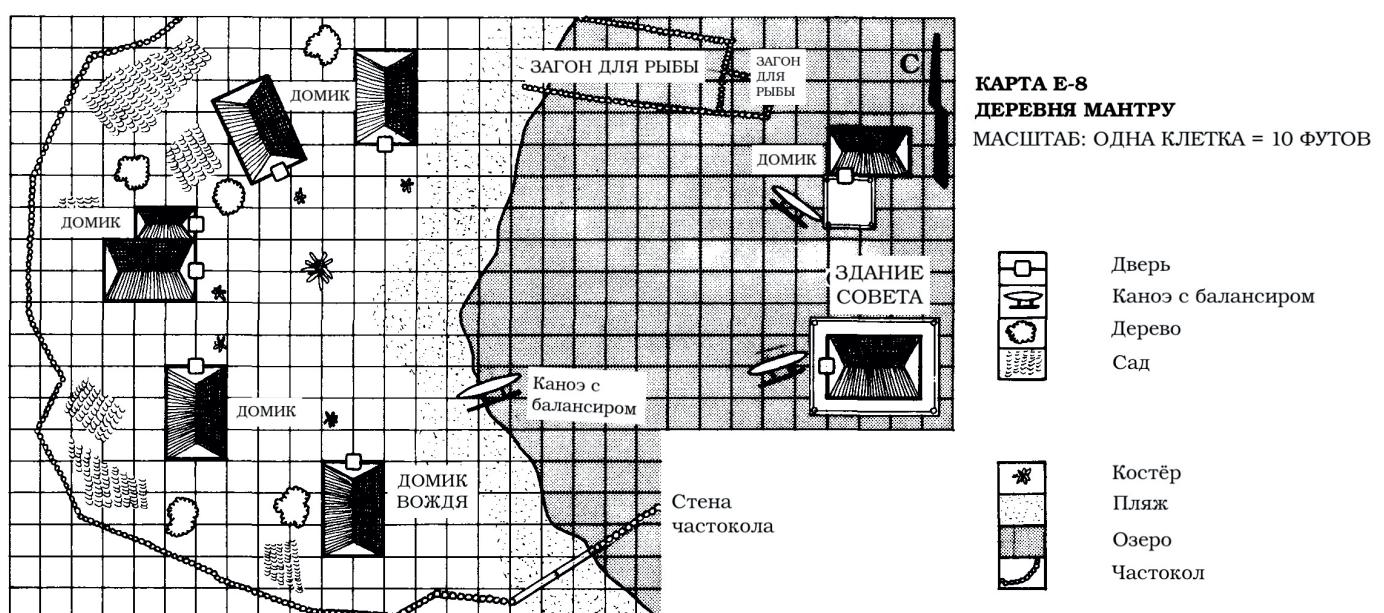
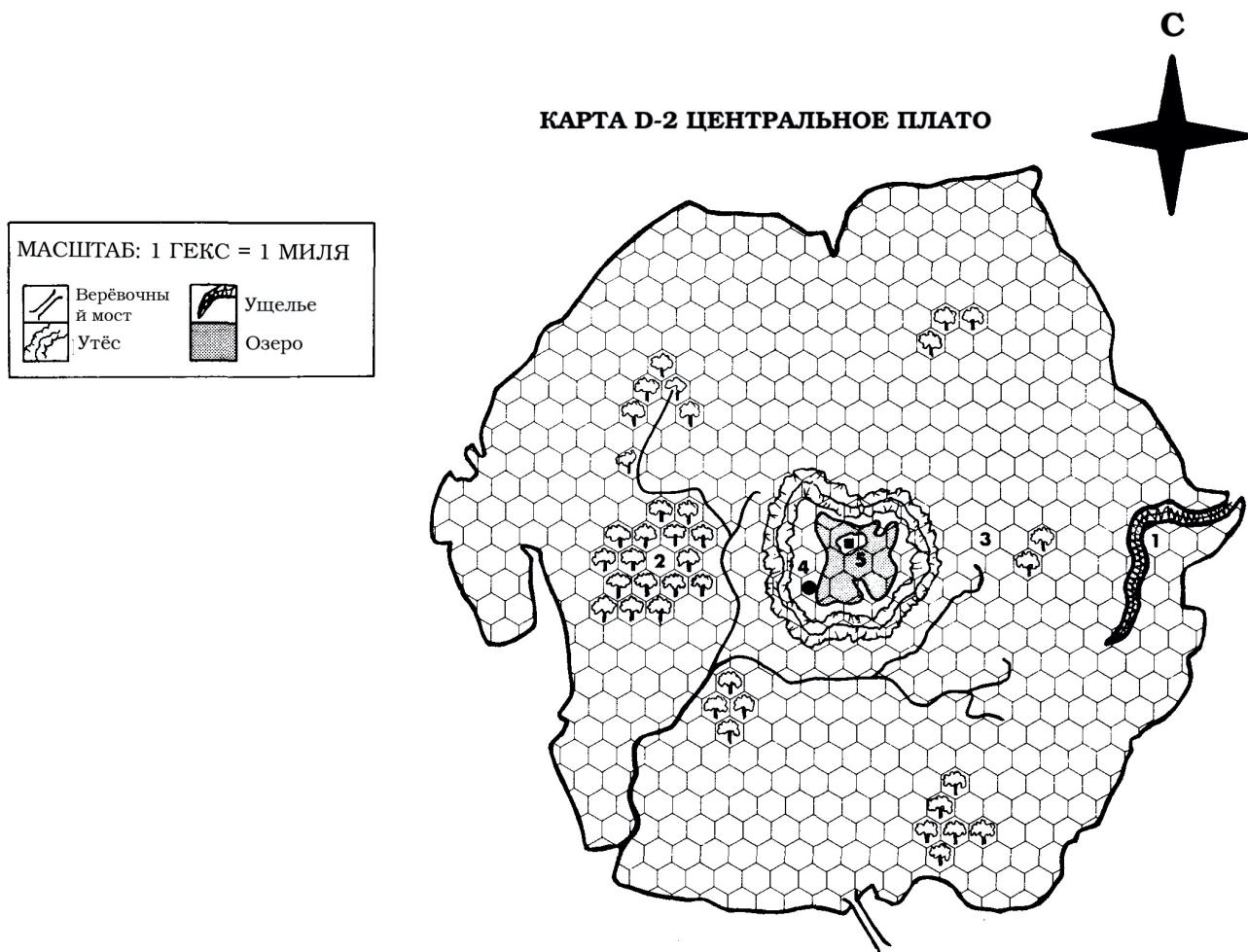
МАСШТАБ: ОДНА КЛЕТКА = 10 ФУТОВ



МАСШТАБ: ОДНА КЛЕТКА = 10 ФУТОВ







4. ДЕРЕВНЯ МАНТРУ (КАРТА Е-8)

Эта небольшая деревня расположена на берегу большого кратерного озера. Её сторона, что не примыкает к озеру, окружена грубым частоколом из пальмовых стволов и ветвей, который простирается до воды с обеих сторон деревни. Часть этой стены была расширена, чтобы образовать два загона для рыбы для хранения излишков ежедневного улова. Сама деревня состоит из шести домиков с пальмовыми крышами, которые приподняты примерно на 2 фута над землёй на сваях. Недалеко от берега, на озере стоят ещё два домика, расположенных на высоте 3 футов над водой на платформах на сваях. Маленький (20 x 40 футов) принадлежит Умлату, пожилому мужчине — жрецу племени. Более крупное здание (30 x 50 футов) является главным зданием совета.

В деревне проживает 50 жителей, которые занимаются рыбной ловлей и работой на небольших огородах. Они разделены на пять больших семей, которые живут как одна группа, делясь едой и работой. У каждой семьи есть своё имущество — каноэ, сети, инструменты и домики. Эти люди не воинственные, но в случае нападения они будут защищаться в меру своих возможностей. Если персонажи не нападут на деревню, их встретит группа мужчин из деревни, вооруженных копьями. Сначала они бросят копья так, чтобы те приземлились недалеко от группы. Затем жители деревни попытаются отпугнуть группу, крича и жестикулируя. Если группа останется не враждебной и дружелюбной, жители деревни поприветствуют их и проводят в деревню.

В деревне группа будет представлена **Фано**, "говорящему вождю" и главе деревни; **Умлату**, жрецу племени (оба описаны позже); и **"вождю"** — небольшой каменной статуе старика, которая хранится в домике совета на озере. Группа поймёт, что все важные решения исходят от этого "вождя", в то время как "говорящий вождь" (Фано) действует как посланник и переводчик пожеланий "вождя". После этой встречи (торжественного мероприятия) будет организован пир с запечённой рыбой, фруктами, пастой из батата, черепаховым супом, жареными птицами и ферментированным пивом из батата. Этот праздник будет проходить на пляже, и будут зажжены большие дымящиеся костры, чтобы отогнать насекомых. Сразу несколько семей предоставят жильё. Местные жители будут настаивать на том, чтобы по крайней мере один персонаж спал в каждом домике. Туземцы будут спокойно давать всё, что попросит персонаж, но будут ожидать того же в будущем (ведущий должен использовать этот племенной обычай по крайней мере один раз во время приключения).

Персонажи могут оставаться столько, сколько пожелаю, но через короткий промежуток времени их попросят помочь туземцам, уничтожив угрозу деревне. Фано и Умлат тщательно опишут нападения группы отступников-соплеменников, ныне охотников за головами, которые охотились на одиноких жителей деревни. Эти отступники поселились в большом разрушенном храме на западной стороне острова в центре озера. Жители деревни ничего не могут сделать со своим врагом, потому что отступники сильнее и потому что остров табуирован. Хотя жители деревни помогут группе, предоставив каноэ и всё, что смогут, они не ступят на остров.

Фано, "говорящий вождь" (КБ 9, Б4, оз 26, #Атак 1,

Урон 1–6 или исходя из оружия, Скорость 120' (40'), Боевой дух 8, МВ Законопослушное). Фано — пожилой мужчина, сильно израненный, с покалеченной левой рукой. Его немощь, его ответственность перед племенем и его северный страх перед островом помешают ему присоединиться к группе в набеге. Однако его добрая воля важна, так как его мнение о персонажах будет определять отношение жителей деревни к группе. Фано добродушен, но гордится своим положением. Он не потерпит насмешек над ним или над "вождём" деревни.

Умлат, жрец племени (КБ 9, Ж6, оз 22, #Атак 1, Урон 1–6 или исходя из оружия, Скорость 120' (40'), Боевой дух 8, МВ Законопослушное). Умлат — благочестивый человек, преданный своему божеству (**Олорону, Повелителю небес**), но, похоже, он был одновременно благословлён и проклят. Он чрезвычайно пожилой человек, живущий на много лет дольше, чем обычно живут другие члены племени. Жители деревни приписывают это благосклонности его божества. Однако он хрупок и слаб, и это сильно ограничивает его деятельность. Жители деревни предполагают, что эта слабость вызвана какой-то прошлой неудачей. Из-за своего состояния Умлат не может путешествовать в поисках приключений или активно помогать группе. Тем не менее, он сделает свои заклинания доступными, чтобы помочь группе с их задачей. Заклинания, которые он обычно использует, следующие:

Первый уровень: исцеление лёгких ран, очищение пищи и воды

Второй уровень: благословение, очарование змеи

Третий уровень: исцеление болезни

Умлат будет молиться о других заклинаниях, если уведомить его за один день до этого.

5. ОСТРОВ ТАБУ

Подробная информация об Острове Табу приведена в **Части 4**.

ЧАСТЬ 4: ОСТРОВ ТАБУ

Этот остров когда-то был центром королевства **Копру**, пока восстание местных жителей не уничтожило власть (игрокам не следует говорить, кем или чем были Копру; — это часть табу — более подробную информацию см. на стр.31). Скалистый остров теперь усеян небольшими руинами, статуями и разбитыми террасами. Самые большие руины на острове — это храм, высеченный в скале на западном берегу острова. В него легче всего попасть со стороны озера, так как его широкие ступени спускаются прямо к воде. Именно здесь игроки начнут заключительный этап приключения. Логово охотников за головами находится на первом уровне храмового комплекса ([карта Е-9](#)).

Подземелье сырое и пропахло воиню насквозь. Воздух горячий и спёртый. Маленькие слепые существа будут постоянно разбегаться перед персонажами, шныряя туда-сюда.

Пояснения к первому уровню ([карта Е-9](#))

1. ВХОД В ХРАМ

Вход в храм был высечен в склоне скалистого утёса. От ступеней храма отходят два примитивных причала из узких жердей и слабых досок; там пришвартовано несколько каноэ. Две ступени ведут на площадку, окаймлённую колоннами. Лестничная площадка и колонны сделаны из красного мрамора. На шестах, воткнутых в трещины в полу лестничной площадки, установлено множество усохших голов, челюстей, тотемов с перьями и других примитивных племенных символов.

Три коротких лестничных пролёта ведут ко второй площадке на 5 футов выше первой. По обе стороны от центральных ступеней находятся каменные ступни и лодыжки — остатки огромной статуи — которая когда-то стояла на лестнице. К боковым лестницам примыкает ещё по одной колонне из красного мрамора. В конце второй площадки есть отверстие, ведущее в скалу. Отверстие обрамлено ещё одной парой колонн. На сужающихся под углом задних стенах лестничной площадки вырезаны два барельефа, изображающие людей, держащих зажжёные жаровни.

2. ПОСТ ОХРАНЫ

В этом месте члены племени тщательно сузили проход насыпями щебня, чтобы за раз мог пройти только один персонаж. По другую сторону отверстия ждут 3 бойца 1-го уровня (КБ 7, Б1, оз 7 у каждого, Скорость 120' (40'), #Атак 1, Урон 1-6 или исходя из оружия, Боевой дух 8, МВ Хаотичное) и боец 5-го уровня, одетый в костяную броню и несущий щит и **копьё + 1** (КБ 5, Б5, оз 32, Скорость 120' (40'), #Атак 1, Урон 1-6 + 1, Боевой дух 9, МВ Хаотичное). Имея возможность наблюдать за незваными гостями, когда те движутся по коридору, эти охранники будут стараться убивать своих противников по одному за раз. При атаке **огненным шаром, молнией** или подобным заклинанием эти охранники получат бонус +1 к своим спасброскам, так как они

хорошо защищены укрытием. Если боевой дух этих охранников падёт, они отступят в область **3, главную комнату**.

3. ГЛАВНАЯ КОМНАТА

Этот большой зал когда-то был главным местом поклонения в храме, но теперь используется в качестве центральной жилой зоны племени. Пол усыпан циновками, мисками и столовыми приборами из кости. В центре комнаты пылает костёр. Сам зал высотой в два этажа с балконами с трёх сторон (пунктирные линии на карте). В центре потолка есть прямоугольное отверстие (20 x 30 футов), через которое видно небо. Чтобы не допускать попадания мусора и мелких существ (таких как летучие мыши), поперёк этого отверстия была закреплена сетка. Эта сетка не помешает персонажам пройти здесь, но она и не сможет удержать вес персонажа. С одного угла отверстия на пол свисает верёвка.

В центре стены напротив входа находится вырезанное в камне лицо, которое заполняет пространство от пола до потолка. Оно похоже на человеческое или лицо гуманоидного существа с разинутым ртом. Резьба была изрезана и испорчена, из-за чего вид существа будет трудно идентифицировать. Все остальные двери расположены на уровне балкона.

В этой комнате находятся 10 мужчин и 12 женщин соплеменников-отступников (КБ 9, Б1 или ОЧ, оз 5, #Атак 1, Урон 1-6 или исходя из оружия, Скорость 120' (40'), Боевой дух 9, МВ Хаотичное) с 8 детьми. Мужчины и женщины будут сражаться, в то время как дети попытаются выбраться по верёвке на поверхность. Кроме того, люди в зонах **3A** и **3C** придут на помощь туземцам спустя два раунда ближнего боя. Если боевой дух взрослых падёт, те, кто сражается, попытаются броситься к выходу в **зону 1**.

3A. Неженатые мужчины племени спят в этих комнатах. Каждая комната увешана украшениями и головными уборами из костей, перьев и рыбьей чешуи. Короткие луки и копья прислонены к стенам. Циновки, тыквенные горшки с красками и резные чаши из обсидиана, наполненные грязью и пеплом, расставлены вокруг небольшого тлеющего костра. Потолок сильно испачкан сажей, а воздух воняет жиром, дымом, потом и рыбой. В каждой такой комнате семь молодых людей, вооружённых копьями и луками и одетых в примитивные кожаные доспехи (КБ 7, Б1, оз 6 у каждого, #Атак 1, Урон 1-6 или исходя из оружия, Скорость 120' (40'), Боевой дух 9, МВ Хаотичное), рассказывают друг другу хвастливые истории. Их стрелы покрыты клейким растительным ядом, который наносит 1-6 дополнительных единиц урона и вызывает сильную болезнь и лихорадку на 2-20 часов. Успешный спасбросок против яда сведёт на нет болезнь и дополнительный урон.

3B. Эта комната предназначена для незамужних девушек. Она обставлена как **3A**, за исключением того, что из оружия здесь — кинжалы из кости и металла. Есть также много инструментов — скребки, иглы, молотки и т. д. Здесь живут 5 девушек. Они делают причёски, татуировки, подпиливают зубы и иным образом "улучшают" свою внешность. Эти девушки (по 3 оз у каждой) не будут нападать, но попытаются убежать, если это возможно.

3С. Эта большая комната — покой вождя племени. В этой комнате находятся следующие туземцы:

Вождь (КБ 5, Б7, оз 44, #Атак 1, Урон 1-8+2, Скорость 120' (40'), Боевой дух 10, МВ Хаотичное) с **мечом +2** и костяной бронёй и щитом.

Его 3 сына (КБ 7, Б3, оз 16, 20, 17, #Атак 1, Урон 1-6, Скорость 120' (40'), Боевой дух 9, МВ Хаотичное) с копьями и кожаными доспехами.

Колдун (КБ 6, Ж5, оз 21, #Атак 1, Урон 1-6, Скорость 120' (40'), Боевой дух 9, МВ Хаотичное) с костяной дубинкой и костяной бронёй. Он может произносить следующие заклинания:

Первый уровень: нанести лёгкие раны (x2)

Второй уровень: удержание человека, очарование змеи

5 женщин (КБ 9, оз 3, Скорость 120' (40'), МВ Хаотичное), которые не будут сражаться.

Вождь, его сыновья и колдун придут на помощь семьям в зоне **3**, если будет поднята тревога. Они также будут расследовать любые необычные шумы в этом районе. Если их боевой дух падёт, они отступят в эту комнату и займут оборону.

Комната загромождена горшками, тыквами, стеллажом с черепами, ожерельями из костей и множеством шкур и мехов животных. В одном из черепов на стойке спрятаны 5 драгоценных камней (1000 зм, 500 зм, 800 зм, 1200 зм, 50 зм). В запечатанной воском тыкве находится зелье **полёта**. На стенах висят 6 мехов стоимостью 100 зм каждый.

4. СЕКРЕТНАЯ СМОТРОВАЯ КОМНАТА

Потайная дверь, о которой не знают туземцы, ведёт в небольшую комнату рядом с главным входом. Коридор очень пыльный и, по-видимому, не используется. Пол комнаты усеивают заплесневелые тряпки и неопознанные комки, представляя глазу множество ярких цветов. Вдоль южной стены камеры расположены несколько больших каменных рычагов и ржавая бронзовая труба. Из маленьких отверстий в потолке свисают три сгнивших конца верёвки. Эти веревки и рычаги когда-то приводили в действие механизмы внутри ныне разрушенной статуи, возвышавшейся над входом в храм. Металлическая трубка использовалась в качестве мегафона для голоса "бога". В стене, примыкающей под углом есть небольшая ниша, вырезанная в задней части барельефа (**В**) в северо-восточной стене области **1**. Человек может стоять в этой нише и наблюдать за погрузкой (**зона 1**) через два небольших наблюдательных отверстия. Однако стены ниши облеплены коричневатой плесенью (на самом деле жёлтой плесенью: КБ особый, КЗ 2, оз 8, Скорость 0', #Атак особое, Урон 1-6 плюс споры, Спас Б1, Боевой дух особый, МВ Нейтральное). Плесень покрыта влажной пылью, поэтому её истинный цвет не так легко разглядеть.

5. ПОКОИ СВЯЩЕННИКА

В этой тайной комнате "боги" наблюдали за богослужениями, проводимыми в их честь. В комнате нет мебели, а на полу лежит толстый слой пыли

и мелкого песка. Пыль покрывает люк в северо-восточном углу, поэтому его вряд ли заметят (шанс 1-из-6). Люк слаб и сломается, если на него наступить, а персонаж упадёт в комнату **3** на втором уровне. Персонаж получит 1-6 урона. В северо-западном углу есть лестница, ведущая на узкую платформу (**A**) над коридором, начинающимся за глазами резного лица, смотрящего в зону **3** на первом уровне. Два небольших отверстия позволяют персонажу, стоящему на платформе, видеть **главную комнату**. Между двумя отверстиями для подглядывания находится большой деревянный поршень и ручка. Если этот поршень с силой оттянуть, он выбросит облако легковоспламеняющейся пыли диаметром 20 футов через носовую часть в главную комнату. Любое открытое пламя в этой области вызовет огненный взрыв на 4кб урона (успешный спасбросок против дыхания дракона уменьшит урон вдвое). Существует шанс 50%, что любой взрыв в главном зале вызовет аналогичный взрыв на платформе, где находится поршень, в результате чего любой находящийся там получит 2кб очков урона.

6. ЗАБЛОКИРОВАННЫЙ ПРОХОД

Коридор заканчивается грубой каменной кладкой, которая полностью закрывает проход. Эта стена была построена отступниками, чтобы помешать существам с нижних уровней проникнуть в дом их племени. Так редко что-либо пыталось проникнуть через эту стену, что туземцы больше не утруждают себя её охраной. Если у персонажей есть подходящие инструменты, за один час они могут сделать отверстие достаточно большим, чтобы один персонаж мог пройти через него.

7. ОСЛАБЛЕННЫЙ ПОЛ

Неиспользуемый в течение многих лет, этот участок пола был ослаблен снизу. Камень и опорные балки скнили от воды и слизи. Секция, отмеченная буквой "**T**", достаточно прочна, чтобы выдержать одного человека, пересекающего её; 2 или более человек проломят секцию, оказавшись в заполненной водой комнате (**уровень 2, комната 1**). Персонажи не получат никакого урона.

8. ЛИЧНЫЙ АЛТАРЬ

В этой алтарной комнате находится несколько предметов, которые когда-то использовались жрецами для поклонения своим "богам". Напротив двери находится квадратный каменный пьедестал. Рядом с ним несколько костяных ритмических палочек, 3 инкрустированные и украшенные драгоценными камнями чаши (стоимостью 500 зм каждая), крошащаяся бамбуковая флейта и остатки веера из перьев.

На постаменте стоит небольшая, украшенная замысловатой резьбой, каменная шкатулка с двумя распашными дверцами. Внутри находится необычная статуэтка из золота и кораллов. Она похожа на гуманоида-амфибию с гладкой головой, большими глазами и щупальцами, а также сфинктерным ртом. Туловище похоже на человеческое, с двумя руками, которые заканчиваются перепончатыми когтистыми руками. Ниже талии тело разделяется на три длинных

щупальца, заканчивающихся плавниками, похожими на палтуса, каждый из которых заканчивается одним большим когтем. (Это **копру**; см. описание в конце модуля.) Статуэтка стоит 2000 зм.

Все, кто смотрит на эту статуэтку, должны сделать спасбросок против заклинаний. Провал означает, что персонаж становится тайным слугой Копру (см. описание) до тех пор, пока сила статуэтки не будет уничтожена. Это произойдёт, когда статуэтка будет **благословлена** законопослушным жрецом или когда она будет физически уничтожена.

Коридор за этой комнатой заблокирован упавшей скалой и непроходим (при желании ведущий может сделать тут проход к дополнительным областям его или её собственного сочинения).

Пояснения ко второму уровню (карта Е-10)

Особое примечание: часть этого уровня затоплена водой, достигающей уровня 5 футов. Ведущий должен отслеживать, какие районы затоплены и насколько там глубоко; периодически напоминая игрокам (через описание) об этом особом состоянии. Особое внимание следует уделять обычным источникам света, так как они могут легко погаснуть или стать бесполезными, если намокнут.

1. ЗАПОЛНЕННАЯ ВОДОЙ КОМНАТА

Бывшая камера пыток, эта комната была затоплена водой на 5 футов. Персонажи ростом менее 4 футов и в металлической броне должны каким-то образом держать голову над водой, иначе они быстро захлебнутся. Потолок наверху красновато-чёрный от окислившейся гнили, а опорные балки почти полностью сгнили. (Персонажи, которые входят из зала, могут сломаться их и пробить себе путь через потолок в комнату 5 на первом уровне.)

В этой комнате и затопленных коридорах в дальнейшем обитает несколько маленьких безобидных пещерных рыбок. Они будут время от времени утыкаться в ноги персонажей, так что можно будет почувствовать что-то холодное и скользкое. Под водой спрятано несколько острых металлических, каменных и стеклянных предметов. Если персонажи не продвигаются вперёд щупая пол мечом, копьём, посохом или шестом, у каждого персонажа есть шанс 1-из-6 споткнуться и наступить на острый предмет каждые 10 пройденных футов. Наступив на предмет, он получит 1-2 урона.

Дверь, ведущая из этой комнаты, открыта, и ведёт в проход, который также заполнен водой на 5 футов. Вдоль прохода расположены камеры с железными прутьями. Прутья сильно проржавели и могут быть сломаны любым персонажем, который выбросит на к20 значение своей Силы или меньше. Все камеры пусты.

2. КОМНАТА ВЕЛИКОГО

Двери в эту комнату находятся на высоте 15 футов над уровнем пола камеры. Комната заполнена водой до уровня окружающих затопленных проходов. Если персонажи не будут прощупывать путь перед собой, они споткнутся на лестнице (или ступеньках помоста) и упадут в комнату, не получив никакого урона. В этой

комнате живут три акулы-мако-альбиноса (КБ 4, КЗ 4, оз 26, 29, 19, #Атак 1, Урон 2-12, Скорость 180' (60'), Спас Б2, Боевой дух 7, МВ Нейтральное). Они очень голодны и нападут на любого персонажа или существа, которое попытается переплыть комнату.

2А. В этой точке, на возвышении, в 5 футах под водой, покоится гигантская устрица (КБ 5 когда открыта, -2 когда закрыта, КЗ 10, оз 55, #Атак 1, Урон 4-24, Скорость 0, Спас Б5, Боевой дух нет, МВ Нейтральное). Ведущий должен решить, когда группа сможет её увидеть. Между её открытыми створками находится большая чёрная жемчужина (3000 зм).

Если на устрицу нападут издалека, она закроет свою раковину и не откроется, по крайней мере, в течение одного хода. Жемчужину можно "забрать" из открытой устрицы (на усмотрение ведущего, не ворам может быть предоставлен шанс на 5% хуже, чем вору 1-го уровня). Провал означает, что устрица закрывается, возможно, захватывая неудачливого персонажа (сделайте проверку попадания обычной атаки ближнего боя). Устрица не откроется сама по себе, когда на неё нападают. Её могут открыть несколько персонажей с общей силой 50+ (также сработает заклинание **стук**).

3. ЛОГОВО СТРАЖЕЙ

Пол этой комнаты покрыт небольшими лужицами, а стены этой комнаты украшены скульптурами, некоторые из которых изображают изящных существ, другие — женщин с детьми, а третья — свирепых монстров. Все статуи хорошо выполнены, но время и влажность не пощадило их. Камень блестит красным с зелёными прожилками, когда на него падает свет, придавая даже самым простым и невинным предметам нездоровий вид. В месте, где находится потайная дверь, натекла большая лужа воды. В центре потолка находится заметный люк на верхний этаж (**уровень 1, комната 5**). Люк деревянный и, похоже, сильно прогнил.

Вокруг нескольких статуй обвиты в общую сложности 4 плюющихся кобры (КБ 7, КЗ 1, оз 6, 4, 2, 2, #Атак 1, Урон 1-3 плюс специальный, Скорость (30'), Спас Б1, Боевой дух 7, МВ Нейтральное). Они хладнокровны и их нельзя различить на фоне статуй с помощью инфракрасного зрения. Хотя их можно увидеть при нормальном освещении, змеи не нападут, если к ним не приблизиться. У основания статуи в северо-восточном углу находится драгоценный камень стоимостью 50 зм.

Из этой комнаты есть 2 выхода: проход на север, к области 8 и потайная дверь в южной стене. В точке на карте, отмеченной "Δ", находится скрытый спусковой механизм, который опустит решётку на северном входе в эту комнату, когда первый персонаж ступит на неё. Для поднятия опускной решётки потребуются усилия нескольких персонажей (с общей силой 50+). По другую сторону потайной двери коридор затоплен. Дверь открывается внутрь, и когда она будет открыта, всех персонажей, находящихся рядом с ней, сбьёт с ног, и они будут отброшены на 20-120 футов (2кб x 10 футов) вниз по коридору к шахте в области 8. Отбросит их не слабо, они получат 2-8 урона. Персонажам, не стоящим рядом с потайной дверью, удастся выдержать поток и остаться на ногах. Если секретная дверь будет открыта с другой стороны (из

коридора), все персонажи, находящиеся в воде будут смыты через дверь, как указано выше.

4. БАССЕЙН С ПИРАНЬЯМИ

Прямо перед этой частью коридора находится короткая лестница, которая ведёт на платформу чуть выше уровня воды. Пол платформы влажный и покрыт бледным грибком, холодным и скользким на ощупь. Если оттереть грибок и дварф осмотрит пол, он заметит, что камень под ним, должно быть, был слишком твёрдым, чтобы его можно было срезать, из-за чего и потребовалось делать здесь такой перепад.

За платформой ступени ведут обратно в затопленный коридор. Здесь обитают 3 гигантские пираньи (КБ 6, КЗ 3+3, оз 14, 18, 20, #Атак 1, Урон 1-8 укус, Скорость (50'), Спас Б2, Боевой дух 8, МВ Нейтральное), которые питались лишь маленькими ящерицами, крысами и змеями. Они нападут на всё, что войдёт в воду.

5. ПАЛАТА СВЯЩЕННИКОВ

Дверь в эту комнату закрыта и, если её осмотреть, станет ясно, что закрыта она довольно плотно. Это удерживало воду от проникновения в эту палату. Если дверь будет открыта без мер предосторожности, любой, кто будет в воде, будет смыт в комнату и получит 1-6 урона. В палате есть несколько каменных скамеек и небольшой алтарный камень. На каменном крюке на стене висит **булава +2** с костяной рукоятью, а в секретном отделении с правой стороны алтаря спрятаны 500 зм и 2 коралловые статуэтки стоимостью 1000 зм каждая. Этот отсек будет скрыт под водой, если помещение затопит. Больше в палате ничего нет.

6. КРЫСИНОЕ ЛОГОВО

Когда персонажи будут двигаться по этому коридору, они увидят несколько больших неровных отверстий в стенах чуть выше уровня воды. Эти отверстия — туннели гигантских крыс, которые будут выплывать и нападать на персонажей с обеих сторон, когда они будут проходить мимо. Всего здесь 10 гигантских крыс (КБ 7, КЗ 1/2, оз 2, #Атак 1, Урон 1-3 от укуса плюс болезнь, Скорость (40'), плавание (20'), Спас ОЧ, Боевой дух 8, МВ Нейтральное). Их привлекает свет и запах. Если боевой дух крыс упадёт, они отступят в туннели и спрячутся. Туннели вырыты в грязи и достаточно широки, чтобы по ним мог проползти полурогом. Большая камера, которой заканчиваются несколько туннелей, является главным логовом гигантских крыс. Крысы попытаются убежать, если на них нападут, но если их загнать в угол, они будут яростно сражаться до смерти. В логове можно найти тряпки, несколько костей, изгрызанный свиток (с заклинанием **левитации** на нём) и три металлические бутылки с зельями (2 зелья **исцеления** и испорченное зелье, теперь являющееся смертельным **ядом**).

7. ОГНЕННАЯ ЛОВУШКА

Эта комната изначально была заминирована так, чтобы вызвать вспышку пламени из отверстия у северной стены. Теперь комната затоплена водой на 5 футов, но ловушка всё ещё работает — правда, по-другому. По центру комнаты протянута проволока примерно на высоте лодыжки (теперь она скрыта под водой). Если её порвать или потянуть, ловушка

выпустит струю высокодисперсного масла в область перед северной дверью длиной и шириной 10 футов. Это специальное масло, которое воспламеняется при контакте с водой. Когда масло вспыхнет, водяной туман покроет любого персонажа в этой области, воспламеняя любое оставшееся масло. Масло будет гореть в течение 6 раундов и наносить 3 урона каждый раунд персонажам в огне. Масло может быть стёрто.

Горящее масло наполнит комнату дымом и в ней станет трудной дышать, побуждая персонажей покинуть эту комнату как можно быстрее. (Здесь ведущий должен попытаться заставить группу двигаться быстро, любыми предпочтительными способами: описание быстро уменьшающегося запаса воздуха, несколько очков урона, спасброски против луча смерти, чтобы не потерять сознание и т. д.) Дверь, затянутая пламенем, может быть открыта персонажем, перемещающимся под водой при броске шестигранного кубика и значении 1 на нём. Когда дверь открывается, вода хлынет из комнаты, сметая неподготовленных персонажей в опущенную решётку за ней. Это нанесёт 1-4 урона первому персонажу, который врежется в неё. Если дверь в затопленный коридор всё ещё открыта, вода будет утекать через опускную решётку (и вниз по лестнице) в течение 2 минут (12 раундов). Персонажи будут отброшены к опускной решётке и прижаты ко дну, получая по 1-2 урона каждый раунд, пока не предпримут какие-либо действия, чтобы держать голову над уровнем воды. На восточной стене между дверью и опускной решёткой находится рычаг, который поднимет опускную решётку, если его нажать. Если персонажи поднимут опускную решётку, пока вода всё ещё течёт, они будут сметены вниз по лестнице на **третий уровень**. Это нанесёт 2-12 единиц урона всем таким персонажам.



8. КИПЯЩИЙ КОЛОДЕЦ

В центре коридора находится круглая шахта из резного камня, которая спускается вниз, дна её не видно. В шестидесяти пяти футах ниже уровня пола шахта заполнена кипящей водой. Шахта изгибаётся в форме "U", удерживающая воду на дне. Другой конец "U" выходит из рифа с видом на большую пещеру на **третьем уровне** (место **C**). Эта вода нагревается в результате действия вулканических процессов. Персонажи могут проплыть это расстояние, но если у них нет какого-либо способа защититься от кипящей воды, они получат 2-20 единиц урона. Воду из колодца нельзя вычерпывать, так как горячая вода постоянно просачивается внутрь.

Пояснения к третьему уровню (карта Е-11)

Здесь всего одна большая естественная пещера. Воздух горячий, насыщенный паром и вулканическими газами. Пол пещеры представляет собой поле пузыряющихся грязевых котлов, небольших гейзеров, горячих источников и минеральных корок. Цвета — насыщенно красные, коричневые и жёлтые в сочетании с чёрным и серым. В нескольких местах от стен пещеры простираются террасы, покрытые отложениями минеральных источников. Сталактиты свисают с потолка и в нескольких местах сливаются со сталагмитами, образуя колонны. Тепло пещеры помогает использовать здесь инфразрение. Случайные вспышки красноватого света в сочетании с сильными всплесками пара из глубин некоторых горячих источников ненадолго освещают небольшие участки пещеры.

Когда персонажи перемещаются по полу этой пещеры, существует шанс 1-из-6 каждый ход, что произойдёт одно из следующих событий (бросьте к6):

- 1) взрывы грязевого котла обрызгивает случайного члена группы горячей грязью (1-3 урона)
- 2) гейзер обрызгивает случайного члена группы горячим паром (1-4 урона)
- 3) облако пара из горячих источников покрывает область диаметром 10 футов, ослепляя всех внутри неё на 1-4 раундов (случайным образом определите, на ком оно сосредоточено)
- 4) кипяток брызгает на случайного члена группы (1-3 урона)
- 5) газовый пузырь лопается рядом со случаем членом группы; сделайте спасбросок против яда или испытывайте тошноту в течение 1 раунда (не можете предпринимать никаких действий)
- 6) небольшая дрожь сотрясает пещеру

A. МИНЕРАЛЬНАЯ ТЕРРАСА

Эта терраса ведёт к лестнице на **уровень 2**. Если персонажей смело с той лестницы вниз, они остановятся здесь. Терраса белая от отложений кальция и достаточно горячая, чтобы причинять боль, но не причинять вреда. Все террасы несколько скользкие, и есть шанс 1-из-10 поскользнуться, если не будет соблюдена осторожность. Из-за мокрой и нестабильной опоры, персонажи получают штраф -3 на попадания и защиту (КБ на 3 хуже) и могут поскользнуться с шансом 10% каждый раунд. Персонажи, которые поскользнутся, потеряют по крайней мере один раунд ближнего боя, пока не встанут, и могут даже скользнуть с террасы (если того пожелает ведущий).

B. КОПРУ

В каждой такой точке в пузыряющейся грязи скрывается **копру** (их всего два: КБ 3, КЗ 8+4, оз 44, 49, #Атак 2, Урон 1-4/3-18 или очарование, Скорость 150' (50'), Спас Б9, Боевой дух 9, МВ Хаотичное). Это гуманоиды-амфибии, обитающие в горячих гейзерных озёрах.

Копру будут использовать свою особую способность **очарования**, чтобы захватить членов группы или, возможно, выманить их с тропинок в бассейны гейзеров.

Персонажи, которые упадут в бассейн с гейзером, будут получать 1-8 урона от кипящей воды каждый раунд. Если попытки очарования не увенчаются успехом, копру будет либо физически атаковать персонажей на тропинках, либо спрячется в горячей грязи, ожидая шанса нанести новый удар. Если группа явно сильнее или попала в ловушку на террасе, копру не будут преследовать их, а будут ждать в бурлящей грязи. Если группа сильно ранена или явно слаба, копру будут атаковать их как ментально, так и физически.

Копру никогда не сдастся и попытается поработить как можно больше персонажей. Если вся группа будет порабощена, копру попытаются использовать их для восстановления древнего королевства копру. (Если это произойдет, ведущий может либо начать придумывать способы, которыми персонажи могут служить копру, либо убрать захваченных персонажей из кампании, возможно, для дальнейшего представления их в качестве ПВ. Ведущий и игроки должны обсудить это и придумать своё собственное решение.)

C. КИПЯЩИЙ КОЛОДЕЦ

Это самая верхняя терраса уровня. Здесь выходит горячий источник, который соединён U-образной шахтой с областью **#8 уровня 2**. Персонажи могут переплыть на другую сторону шахты и вскарабкаться наверх, получив 2-20 урона, если они не защищены от высокой температуры. На террасе рядом с источником находится сумка, почти незаметная под коркой минералов, в ней можно найти 5 изумрудов стоимостью 1000 зм каждый. Группа найдёт её только в том случае, если обыщет террасу.

D. ПЕЩЕРЫ

Этот набор террас ведёт к ряду естественных пещер. Эти пещеры остаются не нанесёнными на карту, чтобы ведущий мог создавать свои собственные специальные области столкновений. Множество пещерный существ может обитать тут, также здесь могут быть выходы на плато.

E. ХРУПКАЯ КОРКА

Этот участок тропы на самом деле не что иное, как хрупкая корка над горячим источником. Если путь не будет сперва ощупан, ведущий персонаж проломит поверхность. Персонаж упадёт в горячую воду, получив 1-10 урона в первом раунде и 1-8 в каждом последующем раунде, пока его не спасут. Корка будет крошиться и опасна по краям, и персонажи не смогут подойти ближе, чем на 5 футов к краю, не упав при этом. Для спасения персонажа могут быть использованы верёвки, шесты и спасательные средства, подобные тем, которые используются на тонком льду.

F. СКРЫТЫЙ ТРОН

На самой верхней террасе, прямо под капающим сталактитом, установлен трон. На троне сидит ухмыляющийся скелет. Богатые минералами воды, падавшие с потолка в течение многих лет, покрыли коркой скелет и трон, скрыв всё, кроме самых общих очертаний. Перед троном (и его трудно разглядеть под минеральной коркой) лежит меч. На пальце скелета есть кольцо, точно так же скрытое. Они совершенно

обычные с виду. Кольцо — это **кольцо телекинеза**, а меч — это **меч +2**, дающий **способность очаровывать персону** (неразумный).

Дальнейшие приключения на Острове Ужаса

Поскольку этот модуль даёт много подробностей об Острове Ужаса, ведущий может захотеть использовать локации и описания, найденные здесь, после того, как будет разыграно основное приключение. Чтобы помочь в этом ведущему, ниже перечислены некоторые предложения по дальнейшим приключениям на Острове Ужаса. Каждое из них сопровождается кратким описанием того, как можно было бы такое приключение провести.

1. Уничтожьте Хозяина зомби. Это короткое приключение, подходящее для использования до того, как персонажи впервые отправятся вглубь острова. Деревня Танарао в последнее время страдает от нападений нежити. Жители деревни напуганы, а вождь племени, похоже, теряет власть, необходимую для поддержания порядка. Если спросить их, люди будут только испугано говорить о Хозяине зомби. По ночам зомби и упыри будут рыскать по тропинкам, убивая одиноких путешественников.

Как видно на карте, каждая часть деревни окружает своё кладбище. Эти кладбища кишат туннелями и омерзительными существами, в центре которых находится Хозяин зомби. Ведущий должен будет подготовиться к этому приключению, нарисовав и населив туннели под кладбищем.

2. Составьте карту острова. Информация всегда ценна. После открытия новой территории крупный торговец или пытливый картограф может захотеть получить дополнительную информацию об острове. Группу можно нанять для тщательного обследования острова, составления карты местности и выявления важных особенностей. Это было бы опасной и трудоёмкой задачей.

3. Охота на динозавров. Мощная и хорошо экипированная группа может счесть вполне целесообразным попытаться убить нескольких динозавров и что волшебники и коллекционеры редкостей хорошо бы могли заплатить за редкие субстанции и части этих зверей.

4. Уничтожьте пиратов. Чтобы обеспечить безопасную торговлю с материком, сначала необходимо уничтожить пиратов. Для этого приключения торговцы с материка могли бы предоставить корабль в пользование приключенцам. В нём будут использоваться пираты, описанные в модуле. Если ведущий посчитает, что пираты недостаточно сильны, чтобы бросить вызов группе, уровень или количество пиратов может быть увеличено, также им можно дать более сильную защиту.

5. Доставьте их живыми. Трудной задачей для сильных персонажей было бы захватить какое-нибудь существо живым и доставить его на материк. По просьбе какого-нибудь волшебника или короля группа может попытаться захватить одного из гигантских монстров, очаровать его или справиться

без этого, и привезти его к ним. Если бы этот поступок был совершён добровольно, награда могла бы быть значительной — достаточной, чтобы сделать усилия стоящими. Подходящими или бросающими вызов для такого приключения монстрами могут быть птеродактиль, тираннозавр рекс, стегозавр или, возможно, даже гигантская обезьяна. Такая экспедиция потребовала бы тщательного планирования: как поймать монстра, как заставить его вести себя тихо, как переместить его по суше и как переправить через океан. Для принцев или принцесс Глантри не было бы ничего необычного в том, чтобы захотеть живого монстра с Острова Ужаса.

6. Затонувшее сокровище. Персонажи могли бы найти карту сокровищ, которая даёт описание кораблекрушения недалеко от Острова Ужаса. Информации в описании должно быть достаточно, чтобы персонажи узнали остров (стену, динозавров и необычные расы), общее местоположение, где может быть найден корабль (например, на юго-западной стороне, между дымящимися горами и рифом), и описание груза корабля. Затонувший корабль, конечно, должен уже был стать домом для морского чудовища.

Создание столкновений с людьми

Столкновения с людьми могут быть как с местными жителями, так и с другими приключенцами, путешествующими с местными проводниками и носильщиками. Когда они встречаются, группа может быть создана ведущим или случайным образом с помощью следующих таблиц. Количество, в котором они появятся — 2–12.

Класс (к10)	Уровень (к12)	Мировоззрение (к8)	Пол (к6)
1–6 Обычный человек	1–5	1–й	1–3 Мужской
7 Жрец	6–8	2–й	4–5 Нейтральное
8 Боец	9–10	3–й	6–8 Хаотичное
9 Маг	11	4–й	
10 Вор	12	5–й	

Как правило, туземцы с Острова Ужаса миролюбивы и сражаются только в случае нападения. У большинства будет Класс Брони 9, хотя у некоторых может быть эквивалент кожаной брони (КБ 7) или специальной брони, изготовленной из закалённых костей рыбы или животных (КБ 5). Воины обычно вооружены копьями и короткими луками. Заклинания могут быть выбраны ведущим или определены случайным образом. Магические предметы могут быть выбраны или определены случайно, как указано в экспертных правилах D&D. Поскольку создание человеческой группы может занять много времени, ниже приведены три типичные группы:

Бродящая человеческая группа #1

Класс и уровень	Пол	оз	КБ	МВ	Маг. предметы и заклинания
боец: 4	мужской	20	2	3	нет
маг: 1	мужской	4	9	3	очаровать персону
вор: 1	женский	2	7	X	зелье уменьшения
обычный человек: 0	мужской	1	9	H	нет
обычный человек: 0	женский	3	9	X	нет
обычный человек: 0	женский	3	9	3	нет

Бродящая человеческая группа #2

Класс и уровень	Пол	оз	КБ	МВ	Маг. предметы и заклинания
боец: 2	женский	13	1	Н	Латный доспех +1, боевой молот +1
маг: 3	женский	8	9	Н	обнаружение магии, защита от зла, призрачная сила
обычный человек: 0	мужской	4	9	Н	нет
обычный человек: 0	мужской	1	9	З	нет
обычный человек: 0	мужской	2	9	Х	нет

Бродящая человеческая группа #3

Класс и уровень	Пол	оз	КБ	МВ	Маг. предметы и заклинания
боец: 3	мужской	14	2	Х	топор +1
жрец: 2	женский	10	2	З	очищение пищи и воды
маг: 1	женский	1	9	Х	сон
вор: 2	мужской	7	7	Н	меч +1, +3 против драконов
обычный человек: 0	мужской	4	9	З	нет
обычный человек: 0	мужской	1	9	Н	нет
обычный человек: 0	мужской	2	9	Х	нет
обычный человек: 0	мужской	2	9	Х	нет
обычный человек: 0	женский	4	9	З	нет

Примеры лидеров туземцев

Чтобы заселить Остров Ужаса ведущий должен создавать ПВ по мере необходимости. Основная цель таких ПВ — помочь создать обстановку. Они не предназначены для того, чтобы приключаться с группой или открыто нападать на неё. Следующие местные лидеры могут быть размещены в любой из семи деревень или использованы для вдохновения других ПВ, создаваемых ведущим. Обратите внимание, что показатели количества атак и урона, Класса Брони и очков здоровья уже скорректированы с учетом Силы, Ловкости и Выносливости. Предполагается, что у военачальников есть щиты и копья (доспехи дополнительно улучшат их КБ). Предусмотрены три материарха и три военачальника. Подробности для лидеров других деревень и для Хозяина зомби оставлены на усмотрение ведущего.

МАТРИАРХИ

Джикал (КБ 9, ОЧ, оз 5, #Атак 0, Скорость 120' (40'), Боевой дух 10, МВ Законопослушное, С8, И14, М14, Л11, В8, Х12). Эта пожилая и уважаемая женщина — проницательный лидер и блестящий стратег. У неё есть **медальон ЭСВ, 30 футов**. Благодаря своему опыту и умному использованию этого предмета, она обычно выбирает наилучший курс действий.

Санар (КБ 9, В3, оз 8, #Атак 1, Урон 1-4 или исходя из оружия, Скорость 120' (40'), Боевой дух 10, МВ Хаотичное; С9, И14, М9, Л12, В10, Х17). У этой интриганши одна цель — стать лидером всех деревень! Она рассматривает торговлю с материарком как инструмент для достижения этой цели. Санар будет использовать любого человека любым доступным ей способом, пока он может служить её целям. Она безжалостна и коварна, но практична, и она уважает тех, кто ведёт переговоры с позиции силы.

Куна (КБ 9, ОЧ, оз 3, #Атак 0, Скорость 120' (40'), Боевой дух 6, МВ Нейтральное; С12, И6, М7, Л12, В12, Х15). Эта материарх не очень умна и совсем не храбра. Она часто действует по прихоти, но никогда не бывает намеренно жестокой. Хотя Куна довольна тем, что её советники принимают решения, пока она остаётся

номинальным руководителем, она иногда использует свою харизму, чтобы повлиять на них. Её очень любят.

ПЛЕМЕННЫЕ ВОЕНАЧАЛЬНИКИ

Бакора (КБ 6, Б5, оз 36, #Атак 1 с бонусом +2, Урон 1-6+2, Скорость 120' (40'), Боевой дух 10, МВ Нейтральное; С16, И8, М10, Л16, В17, Х11). Благодаря своему мастерству обращения с оружием этот воин пользуется большим уважением в своей деревне. Хотя он не очень умён, у него есть хорошие советники. Бакора обладает непреклонной волей, но несколько суеверен.

Куро (КБ 7, Б4, оз 24, #Атак 1 с бонусом +3, Урон 1-6+3, Скорость 120' (40'), Боевой дух 10, МВ Законопослушное; С17, И10, М9, Л15, В16, Х12). Этот могущественный лидер носит семейную реликвию, **копьё +1**. Хотя он в первую очередь воин, Куро также добрый и честный человек. Его справедливое обращение со своим народом и захваченными врагами снискало ему уважение и славу во всех семи деревнях.

Масава (КБ 7, Б4, оз 20, #Атак 1 с бонусом +1, Урон 1-6+1, Скорость 120' (40'), Боевой дух 10, МВ Хаотичное; С15, И10, М8, Л14, В13, Х7). Этого высокомерного воина боятся жители его же деревни — не только из-за превосходных боевых навыков, которыми он хвастается, — но и из-за его жестокости к тем, кто ему перечит. Масава не любит незнакомцев. Он не хочет торговать с материарком, но был отвергнут деревенским материархом.

Авторы

Дизайн: Том Молдвой и Дэвид Кук

Разработка: Пол Райхе III

Редактор: Джон Пикенс

Редактирование: Гарольд Джонсон, Джон Пикенс, Патрик Л. Прайс, Эдвард Г. Соллерс, Стив Салливан, Дэвид Кук

Рисунки: Джейф Ди, Дэвид С. Лафорс, Эрол Отус, Дэвид С. Сазерленд III, Билл Уиллингэм

Вёрстка: Эл Хаммак

Квалифицированная помощь: Лоуренс Шик, Эван М. Робинсон

ЧАСТЬ 5: НОВЫЕ МОНСТРЫ

Монстры в этом разделе являются специальными дополнениями для **Острова Ужаса**. Конечно, ведущий может использовать их в другом месте и при желании может изменить их характеристики. Любой из этих монстров мог бы иметь гигантские вариации с большим количеством Кубиков Здоровья, лучшим Классом Брони и способностью наносить больший урон. Для отдельных групп можно изменить специальных монстров назначив им очки здоровья самостоятельно, а не случайным образом. Лидеры группы обычно имеют высокие или максимальные очки здоровья. Дополнительных доисторических существ можно найти в экспертных правилах D&D.

Аллозавр

Класс Брони:	5	Кол-во:	0 (1–4)
Кубик Здоровья:	13	Спас:	Боец: 7
Скорость:	150' (50')	Боевой дух:	9
#Атак:	1 укус	Тип Сокровищ:	V
Урон:	4кб	Мировоззрение:	Нейтрал.

Аллозавр — это огромный плотоядный динозавр, который передвигается на своих больших задних лапах. Он достигает почти 15 футов в высоту и весит несколько тонн. Аллозавр атакует своими большими челюстями, которые заполнены похожими на кинжалы зубами. Аллозавры охотятся чаще всего в низменных холмах и равнинах.

Анкилозавр

Класс Брони:	0	Кол-во:	0 (1–8)
Кубик Здоровья:	7	Спас:	Боец: 4
Скорость:	60' (20')	Боевой дух:	6
#Атак:	1 хвост	Тип Сокровищ:	Нет
Урон:	2кб	Мировоззрение:	Нейтрал.

Тело анкилозавра покрыто толстой костяной бронёй и заканчивается массивным хвостом, похожим на булаву. Этот динозавр ходит на четырёх ногах и питается растениями. Его длина 15 футов, он 4 фута в высоту и весит 4–5 тонн. Анкилозавр обычно встречается в джунглях и на холмах.

Арания

Класс Брони:	7	Кол-во:	1–3 (1–6)
Кубик Здоровья:	3**	Спас:	Маг: 3
Скорость:	60' (20')	Боевой дух:	7
В паутине:	120' (40')		
#Атак:	1 укус	Тип Сокровищ:	D
Урон:	кб + яд	Мировоззрение:	Хаот.

Арания — разумная раса гигантских паучих. Они размером с маленького пони, их цвет зеленовато-коричневый. Арания можно отличить от других гигантских пауков по массивной шишке странной формы на спине, в которой находится их большой мозг. Арания — прядильщицы, а их укус ядовит.

Передние конечности арания разделены на гибкие пальцы. Арания использует их, чтобы схватить добычу и манипулировать простыми инструментами. Кроме того, арания может произносить заклинания как маг 3-го уровня (два заклинания 1-го уровня и одно заклинание 2-го уровня), и они проводят большую часть своего времени в исследованиях магии.

Арания живут в густых лесах или джунглях, прядут свои паутинные дома высоко на деревьях. Часть паутины будет покрыта корой, листьями и лианами, скреплёнными паутиной. В крытой части своих логовищ арания хранят свои грубые инструменты, магические исследования и грубую "мебель" из паутины, лиан, коры и дерева. Они являются исконными врагами **фанатонов** и нападут на них, как только увидят. Они дружат с багбирами и часто нанимают их охранять лес под своими логовищами.



Бронтозавр

Класс Брони:	5	Кол-во:	0 (1–3)
Кубик Здоровья:	26	Спас:	Боец: 13
Скорость:	60' (20')	Боевой дух:	8
#Атак:	1 укус/1 хвост	Тип Сокровищ:	Нет
Урон:	2кб/3кб	Мировоззрение:	Нейтрал.

Бронтозавр — один из самых крупных динозавров. У него массивное тело с маленькой головой, длинной шеей и сильным, сужающимся хвостом. Это существо имеет длину от 65 до 75 футов и весит более 30 тонн.

Бронтозавр настолько тяжёл, что ему приходится

большую часть времени проводить в воде, чтобы вода помогала поддерживать его вес. Если над водой видна только его шея, бронтозавра можно принять за плезиозавра или морского змея. Этот динозавр питается растениями, и его можно найти только в глубоких болотах или на краю топей.

Гигантский олень вапити

Класс Брони:	6	Кол-во:	0 (1-6)
Кубик Здоровья:	8	Спас:	Боец: 4
Скорость:	120' (40')	Боевой дух:	7
#Атак:	1 удар рогами	Тип Сокровищ:	Нет
Урон:	k12	Мировоззрение:	Нейтрал.

Гигантские олени вапити обитают в холмах и на равнинах. Они имеют длину 10-12 футов и весят почти тонну. Их рога часто достигают размаха 10 футов и более. Гигантские олени вапити питаются кустарниками и травами. На них охотятся лютоволки и саблезубые тигры.

Диметродон

Класс Брони:	5	Кол-во:	0 (1-6)
Кубик Здоровья:	7	Спас:	Боец: 4
Скорость:	120' (40')	Боевой дух:	8
#Атак:	1 укус	Тип Сокровищ:	V
Урон:	2k8	Мировоззрение:	Нейтрал.

Диметродон — это динозавр с парусом на спине, питающийся мясом. "Парус" представляет собой гребень из длинных костяных шипов, на которые натянута кожа. Диметродон имеет длину около 10 футов и весит почти тонну. Диметродоны чаще всего охотятся в холмах и более сухих районах топей.

Копру

Класс Брони:	3	Кол-во:	1-3 (1-3)
Кубик Здоровья:	8+4	Спас:	Боец: 9
Скорость:	30' (10')	Боевой дух:	9
Плавание:	150' (50')		
#Атак:	1 укус/1 хвост или очарование	Тип Сокровищ:	I, N
Урон:	k4/3k6	Мировоззрение:	Хаот.

Копру — раса теплолюбивых амфибий, обладающих большим интеллектом и силой. Их головы гладкие,

большими глазами, щупальцами, а также сфинктерным ртом. У них человеческое туловище с двумя руками, которые заканчиваются перепончатыми когтистыми руками. От талии и ниже их тела состоят из трёх хвостов, похожих на пальца, каждый из которых заканчивается острым рвущим когтем. У Копру есть бонус +2 к спасброскам против магических атак.



На самом деле они не ненавидят людей, просто они считают их не чем иным, как животными, которых можно использовать, с которыми можно играть и которыми можно управлять. Их экспансия была сильно ограничена их потребностью в очень жаркой, влажной среде (горячие источники, тропические топи и т. п.), и их цивилизация находилась в упадке в течение многих лет.

В бою копру будет кусаться, обвивая все три своих хвоста вокруг жертвы в мощной сокрушительной атаке. Однако более смертоносной, чем обычные атаки копру, является их особая чарующая сила. Вместо обычной атаки, копру может использовать эту силу на любом противнике в пределах 30 футов. Если жертва не сможет пройти спасбросок против луча смерти, персонаж становится полностью послушным ментальным командам копру. Если спасбросок будет успешным, никакая аналогичная атака из той же группы копру не будет эффективной.

Особое очарование копру отличается от заклинания **очарования персоны** тем, что персона будет действовать как обычно (включая использование заклинаний и магических предметов), но будет полностью привержена интересам копру. Копру будет знать мысли и воспоминания очарованного персонажа. Персонаж может управляться только одним копру одновременно, но нет ограничений на расстояние, на котором персонаж сможет оставаться под контролем. Чары могут быть разрушены **рассеивающей магией** или смертью управляющего копру. Кроме того, управляемый персонаж получает новый спасбросок в начале каждого игрового месяца. В случае успеха персонаж освобождается от очарования.

Мегатерий

Класс Брони:	6	Кол-во:	0 (1-6)
Кубик Здоровья:	11	Спас:	Боец: 6
Скорость:	90' (30')	Боевой дух:	7
#Атак:	2 лапа с когтями	Тип Сокровищ:	Нет
Урон:	2k6/ 2k6	Мировоззрение:	Нейтрал.

ЧАСТЬ 5: НОВЫЕ МОНСТРЫ

Мегатерий — это гигантский наземный ленивец, который питается листьями, корнями и кустарниками. Он достигает 24 футов в высоту и может ходить на задних лапах, хотя обычно ходит на четвереньках. Он медленный, глупый и мирный, если его не провоцировать.

Парацератерий

Класс Брони:	5	Кол-во:	0 (1–6)
Кубик Здоровья:	13	Спас:	Боец: 7
Скорость:	120' (40')	Боевой дух:	7
#Атак:	1 укус или затоптать	Тип Сокровищ:	Нет
Урон:	2к6 или 3к6	Мировоззрение:	Нейтрал.

Парацератерии выглядят как нечто среднее между гигантскими безрогими носорогами и жирафами. Их длинные шеи позволяют им дотягиваться до верхушек деревьев и есть листья. Парацератерий имеет длину около 30 футов и высоту 20 футов.

Плезиозавр

Класс Брони:	6	Кол-во:	0 (1–3)
Кубик Здоровья:	16	Спас:	Боец: 8
Скорость:	Плавание 150' (50')	Боевой дух:	9
#Атак:	1 укус	Тип Сокровищ:	Нет
Урон:	4к6	Мировоззрение:	Нейтрал.

Плезиозавр — это динозавр, питающийся рыбой и обитающий в озёрах, обычно длиной около 30–50 футов. У него чрезвычайно длинная шея и большая змееподобная голова, наполненная острыми зубами. У этого динозавра вместо ног маленькие ласты, с помощью которых он плавает. Он агрессивен и может опрокидывать небольшие лодки и плоты.

Ракаста

Класс Брони:	6	Кол-во:	0 (3–30 + 1–8 саблезубых)
Кубик Здоровья:	2 + 1	Спас:	Боец: 2
Скорость:	90' (30')	Боевой дух:	9
#Атак:	2 лапа с когтями/ 1 укус	Тип Сокровищ:	M (особое)
Урон:	к4/к4/ к4	Мировоззрение:	Нейтрал.

Ракаста — раса кочевых, похожих на кошек гуманоидов. Они прямоходящие, очень похожи на людей, но

покрыты мягким рыжевато-коричневым мехом и имеют кошачьи головы и черты лица. Ракаста сражаются специальными металлическими "боевыми когтями", надетыми поверх их естественных когтей (без этих специальных "когтей" атаки ракаста наносят всего 1–2 урона каждая). Ракаста могут использовать обычное оружие, например, мечи, но обычно презирают их, предпочитая использовать свое "естественное" оружие (боевые когти).

Ракаста часто приручают саблезубых тигров, на которых они затем отправляются на охоту или в бой. Саблезубые тигры управляются с помощью давления коленями и тяжёлых стеков для верховой езды, и оснащены специальными сёдлами, которые не препятствуют боевым способностям саблезубых тигров. Эти сёдла также позволяют ракаста спрыгивать со своих животных (на расстояние до 20 футов) и атаковать в том же раунде. "Ручные" саблезубые слишком свирепы, чтобы на них мог ездить кто-либо кроме ракаста.

Поселения ракаста в среднем составляют 3–30 ракаста и 1–8 саблезубых, и состоят из множества красочных палаток или павильонов. Хотя у них есть сокровища типа M, вместо драгоценных камней и украшений у ракаста будут ковры и гобелены тонкой работы, чаши и чашки для питья ручной работы и другие громоздкие ценные предметы.

**Траходон**

Класс Брони:	5	Кол-во:	0 (1–6)
Кубик Здоровья:	14	Спас:	Боец: 7
Скорость:	120' (40')	Боевой дух:	6
#Атак:	1 хвост	Тип Сокровищ:	Нет
Урон:	2к6	Мировоззрение:	Нейтрал.

Траходон — это динозавр с утиным клювом, ростом 15–18 футов. Этот зверь бегает на задних лапах. Этот динозавр питается только растениями, но может быть опасен, если его разозлить.

Туземец

Класс Брони:	9	Кол-во:	0 (3–30 деревня 30–300)
Кубик Здоровья:	1–1	Спас:	Боец: 1
Скорость:	120' (40')	Боевой дух:	7
#Атак:	1	Тип Сокровищ:	A
Урон:	кб или исходя из оружия	Мировоззрение:	Любое

Туземцы — это примитивные люди, которые живут в джунглях, дикой местности или на тропических островах. Воины более воинственных племён (включая каннибалов) все будут бойцами 1-го уровня, в то время как туземцы из мирных племён в основном являются обычными людьми с меньшим количеством лидеров более высокого уровня. Большинство туземцев не носят доспехов (КБ 9), но некоторые будут носить эквивалент кожаных доспехов (КБ 7), а вожди племён могут носить специальные доспехи из закалённой кости или лакированного дерева, которые эквивалентны КБ 5 или 6. Туземцы также могут носить щиты.

На каждые 20 туземцев будет приходиться дополнительный боец 2-го уровня, который выступает в качестве их лидера. На каждые 40 туземцев будет приходиться дополнительный боец 4-го уровня в качестве военачальника. В каждой деревне, насчитывающей не менее 100 человек, будет вождь, являющийся бойцом 6-го уровня, и шанс 50% племенного шамана, который будет магом или жрецом не менее 5-го уровня. Если встретится 300 туземцев, у них будет "великий вождь" не менее 9-го уровня с 2–8 телохранителями из воинов 4-го уровня.

Фанатон

Класс Брони:	7	Кол-во:	0 (3–18 деревня 30–300)
Кубик Здоровья:	1–1	Спас:	Боец: 1
Скорость:	90' (30')	Боевой дух:	7
Планирование:	150' (50')		
#Атак:	1	Тип Сокровищ:	Нет
Урон:	оружие	Мировоззрение:	Закон.

Фанатоны похожи на помесь енотов и обезьян. Размером они примерно с полурослика и имеют хвосты длиной 4 фута, которые могут хватать предметы и даже неуклюже манипулировать ими. Например, сражаясь на деревьях, фанатон часто оборачивает свой хвост вокруг ветки для поддержки. Кроме того, у фанатонов есть кожные мембранные, простирающиеся от руки до ноги,

которые они могут растягивать и планировать с ветки на ветку. У них есть бонус +2 ко всем спасброскам из-за их ловкости и небольшого размера.



Фанатоны предпочитают есть фрукты и овощи, хотя они могут есть мясо. Они живут в деревнях на вершинах деревьев, построенных на платформах из дерева и сплетёных лиан, соединённых верёвочными мостами. Каждая деревня из 30–300 особей будет отдельным кланом. Они являются союзниками энтов и дриад, и дружат с эльфами. Фанатоны — исконные враги **арания**, паучьего народа, и нападут на них едва увидев.

На каждые 30 фанатонов будет военный вождь клана, у которого будет 3 Кубика Здоровья и не менее 15 очков здоровья. У него также будет 2–12 телохранителей из фанатонских воинов, которые сражаются как монстры с 2 Кубиками Здоровья и имеют по 7–10 (кб + 4) очков здоровья каждый. На каждую сотню фанатонов будет помощник вождя племени с 6 Кубиками Здоровья, 30 очками здоровья и бонусом +1 ко всем броскам урона. У помощника вождя будет 2–8 (2к4) телохранителей с 3 Кубиками Здоровья и 15 очками здоровья. Если встретится 300 фанатонов, появится король племени, у которого есть 8 Кубиков Здоровья, 50 очков здоровья и бонус +2 ко всем броскам урона. Его телохранителями будут 4 фанатонских воина с 6 Кубиками Здоровья, 30 очками здоровья и бонусом +1 ко всем броскам урона.

Фороракос ("клюв-меч")

Класс Брони:	6	Кол-во:	0 (1–8)
Кубик Здоровья:	3	Спас:	Боец: 2
Скорость:	150' (50')	Боевой дух:	8
#Атак:	1 укус	Тип Сокровищ:	U
Урон:	к8	Мировоззрение:	Нейтрал.

Фороракос, или клюв-меч, — это нелетающая птица высотой 6 футов с маленькими бесполезными крыльями и большими задними лапами. Эта птица ест мясо и гоняется за своей добычей, часто развивая большую скорость на ровной местности. У фороракоса большой изогнутый клюв, который обрушивается на добычу с силой меча.

Заметки

"Когда шторм наконец закончился, мы оказались примерно в семи днях плавания на юг от Спекуларума, на Танегьотском архипелаге. Мы пополнили наши припасы, починили корабль и обменяли оставшиеся товары в местных деревнях вдоль берегов нескольких островов. Некоторые деревни были дружелюбны, другие враждебны, а туземцы нападали на нас едва завидев. Я подозреваю, что враждебные деревни были населены каннибалами.

"Мы обогнули береговые линии нескольких островов, двигаясь на юго-запад, пока не достигли небольшого полуострова, отделённого от главного острова массивной каменной стеной. Нас хорошо приняли жители Танарао, маленькой деревни, которая охраняет эту стену. Жители деревни не знают другого названия для большого острова, кроме "Остров Ужаса". Их собственный небольшой полуостров известен просто как "Дом".

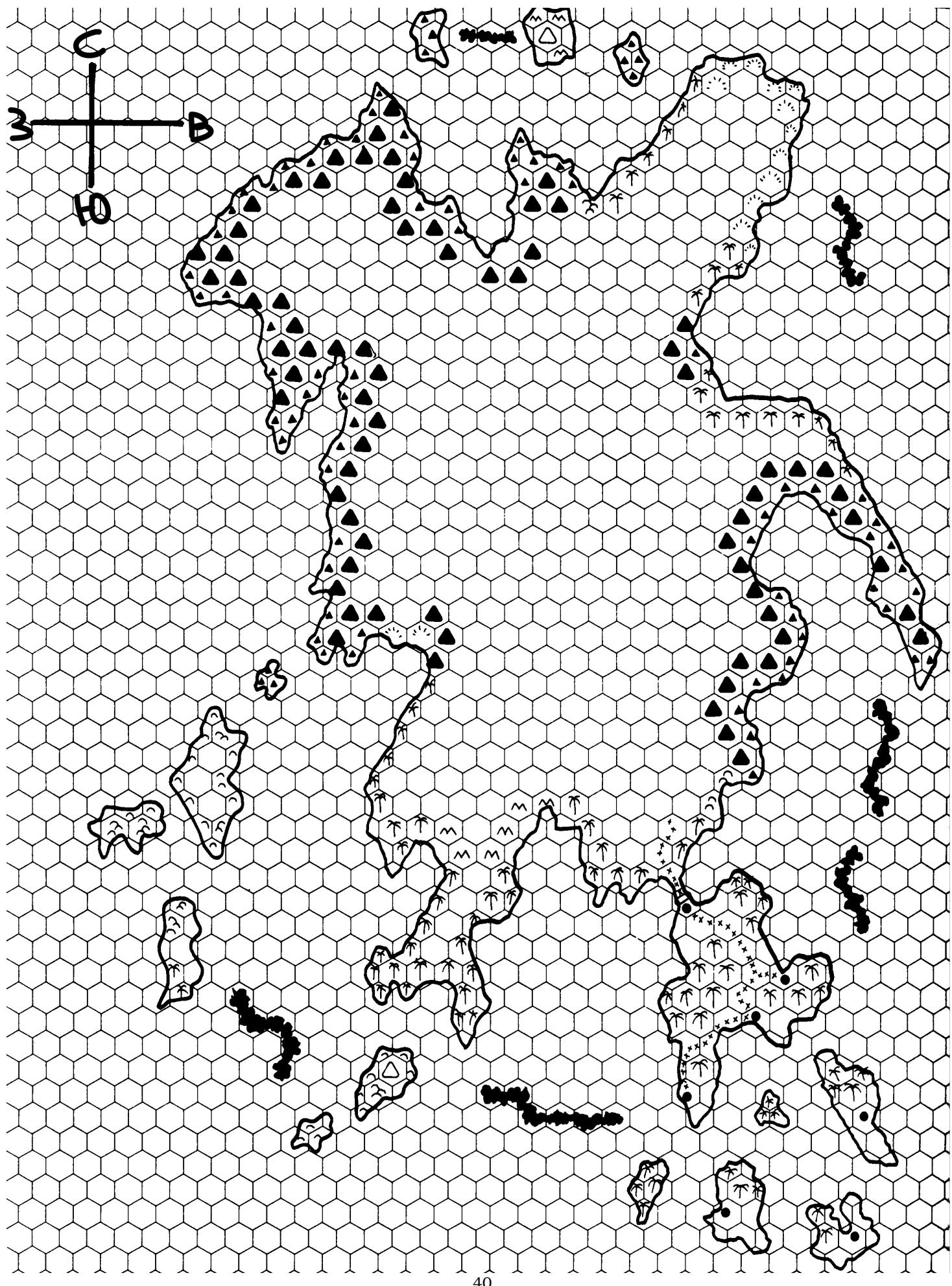
"Жители деревни рассказали нам историю о древнем городе в центральном нагорье острова, который был построен теми же людьми, которые построили стену. Жители деревни называют строителей "богами", но я заметил, что имена богов и имена предков клана часто совпадали, поэтому я подозреваю, что их предки и строители — это одни и те же люди. Я верю, что туземцы когда-то обладали гораздо более развитой культурой, и что потомки строителей вернулись к более примитивному быту.

"По слухам, внутренний город полон невообразимых сокровищ. В частности, я слышал настырные рассказы о большой чёрной жемчужине "богов", которая всё ещё остаётся во внутреннем городе. Воды острова изобилуют залежами превосходного жемчуга, так что слух о чёрной жемчужине вполне может оказаться правдой.

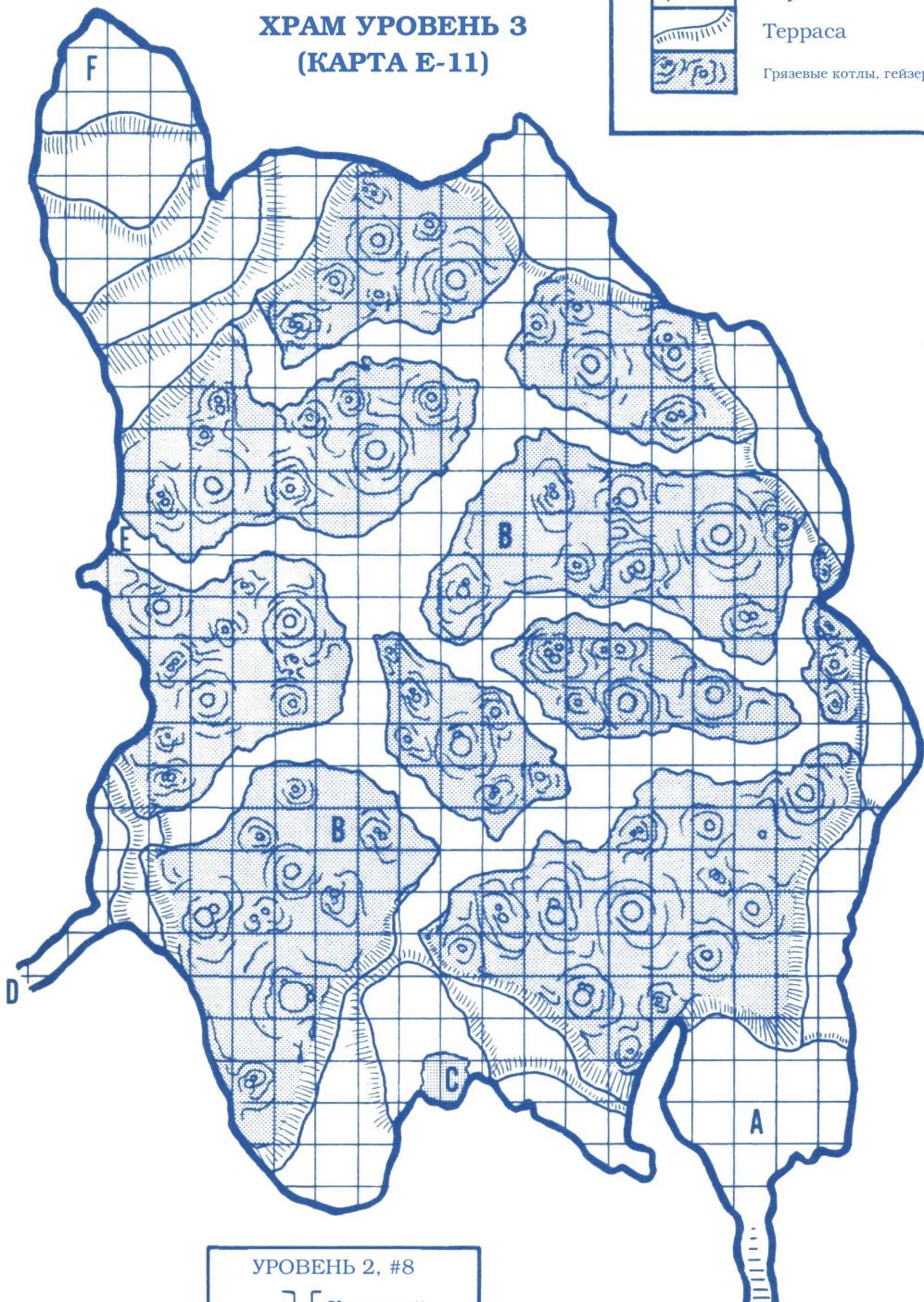
"В деревне есть несколько огромных крайне реалистичных статуй из железа, бронзы и камня. Поскольку в настоящее время ни у одного жителя деревни нет навыков или ремесла для изготовления таких статуй, рассказ о затерянном городе, построенном "богами", кажется разумным. Я бы хотел исследовать внутренние районы, чтобы проверить слухи, но слишком много членов экипажа погибло во время шторма или от копий каннибалов. Нас осталось всего пятеро. Я единственный профессиональный приключенец, остальные — всего лишь моряки. Мы можем достаточно хорошо управлять маленьким кораблём, но на суше, на враждебной территории, мы были бы беспомощны. Вернувшись в Спекуларум, я смогу набрать новую команду и группу профессиональных при冒险者, а затем вернусь, чтобы забрать великую чёрную жемчужину.

"Одна вещь, которую мне удалось сделать перед отъездом: мы проплыли вокруг острова и составили лучшую карту, какую смогли. Мы боялись высаживаться, так как деревенские рыбаки предупредили нас, что высаживаться где-либо на главном острове крайне опасно, а берега там скалистые и без пляжей. В результате на карте показаны только прибрежные районы, которые мы смогли нанести на карту не сходя с корабля, но это лучше, чем ничего."





**ОСТРОВ ТАБУ
ХРАМ УРОВЕНЬ 3
(КАРТА Е-11)**



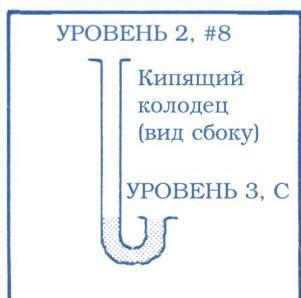
МАСШТАБ: ОДНА КЛЕТКА = 10 ФУТОВ



Ступени
Терраса

Грязевые котлы, гейзеры, горячие источники

C



УРОВЕНЬ 2, #8
Кипящий
колодец
(вид сбоку)

УРОВЕНЬ 3, С



Этот модуль является лишь одним из многих популярных игровых пособий для фэнтезийной приключенческой игры DUNGEONS & DRAGONS®, выпущенной компанией TSR Hobbies, Inc. Другие игровые пособия, доступные в настоящее время для использования с игровой системой D&D®, включают:

Модуль B1 (В поисках неизвестного)

Модуль B2 (Крепость в Приграничье)

Модуль X1 (Остров Ужаса)

*Ассортимент монстров и сокровищ, наборы от первого до третьего: уровни с первого по девятый
(облегчает работу по заполнению уровней подземелья)*

*Геоморфы подземелий (позволяют ведущему создавать тысячи различных уровней подземелий,
размещая их в разных комбинациях)*

*Листы персонажей D&D® (позволяет игрокам записывать всю важную информацию о своём
персонаже в удобном для использования формате)*

На будущее запланированы другие выпуски дополнительных книг, относящихся к приключенческим играм D&D®. TSR Hobbies публикует полную линейку фэнтезийных и научно-фантастических игр и правил, которые доступны в лучших хобби, играх и универмагах по всей стране. Если вам нужен полный каталог, напишите по адресу: TSR Hobbies, Inc., POB 756, Lake Geneva, WI 53147.