

Встреча в крепости Блэкволл

Народ ящеров Туманного Болота, и если кто-то из них решит взять на себя Руководство , долгое время были занозой в Свободном городе. Варварские и агрессивные, гуманоиды-рептилии с каждым годом становились все более смелыми, пока Свободный город не построил пару крепостей на обоих концах болота. Решение, казалось, сработало, поскольку в последующие годы нападения людей-ящеров пошли на убыль . Однако правда, стоящая за этим изменением , более зловеща - метка Кюсса пришла на Туманное Болото, и народ ящеров - только его первые жертвы. "Встреча в крепости Блэкуолл" - это Приключение в подземельях и драконах разработано для четырех персонажей 5-го уровня. Это также третья часть "Эры червей" Приключенческий путь, полная кампания , состоящая из 12 приключений, несколько "справочных" статей, помогающих Мастерам подземелий управлять серией, и несколько постерных карт ключевых локаций. Для получения дополнительной помощи в проведении этой кампании ознакомьтесь с ежемесячными статьями Dragon "Wormfood", серией, в которой представлены дополнительные материалы, помогающие игрокам пережить эту кампанию. Ваши компьютеры должны достичь 6-го уровня в какой-то момент в этом приключении, как подвиг на 4-м уровне, см. статью #335of Дракона для трех выборочных когорт, которые они возможно, вы захотите взяться за это дело. Наконец, вы можете перейти онлайн к raizo.com чтобы загрузить Age of Worms Overload, бесплатный PDF-файл, содержащий подробную информацию о внутренних районах, окружающих Алмазное озеро, блоки статистики почти для всех в городе, заметки о конверсиях для проведения кампании в Забытых королевствах или в Эберроне и многое другое, Конечно, вы также можете запустить " Встречу в крепости Блэкуолл" как самостоятельное приключение или даже как часть кампании по вашему собственному дизайну. Потому что большая часть приключений занимает место в изолированном болоте, ПК имеют ограниченные возможности для пополнения запасов- курсирует, если только они не захотят путешествовать в течение нескольких дней (к этому времени события этого приключения могут плохо закончиться). Поскольку в этом приключении много людей-ящеров, вы можете проверить Dragon # 335 "Экология народа ящериц " для получения дополнительных идей о том, как играть и изображать этих существ.

Предыстория приключений

Десятилетия назад ящеролюди из большого болота, известного как Туманное болото, осмелели в своих нападениях на близлежащие фермы и торговые пути. Натиск побудил к строительству двух новых крепостей, одной на южной оконечности болота (Marsh крепость), а другой на северной оконечности (Blackwall крепость). Полностью укомплектованные гарнизоном из ополчения и офицера-заклинателя и управляемые близлежащим Свободным городом, эти крепости предлагали дополнительный элемент защиты от набегов ящеров из Туманного болота. В последующие годы нападения лиз- ардфолков прекратились. Свободный город Предполагали, что их два новых замка сделали свое дело, но на самом деле произошло нечто гораздо более зловещее. Около двух лет назад внезапная эпидемия прожорливых зеленых червей съела целые кладки детенышей ящеролюдей во многих племенах по всему Туманному болоту. Когда целое поколение было уничтожено , многие племена впали в отчаяние и разврат. Другие были вынуждены укрыться и ждать, пока новые воины достигнут совершеннолетия, В эти темные времена, Искаженные Ветвь племени приняла посетителя. Этим посетителем был Ильтан, черный дракон. Казалось, она много знала о зеленых червях, которые преследовали народ ящеров, и когда она сказала им , что в этом виноваты арканисты из Свободного города , народ ящеров действительно разозлился . В течение следующих нескольких месяцев Искривленная Ветвь воспитывала свое новое поколение воинов в бойцов, а тем временем Илтан любезно предложила охранять кладку яиц племени, пока они не восстановят свои позиции в Туманном Болоте. Сегодня племя Искривленной Ветви снова сильно. Их яйца откладываются в специальной камере, соединенной с логовом лиз- ардфолк длинной подводной трубой- нел. Сама Илана иногда бывает здесь, но уже некоторое время находится в командировке в другом месте. С их возросшей численностью и поддержкой дракона народ ящеров надеется собрать армию, которая сможет угрожать экспансионистскому Свободному городу, предотвращая дальнейшее вторжение на их родину и мстя за ужасную порчу их яиц.

Еще неизвестный племени, Ильтан обманул их. На самом деле именно она ответственна за червей десять лет назад, точно так же, как она ответственна за новую партию зеленых червей, которые даже сейчас высиживаются в логове ящеров. Ильтан тайно работает на драколича Драготу, который в древние времена служил немертвому божеству Кюссу. Ильтан надеялась заразить народ ящеров массой прожорливых червей Кюсса много лет назад, но черви не прижились. Вместо того, чтобы превратить детенышей ящеролюдей в монстров-нежить, они просто пожирали их и умирали. С новой партией червей она исправила ее предыдущие ошибки. Вскоре черви появятся из специального инкубатора, который она установила в логове ящеров, и она сможет создать большое количество ужасов нежити за очень короткий промежуток времени, и все это в соответствии с пожеланиями ее неживого хозяина. Хотя Илэйн не появляется в этом приключении (она слишком сильна, чтобы победить персонажей 5-го уровня), ее присутствие и влияние должны ощущаться во многих местах. В конце концов, в "Собрании ветров" (Подземелье №129), У игроков будет шанс лично сразиться с черным драконом. Хотя они делали все возможное, чтобы сохранить в секрете позор потери целой кладки из-за червей, ящеролюди не смогли скрыть это от всех. Вскоре после того, как два года назад нападения ящеров прекратились, тогдашний маг-резидент крепости Блэкуолл посетил ящеров Витой Ветви с несанкционированной дипломатической миссией. Он вернулся "измененным", в конце концов превратившись в ужасную нежить, кишашую зелеными червями. Не желая убивать своего бывшего коллегу, солдаты заперли его в подвале, где он терпеливо ждал возможности сбежать. По мере того, как ПК отправляются в крепость Блэкуолл, ситуация становится все более сложной.

Краткое описание приключений

В первых двух приключениях приключенческого пути Age of Worms персонажи встретились и подружились с местным волшебником по имени Аллюстан. Названный "самым умным человеком в Алмазное озеро", Аллюстан проявил живой интерес к Шепчущей пирамиде после Полицейские обнаружили, что это была гробница древних герцогов Ветра Аака. Аллюстан очень заинтересован в том, чтобы самому исследовать пирамиду, но сначала ему нужно посоветоваться со старым другом в крепости Черной стены. Он просит ПК сопровождать его на юг в качестве эскорта; дорога вдоль края Туманного болота небезопасна даже для могущественного волшебника. ПК прибывают в крепость Блэкуолл и обнаруживают, что более двух дюжин людей-ящеров штурмуют ее. ПК должны сражаться, чтобы спасти выживших в крепости и отразить последовательные атаки ящеров. Как только крепость будет в безопасности, выжившие охранники скажут им, что несколько солдат (в том числе Друг Аллюстана) были похищены и нуждаются в спасении. Аллюстан убеждает их освободить пленников, в то время как он использует экстренный свиток телепортации, чтобы сообщить новости командиру гарнизона озера Даймонд и попросить отправить подкрепление на юг. Путь к логову ящеров занимает больше дня, но многочисленные ящеры оставляют относительно легкий след даже через болото. Логово большое и частично затоплено, и жители лиз-ард энергично защищают его. ПК узнают о расколе внутри ящерицы-народное племя и о союзе между королем ящериц и черным драконом Ильтан, и, победив коррумпированного короля и спасая яйца племени от ужасной участи, ПК могут заручиться сотрудничеством племен Мистмарша и спасти заключенных. Вернувшись в крепость с освобожденными солдатами, ПК обнаруживают, что выжившие в крепости напуганы существом в подвале, которое похищает их одного за другим. ПК должны победить этого последнего врага, прежде чем его разложение нежитью распространится.

Приключенческие крючки

Если ПК играли в более ранние части Age of Worms adventure, это приключение начинается с Аллюстан связывается с ПК. Он говорит им, что завершил изучение артефактов, которые они нашли в Пирамиде Шепчущих. Он считает, что глифы на предметах - это древний диалект Ауран, язык элементария воздуха.

Он объясняет, что некоторые из гробниц на холмах Кэрн, как полагают, содержат могилы герцогов Ветра Аака, великих и доблестных существ из плоти и воздуха, которые служили Закону в первобытные времена до истории. Герцоги Ветра сражались со злой сущностью, известной как Королева Хаоса, победив ее с помощью артефакта, который разбился вдребезги и теперь известен как Жезл Семи Частей. Даже дети знают об этой легендарной битве на полях Пеша, которая, по мнению некоторых, находится на далеком севере. Все эти улики вызвали у Аллюстана большой интерес к Шепчущей пирамиде, и он бы хотелось бы, чтобы ПК сообщили ему о его местонахождении, чтобы он мог изучить его дальше. Однако, прежде чем он сможет нанести этот визит, у него назначена встреча, на которую он должен прийти. Марцена, боевой маг из Свободный город, приписанный к крепости Блэкуолл на северном краю Туманного болота, является старым другом Аллюстана и отправил ему сообщение о сообщениях о странных зеленых червях в Пирамиде Холмы. Если ПК рассказали Аллюстану о зеленых червях, он указывает Сообщение Марцены как возможная связь с этой тайной. Аллюстан просит констеблей сопроводить его в крепость Блэкуолл, так как Туманное болото - опасное место и Известно, что монстры совершают набеги на отдаленные фермы. Если вы не использовали предыдущие два приключения в Age of Worms adventure path, вот несколько способов получить свой ПК, вовлеченные в это приключение.

- Марцена является другом или родственником одного из ПК, и этот ПК отправляется в Блэкуолл продолжал навещать ее.
- Архитектору крепости или старшему военному советнику требуется сопровождение обратно в крепость. Этот вариант представляет интересные трудности, поскольку ПК должны держать своих подопечных подальше от опасности, пока они разбираются с осаждающими людоящерами.
- ПК могут обнаружить людей-ящеров тащат своих пленников в логово или имеют какую-то другую мотивацию войти в логово (например, расследуют слухи о союзе между народом ящеров и драконом), минуя первоначальные столкновения в замке.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: В БЛЭКУОЛЛСКУЮ КРЕПОСТЬ

Это приключение предполагает, что ПК начинаются в Даймонд-Лейк. Дайте им время связать все концы с концами из их предыдущего приключения, идентифицировать магические предметы, варить зелья и писать свитки, а также в противном случае оправиться от своих испытаний под Шахта Сурового Камня. Если кто-либо из ПК выразил желание в будущем стать Лидером, вы можете ввести несколько возможных когорт на этом этапе, чтобы, когда ПК достигнет 6-го уровня, у них были некоторые перспективы на выбор. В конце концов, Аллюстан собирает ПК для путешествия на юг. Хотя у него есть свиток телепорта, он предпочитает держать его в резерве на случай чрезвычайных ситуаций и вместо этого планирует отправиться верхом в крепость Блэкуолл. Дорога к Замку находится в 18 милях к востоку по тропе, путь займёт 1 день, прибытие днем-вечером (последние участки которой холмистые), затем на юг на такое же расстояние по другой тропе до самого южного отрога Кэрн-Хиллз. Рассчитывайте количество встреч один раз в день во время поездки на восток, используя следующую таблицу. После того, как определенная группа обнаружена, она не может быть обнаружена снова (если это столкновение происходит во второй раз, в этот день столкновение не происходит).

Столкновения на дороге

d% Столкновение

01-35 Нет столкновения

36-45 2d6 дварфов-ремесленников

46-55 2d4 торговцы гномы

56-65 2d6 фермеры-халфлинги

66-75 2d6 религиозных паломников

76-85 4 Головореза (EL 3) +1/ПК

86-90 6 орков(EL 4) +1/ПК

91-95 7 гоблинов (EL 3) +1/ПК

96-100 6 ящеролюди (EL 5) +1/ПК

Дварфы-ремесленники: Эти дварфы везут партию металлических инструментов в Свободный город. Каждый гном является экспертом 1 и несет сумку с товарами. Они готовы продавать свои товары на дороге, если покупатель покажется им уважаемым, и защищать себя и свои товары в случае нападения, но они не солдаты и скорее будут ограблены, чем убиты.

Торговцы гномы: Гномы возвращаются из Вольного города после

торгуясь за экзотические товары. Они заинтересованы в покупке мелких драгоценных камней и украшений, а также имеют на продажу небольшие алхимические предметы (25 gr или меньше) . Каждый из них является экспертом 1. Как и в случае с дварфами, они будут сражаться, чтобы защитить свою собственность, но убегут, если подумают , что есть вероятность, что их убьют.

Фермеры-халфлинги: У этих фермеров 1-го уровня есть мешки с травами и трубочной травой, которые они везут на рынок. Они не любят торговать на дороге и делают это только в том случае, если есть ПК-халфлинг. Они убегают, если на них нападают.

Религиозные паломники: Эти набожные поклонники Святого Катберта находятся на своем пути к Алмазному озеру на религиозный праздник, Каждый из них является простолюдином или экспертом 1-го уровня (любой расы), за исключением лидера, который является священнослужителем 1-го уровня. Паломники придерживаются воинствующей доктрины церкви Святого Катберта в Даймонд-Лейк и рассматривают любое общение с незнакомцами как шанс привлечь новых обращенных.

Бандиты: Эти головорезы являются людьми-воинами или полуорками уровня 2-nd и пытаются собирать "деньги за проезд" с людей на дороге. Их можно запугать демонстрацией силы или запугиванием, и они убегают от боя, если кажется, что их противники обладают каким-либо мастерством.

Орки или Гоблины: Эти дикие рейдеры только атакуйте ночью, предпочтительно, когда большинство или все их противники спят. Они осторожны и обычно не нападают на хорошо вооруженных или хорошо охраняемых таргетов, если только те не выглядят богатыми.

Народ ящеров: Эти рептилии не связаны с племенем, напавшим на крепость Блэкуолл. Они ищут необычную (т.е. не болотную) дичь, чтобы принести ее своему королю в подарок, встречаются только в сумерках и на рассвете и сражаются только в случае нападения. Если их окликнуть на драконьем (единственном языке, который они понимают) и подкупить едой, они готовы рассказать ПК последние новости с Туманного болота; единственное, что представляет интерес для ПК, это то, что одно из более крупных племен ящеров (the Искривленная Ветвь) недалеко от центра Туманного Болота готовится к войне. Эти столкновения не должны особенно бросать вызов ПК, тем более что у них есть Аллюстан. Он намеревается переночевать в старом заброшенном фермерском доме на обочине дороги , известном в округе как "Приют Шенка". Шенк бросил фермерство много лет назад, когда унаследовал большую сумму денег, и переехал в Свободный город, чтобы дожить до своих сумеречных лет. Он никогда не утруждал себя продажей своей старой фермы, и теперь путешественники часто используют ферму в качестве путевого пункта в своих путешествиях по дороге. В течение этой ночи вы должны чувствовать себя свободно, разыгрывая любые разговоры, которые ПК могут иметь дело с Allustan. Постарайтесь превратить его в симпатичного второстепенного персонажа - друга. Он может бросить вызов ПК на конкурс загадок, или он мог бы просто рассказать им истории о своих юных днях, проведенных в качестве искателя приключений. Он не будет вдаваться в подробности о своем таинственном покровителе, сказав только, что их расставание было далеко не дружеским, Позже, в шестой части "Эры червей", ПК должны спасти Аллюстана от ужасной участи, и влияние этого события будет сильнее, если ПК будут рассматривать Аллюстана как надежного друга.

Крепость Блэкуолл

Когда констебли и Аллюстан преодолевают последний участок тропы, ведущей на юг, они замечают увеличение количества мух и запах битвы - дыма и крови. Ранее этим утром большое количество людей-ящеров окружило и атаковало крепость Блэкуолл. Обе стороны понесли потери, и к тому времени, когда ПК прибывают , люди-ящеры отступили, перегруппировались и готовятся к своей следующей вылазке против крепости. Холмистая местность означает, что осторожные персонажи могут подобраться достаточно близко, чтобы увидеть крепость, не будучи замеченными ее жителями или нападающими (людьми-ящерами сосредоточены на замке, а не на тропе). Если они это сделают, то смогут получить хороший обзор крепости и ее текущего положения. Регион, окружающий крепость , представлен на плакатной карте, прилагаемой к этому выпуску. Сама крепость построена из черного камня и состоит из одного цокольного этажа с башней. Весь первый этаж погребен под ложным холмом, и все, что видно, - это сама башня. Дверь в крепость (видимая только с южной стороны) выглядит так, как будто ее взломали и наспех отремонтировали. На уровне над дверью пятифутовый балкон простирается наружу, давая защитникам хорошую точку обзора и делая его захватчикам труднее проникнуть в башню , взобравшись на стены. Большие заостренные деревянные колья торчат из склона холма, указывая в сторону от крепости (в сторону любых потенциальных нападающих). Существа, проходящие через стену шипов, должны преуспеть в DC 10 (DC 15, если используется действие Dash) спасброске Ловкости или получают 1d6 колющего урона. Существо может рассматривать пространство как труднопроходимую местность, чтобы избежать повреждений. Рядом с замком стоит лошадь в частоколе загон, частично врезанный в ложный холм.

Двери в частотел открыты , а в дверном проеме лежит мертвая и частично расчлененная лошадь (все три лошади , приписанные к замку, мертвы в загоне, убитые раньше людьми-ящерами, чтобы предотвратить побег или гонцов). Если ПК наблюдают, они видят, что восемь групп из пяти ящеров расположены в стратегических местах вокруг крепости, используя кусты, большие камни и сухие деревья в качестве укрытия. У каждого есть дубинка, большой щит и по крайней мере одно копьё. Некоторые из них едят конину, и по крайней мере один ест мертвого солдат-человек. Три мертвых ящеролюдя лежат на открытом месте рядом с замком, привлекая мух. В сотне ярдов от самых отдаленных земель народа ящеров раскинулась широкая полоса лугов, а за ней - Туманное болото. Невозможно добраться до цитадели, не миновав людей-ящеров, и без использования магии кажется несомненным, что по крайней мере один из людей-ящеров увидит любого, кто попытается добраться до цитадели, поскольку нет никаких укрытий , ведущих к цитадели. Если ПК атакуют крепость, им придется иметь дело со всем народом ящеров как с большая группа. За исключением нескольких удачливых огненных шаров или чего-то подобного, ПК не могут победить - двенадцать обычных ящеров - это EL 8, сложная задача для ПК 5-го уровня, и если бы сражение с тридцатью такими существами можно было точно измерить по шкале EL, они были бы по крайней мере EL 11 - верная смерть , запрещающая причудливая комбинация бросков в пользу ПК. Если они хотят победить народ ящеров, их лучший выбор - попытаться атаковать их по одной группе за раз, либо в рейдах из засады и бегства, либо во время людоящеры атакуют крепость и не могут подкрепить друг друга (убийство лидера также может подорвать их боевой дух и убедить отступить). В качестве альтернативы, ПК могут попытаться обойти людей-ящеров и проникнуть в крепость, чтобы помочь солдатам. В любом случае, Аллюстан говорит им, что они должны немедленно помочь солдатам, в то время как он использует свой свиток телепортации, чтобы вернуться в Алмазное озеро и получите подкрепление от командира тамошнего гарнизона . Аллюстану требуется некоторое время, чтобы убедить гарнизон прислать подкрепления, и еще больше времени им потребуется, чтобы организуйте и отправляйтесь в путь. Они прибудут в Блэкуолл, пешком, за 1d4+2 дня. ПК могут возразить, что заклинания Аллюстана могут оказать значительную помощь в борьбе с народом ящеров, и если они попросят его остаться, он будет выглядеть измученным. Ему явно не нравится оставлять задачу защиты крепости на ПК, но в то же время здравый смысл побуждает его использовать свиток, чтобы как можно скорее получить помощь. Если ПК, кажется, особенно настроены против его ухода, его мучения быстро сменяются разочарованием. Он указывает на то, что ПК уже сталкивались с более опасными проблемами, чем lizardfolk, и замечают , что если они не думают, что смогут справиться с проблемой самостоятельно, возможно, им следует подумать о новом направлении работы. В конце концов, Аллюстан оставляет ПК на произвол судьбы в Blackwall Keep. Им решать, оставит ли их волшебник как друга или как нечто меньшее. **Лизардфолк**

Тридцать людей-ящеров осаждают Крепость Блэкуолл, разделенная на шесть групп. Четыре из этих групп состоят из пяти обычных людей-ящеров (по 5 человек для каждой из этих групп). Пятая и шестая группы каждая состоит из нашего обычного народа ящеров и специального персонажа (EL 6 для каждой из этих последних двух групп). Один из этих специальных персонажей - воин 4-го уровня по имени Кушак, а другой - друид 3- го уровня по имени Шешт. Кушак - лидер этой атаки, подчиняющийся непосредственно агрессивному и мстительному королю племени, который находится под когтем Илтана черного дракона. Кушак выглядит так же , как и другие присутствующие ящеры, за исключением того, что он несет металлический щит, а не деревянный или панцирный. Шаман, Шешт, несколько ленив и считает , что следовать за королем ящериц - самый простой путь к власти и комфорту в племени. Кушак знает, что если он преуспеет в этом рейде, то завоюет благосклонность короля, поэтому он полон решимости уничтожить солдат и забрать их оружие, чтобы вооружить свое племя. Его воинам удалось захватить четырех солдат во время их последней вылазки (включая Марцену, боевого мага крепости) и уже отправили их обратно в Искаженный Логово филиала с одной из его команд в качестве подарка своему королю; захваченные люди либо их будут держать как рабов, либо (что более вероятно) съедят в качестве пищи в ближайшие несколько дней. Кушак планирует дожидаться сразу после захода солнца и атаковать, пока еще достаточно светло, чтобы его воины могли видеть, но не настолько, чтобы защитникам людей было легко заметить их продвижение. Он знает, что если его люди снова смогут взломать дверь крепости и удержать эту позицию, люди окажутся в ловушке внутри и станут легкой добычей. Если вечерняя атака провалится, он приказывает своим людям отступать в болото, чтобы собрать простые баррикады из дерева и мокрой болотной травы , которые они будут использовать на следующий день в качестве полного прикрытия, пока будут приближаться к замку для утренней атаки (ночное отсутствие людей-ящеров - хорошая возможность для ПК проникнуть в замок). При тяжелом ранении отдельный ящеролюд отступает на безопасное расстояние, но после перегруппировки снова возвращается в бой. Обычно они подумывали бы о бегстве, если бы общее сражение обернулось против них, но Кушак - герой для своего народа, и он может убедить их сражаться даже при плохих шансах (см. Битву ниже, для больше информации о возможностях Кушала , если борьба пойдет против народа ящеров).

Примечание ДМ: Здесь много людей-ящеров. Любой ПК, который потрудится провести разведку, должен понимать, что тактика, при которой все ящеролюди задействованы одновременно, может быть самоубийственной.

Существа: 4 группы по 6 людоящеров (по 5 ЭЛЬ в каждой). 1 группа из 3 людей-ящериц и Кушала, использующих блок характеристик короля людей-ящериц (ММ 205) (EL6). 1 группа из 5 людоящеров и 1 шамана людоящеров (ММ 205) (EL 6) **Каждый дополнительный ПК:** Добавьте по ящеролюду в каждую группу и по солдату в крепость.

Солдаты

Солдаты обеспокоены. Из обычного гарнизона из 30 солдат и офицеров только 14 солдат остаются в хорошем состоянии - трое солдат и гарнизонный маг были захвачены в плен, двадцать два солдата мертвы (включая командира гарнизона), а четверо находятся без сознания от полученных ран. Внезапная атака народа ящеров принесла свои плоды, и теперь солдаты численно превосходят их; они боятся, что не смогут продержаться против нападающих больше одного дня, прежде чем их захватят (хотя у них достаточно припасов, чтобы продержаться около недели). Если они замечают ПК (даже во время боя), они кричат о помощи, как для себя, так и для своих похищенных товарищей, указывая на то, что народ ящеров утащил захваченных на юг, в болото. Обычно хорошо экипированные, солдаты сейчас испытывают нехватку стрел и не хотят тратить их на дальние выстрелы. Заклинания сообщений, летающие фамилляры и записки, привязанные к стрелам, могут помочь облегчить тайную связь между ПК и попавшими в ловушку солдатами. Солдаты обычно носят кожаные доспехи, но надевают кольчугу, когда ожидают битвы; рейд людей-ящеров первоначально застал они в кожаных доспехах, но с тех пор у них было время надеть кольчуги. Если ПК атакуют людей-ящеров, некоторые солдаты на балконе пускают стрелы в рептилий, если у них есть меткие выстрелы, но в целом стараются не привлекать огонь людей-ящеров дротиками. Для 14 солдат в крепости используйте блок характеристик головореза (мм 350).

Битва

Дверь имеет КД 13 и 13 хитов

Когда ящеролюди атакуют крепость, они стараются держаться поближе к остальным в своей группе из пяти человек, используя свои баррикады, чтобы блокировать огонь стрел и, возможно, выпуская залп яв-эли, как только они окажутся достаточно близко. Две группы пытаются взломать дверь, еще две пытаются подтянуть союзников на балкон башни, а две (включая группы Кушала и Шешта) остаются в резерве. Кушак не хочет использовать всех своих воинов для выполнения этой задачи, и если десять будут убиты, он приказывает им всем отступить к Туманному болоту, чтобы обдумать, стоит ли атаковать снова позже. Он довольствуется тем, что изматывает солдат серией коротких вылазок; в зависимости от того, сколько людей-ящеров выживет в каждой волне, он может провести три или более атак. Люди-ящеры очень храбры, пока Кушак жив; они не подорвут боевой дух, пока он жив, если только их численность не сократится до десяти или менее обычных воинов. Они бегут в болото, если он убит, и у них двадцать или меньше воинов. Шешт использует свои заклинания, чтобы помогать и поддерживать своих сородичей, а не напрямую нападение на солдат. Чтобы упростить ведение боя, рассматривайте каждую половину крепости как отдельное сражение, сосредоточив внимание на стороне, с которой могут взаимодействовать ПК, и предполагая, что другая сторона находится в тупике (в противном случае сражающихся слишком много, и сражение замедляется до ползания). Если ПК атакуют, одна группа из каждого задания (дверь и балконы) отрывается, чтобы разобраться с новыми врагами; это делает столкновение управляемым для ДМ и не слишком подавляющим для ПК. Их главная цель - крепость, и если ПК не кажутся серьезной угрозой, общая сила будет продолжать штурмовать дверь крепости и планируйте использовать крепость в качестве укрытия во время ответных действий против ПК; перед лицом быстрой и сильной атаки они могут маневрировать, чтобы оставить позади себя одну из стен загона или отступить в Туманное болото, чтобы совершать ночные набеги на ПК. Если люди-ящеры откроют дверь, те, кто у двери, вступят в бой с солдатами внутри, в то время как Кушак и другие подкрепления поднимутся на холм, чтобы занять позицию за дверью. Это означает, что существует короткий промежуток времени, когда внешняя сторона двери не охраняется, и компьютеры могут двигаться до прибытия подкрепления - это возможность для ПК проникнуть внутрь и помочь солдатам. Если полицейские подумывают о том, чтобы переждать осаду, напомним им о похищенных пленниках, которых тащат через Туманное болото; эти несчастные четверо не могут позволить себе ждать очень долго. Если ПК проникают внутрь крепости и могут помочь защитить ее, ящеролюди продолжают совершать свои периодические атаки, пока либо их численность не упадет ниже порога храбрости (20 или 10, если присутствует Кушак), им удастся захватить крепость, либо прибудет подкрепление из Алмазное озеро; обычно это означает не более пяти атак, пока присутствуют ПК (состоящих из 5-7 встреч EL 5 для ПК, возможно, одна или две из которых оцениваются в EL 7 из-за того, что две группы сражаются с ПК одновременно). Если люди-ящеры убегают или отступают, они входят в Туманное болото в ближайшей точке и возвращаются в свое логово (более поздние встречи в логове включают всех выживших людей-ящеров после нападения на крепость).

Как только ПК входят в крепость и все успокаивается , защитники объясняют о похищенных солдатах, если у них еще не было шанса, чтобы сделать это. Когда рептилии взломав дверь во время первой атаки, они постучали вышел и утащил трех солдат и их боевого мага Марцену (самого ПК должны узнать это имя, так как Аллюстан назвал им имя своего друга, когда попросил их сопроводить его сюда). Солдаты не могут покинуть крепость, чтобы найти их, даже после окончания осады, поэтому они просят ПК вернуть своих друзей, прежде чем они станут пищей для ящеров. У солдат нет никакой информации о том, где они могут быть, так как есть несколько племен людей-ящеров, и они не могут отличить их друг от друга, но когда в последний раз видели похитителей направлялись прямо на юг, в травянистую местность, окружающую Туманное болото, так что по крайней мере, это начало. Если ПК войдут в подвал, они могут обнаружить области А и В и поджидающее там порождение Кюсса (главное столкновение в третьей части: Террор Ниже). Если ПК столкнутся с существом до того, как они войдут в Туманное болото, оно может убежать или одолеть их и напасть на других солдат; комбинация врагов изнутри и снаружи убеждает их покинуть свои посты и рассеяться по холмам, надеясь, что ящеролюди не поймают их всех (и смерть от их рук, безусловно , лучше, чем быть превращенным отродьем в нежить). Чтобы уберечь это от происходящее (и чтобы сохранить третью часть этого приключения), незаметно отговорите ПК от входа в подвал; проведите еще одну атаку людей-ящеров, когда они попытаются исследовать местность, попросите солдат заставьте их как можно скорее спасти своих похищенных товарищей, опасаясь , что их принесут в жертву, и так далее. Внешний вид крепости и первого этажа (куда можно попасть через главную дверь) показан на плакатной карте, прилагаемой к этому выпуску. Карта плаката использует миниатюрный масштаб (1 дюйм = 5 футов), поэтому вы можете использовать плакат в качестве карты осады.

1. Главный зал

Эта зона входа занимает большую часть интерьера башни, давая защитникам достаточно места для маневра, если им понадобится отразить захватчиков. Из этой комнаты ведут четыре двери и лестничный пролет. В юго- западном углу находится небольшой камин.

Во время осады солдаты стараются держать здесь по крайней мере троих из своего числа , чтобы удержать вход. Крепкая деревянная дверь раньше защищала крепость, но пара удачных попаданий людей-ящеров сломали ее . В то время как солдатам в конце концов удалось отбить людей-ящеров, которые проникли внутрь, и починили дверь , прибав к ней несколько досок, она в гораздо худшем состоянии (рассматривайте как хорошую деревянную дверь с брусом, твердость 5, 10 л.с., сломайте DC 20 DC ниже , потому что брус поврежден). Дверь слишком велика, чтобы ее можно было починить, хотя заклинание make whole возвращает ей полную силу (прочная деревянная дверь с перекладиной, твердость 5, 20 л.с., разрыв DC 25).

2. Хранилище

В этом шкафу для хранения вещей хранятся такие мелочи, как метла, молоток, лопаты, кастрюли для приготовления пищи, мешок с гвоздями и другие разные принадлежности , необходимые для содержания небольшого дома.

В этих поставках нет ничего примечательного.

3. Шкаф Для одежды

В этом небольшом шкафу хранится дюжина тяжелых плащей , подходящих для сильного дождя или даже снега. На полу валяется несколько свернутых одеял.

В этой одежде нет ничего необычного .

4. Хранение Сухих Грузов

В этой небольшой комнате есть полки с вяленным мясом, три бочонка с водой и несколько барных- остатки зерновых и бобовых. Несколько маленьких бутылок дешевого вина заперты за простым шкафом с решетчатой передней частью.

Этих припасов, если их правильно распределить, солдатам может хватить примерно на неделю. Обычно они наполняют свои бочки дождевой водой из дождевых бочек на крыше и дополняют свою пищу охотой и отловом мелкой дичи. Ключи от винного шкафа были на поясе командира гарнизона, и

до прибытия ПК несколько наиболее сентиментальных солдат подумывали о том, чтобы выпить все вино, поскольку они все равно ожидали смерти.

5. Загон для скота

Этот небольшой загон для лошадей огорожен стеной из деревянных кольев. Вонючая легкая лошадь для верховой езды лежит мертвой в открытых воротах, двое других мертвы внутри. Вдоль восточной стены стоят корыто для воды, кормушка для еды и контейнер с пюре , а брезент покрывает три комплекта упряжи, сбруи и седел.

Люди-ящеры убили лошадей во время первой атаки. Тот, что в дверном проеме , был разорван на части и частично съеден.

6. Кухня

В этой кухонной зоне есть камин для приготовления пищи в юго-западном углу, длинный стол , уставленный глиняной посудой, у северной стены, умывальник на восточной стене и бочка с водой в северо-восточном углу. На стенах висят кухонные горшки, а в центре комнаты стоит короткая широкая бочка с ручками, вероятно , для объедков и мусора.

Это простая кухня. Солдаты чередуют обязанности по приготовлению пищи (хотя некоторые из них, безусловно, лучше других) и стирке.

7. Кладовая

В этой тесной комнате есть полки с товарами быстрого приготовления, в основном фруктами, некоторыми сырами и маленькими баночками с травами.

Поскольку на цокольном этаже прохладнее, чем на первом этаже, скоропортящиеся продукты хранятся здесь дольше, чем наверху. Сухие продукты из зоны 4 доставляются вниз по мере необходимости для приема пищи.

8. Командирский Помещение

В этой комнате есть кровать, сундук для хранения вещей, стол и стул. На столе лежит стопка бумаг, чернильница с перьями и маленькая лампа. Это место содержится в очень чистом виде. На одной стене висит кольчуга.

Это была каюта командира Гарм, убит в начале рейда. Как и другие солдаты, Гарм был одет в свои кожаные доспехи , когда напали ящеролюди, поэтому его кольчуга висит здесь.

9. Покои мага

В этой комнате есть кровать, сундук для хранения вещей, стол и стул. На столе лежит стопка бумаг, чернильница с перьями и маленькая лампа. Гобелен, изображающий пейзаж с Свободный город на заднем плане висит на одной стене. В комнате немного беспорядок; кровать не застелена, одежда вываливается из сундука, и многие из видимых бумаг содержат простые рисунки, некоторые из них рискованные.

Это комната Марлены. Обычно она путешествует налегке, за исключением запасной одежды , все ее магические предметы с ней. Поскольку она чародейка, ей не нужна книга заклинаний - заметки на столе - это просто рисунки, шутки, которые она слышала от солдаты, а также черновики писем друзьям и исследовательским контактам в близлежащих городах. Марцена - смеющаяся , закаленная в боях пожилая женщина с открытым лицом, занимающая относительно простую должность почти на пенсии.

10. Солдатская каюта

В этом тесном номере установлены двухъярусные кровати с плоскими сундуками для хранения вещей под ними. В стене есть несколько крючков - таких, на которые вешают оружие и доспехи.

В комнатах поменьше установлены два комплекта двухъярусных кроватей, в больших - четыре. У некоторых на стене висят кольчуги , у других - кожаные доспехи , небрежно брошенные на пол или кровать (выжить- когда позволяло время, солдаты переодевались в лучшую броню).

11. Второй этаж Башни

В этом восьмиугольном номере есть три комплекта двухъярусных кроватей, расположенных ближе к центру, оставляя зазор в пять квадратных футов, чтобы обеспечить доступ к небольшой лестнице, ведущей к открытому люку в потолке. В каждой стене есть прорези для стрел. Дверь рядом с лестницей ведет на узкий балкон с зубчатой стеной.

Двухъярусные кровати обеспечивают спальные места еще для шести солдат. Из -за их нежелательного расположения рядом с районом с интенсивным движением, эти кровати обычно достаются самым новым солдатам, назначенным в крепость. Балконная стена - это невысокое препятствие, дающее укрытие любому, кто находится на балконе, но позволяющее тем, кто находится на балконе, игнорировать эффекты укрытия от атак за пределами крепости.

12. Третий этаж Башни

Как и на предыдущем этаже, в этом номере есть три комплекта двухъярусных кроватей и лестница в середине комнаты. Под лестницей находится люк в полу, над ним - люк в потолке. Все восемь стен имеют прорези для стрел.

Лестница расположена между люками таким образом, что при открытии обоих люков человек может легко подняться из зоны 11 на крышу (зона 13). Люк в потолке снабжен перекладной для защиты замка от вторжения с крыши.

13. Крыша башни

Эта восьмиугольная крыша имеет парапет и люк в полу.

Обычно здесь дежурит один солдат , который следит за происходящим. Если солдат нет, охранники закрывают люк из зоны 12.

A. Запертая Дверь

Используйте следующее описание, если ПК еще не побывали в логове людей-ящеров в туманное Болото, и, следовательно, порождение Кюсса в зоне В, не осознало , что дверь его тюрьмы больше не является преградой.

На этой деревянной двери закреплен простой большой висячий замок, хотя замок разбит и сломан, как будто его ударили какой-то дубинкой. Похоже, дверь тоже прибита гвоздями к своей раме.

Если ПК не прошли логово Искривленной ветви, порождение Кюсса все еще находится в ловушке в зоне В (или, по крайней мере, содержится за дверью). Если они открывают дверь (для чего требуется выломать ее или выдернуть все гвозди, что предупреждает отродье об их присутствии), отродье готово к их появлению и атакует первое существо, которое он видит. Если он побеждает ПК или они отступают, он преследует их в другом месте крепости, пока не найдет более легкие цели (например, обычных солдат). Если ПК приходят в эту область после того, как разберутся с логовом Искривленной Ветви, отродье выяснило, что может сбежать из своей тюрьмы, и начало совершать набеги на другие уровни крепости в поисках жертв. При таких обстоятельствах используйте следующее описание для этой области.

Эта деревянная дверь приоткрыта, ее простой большой висячий замок разбит и сломан, как будто его ударили какой -то дубинкой. Рваные отметины вокруг края двери и несколько погнутых и обломанных гвоздей в раме наводят на мысль, что когда-то она была заколочена, но то, что находилось за ней , вырвалось наружу.

B. Комната для нереста (EL 5)

Если персонажи не посещали логово в Туманном болоте, используйте следующее описание для этой области, в противном случае используйте описание, данное в Третьей части этого приключения.

Лестничный пролет ведет вниз, в коридор , вырубленный в утрамбованной земле и обшитый досками.

Два года назад солдаты работали здесь над туннелем для эвакуации. Когда их местный волшебник превратился в порождение Кюсса, им удалось заманить его в ловушку в незавершенный туннель, закройте дверь и запирайте ее изнутри. После нескольких жестких дисков на двери он отказался от попыток сбежать и приготовился к долгому ожиданию. Когда один из людей-ящеров, проникших в крепость, сломал замок на двери, отродье почувствовало , что в его ситуации что-то изменилось, но оно еще не пыталось взломать дверь.

