

Кровь Милашек

Предыстория

Одним из самых ценных домашних животных в Друме является золотистопегая баккалия редкая порода альпак с шерстью невероятного качества и ценности. Уилххуф Харджак (НД, мужчина, человек), друмский пастух альпак и землевладелец, владеющий участком к северу от города Порт Просителя, известен своим племенным жеребцом породы баккалия Величество. К несчастью для Вилхуффа, чупакабра обнаружила его стадо и начала питаться всеми альпаками, которые отходят от безопасного стада. Уилххуф не знает, что именно питается его дорогими животными, но каждые несколько дней он находит на своём участке очередной труп альпаки. Стремясь защитить своё стадо, пока потери не стали непреодолимыми или не был убит его ценный жеребец, Уилххуф обращается к искателям приключений с призывом уничтожить любое ночное существо, охотящееся на его стадо.

Начало

Приключение начинается предполагая, что ПИ недавно прибыли или провели некоторое время в городе Порт Просителя. Один из заместителей главы города, администратор Салайя (ПН, женщина, полуэльф), быстро прибывает в город из здания правительства на соседнем холме и останавливается перед главной остановкой города - трактиром "Дотошный Трюфель". Она помещает Листовку о Награде на местную доску объявлений, которую ПИ находят либо в тот момент, когда администратор её размещает, либо позже, когда вокруг доски образуется небольшая толпа.

Нужны Охотники!

Моя ферма стала жертвой страшной угрозы. Какое-то ужасное существо убивает моё драгоценное стадо альпак. Мне срочно нужна помощь, и я готов заплатить награду в 20 золотых охотникам, которые остановят эти убийства. За более подробной информацией приходите на мою ферму, расположенную к северу от Порты Просителя.

- Уилххуф Харджак

ГДЕ НА ГОЛАРИОНЕ?

Действие этого приключения происходит возле поселения Порт Просителя в нации Друма. Эта местность известна тем что служит точкой входа для тех кто прибывает в Друму из соседнего государства Изгер. Более подробную информацию о Друме можно найти на странице 124 Pathfinder Lost Omens World Guide а информация о Порте Просителя на страницах 50-51 Pathfinder Campaign Setting: Druma, Profit and Prophecy. Оба этих продукта доступны в книжных и игровых магазинах а также онлайн на paizo.com.



Если ПИ поймает Салайю, когда она будет вывешивать на доске объявление о награде, они могут расспросить её об этом. Администратор отвечает, что Уилххуф обратился к представителям Великолепной Бюрократии (руководящий орган Друмы), которая согласилась разместить его Листовку о Награде на доске объявлений. Салайю не знает больше, но она подчёркивает, что все в городе полагаются на ферму Харджака в плане различных продуктов питания, а местный финский магазин в значительной степени зависит от шерсти альпаки. Любой персонаж, успешно прошедший проверку на Общество_KC14, подтверждает слова Салайи, отмечая также, что ферма славится качеством своих альпак благодаря скрещиванию поголовья альпак с жеребцом баккалии. Персонаж, успешно выполнивший проверку Природы KC16, знает, что баккалии редкая порода альпак с шерстью высочайшего качества на Голарионе.

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

Ферма Харджак

Путь от Порта Просителя до Фермы Харджак - это два часа езды на север, в основном по холмистым зелёным холмам, изредка прорываемых ручьем или рощей деревьев. Прочный деревянный забор отмечает границы фермы; хотя он и препятствует побегу животных, он не представляет особых препятствий для любых других существ, желающих проникнуть на территорию.

Когда ПИ прибывают на место, они замечают вдалеке бродячее стадо из нескольких десятков альпак. Когда ПИ продолжают двигаться к ферме, они видят, как вожак стада поднимается на вершину холма, освещённую солнцем. Персонажи, провалившие Спас.СТК_КС12, на 1 раунд ослеплены бликами от блестящей шерсти вожака стада, хотя впечатляющий эффект быстро исчезает, когда глаза персонажей адаптируются.

Мгновением позже к ним подходит суровый келлидский мужчина в грязной спецовке, использующий вилы в качестве импровизированной трости. Мужчина машет ПИ и быстро представляется фермером Уилххуфом Харджаком. Он производит впечатление милого пожилого человека, который ценит "молодое поколение", пришедшее помочь ему выбраться из его нынешней затруднительной ситуации. Как только он понимает, что ПИ пришли по Листовки о Награде, он быстро меняет тон на более профессиональный и предлагает провести ПИ к последней "жертве", которую он оставил нетронутой на месте преступления, чтобы не мешать расследованию.

Харджак отвечает на вопросы ПК по мере своих возможностей.

Что здесь происходило? "Это началось около двух недель назад, когда я нашёл одну из моих альпак, Шэдоу, мертвой возле северного забора. Похоже, она сильно испугалась и запуталась в проводах, которые мы там используем. Я не придавал этому особого значения, пока в ближайшие дни мы не нашли ещё несколько трупов альпак. Если учесть, что Рокфорда больше нет, получается четыре мёртвых альпаки".

Что это за прекрасная альпака на холме? "Это моя гордость и радость, моё Величество. Он жеребец на этой ферме и отец большей части стада. Он одной из тех модных пород баккалий, которые разводят на востоке. Купил его много лет назад у одного пророка, и с тех пор состояние фермы только возросло. Я беспокоюсь, что бы ни убивало стадо, он может набраться храбрости и попытаться напасть на Величество. Не знаю, что я буду делать, если потеряю его!".

Что вы можете рассказать нам об этих убийствах?

"Ну, не считая того, что Шэдоу запутался в проводах, все было прямо-таки странно. Остальные альпаки выглядят так, будто они просто упали замертво от испуга. Больше я ничего не могу сказать, так как у меня нет медицинского образования, но, может быть, вы сможете взглянуть?".

Величество



Расследование

Поприветствовав ПИ, старый фермер проводит их на северо-восточный участок своей земли, где он хранит тело своей последней погибшей альпаки, Рокфорда, нетронутым возле ограждения. Фермер Уилххуф доверяет ПИ и оставляет их спокойно проводить расследование, а сам быстро уходит, чтобы собрать стадо и поместить его в сарай. Далее ПИ могут потратить время на исследование местности в поисках улики.

Тело: ПИ, исследующий тело Рокфорда, видит, что у Рокфорда в ушах шесть золотых серег. ПИ, успешно выполнивший проверку Восприятия_KC17 при осмотре тела, замечает несколько следов проколов под шерстью на шее альпаки. ПИ, успешно выполнивший проверку Медицины_KC15 (KC12, если следы проколов заметил один или несколько ПИ), быстро понимает, что из тела Рокфорда почти полностью вытекла кровь; при критическом успехе ПИ понимает, что альпака была убита вчера поздно вечером.

Забор: Осмотр забора здесь не выявил никаких повреждений или следов взлома. ПК, успешно прошедший проверку на Ремесло_KC12, понимает, что забор сгнил в нескольких местах и не выдержит прямого повреждения, но нападавший решил обойти его. ПИ, успешно прошедший проверку Восприятия_KC16, замечает, что ограда здесь не имеет следов использования, поэтому тот, кто проник сюда, скорее всего, перепрыгнул через ограду.

Местность: ПИ, который проверит близлежащую местность и успешно выполнит проверку на Выживание_KC15, увидит небольшие следы прямо рядом с трупом Рокфорда, хотя они, кажется, не идут дальше. ПИ, которому удаётся выполнить эту проверку на 5 или более баллов, замечает, что следы начинаются и заканчиваются в нескольких футах от забора, ведущего к ближайшей роще деревьев. Это открытие ещё раз подтверждает, что существо запрыгнуло в загон, а затем выпрыгнуло. Тем временем, персонаж, успешно выполнивший проверку Восприятия_KC14, исследуя близлежащую территорию, также отмечает наличие три золотые серьги, таких же, как в ушах Рокфорда.

Развитие: Когда ПИ закончат исследование местности, они, вероятно, найдут какие-нибудь улики, указывающие на то, что нападавший - это нечто, пришедшее полакомиться альпаками, прежде чем быстро ретироваться из этого места. Если они нашли следы, ПИ могут даже решить пойти по ним в близлежащую рощу деревьев.

Если ПИ решат вернуться к фермеру Уилххуфу и расспросить его о золотых серьгах, он объяснит, что Рокфорд был жеребцом и что фермер пометил жеребчество на альпаку, чтобы обозначить, сколько потомков она принесла. Далее Уилххуф выражает некоторое удивление тем, что золотые серьги не были украдены, отмечая их относительную ценность и вслух рассуждая о том, что тот, кто их украл, вероятно, не был заинтересован в материальных благах.

Если ПИ не найдут никаких зацепок, Уилххуф попросит их патрулировать территорию за пределами лагеря, что в конечном итоге приведёт к схватке с убийцей альпаки, лежащей в засаде!

Логово Кровососа Умеренно 1

Чупакабра, терроризирующая ферму Харджхака, обитает в скалистом выступе, расположенном в роще деревьев недалеко от фермерского участка. Высота деревьев здесь в среднем составляет около 30ФТ, а скалы к северу достигают 20ФТ.

Существо: В этой местности обитает одна чупакабра. Это существо забрело в регион с северо-запада, недалеко от границы с Молтуни, и поселилось здесь, когда нашло постоянный и лёгкий источник пищи в виде альпак фермера Уилххуфа. В зависимости от того, как ПИ подойдут к этой встрече, они начнут в одном из двух мест. Если ПИ сразу пошли по следам существа к линии деревьев, то они окажутся окружены с обеих сторон поднимающимся уступом грязи, который в конце концов сужается до участка, где стены вокруг них поднимаются на высоту около 10ФТ (Точка 1). Если ПИ были посланы в патруль Уилххуфом или пытались найти существо, не обнаружив следов, то они приближаются к этой области с южного края карты (Точка 2), что может вызвать дополнительные опасности в виде естественных воронок.

Чупакабра



КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Для настройки на большие группы ПИ используйте следующие корректировки.

5 ПИ: Примените к Чупакабре Элитную Корректировку. Только одна воронка уже разрушилась.

6 ПИ: Примените к Чупакабре Элитную Корректировку и увеличьте на 1 КС для обнаружения и отключения воронок. Ни одна из воронок уже не обрушилась.

В зависимости от того, как ПИ попадут в эту местность, чупакабра может быть уже готова к их появлению. Если ПИ обнаружили следы существа и сразу же пошли по ним, то чупакабра только что проснулась после короткого отдыха и получает штраф -2 к проверке скрытности на инициативу. Если ПИ обыскали местность, не найдя следов, значит, чупакабра активно прячется от них, используя скрытность при приближении. Или же, если ПИ не заметили следов и в партии 5 или более ПИ, чупакабра заканчивает высасывать кровь из оленя, забредшего в эту местность, давая ему преимущества своей способности Высасывать на первые 6 раундов боя.

Чупакабра сосредотачивается на атаке ПИ с помощью Наскок. Она достаточно ловка, чтобы перепрыгивать через воронки и пытается заставить ПИ упасть в них.

Опасности: Местность вокруг скалистого логова чупакабры покрыта карстовыми воронками. На большинстве этих резких перепадов высот выросла растительность, создавая естественные опасности, которые чупакабра чутко улавливает. Хотя это существо не способно создавать ловушки, оно достаточно хитроумно, чтобы побудить персонажей перебраться в закрытые карстовые воронки. В этом районе четыре карстовые воронки, хотя две уже обвалились.

Обрушившийся ствол дерева ведёт к основной зоне с пониженной местности в Точке 1. Ствол тянется на 20ФТ в длину; чтобы перебраться по нему, требуется успешная проверка Акробатики_KC12 на Балансировать. В качестве альтернативы ПИ может попытаться взобраться по близлежащим стенам, успешно выполнив Атлетику_KC15, чтобы Карабкаться.

Развитие: После того как ПИ победят чупакабру, они могут вернуться к фермеру Уилххуфу с вестью о своей победе. Фермер глубоко признателен ПИ за их работу и дает им обещанную награду. Далее он рассказывает, что одна из альпак недавно оказалась беременной, и отцом ее является Величество. Уилххафф спрашивает, не хочет ли кто-нибудь из ПИ разрешить ему назвать будущую альпаку в их честь.

Награда

Персонажи, игравшие этот сценарий в рамках Общества Искателей, получают лист хроники. Если ПИ победят чупакабру, они получают по 4 ЗМ каждый. Награды не дают времени простоя.

На момент публикации в Организованных Играх используется версия медленного продвижения, упрощая до 1 ОО на 100 ОО, обычно предоставляемых в основной игре. Это приключение также дает персонажу 1 репутацию для выбранной им фракции.

КАРСТОВАЯ

ВОРОНКА (4)

ОПАСНОСТЬ 0

ПРОСТАЯ

ОКРУЖЕНИЕ

ЛОВУШКА

Скрытность: KC18

Описание: Листья и рыхлая грязь покрывают воронку

Отключение: Природа_KC12, чтобы удалить покрывающую листву и видеть воронку

Падение [2]: Триггер: Существо наступает на воронку; **Эффект:** Спровоцировавшее существо падает внутрь и получает 10 урона от падения. Это существо может использовать реакцию *Схватиться за Уступ*, чтобы избежать падения

ЧУПАКАБРА

СУЩЕСТВО 3

N

SMALL

ЧУДОВИЩЕ

Восприятие: +9, Ночное Зрение

Языки: Акло (Не говорит)

Навыки: Акробатика +9 (+11 для Прыжка), **Скрытность** +9 (+11 в подлестке или каменистой местности)

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: +11 (точное), **Урон: 1d10+5 Колющий + Захват

Ближ.Бой [◆] Когти: +11 (быстрое,точное), Урон: 1d6+5 Рубящий

Высосать [◆]: Требования: У чупакабры есть схваченное существо; **Эффект:** Чупакабра сосет кровь схваченного существа. Чупакабра получает состояние ускорен на 1 минуту и может использовать это дополнительное действие только на Удар и Перемещение. Пока чупакабра ускорена таким способом, она не может использовать **Высосать**. Существо, чью кровь выпила чупакабра, становится истощено 1 пока не получит исцеление (в любом виде или количестве).

Наскок [◆]: Чупакабра Перемещается и в конце этого передвижения совершает Удар. Если она начала это действие спрятанной, то остается спрятанной до окончания Удара этого умения.

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](#).