

Змей Белоклыка

Предыстория

В северной деревне Ааминиут члены племени Эрутаки живут бок о бок с Ульфенскими торговцами. Мирное сотрудничество этих народов сделало город безопасным убежищем для многих, ищущих убежища и торговли перед тем, как войти или покинуть смертоносные ледяные поля и ледники Короны Мира. В последнее время этот мир был нарушен из-за того, что существо, скользящее по льду, покрывающему ледяную бухту Ааминиута, рвет сети и лески рыбаков Эрутаки и Ульфенов и крадет их улов. Старейшина Эрутаки Сешу (Н, Женщина, Человек, Старейшина) и ее коллега, торговец из Ульфен Бьорн Клинок (ХН, Мужчина, Человек, Торговец) объединили свои силы и объявили совместную награду за решение проблемы.

Начало

Приключение предполагает, что ПИ недавно прибыли в деревню Ааминиут или провели в ней некоторое время. На центральной площади Ааминиута лидеры двух культур поселения, Ульфенский торговец Бьорн Клинок и старейшина Эрутаки Сешу, тихо беседуют, пока Бьорн забивает последний гвоздь, прикрепляя кусок кожи к доске объявлений. Деревенские жители и торговцы собираются вокруг доски, чтобы прочитать свиток, обеспокоенно бормоча. Когда персонажи изучают его, они понимают, что свиток - это Листовка с Наградой, изображающее драконью голову в профиль со следующим Объявлением Награды на Всеобщем, Ульфенском и местном письменном диалекте Эрутаки.

Нужны Охотники!

За последние недели существо, известное некоторым из нас как "Змей Белоклыка", было замечено неподалеку от нашего поселения, крадущим рыбу из наших сетей и корзин и не оставляя после себя ничего, кроме обломков. Мы полагаем, что логово существа находится где-то на льдинах Залива Белоклыка или за ними. Поскольку это существо представляет угрозу для выживания всех жителей Ааминиута, мы приготовили мешок с резьбой из слоновой кости от Эрутаки и серебряные браслеты от Ульфенов, выплачиваемые тому, кто прекратит нападения этой твари на наши запасы. Чтобы получить эту награду, должно быть представлено доказательство убийства существа.

-Старейшина Сешу и Бьорн Клинок

ГДЕ НА ГОЛАРИОНЕ?

Это приключение происходит недалеко от поселения Ааминиут, в полярном регионе к северу от Авистана, известном как Корона Мира. Более подробную информацию о Короне Мира можно найти в Pathfinder Lost Omens World Guide.



Если ПИ смогут поговорить с Бьорном и Сешу, после того, как они объявят награду, ПИ могут расспросить пару об этом. Сешу и Бьорн Дружественны и рады приветствовать ПИ в Ааминиут (или приветствуют их по имени, если персонажи были в Ааминиуте как минимум одну ночь). Они мало что могут сообщить, кроме деталей, уже описанных в награде, хотя Бьорн отмечает, что свидетель описал змея как имеющего плавник, вдоль его позвоночника, в то время как Сешу отмечает, что он не может быть намного больше, чем плывущие поблизости тюлени. (ПИ легко могут вспомнить тюленей, обитающих в близлежащих водах, и идентифицировать их как Средних существ).

Бьорн, всегда находчивый торговец, также упоминает, что у него есть собачьи упряжки и сани, способные перевозить до трех персонажей за раз в аренду по 5 см. ПИ, у которых нет достаточно денег для оплаты этой ставки, могут убедить Бьорна дать им сани в долг сделав успешную проверку Дипломатия_KC18, обратившись к нему с Просьбой, но в этом случае Бьорн увеличивает цену за сани и собак до 6 см и сообщает ПИ, что если даже они победят Змея, то он все равно рассчитывает получить свою оплату.

Вспомнить Информацию

Аркана / Знания: Дракон

ПИ, которые преуспели в проверке Аркана_KC15, чтобы Вспом.Информ., могут узнать полезную информацию об истинной природе "Змея Белоклыка" на основе описаний существа Бьорном и Сешу. Обратите внимание, что условия КРИТ.ПРОВАЛА и КРИТ.УСПЕХА могут иметь уникальные воздействие в Замершем Логове.

КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ: ПИ правильно идентифицирует существо как татцлвирма, меньшего и менее умного родственника настоящих драконов, который предпочитает тактику скрытности и засад. Вдобавок ПИ узнает, что татцлвирмы могут говорить на драконьем языке, хотя и несколько грубо, и иногда открыты для переговоров, если они считают, что это в их интересах, особенно если другая сторона явно не слабее татцлвирма и относится к татцлвирму с уважением.

УСПЕХ: Описания приводят ПИ к выводу, что это, скорее всего, не настоящий дракон, а скорее дрейк или татцлвирм - эти меньшие родственники драконов не обладают некоторыми из самых ужасных способностей своих более могущественных собратьев.

КРИТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ: ПИ цепляются за упоминание Бьорна о змее, имеющем плавник, тянущийся по позвоночнику, и полагают, что это существо - серебряный дракон, потенциальный союзник, который, вероятно, больше боится людей Ааминиута, чем они его.

Когда ПИ отправятся на ферму Харджака, напомните им, что у каждого из них есть 1 Очко Героя.

Залив Белоклыка

Путь по замерзшему льду Залива Белоклыка к логову змея занимает от 4 часа или 8 часов, в зависимости от того, арендовали ли ПИ упряжки у Бьорна и как они справятся с опасностями по пути.

Если ПИ взяли напрокат собачьи упряжки и сани, или если у них есть собственный аналог, используйте испытание Следы на Снегу. (Если у ПИ есть по крайней мере три четвероногих животных-компаньонов, малых или более крупных, они могут тянуть трехместные сани, ПИ могут купить их - сани доступны в Ааминиуте за 3 см.). Если ПИ путешествуют пешком, используйте вместо этого испытание Нестабильный Лед.

Для обеих задач в этом разделе ПИ со Знанием: Дракон могут использовать этот навык вместо навыка, описанного в разделе опасности Отключить. Обе задачи в этом разделе начинаются, когда ПИ находятся в режиме Исследования. Пусть каждый ПИ выберет действие в режиме исследования или предложите им использовать такие действия, как Повторять за Экспертом, Исследовать, Разведывать и Искать.

Следы на Снегу

Когда собачьи упряжки ПИ мчатся по замерзшему льду Залива Белоклыка, ПИ хорошо себя чувствуют, но их скорость увеличивает вероятность того, что они потеряют след Белоклыка.

Через час своего путешествия ПИ достигают первой точки путешествия, где их цель создала ложный след, чтобы убедиться, что за ней нельзя будет проследить обратно в его логово. Попросите ПИ установить порядок движения и дать каждому ПИ, использующему действия Расследования или Искать совершив Восприятие_KC15, чтобы обнаружить эту уловку.

Рейнджеры с Выслеживать Добычу и другие ПИ с подобными способностями, успешно совершившие Выживание_KC15, могут активировать свою способность Выслеживать Добычу на татцлвирма в качестве своей цели.

Опасность: Если ни один из ПИ не обнаруживает обмана, в том числе, если ни один из ПИ не использовал действия Исследовать или Искать, ПИ сталкиваются с опасностью обрушения льда.

ОБРУШЕНИЕ

ЛЬДА

ОПАСНОСТЬ 0

ПРОСТАЯ **ОКРУЖЕНИЕ** **ЛОВУШКА**

Скрытность: KC15

Лед здесь слабый и рушится под весом маленького или больше существа.

Отключение: ❖❖❖Отключение Устройства через Ремесло_KC19, чтобы создать импровизированное устройство для скрепления льда

Обрушение[2]: Триггер: Существо идет по ложному следу по тонкому льду; **Эффект:** Лед обрушивается под ведущей собачей упряжкой. Собак и упряжки можно спасти, но персонажи потеряют много времени.

Время в пути: Если ПИ успешно нейтрализуют опасность до того, как она сработает, все равно потребуется всего 4 часа, чтобы добраться до Замершего Логова; используйте модификации на 4 часа пути для Замершего Логова. Если срабатывает опасность, ПИ требуется 8 часов, чтобы добраться до Замершего Логова; используйте модификации на 8 часов пути.

Нестабильный Лед

ПИ передвигаются по льду пешком. Хотя ПИ перемещаются медленнее, чем если бы они взяли собак, следы Белоклыка гораздо легче увидеть, и ПИ не нужно двигаться с половинной скоростью для Исследовать, Искать или Выслеживание во время движения.

Опасность: Через три часа пути и на полпути к логову татцлвирма ПИ достигают области нестабильного льда. Белоклык знает местность и легко избегает природных опасностей, но ПИ должны

приложить усилия, чтобы перемещаться по нестабильной зоне. Если ПИ успешно обнаружат и отключат неустойчивый лед, путь до логова Змея Белоклык займет всего 4 часа; перейдите в Замершее Логово и используйте модификации 4 часа пути. Рейнджеры с Выслеж.Добычу и другие ПИ с подобными способностями, успешно прошедшие проверку Восприятия или Выживания, чтобы отключить опасность нестабильного льда, могут активировать свою способность Выслеж.Добычу с татцлвирмом в качестве цели.

НЕУСТОЙЧИВЫЙ

ЛЁД

ОПАСНОСТЬ 0

ПРОСТАЯ

ОКРУЖЕНИЕ

ЛОВУШКА

Скрытность: КС15

Лед здесь раскололся из-за потепления, погодных условий и неумолимого потока океанской воды внизу

Отключение: ❖❖ Отключение Устройства через Атлетика_КС19, чтобы переместить ледяные плиты в более устойчивое положение.

Дрейф[2]: Триггер: Существо ступает на неустойчивый лед; **Эффект:** Вес и инерция существ заставляют треснувший лед расколоться и двинуться, в результате чего они окажутся на плавучем айсберге.

Время в пути: Если ПИ застряли на плавучем айсберге, они в конечном итоге могут вернуться на тропу, используя веревки, магию или другие средства, но добраться до логова Змея Белоклык можно за 8 часов; перейдите в Замершее Логово и используйте модификации 8 часов пути.

Замершее Логово Умеренно 1

Татцлвирм, который охотился за запасами еды Ааминиута, живет в ледяной пещере в стороне от большого ледяного навеса в центре Залива Белоклыка. Потолок пещеры составляет 10ФТ в высоту, а все поверхности покрыты льдом. Условия освещения и обстоятельства боя дополнительно зависят от того, сколько времени потребовалось ПИ, чтобы добраться до логова.

4 часа: Северное солнце все еще находится высоко в небе, и лучи света отражаются по всей пещере, делая ее хорошо освещенной. Татцлвирм не успел спрятаться и подготовить засаду и находится посреди открытой площадки между ледяными пятнами, а не скрывается в южной нише.

8 часов: Солнце опустилось низко к горизонту, и его лучи не могут проникнуть в логово. Логово не освещено, и существам без ночного зрения требуется источник света, чтобы видеть.

Существо: Здесь живет только татцлвирм по имени Ссаларн (произносится со свистящим шипением, за которым следует влажное рычание). Хотя татцлвирмы и не являются особенно злыми, они жестокое и территориальное существо.

КАК ИГРАТЬ ЗА "ДРАКОНА"

Важный элемент, который следует иметь в виду при создании тона этого столкновения, особенно если ПИ попытаются поговорить с татцлвирмом, заключается в том, что татцлвирм, вероятно, видит происходящее совсем иначе, нежели ПИ. С точки зрения ПИ, они сталкиваются с скользкой змеей с когтистыми лапами, размером примерно с пони или большую собаку. С точки зрения Ссаларна, он могущественный дракон, властвующий в своих владениях. Для вдохновения взгляните на встречу Бильбо Бэггинса с драконом Смаугом в «Хоббит» Д. Толкина ; в сознании Ссаларна он - Смауг, а ПИ - высокомерные существа, достаточно глупые, чтобы забраться в логово дракона.

Ссаларн



КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Для групп выше 4 ПИ используйте следующие корректировки.

5 ПИ: Элитная Корректировка Ссаларна.

6 ПИ: Элитная Корректировка Ссаларна и увеличьте КС для обнаружения и отключения ледяных пятен на 1.

Если ПИ требуется 8 часов, чтобы добраться до его логова, Ссаларн замечает их приближение и готовится к встрече, прячась и заманивая их в засаду с помощью своего леденящего дыхания, прежде чем начать атаку своими зубами и когтями. В противном случае татцлвирм будет застигнут врасплох и отреагирует в зависимости от действий персонажей.

Если ПИ требуется всего 4 часа, чтобы прибыть и попытаться поговорить с Ссаларном, реакция татцлвирма зависит от того, какой подход к нему выберут ПИ. ПИ, которые говорят на Драконьем, были КРИТ.УСПЕШНЫ в Вспом.Информ. в разделе 01. Найм и уважительно относятся к Ссаларну, имеют шанс поговорить с татцлвиром и попытаться завоевать его дипломатическими средствами, хотя татцлвирм является изначально Недружественным. Точно так же ПИ, говорящий на Драконьем, КРИТ.ПРОВАЛИВШИЙ Вспом.Информ. и спрашивающий Ссаларна, является ли он серебряным драконом, угождает татцлвирму, задевая его эго, делая его Безразличным. При любом из успешных вариантов ПИ получают одну попытку Произвести Впечатление на татцлвирма после разговора с ним. Если они сделают отношение татцлвирма к себе Дружественным, Ссаларн соглашается сопровождать ПИ обратно в Ааминут, сообщая, что он согласится прекратить совершать набеги на деревенскую рыбу, если они согласятся выплачивать ему соответствующую дань как "стражу деревни". Однако Ссаларн требует, чтобы ПИ доказали свою ценность в бою, прежде чем он присоединится к ним; проведите боевое столкновение, но Ссаларн сдаётся, когда его здоровье уменьшается до 10 или меньше.

Если ПИ не удастся улучшить отношение татцлвирма до Дружественный, никто в группе не говорит на Драконьем, они каким-либо образом оскорбляют татцлвирма или кто-либо из ПИ является кобальдом, Ссаларн немедленно атакует и сражается до смерти.

Ниже приведены некоторые возможные вопросы, которые могут возникнуть у ПИ к Ссаларну и ответов татцлвирма.

Кто ты?: Я Ссаларн, король этого места. Кто вторгается в мой дом?

Ты серебряный дракон?: Умное замечание! Не серебряный, но дракон.

Почему ты ворует рыбу у Ааминута?: Я ничего не краду! Рыбаки крадут у меня рыбу, а я забираю ее обратно. Мое королевство, моя рыба!

Не мог бы ты прекратить брать рыбу из Ааминута?: Почему я не буду брать принадлежащую мне рыбу? Может быть, если рыбаки заплатят должную дань и отдадут мне рыбу в знак благодарности за их защиту, мне не нужно будет брать то, что уже принадлежит мне.

Опасности: Ссаларн не особенно умен или сообразителен, но это существо все-таки действует хитро и высокомерно взаимодействуя с ПИ. Татцлвирм использовал свое ледяное дыхание, чтобы создать ледяные пятна к северовостоку и западу от

своего логова. Долгое взаимодействие с пятнами означает, что Ссаларн не подвержен их эффектам, но ПИ, который пытается пересечь обманчиво скользкие участки льда, рискует упасть и пораниться, когда соскользнет в ближайшую стену.

ЛЕДЯНОЕ

ПЯТНО (2)

ОПАСНОСТЬ 1

ПРОСТАЯ

ОКРУЖЕНИЕ

ЛОВУШКА

Скрытность: KC17

Описание: Ледяное Пятно заставляет любого, кроме Ссаларна, кто пытается пересечь его, поскользнуться и упасть.

Отключение: ❖❖Отключение Устройства через Атлетика_KC18, чтобы расколоть лед и сделать его поверхность шероховатой.

Скольжение [2]: Триггер: Существо совершает Движение по ледяному пятну; **Эффект:** Цель должна совершить Акробатика_KC15 на Балансировать. Если она проваливает эту проверку, то падает Ничком и начинает скольжение на 10ФТ в том направлении, в котором он совершало движение, когда эта реакция была спровоцирована. Если это скольжение прерывается стеной, цель получает 1d6 Дробящий за каждые 5ФТ прерванного скольжения. Если это скольжение проходит через пространство другого существа, это другое существо должно совершить СПАС.РФЛ_KC14, иначе оно также будет сбито Ничком.

Если ПИ прибывают в после 8 часов пути, Ссаларн заманивает их в засаду своим ледяным дыханием, а затем пытается ускользнуть на дальнюю сторону западного ледяного пятна. Если ПИ сражаются с Ссаларном после разговора, татцлвирм начинает бой таким же образом, но вместо этого использует северо-восточное ледяное пятно. Нанесение урона поверхности пятен делает их достаточно шероховатыми, чтобы превратить пятно из опасной зоны в простую сложную местность.

Развитие: Как только ПИ победят Ссаларна, они могут вернуться в Ааминуту, чтобы забрать свою награду. Если ПИ сопровождает татцлвирм, старейшина Сешу и Бьорн Клинок сначала встревожены появлением существа, но затем заинтересовываются возможностями, представленными союзником-драконом, и соглашаются отдавать корзину с рыбой для татцлвирма, оставляя ее на берегу залива каждый вечер. Независимо от того, убивают ли ПИ татцлвирма или заключают союз между ним и деревней, они получают мешок с резьбой и серебряными украшениями стоимостью 16 зм.

ССАЛАРН

СУЩЕСТВО 2

N

MEDIUM

ЧУДОВИЩЕ

Восприятие: +8, Ночное Зрение**Языки:** Драканий**Навыки:** Акробатика+7, Атлетика+8,

Запугивание+6, Ремесло+4, Скрытность+7,

Сил +3, **Лвк** +4, **Тел** +2, **Инт** -3, **Мдр** +2, **Хар** -2**КБ:** 20; **СТК:** +9, **РФЛ:** +11, **Воля:** +7**ОЗ:** 45**Скорость:** 25**Ближ.Бой** [♦] **Челюсти:** +10 (Магический), Урон: 1d8+6 Коллющий**Ближ.Бой** [♦] **Когти:** +10 (Быстрое, Магический), Урон: 1d6+6 Рубящий**Леденящее Дыхание** [♦]: Ссаларн изрыгает струю холодного пара в лицо соседнему существу, которое должно совершить СПАС.СТК_KC17; существо получает штраф обстоятельства -2, если оно Схвачено или Застигнуто Врасплох.**Перезарядка:** 2 Раунда**КРИТ.УСПЕХ:** Существо невредимо**УСПЕХ:** Существо получает Неуклюжесть 1 на 1 раунд**ПРОВАЛ:** Существо получает 2d6 + 4 Холод и Неуклюжесть 1 на 1 раунд**КРИТ.ПРОВАЛ:** Существо получает 4d6 + 4 Холод и Неуклюжесть 1 на 1 минуту**Естественный Камуфляж:** Белая и голубая чешуя Ссаларна обеспечивает естественный камуфляж. В снежных и ледяных районах Ссаларн может совершать движение с полной Скоростью, когда он совершает Красться, так же он получает бонус обстоятельства +4 к Спрятаться.

После получения награды ПИ могут свободно передвигаться по Ааминуту в поисках новых приключений или отправится к новым интересным местам.

Задача

ПИ выполняют свою задачу, если победят татцлвирма.

Домашняя Игра:

Наградите игроков 100 Очков Опыта; это включает их награду за выполнение испытания навыков и победу над татцлвирмом, а также бонус за выполнение контракта.

Общество Искателей:

ПИ, прошедшие этот сценарий для получения награды Общества Искателей, получают Лист Хроник. Если персонажи побеждают татцлвирма, они зарабатывают по 4 зм. Награды не увеличивают свободное время между сценариями.

На момент публикации игры используется Медленная скорость прогрессии, представленная на странице 563 Основной Книги Правил Pathfinder, упрощенная до 1 ОО за 100 ОО, обычно предоставляемых в обычной игре. Это приключение также дает персонажу 1 славу и 1 репутацию одной из фракций, для которых у персонажа есть дар чемпиона фракции.

Материал

Карта столкновения и дополнительные материалы можно найти по ссылке - [тут](#). Или в составе модуля PF2E-TS-ADV от Торговец Сказками для Foundry VTT - установка по ссылке - [тут](#).