

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) (ЕL6). 1 группа из 5 людоящеров и 1 шамана людоящеров (ММ 205) (ЕL 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 их 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

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 Алмазного озера; 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 (Дверь имеет КД 13 и 13 хитов). Дверь слишком велика, чтобы ее можно было починить.

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.

А. 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.

В. 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.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: В ТУМАННОЕ БОЛОТО

Туманное болото - это область влажной земли, лугов, неглубоких ручьев и странных опасностей, расположенных в углублении в форме чаши посреди холмов Кэрн. Болото имеет более шестидесяти миль в поперечнике в самом узком месте. У него нет четких границ, так как он окружен краем более сухих лугов. Он назван в честь безвредного тумана, который держится от двух часов до восхода солнца до середины утра и снова в течение нескольких часов после захода солнца; туман ограничивает видимость, а также, кажется, приглушает звук. Водные пути либо слишком мелки для лодок, либо слишком кишат крокодилами. Небольшие пруды встречаются часто, но никогда не бывают очень глубокими. Более сухие участки покрыты илом (часто по колено человеку), а редкие "островки" мангровых деревьев на самом деле представляют собой просто огромные скопления корней и ветвей, по которым нужно лазить, а не ходить. Эти факторы замедляют путешествие по Туманному болоту, ограничивая исследование его окраинами, за исключением преданных искателей приключений или тех, у кого есть магические средства обхода его препятствий. Наиболее значительными угрозами на болоте являются враждующие племена людей-ящеров, стая упырей, крокодилы (включая гигантских крокодилов), гигантские паразиты и какаду (редко встречающиеся, но многочисленные статуи на болоте свидетельствуют об их присутствии). Моргающие собаки живут на болоте, но избегают человекоподобных существ. Тучи насекомых постоянно раздражают, а летом комаров становится так много, что они отпугивают всех, кроме самых выносливых путешественников. Обилие укрытий для мелких существ делает Туманное болото убежищем для мелкой дичи, главным образом птиц, мелких рептилий и осторожных млекопитающих, таких как кабаны и олени. Туманное болото - пугающее место, со многими большими опасностями и достаточным количеством природных катаклизмов, чтобы замедлить большинство исследований до ползания. Логово находится в 23 милях отсюда, через Туманное болото. Все путешествие проходит по труднопроходимой местности. Проконсультируйтесь со скоростью движения (РНВ 182) и разделите пройденное расстояние на 2 для труднопроходимой местности. Это предполагает 8-часовой рабочий день в пути. Если отряд будет настаивать на том, чтобы попытаться догнать народ ящеров, обратитесь к Форсированному маршу (РНВ 181). Каждые 4 часа ПК, возглавляющий группу, проводит проверку мудрости DC 11 (выживание). Неудача означает, что у группы возникают проблемы с пересечением Туманного болота и она теряет 2 мили от пройденного расстояния. Люди-ящеры, у которых заложники остались после первой атаки утром и у которых есть преимущество на целый день (12 миль). Выполняйте бросок для встреч один раз в день и один раз ночью, используя следующую таблицу.

Встречи в Мистмарше

d% Столкновение

01-05 6 упырей (EL 5) +1 за ПК

06-10 1 вурдалак и 5 упырей (EL 6) +1 упырь за ПК

11-25 6 людоящеров (EL 5) +1 за ПК

26-45 6 крокодила (EL 4) +1 за ПК

46-55 1 гигантский крокодил (EL 4) +1 за ПК

56-75 6 гигантских пауков (EL 5) +1 за ПК

76-85 2 фазовых паука(EL 5) +1 за 2 ПК

86-95 1 Гигантский удав (EL5) +1 за ПК

96-100 8 куролисков (EL5) +2 за ПК

Упыри: Эта стая упырей - одна из нескольких, обитающих на Туманном болоте. Хитрые существа используют тактику против своих противников, включая засады (в частности, им нравится лежать ничком в лужах мутной воды, поднимаясь, когда враги находятся в пределах досягаемости).

Вурдалак и упыри: Как и выше, за исключением того, что вурдалаки следуют за еще более хитрым вурдалаком. Люди-ящерицы: Эти люди-ящерицы не принадлежат к тому же племени, что и те, кто напал на крепость, и расследуют вторжение других людей-ящериц на их территорию, они будут агрессивно атаковать любую группу, которую, по их мнению, они могут убить.

Крокодилы, пауки, удавы: эти существа используют обычную тактику для своего вида, поджидая в воде, чтобы схватить и утопить противника.

Куролиски: В первый раз, когда появляется это препятствие, игроки находят окаменелые останки какого-то другого опасного болотного существа (любого другого существа на столе, кроме нежити), свидетельство активности какаду, игроки не сталкиваются с какаду до тех пор, пока не произойдет повторное столкновение. По желанию, ПК всегда сталкиваются с василисками на обратном пути из логова, если они обнаружили статуи по пути внутрь.

Логово искривленной ветви

Логово племени находится в слегка возвышенной части болота, построенное внутри и под невероятно старой рощей деревьев мангару. Вход представляет собой труднодоступную щель в структуре корней мангару, с туннелями, пронизывающими корни и уходящими в землю, вплоть до погружения ниже уровня воды в самых глубоких местах. Деревья настолько зеленые и пропитаны водой, что они не сгорят, если не приложить особых усилий; даже огненный шар вызывает лишь поверхностные повреждения и некоторое тление. Любая крупномасштабная атака приводит к тому, что все способные ящеролюди в логове высыпают ордой и набрасываются на ответственные вражеские силы. Корни и ветви мангару поддерживают потолок и стены логова, что позволяет относительно легко забраться в любое место логова. Однако большинство потолков в логове имеют высоту не более 7 футов. Корни иногда простираются по полу, но жители стараются срезать их, чтобы избежать опасности споткнуться (районы с большим количеством корней на полу отмечают это в описании района). Области, отмеченные поскольку лестницы на карте на самом деле представляют собой наклонные коридоры, а не настоящие лестницы. Вода (будь то от дождя или конденсата от ежедневных туманов) стекает по мангару и стекает через земляные стены, пол и потолок в логове. Внутри почти постоянно капает и повсюду образуются крошечные лужицы; в помещении влажно, и в большинстве комнат жужжат комары (чешуйчатая кожа ящеролюдей делает их невосприимчивыми к укусам). Некоторые наружные стены комнат сделаны не из земли, а из нескольких футов переплетающихся стволов и ветвей; это означает, что воздух циркулирует по логову, и вы не можете задушить его обитателей, просто заткнув очевидные входы. Шум капающей воды, свист воздуха, поскрипывание мангару и акустика неправильной формы затрудняют расслышание или точное определение звуков в логове (Помеха на Внимательность - Слух. Некоторые из этих комнат особенно вдоль юговосточной оконечности логова расположены достаточно близко друг к другу что несмотря на штрафы за проверку прослушивания, громкая или продолжительная драка почти наверняка привлечет внимание из соседних комнат. Это означает, что если ПК не будут осторожны, они, скорее всего, в конечном итоге будут сражаться с дюжиной или более существ одновременно и могут быть разбиты. Скрытность, засады и заклинания тишины могут помочь сделать столкновения управляемыми. Некоторые комнаты расположены достаточно близко к внешнему краю логова, чтобы пропускать немного дневного света (это указано в описании комнаты). В течение дня с этими комнатами обращаются так, как если бы в них была призрачная иллюминация. Можно прорубиться через эти более узкие участки запутанного мангару; толщина каждого из них составляет от 5 до 10 футов, а не 20 или более футов в других областях (твердость 5, количество попаданий 5 на дюйм толщины). Во всех остальных комнатах всегда темно. Народ ящеров поддерживает огонь в некоторых комнатах и носит факелы, сделанные из пучков сухого тростника, когда им нужен свет. Вездесущность растительной материи в логове дает друидам и рейнджерам множество возможностей использовать заклинания, основанные на растениях, такие как контрольные растения, запутывание и западня. Уменьшение количества растений уменьшает рост мангару в этом районе, уменьшая значение модификатора постоянного тока Listen check до +5 и увеличивая освещенность во внешних помещениях до нормального, а не тенистого освещения в течение дня. Форма дерева позволяет ПК принимать форму скопления корней или ветвей и сливаться с существующим ростом (хотя ящеролюди распознают рост как новый и исследуют его). Шаг дерева дает заклинателю многоцветный телепорт, который позволяет ему мгновенно перемещаться в любую точку логова. Ящеролюди патрулируют возле своего логова парами в течение 12-часовых смен, две пары патрулируют в любое время, находясь примерно в ста футах от края мангаровой рощи. Ночью одна из гарпий из зоны 4 наблюдает за внешним миром с насеста на деревьях мангару, используя темное зрение, чтобы видеть то, чего не видят люди-ящерицы. Осторожные ПК могут незаметно устранить этих часовых, пока они находятся вдали от логова, уменьшая количество лиз-ардфолков в логове (часовые приходят из любой из комнат, отмеченных 6).

Если один сторожевой патруль исчезает, когда замечаются пропавшие охранники, лидеры удваивают количество дежурных часовых; если исчезают два патруля, оставшиеся ящеролюди прячутся в своем логове на несколько дней, чтобы проконсультироваться с предзнаменованиями и посмотреть, не попытается ли кто-нибудь вторгнуться (это, конечно, плохие новости для людей-заключенных, которых вскоре съедают, чтобы сохранить запасы продовольствия племени). Обычно у народа ящеров в дополнение к патрулям есть охотничьи отряды из 5 человек, но они запаслись едой в ожидании набега на крепость, поэтому им не нужно охотиться по крайней мере четыре дня. Во всех комнатах логова, где обитают ящеролюди, на это время припасено некоторое количество мяса, обычно оленя или змей, но в некоторых случаях небольшого крокодила или неудачливого представителя другого племени ящеролудей. Большинство людей-ящеров в логове - типичные представители своего вида. Исключения составляют лейтенант (область 7), шаман (область 8) и король ящериц (область 9). Все ящеролюди в логове - взрослые особи (ящеролюди быстро взрослеют, и за последние два года детеныши племени не дожили до совершеннолетия). Если только ПК не поймает людей-ящеров, покидающих крепость, люди-заключенные находятся в логове и должны быть принесены в жертву по двое в день, начиная со следующего дня после прибытия ПК. Жертвоприношение - это ритуал, выполняемый (неохотно) шаманом перед племенем и завершающийся тем, что король съедает часть жертвы и делится мясом с остальным племенем. Оставшиеся части скармливаются домашнему животному племени отью. Ранние области в этой части приключения могут показаться простым и прямолинейным рейдом на логово агрессивного племени монстров, но есть несколько странных элементов (небольшие изменения во внешности лейтенанта и короля ящериц, зараженное червями существо в зоне 6D и шаманнежелательное поведение) дают понять, что происходит что-то странное, кульминацией чего является присутствие драконьих кобольдов и яйца черного дракона в инкубационной камере. Логово - динамичное место; обитатели не просто ждут в своих комнатах прибытия ПК. Одно или два существа переходят из одной спальной комнаты в другую примерно каждые 30-60 минут, делая это более вероятно, что ПК (или последствия их сражений) будут обнаружены.

Существа: в патруле 2 людоящера. Ночью 1 гарпия (с темным зрением 60фт) **Каждые 2 ПК:** Добавьте 1 людоящера и 1 гарпию

1. Скрытый вход

Толстый пучок ветвей и корней мангару почти полностью закрывает этот узкий вход. Коридор уровня за ним сделан из земли и корней.

Найти вход требует проверки Интеллекта (Анализ) Сл 11. Ящеролюди используют этот вход по крайней мере раз в час, чтобы охотиться на крошечных существ поблизости от логова, патрулировать и так далее, поэтому у ПК есть возможность осмотреть общую область входа, не обыскивая весь внешний вид. Ежечасные охотничьи вылазки предназначены для мышей, крупных насекомых, крошечных змей и других подобных существ, которых легко найти в радиусе ста футов от логова; большие охотничьи отряды отправляются каждые несколько дней за более крупной дичью, но с прибытием людей-заключенных они могут отложить такую охоту на некоторое время. Корни и ветви, скрывающие этот вход, гибкие, их легко отодвигать в сторону, чтобы обеспечить доступ в туннель (проверка прочности не требуется). Они падают обратно на место, как только мимо проходит существо, так что, если ПК не прорвутся сквозь них по пути внутрь или наружу, у людей-ящеров нет возможности узнать, что что-то не так. Первые 20 футов зала получают отфильтрованный солнечный свет, если на улице светло, этого достаточно, чтобы прекрасно видеть, как только глаза привыкнут к более тусклому освещению (рассматривайте эту часть зала как имеющую источник света, который освещает 10 футов). За пределами этой области темно, и ПК должны полагаться на darkvision или свои собственные источники света.

2. Альков

Небольшая ниша заполняет южный конец туннельного перекрестка. Несколько дротиков и несколько деревянных дубинок, украшенных раковинами, прислонены к дальней стене ниши, а в большом глиняном горшке находится нечто, похожее на воду. Комары шумно жужжат.

В этом алькове хранится несколько дополнительных видов оружия для людей-ящеров, отправляющихся на охрану, патрулирование или охоту. Горшок с водой частично предназначен для того, чтобы освежить любого входящего или выходящего, но имеет незначительное церемониальное назначение для некоторых ритуалов (он украшен простыми фигурами - в основном яйцами - представляющими важные понятия в религии народа ящеров). Если народ ящеров настороже в ожидании нападения, один или два охранника выставляются снаружи этой ниши, но обычно это место пусто.

3. Компостный слой (EL 3)

Вонь отходов и разложения наполняет этот зал, а воздух полон мух. Полутвердая коническая груда гниющей пищи и костей животных покрывает весь пол на небольшой площади. Грибы и мох растут разбросанными участками на его внешней поверхности.

Ящеролюди используют ее как небольшую компостную кучу, и любой персонаж, имеющий по крайней мере 1 ранг в знаниях (природа), профессии (фермер) или выживании, распознает ее как таковую - конфигурация кучи слишком правильная, чтобы быть просто мусорной зоной, и показывает признаки разгребания. Хотя большая часть их мусора отправляется в отъезд в зоне 5, ящеролюди сохраняют эту область, потому что это более удобно для тех, кто живет в юго-восточной части логова, и потому что здесь находится дом для лозы-убийцы, которую шаман племени держит в качестве существа-хранителя.

Существо: Лоза убийцы не подвижна (друид регулярно обрезает свои подвижные лозы) и имеет длину всего 10 футов (друид обрезает свои более длинные лозы), поэтому она вынуждена питаться тем, что приносят ей люди-ящеры. Хотя он не разумен, друид снабдил его заклинаниями, воздействующими на растения, чтобы он не нападал на любого ящеролюдя, который приблизится к нему. Он все еще может напасть на любого ящеролюдя, который действительно прикоснется к нему, поэтому те, кто оставляет мусор для компостной кучи, делают это парами и бросают то, что они несут, с безопасного расстояния. У растения нет условий, препятствующих ему нападать на других существ, и оно приветствует возможность излить свою ярость (такую, какая она есть) на "безопасных" существах. Виноградная лоза цепляется за западную стену над компостной кучей. Поскольку он окружен зарослями мангару, он хорошо сочетается со своей маскировочной способностью, и та же самая поросль дает ему много полезного материала для запутывания способностью, поскольку она не может убежать, растение сражается насмерть.

Существо: Лоза убийца. **Каждые 2 ПК:** Добавьте Гигантского удава, как еще одну руку Лозы убийцы.

4. Гнездо гарпии (EL5)

Это место воняет птичьим пометом, а пол покрыт слоями белых и серых птичьих отходов. Несколько толстых ветвей или корней растут здесь горизонтально, и царапины на них делают очевидным, что что-то большое использовало их в качестве насестов.

Эта комната находится достаточно близко к внешнему краю мангару, чтобы в дневное время проникал тенистый свет. В отличие от других комнат в логове, эта комната имеет высокий потолок (15 футов) и скрытый выход под потолком, ведущий наружу, который гарпии используют, чтобы входить в логово и выходить из него. Ночью гарпии по очереди охотятся на болоте и наблюдают за логовом с нескольких насестов на его внешней поверхности, поэтому, если ПК приходят в эту комнату ночью, обе гарпии обычно исчезают.

Существа: Две гарпии, которые живут здесь, являются домашними животными-хранителями народа ящеров. Рептилии дают гарпиям безопасное место для сна, вкусную падаль для еды и случайные гуманоидные жертвы для "игр", а взамен гарпии охраняют логово ночью. Поскольку гарпии обладают темным зрением, они гораздо лучшие ночные охранники, чем ящеролюди, и они приспособлены к ночному режиму, просыпаясь около захода солнца и ложась спать через несколько часов после рассвета. Необычная акустика и другие отвлекающие шумы логова означают, что если гарпии используют свою завораживающую способность петь внутри, она достигает только около 20 футов за пределами их комнаты; существа за пределами этой области имеют нормальные шансы услышать песню, но не подвержены ее магии. Гарпии говорят на общем и драконьем языках. Вероятность этого столкновения снижена с 6 до 5, потому что гарпии ограничены в подвижности в пределах маленькой комнаты и не могут использовать свой полет (и умение атаковать с облета) в полной мере. За пределами логова столкновения с гарпиями идут полным ходом.

Существа: Всего 6 гарпий с темным зрением. Ночью все гарпии на охоте. **Каждый 1 ПК:** Добавьте гарпию.

Сокровище: Гарпии хранят небольшой тайник с сокровищами, спрятанный здесь, в месте, обозначенном С на карте. Это сокровище можно обнаружить с помощью Расследования DC 15, и оно состоит из 171 sp, 320 sp, 195 gp, трех кусочков кварца стоимостью 20 gp каждый, инкрустированного грязью обруч сжигания и пары сапог для ходьбы и прыжков, сделанных из экзотической красной чешуйчатой кожи.

5. Мусорная комната (EL4)

Окруженная корнями и землей, эта комната пахнет как мусорная яма, построенная на месте выгребной ямы. Лужи загрязненной воды повсюду среди грязи, а животные и растительные отходы свалены в низкие кучи, некоторые из них покрыты яркими пятнистыми грибами, другие скатаны в шарики жуками размером с ладонь.

Существо: Это мусорная яма племени, а также дом их питомца отиджа. Существо было схвачено когда был очень молод и воспитывался племенем; теперь он стал почти слишком большим, чтобы выбраться из логова. Отыюг лежит под кучей мусора у входа в комнату, оставляя открытым только его глазной стебель. Это нетерпеливое существо, и ему нравится сразу же разбирать все, что приносят ему ящеролюди. Он встает на дыбы и атакует любого не-ящеролюдя, который входит в комнату или находится в пределах досягаемости. В отличие от большинства себе подобных, отыюг говорит скорее на драконьем, чем на обычном. Существо: Отидж. Каждый 1 ПК: Добавьте 30 ХП отиджу.

Сокровище: Навозные жуки безвредны. Тем не менее, грибы необычны, и любое существо, которое проверяет знания DC 11 (природа), распознает их как более мягкую разновидность ядовитой полосатой поганки. Шляпка пятнистого гриба размером примерно с гриб Портобелло, и если ее съесть, она излечивает 1d4 очка интеллекта, мудрости или харизмы (в зависимости от того, какой урон больше, случайный, если урон равен), но существо должно сделать спасбросок Телосложения СЛ 11. или быть ошеломленным в течение 3d6+10 минут (рассматривайте это ошеломленное состояние как эффект яда). В этой комнате растет восемь зрелых грибов (незрелые грибы не оказывают никакого эффекта), и они сохраняют свою активность в течение одной недели после сбора урожая. Персонаж, обладающий Знаниями (природа), навыками выживания или профессией (аптекарь, повар или травник), может потратить один час на приготовление и сушку грибов, чтобы они оставались сильнодействующими неограниченное время. Грибы можно продавать на большинстве рынков по 100 гр за штуку (рыночная цена 200 гр). Употребление гриба - это то же самое, что употребление зелья (оно требует стандартного действия, провоцирует атаку возможности и так далее).

6А-6Е. Логова Лизаро (EL 4 5)

В этой комнате более десяти спальных мест из болотной травы и грязи. Корни мангару обвивают все стены, но в остальном полы чистые.

Существа: Конфигурация и обитатели этих пяти комнат по существу одинаковы, здесь обитает несколько ящеролюдей, которые нападают на любого "мягкокожего", осмелившегося войти в их логово. Обычно в каждой комнате спят от десяти до двенадцати ящеролюдей, но многие из племени были в крепости Блекуолл, так что в настоящее время в каждой из этих комнат проживает по 5 ящеролюдей. 4 патрулирующих ящеролюдей набираются из тех, кто находится в этих комнатах, поэтому обычно в этих пяти комнатах в любое конкретное время находится 21 ящеролюд (4 комнаты из 4 ящеролюдей, 1 комната из 5 ящеролюдей). Один из людей-ящеров в 6С является ничего не подозревающим хозяином паразита-нежити. Это существо проглотило медленного червя Кюсса (см. боковую панель) в зелье, предоставленном шаманом племени (родом из Илтана), и теперь в его плоти растет колония червей. Через несколько дней он поддается паразитам и превратится в порождение Кюсса, но если его убьют ПК, он упадет замертво, а через один раунд из его плоти выползут черви-убийцы и умрут на полу. Любые другие ящеролюди, которые видят червей, приходят в ужас, вспоминая потерю своих яиц два года назад, и убегают, чтобы рассказать шаману и королю, что произошло (вплоть до игнорирования ПК). В зависимости от обстоятельств смерти зараженной рептилии (например, если она была убита заклинанием, а не оружием), другие ящеролюди могут обвинить ПК

для червей, уничтожая любой шанс на мир между племенем и ПК. Медицина DC 15 показывает, что это за инфекция такая, какая она есть. Устранить болезнь или аналогичный эффект может спасти народ ящеров. Если ПК вылечит его, любой народ ящеров в округе будет достаточно впечатлен их действиями, чтобы побудить ПК разыскать шамана Хишку и сообщить о своих находках.

Существа: 5 или 6 людоящеров. **Каждый 1 ПК:** Добавьте людоящера.

Сокровище: У каждого народа ящеров есть 50 sp, 30 sp и 10 gr. Половина из них несет яйцо, вырезанное из экзотической древесины, - религиозный символ плодородия стоимостью 10 gr.

7. Лейтенант и заключенные (EL 5)

Четыре толстых пучка корней делят эту комнату на две меньшие области. Один большой спальный тюфяк занимает большую часть пола в северной части, а в южной части лежит наполовину съеденная туша змеи размером с человека.

Существа: Здесь обитают большие ящеролюди, одетые в броню из паучьего панциря, и ящеролюди нормального размера. У того, что побольше, чешуя вокруг рта имеет черный оттенок. Самый крупный бронированный народ ящеров - Котабас, лейтенант короля ящеров (зона 9), и он абсолютно предан ему. Как и король, он выпил алхимический эликсир дракона, предоставленный Илтаном, и благодаря этому обладает необычными способностями. Обычный народ ящериц является помощником лейтенанта и верен ему (пока он жив, она не покинет его сторону); она использует фланговые действия и помощь другим действиям, чтобы усилить его в бою. Лейтенант -зверь, и ему нравится издеваться над другими существами; если есть какие-нибудь маленькие ПК, он предпочитает нападать на них, хотя он не игнорирует более крупные угрозы только для того, чтобы продолжить свою жестокость. Двое солдат-людей, захваченных в плен в крепости, находятся здесь, связанные и без сознания. Если битва складывается неудачно для лейтенанта и его помощника, они могут угрожать причинить вред пленникам, чтобы убедить ПК отступить, или предложить пленника ПК в обмен на разрешение людоящерам отступить. Лейтенант достаточно жесток, чтобы напасть на пленника просто для того, чтобы подразнить ПК и заставить их действовать. **Существа:** Котобас, 1 людоящер. **Каждый 1 ПК:** Добавьте людоящера.

8. Шаман и пленники (EL 7)

Эта комната отличается от других в логове. Со стен свисают украшения из дерева и глиняных бусин, наиболее распространенным элементом которых являются символы яиц. В небольшой яме из камня и глины хранятся остатки костра, а рядом с ямой для костра стоят несколько открытых горшков с травами. Бассейн с водой окружает скопление стволов деревьев в центре комнаты.

Существа: Сутулый народ ящеров, одетый в ожерелья и браслеты из зубов животных, стоит наготове, рядом свернулась змея. В одном углу комнаты находятся два пленника-человека - мужчина-солдат и женщина-маг - без сознания и связанные. Шаман, Хишка, насторожен, но не сразу настроен враждебно (если только зараженный червями народ ящеров в 6С не мертв и свидетели не сказали шаману, что ПК ответственны за червей). Хишка - один из немногих избранных Семуаньи, бесплодный гермафродит, одаренный необычайно острым умом. Шаман недоволен агрессивной позицией нового короля, полагая, что открытые военные действия против гораздо большего населения Вольного города только подстегнут людей к еще большим проявлениям агрессии против племен людей-ящеров, но не знает, как отстранить короля от его власти. Хишка считает, что выживание их племени (и расы людей-ящеров) имеет решающее значение; несмотря на любое кровопролитие, вызванное ПК в логове, шаман хочет договориться о мире, предпочтительно таком, при котором ПК убьют или прогонят проклятого короля и его лейтенанта. Если ПК согласятся избавиться от этих агрессивных лидеров, Хишка надеется убедить остальную часть племени прекратить свои набеги по крайней мере на месяц или два, надеюсь, достаточно долго, чтобы ПК смогли заключить договор со Свободным городом. Хишка мало что знает о обычаях цивилизованного народа, но верит, что если ПК смогут заставить их письменно согласиться оставить свое племя в покое, они будут уважать это. Хишка говорит на драконьем и немного на обычном языках и предлагает солдату пленного в обмен на соглашение избавиться от нынешних лидеров и мага, когда ПК разберутся с проблемой. Хишка также принимает предложения о том, чтобы кто-то заслуживающий доверия охранял их яйца, и даже может быть подкуплен, если речь идет о достаточных деньгах (по крайней мере, на сумму 2000 gr, достаточную для перемещения племени, получения подарков новым союзникам и так далее). Когда король ящериц узнал, что Марцена была заклинательницей, он сломал ей челюсть и много костей на руках, чтобы помешать ей использовать заклинания для побега; шаман ухаживал за ней

насколько это было возможно, учитывая обстоятельства (она без сознания и в любом случае должна быть принесена в жертву через несколько дней), но только время или исцеляющая магия могут срastить ее кости. Шаман мог бы вылечить ее сломанные кости, но пока недостаточно храбр, чтобы пойти против короля. Если ПК решают атаковать, Хишка печально отбивается, полагаясь на призванных существ и Сескитар для защиты. Будучи в душе сторонником выживания, Хишка готов отказаться от своего животного компаньона, если такая жертва может гарантировать побег (предпочтительно в зону 10 и, в конечном счете, в камеру для яиц в зоне 12). Мудрое существо и опытный священник, Хишка знает, что его ценность для расы людей-ящеров важнее, чем смерть от рук "мягкокожих". Даже если все в этом племени умрут, шаман уверен, что сможет найти место в другом племени. **Существа:** Хишка. **Каждый 1 ПК:** Добавьте людоящера.

Медленные черви

В то время как икра Кюсса несет зеленых червей, которые быстро превращают других существ в икру, очевидная зомбиоподобная природа икры затрудняет им достижение больших населенных пунктов, потому что их легко обнаружить. Кроме того, эти черви не могут проникнуть сквозь шкуры существ с высокой естественной броней. Однако существует другой вид червя - "медленный червь", который работает более медленно и изощренно, ему требуются дни или даже недели, чтобы преобразовать своего хозяина, и он обнаруживает свое присутствие только в последнюю минуту. Заражение происходит, когда существо-хозяин проглатывает медлительного червя. Червь начинает размножаться в теле хозяина, постепенно захватывая здоровую плоть. Зараженный носитель должен преуспевать в спасброске силы духа DC 15 каждый день или терять 1d4 очка конституции, когда конституция существа достигает 0, оно умирает и восстает как порождение Kuuss 1d6 + 4 раунда спустя. Пока хозяин не станет порождением, его черви не могут пережить воздействие воздуха; если хозяин умирает от какой-либо другой причины до того, как черви убьют его, черви выползают из мертвого хозяина на один раунд позже и истекают. Медленные черви могут впадать в состояние бессрочной спячки, если их держать в жидкости, и пробуждаться, когда они попадают в теплую плоть. Известно, что поклонники Кюсса прячут червей в зельях, винных бутылках и пивных бочках, надеясь заразить червями большое количество жертв и вызвать ужасную вспышку икры, когда хозяева поддаются инфекции, если червь находится в темной или непрозрачной жидкости или контейнере., существо, пьющее его, должно успешно пройти выборочную проверку DC 20, чтобы понять, что оно проглотило что-то твердое (выборочная проверка равна DC 10, если червь виден внутри контейнера), в противном случае они не знают об инфекции. Все, что убивает или задерживает обычного червя-спавна, оказывает такое же действие на медленного червя, существуют и другие варианты червей Кюсса, в том числе некоторые, способные создавать более мощных спавнов, которые сохраняют свои способности от жизни в нежити, и другие, способные создавать ужасных существ, известных как ходячие черви.

9. Логово короля ящериц (EL 8)

В северной части этого большого зала есть возвышение, похожее на трон, построенное из дерева и костей крупных животных; земля перед троном испачкана старой кровью. В небольшом водоеме к западу от трона плещется мелкая рыбешка.

Существо: На троне восседает сильный на вид ящеролюд с пятнистым рисунком черной чешуи и выступающими вперед рогами. Быстрый, как вспышка молнии, он прыгает вперед с вытянутыми когтями и рычанием на чешуйчатых губах, когда ПК вторгаются в его тронный зал. Это Шукак, "король" племени. Захваченный в плен молодым, когда его родовое племя было вырезано, он воспитывался как раб на Арене Свободного города. В конце концов он сбежал обратно в свое родное болото, где его нашла Ильтан и прошептала ему на ухо слова мести. Дракон привел Шукака в племя Искривленной ветви, где он бросил вызов и убил его лидера. В сочетании с потерей племенем своих детенышей два года назад, ящеролюдей Искривленной ветви было легко склонить к союзу с драконом и нападению на крепость. Столкнувшись с ПК в своем собственном логове, "король" знает, что он должен победить их, чтобы сохранить свой статус и моральный дух племени. Илтан дал ему специальный эликсир, приготовленный из алхимически обработанной крови дракона, и из-за этого у него есть некоторые нетипичные способности. Шукак знает, что заклинатели - его самые опасные противники, и часто их легче всего сбросить, поэтому, хотя его опыт и гордость побуждают его иметь дело с бойцами, он сначала охотится на заклинателей, затем на подлых типов-изгоев, а затем на всех остальных. Он производит как можно больше шума, чтобы привлечь помощь, насмехаться над своими врагами (в драконьем и останавливающем общении) и завоевать аудиторию своей доблестью. Он знает, что без этого племени он потеряет поддержку дракона, поэтому он сражается насмерть.

Существа: Шукак. **Каждый 1 ПК:** Добавьте людоящера.

Сокровище: Шукак сложил снаряжение Марзены в небольшую стопку за своим тронem, но у него еще не было возможности разобраться во всем этом, чтобы посмотреть, что ему нравится. Ее снаряжение состоит из жезла горящих рук (3-й уровень, 22 заряда), кольца защиты +1, кинжала +1 и плаща сопротивления +1.

10. Подводный туннель

Этот туннель спускается вниз в область мелководья, простирающуюся на запад. Потолок также снижается, и вполне возможно, что весь ад уходит под воду дальше вперед.

Туннель полностью погружается в воду на 40 футов от начала воды и петляет в основном в западном направлении на протяжении 100 футов, прежде чем полностью всплыть снова незадолго до зоны 11 на карте яйцеклетки. Игроки должны задержать дыхание и выполнить проверку плавания DC 10, чтобы пересечь эту область.

Существа: 4 Иссохших Лоз под водой. **Каждый 1 ПК:** Добавьте 1 Лозу.

11. Стражи кобольдов (EL 8)

Стена из сложенных друг на друга камней составляет юго-западную часть этой комнаты, а за северо-западным концом находится еще одна комната с водой на полу.

Существа: Восемь кобольдов с черной чешуей стоят на страже в этом районе, вооруженные копьями и одетые в ржавые кольчуги. Кобольды - это "подарки" от Илтана, размещенные здесь, чтобы охранять яйца людей-ящеров (якобы для защиты их от злоумышленников, но на самом деле для того, чтобы люди-ящеры не вмешивались в планы Илтана относительно яиц). Хотя они и не полудраконы, они являются результатом нескольких поколений племенного рабства, селекционного разведения и использования эликсиров Илтаном, и превосходят обычных кобольдов. Драконический шаблон, которым они обладают, полностью описан в Дракономиконе. Драконические кобольды нападают на любого не-ящеролюда, который входит в эту область, а также на любого ящеролюда, который кажется враждебным или намеревается переместить яйца. Несколько кобольдов приближаются вплотную, а остальные атакуют на расстоянии своими дротиками, прежде чем приблизиться, чтобы атаковать своими кинжалами. **Существа:** 8 кобольдов Ильтан. **Каждый 1 ПК:** Добавьте Кобольда Ильтан

Сокровище: В северном углу комнаты находится небольшой незапертый сундук, в котором хранятся четыре флакона из темного стекла - зелья для лечения легких ран, каждая из которых заражена медленным червем. Кобольды получили приказ от Илтана не открывать сундук и не использовать то, что внутри; он предназначен как ловушка для любого существа, которое их убьет.

12. Камера для яиц (EL 8)

Это большое помещение имеет крышу из переплетенных корней и стволов мангару. Мелководье глубиной не более нескольких дюймов покрывает дно камеры, на дне плавают сотни крошечных бледно-кожистых икринок. На северном конце бассейна, выглядывая из-за других яиц, как злобная горгулья, находится черное яйцо размером с халфлинга. Широкий коридор ведет на запад через низкую земляную насыпь с тремя деревянными сундуками на ней и дальше в другую водную зону.

В этой камере хранятся все яйца племени, необычно большое количество для племени такого размера. Черный дракон Ильтан предложил охранять яйца в качестве одолжения племени,

Поместила сюда одно из своих собственных яиц в знак доверия племени и вырыла западный туннель, чтобы облегчить себе доступ. Если какой-либо народ ящеров приходит в эту область, пока здесь находятся ПК, они чрезвычайно осторожны со своими яйцами, стараясь не провоцировать захватчиков на причинение вреда яйцам, но жестоко мстят, если происходит какой-либо урон (+2 бонуса к моральному духу при бросках атаки и уроне от оружия). Яйца простираются выше ватерлинии и их легко заметить, но их так много, что любое существо, перемещающееся по территории, должно проверять баланс DC 5 каждый раунд, когда они движутся более чем на половине скорости; неудача означает, что они разбивают 1d2 яйца. Атаки по площади, наносящие 1 или более единиц урона, автоматически убивают все яйца в зоне поражения.

Существа: Никому, кроме дракона, не известно, что в черном яйце содержится не растущий дракон, а большое количество червей Кюсса, предоставленных Драготой. Намерение Илтана состоит в том, чтобы, когда яйца вылупившись, черви пробьют скорлупу черного яйца, поплывут по воде и заразят всех детенышей, давая Илтане (и Драготе) небольшую армию новых отпрысков Кюсса, чтобы сокрушить взрослых членов племени и любые другие создания, которые им противостоят. Драконье яйцо имеет твердость 5 и 5 хит-пойнтов. Если их вскрыть с помощью оружия или заклинаний, похожих на оружие, черви внутри вываливаются наружу и начинают вгрызаться в яйца ящероловлюдей, продвигаясь со скоростью 5 футов за раунд по водной области (их прогресс очевиден, так как они взбаламучивают воду при движении). Как только червь проникает в маленькое яйцо, детеныш внутри вырывается на свободу через 1d4 раунда в виде Кюсса, нерестящегося плавающего существа, намеренного убивать всех живых существ, которых оно покрывает. Черви могут ползать по ногам персонажа, но поскольку они еще не совсем взрослые, они не могут превратить более крупных гуманоидов в порождение Кюсса и в конечном счете безвредны. Если черви вырвутся на свободу, эта встреча может быстро выйти из-под контроля. Предположим, что червей достаточно, чтобы заразить все яйца на карте (примерно 1 на 5 футов пространства). **Существа:** Порождение ящера Кюсса.

Паста из червей Кюсса

Этот контейнер размером с чашку с дурно пахнущей зеленовато-коричневой пастой делает существо невосприимчивым к зеленым червям отродья Кюсса. Любой червь из спавна (или подобных атак червя, таких как медленные черви) умирает мгновенно, если он касается существа, защищенного пастой. Нанесение пасты является комплексным действием и длится 1 час. Каждая чашка пасты может защитить одно существо. Если контейнер брошен в обычное порождение, он превращает существо в обычного зомби, точно так же, как если бы было использовано проклятие удаления. Отречение от обморока; 5-е место; Создание чудесного предмета, нейтрализующего яд; Цена 750 gp.

Масло Кюссбане

Это маслянистое вещество первого ранга придает оружию свойство уничтожать нежить на 1 час. Любое порождение Кюсса или аналогичного существа (включая самого Кюсса), пораженное пораженным оружием, получает +1d6 урона в дополнение к +2d6 от свойства бэйн. Слабая трансмутация; 5-й уровень; Создание чудесного предмета, вызов монстра I; Цена 750 gp

Другие методы атаки на драконье яйцо производят различные эффекты.

- Если яйцо получает 10 или более единиц урона от холода, черви внутри него оглушаются на 1 раунд. Любой урон от холода, нанесенный области воды, оглушает червей в этой области на 1 раунд (задерживая их движение), но также убивает все яйца ящероловлюдей в этой области.
- Снять проклятие или удалить болезнь (и более мощные версии этих заклинаний) убивает всех червей в яйце, но никак иначе не влияет на его скорлупу. Заклинатель также может направить заклинание на воду, воздействуя на количество 5-футовых квадратов, равное уровню заклинателя, и убивая всех плавающих червей в пределах этой области, хотя при использовании таким образом это не влияет на червей, которые уже заразили детеныша (для этого требуется целенаправленное использование заклинания)..
- Если вылить серебряную глазурь на яйцо, оно мгновенно разрушится вместе с содержимым. Серебряный блеск попадание в воду уничтожает плавающих червей в радиусе 10 футов.
- Если требуется 20 или более единиц урона от огня, яйцо и черви уничтожаются, в результате чего получается влажная зелено-коричневая паста, которую персонаж с умением Варить зелье или создавать чудесные предметы может использовать для приготовления 4 доз пасты из червей Кюсса или масла Кюссбане (см. врезку), расходуя один день на начните создавать предмет. Для изготовления любого из этих предметов не требуется никаких затрат gp или XP, если у персонажа есть навык и необработанная паста. Проверки знаний ADC 20 (арканы или религия) достаточно, чтобы персонаж распознал это качество сожженных червей.

Детеныши Кюсса (по 6 на каждого участника EL 5): по 9 л.с. каждый; см. Приложение.

Сокровище: Под водой рядом с драконьим яйцом находится водонепроницаемый сундук из промасленного дерева, который является последним запасным средством Иланы на случай уничтожения ее орды порождений. Коробка содержит изрядное количество сокровищ, предназначенных для того, чтобы усыпить бдительность ПК в отношении их победы, сундук содержит 5320 sp, 1930 gp, 21 pp и шесть флаконов из темного стекла с бычьей силой (2), лечением серьезных ран (2), поспешностью и невидимостью, каждый из них содержал одного медленного червя Кюсса. В сундуке также находится небольшое кольцо для хранения заклинаний. В настоящее время кольцо не содержит заклинаний; Илтан намеревался сохранить заклинание удаления болезни в кольце на случай случайного заражения червями, но так и не удосужился это сделать.

Развитие: Если ящеролюди увидят червей, их реакция зависит от более ранних событий. Если зараженный воин в зоне 6С все еще жив, люди-ящеры понимают, что что-то очень не так, и дракон, вероятно, несет за это ответственность. Они пытаются помешать червям добраться до их яиц, врываясь в камеру для яиц и унося яйца в безопасное место. Если ПК помогут в этом начинании, народ ящеров с благодарностью примет их помощь, и этот акт поможет наладить отношения после битвы с червями. Поскольку детеныши кюсса в это время не могут покинуть воду, удаление икринок из воды делает их безопасными.

Если ящеролюди считают, что ПК ответственны за червей в теле зараженного индивидуума в 6С, присутствие червей в камере для яиц является "доказательством" вины ПК, и они атакуют в ярости (+2 бонуса к моральному духу при атаках и уроне от оружия). Учитывая количество яиц ящеролодей (более 200), эта ситуация очень легко может выйти за рамки того, что могут контролировать ПК. Перемещение яиц из воды, создание прочного барьера, который черви не могут пересечь, или слив воды - лучшие варианты, как только черви выпущены на волю, хотя использование атаки по площади для повреждения всех зараженных областей также работает, но убивает все яйца в этой области. Если не уничтожить детенышей, примерно через неделю они трансформируются в ходячую форму, которая может выжить вне воды и стать опасной угрозой в болоте и, в конечном счете, в других близлежащих **местностях под руководством** Илтана.

Специальная награда за опыт: Уровень столкновения, указанный для этой области, предполагает, что ПК в конечном итоге выпустят червей и сразятся с некоторыми из порождений Кюсса. Если ПК сумеют уничтожить всех червей, не убив ни одного яйца народа ящеров, присудите каждому ПК награду за опыт CR 8. Если убито несколько, но менее половины яиц, присудите каждому ПК награду за опыт CR 4. Если большинство или все яйца будут убиты, ПК не получают никакого бонусного опыта за это столкновение. Присуждайте дополнительные 500 очков опыта каждому ПК, если они убедят племя в своих добрых намерениях, например, помогая спасти яйца от надвигающейся волны червей.

13. Большой подводный туннель

Этот широкий туннель быстро спускается вниз и погружается под воду. Вода стоячая и покрыта слоем пены и крошечными плавающими растениями

Илэйн использует этот туннель, чтобы попасть в камеру с яйцами, хотя она не была здесь больше месяца. Туннель тянется на северо-запад примерно на 200 футов и, наконец, выходит на дно глубокого водоема в Туманном болоте.

Приключение рассчитано на группу из четырех персонажей 5-6 уровней.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: УЖАС ВНИЗУ

Когда ПК возвращаются в крепость Блэкуолл, они обнаруживают солдат в панике. Похоже, что один из людей-ящеров, вошедших в крепость во время первого рейда, добрался до уровня подвала и взломал замок на определенной двери на первом этаже, думая, что дополнительная безопасность означает, что внутри находится сокровище. Монстр, когда-то запертый за дверью, теперь свободно разгуливает по замку и схватил двух солдат, утащив их в подвал. Солдаты использовали запасное дерево и двери, чтобы забаррикадировать вход на базу, но существа (теперь они слышат, как несколько существ передвигаются, поэтому они знают, что монстр не съел двух пленников) достаточно сильны, чтобы это было только временным решением. Они извиняются перед ПК за то, что не рассказали им об угрозе раньше, но им все еще не хотелось убивать существо, которое когда-то было их другом, и они думали, что, заперев его, оно умрет или они найдут способ спасти его. В качестве примера силы их

секретность, даже Марцена не знала о пленном отроде, так как ей сказали, что последний маг сошел с ума и однажды ночью забрел в болото. Солдаты могут описать, как выглядел их друг, когда он изменился (похожее на зомби существо с зелеными червями, ползающими по его плоти), и проблески, которые они видели с тех пор, подтверждают этот внешний вид. Три отродья теперь бродят по базовому уровню крепости, вынуждая солдат делить пространство на верхних уровнях. Трио нежити каждый день штурмует солдатскую баррикаду, и когда они прорываются, они хватают любого солдата в пределах досягаемости, двое или более из них хватают своего пленника, тащат его обратно в подвал, чтобы позволить червям сделать свою работу (и дают солдатам время восстановить баррикаду). Это показывает, что монстры не являются безмозглыми зомби и используют тактику. Как и все порождения, созданные недавно на службе Илтане и Драготе, их цель - размножаться, а не убивать, поэтому они хватают противников по одному, а не вступают в открытую битву, где потенциальная добыча может быть убита. В зависимости от того, сколько времени потребовалось ПК, чтобы разобраться с людоящерами, в цитадели должно прибыть подкрепление из Даймонд-Лейк. Хотя Аллюстан остается на Алмазном озере, он дает капитану подкреплений письмо для ПК с просьбой сопроводить Марцену на Алмазное озеро, чтобы он мог обсудить то, что она знает о зеленых червях. Существа: 3 Порождения Кюсса. Каждый 1 ПК: Добавьте порождение Кюсса

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда ПК приводят Марцену в Аллюстан, он благодарен им за помощь и с нетерпением ждет новостей об их последних приключениях. Марцена рассказывает Аллюстану, что она слышала о зеленых червях на холмах Кэрн, но, к сожалению, в ее новостях мало новой информации, кроме подтверждения того, что в Кэрн-Хиллз растет число отродий Кюсса. Эта информация и отчет ПК убеждают Аллюстана в том, что происходит нечто большее, и он рассказывает ПК о "старом друге" в Свободном городе, мудреце по имени Элигос, который многое знает о странных монстрах. Их следующий шаг - посетить Элигос в Свободном городе и поделиться собранными Аллюстаном заметками и своим собственным опытом. Вооруженный этой информацией, мудрец должен быть в состоянии определить, какую угрозу зеленые черви представляют для региона и как этому можно противостоять. Обратите внимание, что если ПК согласились поговорить с чиновниками Свободного города от имени Хишки, необходимость встретиться с Элигосом дает им удобный повод отправиться туда и договориться о заключении договора между Свободным городом и жителями Туманного Марша.

Порождение Кюсса Ящера

Эта жалкая маленькая угроза появляется в виде гниющего детеныша ящеролюдей. Кусочки яичной скорлупы прилипли к его вонючей шкуре, а извивающиеся зеленые черви извиваются и капают из его иглозубых челюстей и пустых глазниц.