

Тень и Пугало

Предыстория

Ранчо Раннана Аттерана, свободная конфедерация коневодов и тренеров на северных равнинах Нидала, долгое время на словах поклонялись садистскому богу Зон-Кутону и Суду Нидала, в то же время тайно укрывая последователей Дезны.

Кутит* Тефлара старалась избегать конфликтов с местными жителями. Однако втайне она была послана на Ранчо Раннан, чтобы искоренить скрытый культ последователей Дезны. Для этого Тефлара взяла с собой аколита Карейду, чтобы та шпионила за жителями ранчо. Карейда выдавала себя за одинокого путника, ищущего работу, надеясь заслужить доверие еретиков настолько, чтобы подобраться к ним поближе. Карейда отлично справилась со своей миссией. Используя тайные знаки поклонения Дезне, ей даже удалось убедить одну семью, преданную Дезне, что она разделяет их веру, и что ее собственные родители были убиты кутитами. В ответ семья приняла ее в свой дом и заботилась о ней как о родной. Когда Карейда доложила Тефларе, что нашла подозреваемых культистов, Тефлара похвалила ее и попросила почтить память Зон-Кутона, подвергнув предателей пыткам и допросив их. Несмотря на свои первоначальные намерения, Карейда не смогла заставить себя пытать тех, кто относился к ней с такой открытостью и теплотой. Провалив это испытание своей извращенной веры, Карейда бежала. Это было почти месяц назад.

Боясь, что Тефлара продолжит свой план, но зная, что в прямом столкновении ей не сравниться со жрицей, Карейда решила тайно сорвать работу своей бывшей наставницы. Она переделалась в пугало, чтобы сбить Тефлар со следа, и стала пробираться в деревню, чтобы отвести последователей Дезны в безопасное место на близлежащих холмах.

Начало

Приключение начинается на ранчо Раннана Аттерана, вскоре после того, как ПИ прибыли на ранчо Раннана. Найдя дорогу на городскую площадь, участники наблюдают, как Раннан, невысокий человек в кожаной одежде, забивает кусок пергамента в столб. После этого он задерживается неподалеку, разговаривая с деревенскими жителями. Если ПИ проведут расследование, они легко поймут, что записка является одновременно предупреждением и призывом о помощи.

Коневоды и фермеры, берегитесь!

За последний месяц пропало несколько человек, оставивших после себя свое имущество. Местные жители считают, что в этом виновен разъяренный монстр: пугало с привидениями, которое бродит по полям. Путешествуйте группами, не задерживайтесь в опасных местах и держите своих детей под постоянным наблюдением, пока не будет найдено и убито это существо.

Тот, кто найдет пропавших людей или убьет чудовище, получит половину прибыли от продажи моего лучшего коня, когда его выведут на рынок в конце месяца, или еду и припасы равной стоимости. Если вы не можете покинуть ранчо, не то подвергаете риску свою семью!

- Раннан

ГДЕ НА ГОЛАРИОНЕ?

Действие этого приключения происходит на Ранчо Аттеран в северных районах Нидала, где деспотичное священство Зон-Кутона имеет чуть меньшую власть, чем в других частях Нидала. Более подробную информацию о Нидале можно найти на странице 103 Pathfinder Lost Omens World Guide.



Если ПИ подойдут к Раннану, он объяснит, что только что вернулся из поездки на другое ранчо, но расскажет им то небольшое, что знает. За последние две недели пропали четыре жителя деревни: Нема жена одного из коневодов; Лиерака и Маредин, супружеская пара, которых похитили из дома ночью; и Этендон, фермер, которого похитили только вчера во время работы на пастбище.

Кутит - Жрец Зон-Кутона

Дезнан - Жрец Дезны

Вспомнить Информацию

Религия / Общество

ПИ может совершить проверку Религии или Общества_KC15 на Вспомнить Информацию, чтобы получить понимание, которое может помочь ему разгадать тайну.

КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ: Как УСПЕХ, но ПИ также помнит, что жрецы-кутиты и наемные "охотники за мечтателями" пытаются искоренить этих диссидентов.

УСПЕХ: ПИ знает, что ранчо Аттерана подчиняются Суду Нидала и Зон-Кутону, но многие из них укрывают последователей Дезны, известных как "мечтатели".

КРИТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ: ПК верит, что нидалская традиция включает в себя отправку людей в дикую местность без одежды, чтобы они испытали боль и очистили свои слабости, как учит Зон-Кутон. К сожалению, не все возвращаются из путешествия. Возможно, пропавшие люди - жертвы этой практики.

Очки Героя

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

Собать Информацию

Если ПИ проявит интерес к вознаграждению, Раннан предложит им поговорить с Тефларой, местной жрицей Зон-Кутона, которая ищет пропавших людей. Перед этим он напоминает им, что Зон-Кутон - божество-покровитель Нидала, и что они должны осторожно вести себя рядом со жрицей - их действия в деревне могут иметь последствия для всех, кто там живет. Он также инструктирует ПИ, что они, скорее всего, смогут найти Тефлару, ухаживающего за близлежащим святилищем Полуночного Владыки, и сообщает ПИ местонахождение семей пропавших людей.

Сведенья Кутиты

Тефлара (НЗ, человек, жрец Зон-Кутона) говорит ПИ, что подозревает, что в исчезновениях виновна ее бывшая аколита - 19-летняя девушка по имени Карейда. По ее словам, месяц назад она прогнала Карейду, потому что ее вера была недостаточно сильна, и она подавала плохой пример деревенской молодежи. Теперь, по словам Тефлары, она боится, что Карейда жаждет мести. Хотя Тефлара на самом деле подозревает Карейду, она искажает историю в угоду своему повествованию. Каждый ПИ может попробовать проверку Восприятия_KC18 на Понять Намерения, чтобы узнать больше.

КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ: Как УСПЕХ, но так же ПИ понимают, что то как Тефлара говорит о своих стандартах для Карейды, наводит на мысль, что она

обучила своего аколита одной из более требовательных доктрин. Это знание дает ПИ бонус обстоятельства +1 спасброскам против способности Карейды "Маскированные Намерения" в области А.

УСПЕХ: ПИ подозревает, что рассказ Тефлары не совсем точен: Карейда, вероятно, сбежала со своего обучения, что Тефлара восприняла не очень хорошо. Жрица, скорее всего, ищет не пропавших людей, а свою бывшую ученицу, и, конечно, не позволит, чтобы безопасность пропавших жителей деревни была важнее наказания Карейды.

ПРОВАЛ: ПИ верит Тефлар на слово.

Тефлара



Исцеляющие Руки

Муж Немы Хектрил (NE, челвоек, ветеринар) - набожный кутит, который преодолевает свой гнев и печаль, помогая одной из знаменитых нидармарских лошадей региона. К сожалению, раненое животное чувствует его душевное потрясение и не позволяет ему приблизиться. Хектрил слишком расстроен, чтобы разговаривать, пока лошадь остается без лечения. Каждый ПИ может попытаться выполнить проверку Природы_KC15, чтобы приказать животному успокоиться, или проверку Медицины_KC15, чтобы вылечить его раны (ПИ автоматически добивается успеха, если использует магию, такую как очарование или исцеление), или проверку Запугивания_KC15, чтобы заставить Гектрила успокоиться.

КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ: Как УСПЕХ, и он восхваляет связь жрицы с Зон-Кутоном. Эта информация дает ПИ реакцию, которую они могут использовать один раз во время этого приключения, чтобы получить бонус обстоятельства +1 спасброскам против одного из заклинаний Тефлары в области А (сообщите об этом ПИ, когда они начнут сражаться с Тефларом).

УСПЕХ: Хектрил говорит, что он был с Тефларой, местной жрицей кутитов, когда его жена исчезла. Тефлара сразу же начала поиски Немы, как только узнала об этом. Он добавляет, что жрица прочесывала близлежащие холмы и нашла там странные следы. Эта информация позволяет ПИ выследить Карейду.

ПРОВАЛ: ПИ не может успокоить Хектрила или лошадь.

КРИТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ: Как ПРОВАЛ, плюс возбужденная лошадь бросается на ПИ, нанося 1d6+4 Дробящий (Простой_Рефлекс_KC15).

В Движении

Эрнам и Эйрилл Арборшад (ПН, полурослики, скотоводы) заметили, что их взрослый сын, Этендон, пропал несколько дней назад. Они ищут его, но не могут уйти слишком далеко, потому что у них двое младших детей, Авиену и Мейра. Они слишком спешат, чтобы остановиться и поговорить, но ПИ могут одолжить верховую лошадь, чтобы сопровождать их, пока они ищут улики вокруг ранчо. ПИ, может совершить проверку Атлетики_KC13 на Верховую Езду, чтобы не отставать от пастухов достаточно долго, чтобы они поделились некоторой информацией. ПИ, может совершить проверку Обман_KC13, чтобы солгать о потенциальной подсказке, чтобы замедлить Эрнама и Эйрилл настолько, что они расскажут, что им известно.

КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ: Как УСПЕХ, плюс они делятся своими методами выслеживания в холмах, что дает ПИ бонус обстоятельства +2 Выживание, чтобы выследить Карейду.

УСПЕХ: Эрнам и Эйрилл рассказывают, что нашли странные одноточечные следы (Карейда сделал обувь, чтобы оставлять следы, похожие на следы пугала). Они направляют ПИ на следы, позволяя ПИ выследить Карейду (см. Поиск Пропавших).

ПРОВАЛ: Эрнам и Эйрилл считают, что ПИ только замедляют их, и отказываются с ними разговаривать.

Маленький Секрет

Литриал (НГ, мужчина, фетчлинг, фермер) и его жена Руиха (НГ, женщина, человек, фермер) являются тайными последователями Дезны. Брат Литриалы Лиерака и его жена Маредин - одни из пропавших людей. Они исчезли из своего дома посреди ночи прошлой ночью, и Литриал и Руиха сейчас обыскивают дом в поисках улик об исчезновении. Каждый ПИ может попробовать проверку Восприятия_KC15, чтобы найти маленькую бумажную бабочку со сложенными крыльями, усеянную черными пятнами, спрятанную под кроватью. Любому ПИ, успешно совершивший проверку Религии_KC10, ясно, что бабочки связаны с богиней Дезной; поклоняющиеся Дезне получают автоматически успех в этом.

Если ПИ найдут бабочку, каждый из них может совершить проверку Дипломатии_KC20, чтобы убедить Литриала рассказать о значении символа. ПИ, исповедующие веру в Десну или другое хаотичное или доброе божество, уменьшают этот КС на 5. АМ, которые могут доказать связь с таким божеством, например, жрецы или чемпионы, уменьшают этот КС на 10.

КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ: Как УСПЕХ, плюс Литриал делится приемами передвижения незамеченным, давая ПИ бонус обстоятельства +2 к скрытности, чтобы следовать за Тефларом.

УСПЕХ: Литриал объясняет, что символ - это знак от Лиерака и Маредина, что они столкнулись с неприятностями и бежали из деревни, и что он и его жена должны сделать то же самое. Он признается им, что беспокоится, что Тефлар может быть причиной их бегства, а Руиха предупреждает ПИ, чтобы они были осторожны рядом с ней. Если их спросить напрямую, они признаются, что все четверо - тайные последователи Дезны.

ПРОВАЛ: ПИ не находят подсказок, и в конце концов Литриал просит их покинуть дом. Вскоре после ухода ПИ Руиха находит бабочку, и пара убегает в пустыню.

Поиск Пропавших Людей

Когда они будут готовы, ПИ могут отправиться в холмы, чтобы найти пропавших людей. ПИ с обучен выживанию, может попытаться совершить проверку Выживания_KC18, чтобы выследить Карейду. Или же ПИ может совершить проверку Скрытности_KC18, чтобы повести группу за Тефларом, который к этому моменту уже ищет Карейду.

КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ: Как УСПЕХ, и если они выслеживали Карейду, ПИ получают бонус обстоятельства +2 к проверкам Восприятия для инициативы в области А; если они следили за Тефларом, ПИ получают бонус обстоятельства +2 Скрытности для инициативы.

Успех: ПИ ведет группу в нужное место.

Провал: как УСПЕХ, но на это уходит большая часть дня; ПИ прибывают в зону А как раз когда солнце садится, заливая их тусклым светом.

Зона А. Логово Карейды

Карейда привела Мечтателей к месту на близлежащих холмах, где она пряталась. Извилистая тропинка ведет вверх по склону, по которому трудно подняться. ПИ, успешно совершившие проверку Атлетики_KC15, сможет легко преодолеть уступы высотой от 5 до 10ФТ.

Существа:

Тефлар только что прибыла в место, где прячутся Карейда и Мечтатели. Она планирует убить Карейду и всех, кто с ней, а затем обвинить во всем Карейду. Карейда носит маску пугала. Остальные части ее костюма пугала спрятаны в пещере.

От того, как ПИ попали сюда, зависит, где все располагаются в начале столкновения.

- **Если ПИ следовали за Тефлар:** ПИ начинают в области, обозначенной на карте как область А3, Тефлар находится в области, обозначенной как А2, а Карейда и Мечтатели - в области А1.
- **Если ПИ выслеживали Карейду:** ПИ начинают в области, обозначенной как А2, а Карейда и Мечтатели - в области, обозначенной как А1 на карте. Тефлар находится в области А3, хотя ПИ могут не знать о ней.

В любой ситуации, когда Карейда видит ПИ, она принимает их за "охотников за мечтателями", работающих с Тефларой, нападает и кричит, что они не могут забрать у нее этих людей. Она пытается не подпускать ПИ к Мечтателям, пытаясь столкнуть ПИ, подошедшего слишком близко к уступу. ПИ, наблюдающий за реакцией Мечтателей и успешно прошедший проверку на Восприятие_КС15 на Понять Намерение, замечает, что жители деревни боятся Тефлару, а не Карейду. ПИ может использовать действие, чтобы попытаться совершить проверку Дипломатии или Запугивания против КС Воли Карейды, чтобы заставить ее прекратить драку. Большинство Мечтателей безоружны и не участвуют в бою, опасаясь, что любое прямое действие против Тефлары может иметь ужасные последствия для их семей. Карейда не погибает, а выбывает из строя, если ее здоровье снижается до 0 очков здоровья.

Тефлар довольствуется тем, что ищет удобный момент, чтобы поразить либо Карейду, либо ПИ, пока они сражаются. Она хочет сохранить пространство между собой и ПИ, чтобы иметь возможность нацелить на них заклинанием. Если Карейда находится в сознании, пока ПИ сражаются с Тефларой, Карейда слишком напугана своей бывшей наставницей, чтобы помочь, и использует свои действия, чтобы двигаться к Мечтателям, чтобы обеспечить их безопасность (как только начнется схватка, Мечтатели отступят за несколько больших камней, где они будут в безопасности от шальных заклинаний или оружия).

КОРРЕКТИРОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Для групп свыше 4 ПИ используйте следующие корректировки.

5 ПИ: Элитная Корректировка Тефлары.

6 ПИ: Элитная Корректировка Тефлары. У Тефлары появляется аура "Ментальные Лезвия".

Карейда [в маскировке]**КАРЕЙДА****СУЩЕСТВО 1**

N

MEDIUM

ГУМАНОИД

ЧЕЛОВЕК

Восприятие: +7, Сумеречное Зрение

Языки: Всеобщий, Теневой

Навыки: Атлетика+7, Обман+5, Ремесло+4, Скрытность+6

Сил +3, **Лвк** +2, **Тел** +3, **Инт** +0, **Мдр** +1, **Хар** +0

КБ: 15; **СТК:** +8, **РФЛ:** +7, **Воля:** +6

ОЗ: 25

Скорость: 25

Ближ.Бой [◆] **Булава:** +7 (Толчок), Урон: 1d6+3
Дробящий

Ближ.Бой [◆] **Шипастая Цепь:** +7
(Опрокидывание, Разоружение, Точное), Урон: 1d8+3 Рубящий

Дальн.Бой [◆] **Метательное Копье:** +7
(Метательное 30ФТ), Урон: 1d6+3 Колющий

Замаскированные Намерения [◆]: Маска Карейды скрывает ее сосредоточенность во время боя. Враги, которые начинают свой ход в Ауре 30ФТ или входят в нее, должны совершить СПАС.Воля_КС16.

КРИТ.УСПЕХ: Существо временно иммуно на 1 минуту

ПРОВАЛ: Существо получает Застигнут Врасплох против Карейды и штраф обстоятельства -2 СПАС. против проверок навыков Карейды, которая она делает против существа до начала его след.хода.

Если Карейда не носит Маску Пугала, она теряет Способность Замаскированные Намерения.

ТЕФЛАРА**СУЩЕСТВО 2**

NG

MEDIUM

ГУМАНОИД

ЧЕЛОВЕК

Восприятие: +8, Сумеречное Зрение**Языки:** Всеобщий, Теневой**Навыки:** Запугивание+8, Обман+8, Религия+7, Скрытность+5**Сил** +0, **Лвк** +1, **Тел** +2, **Инт** +0, **Мдр** +3, **Хар** +4**КБ:** 16; **СТК:** +7, **РФЛ:** +6, **Воля:** +10**ОЗ:** 28**Скорость:** 25**Ближ.Бой** [↘] **Шипованная Рукавица:** +7 (Быстрое, Свободная РУка), Урон: 1d4 Колющий**Бодрящая Агония** [↻]. **Требование:** Тэфлара потратила как минимум 1 Очко Фокусировки; **Триггер:** Тэфлара получает кровотечение, колющий или режущий урон; **Эффект:** Тэфлара восстанавливает 1 ОФ**Ментальные Лезвия:** Когда существо заканчивает свой ход в этой Ауре 30ФТ, оно чувствует и видит острые лезвия, пронзающие его кожу. Существо должно совершить успешно Спас.Воли_KC17 или стать напуган 1 (напуган 2 при критическом провале).**Подготовленные Сакральные Заклинания:** KC18, Атака+10; **Чары:** Ледяное Прикосновение, Ступор, Божественное Копье, Узнать Направление, Щит; **Ур.1:** Нанесение Ран (*5), Приказ, Фантомная Боль, Ослабляющий Луч**Заклинания Доменов:** KC18; **Ур.1:** Наслаждение Болью

Развитие: После того, как ПИ победят Тэфлару, они смогут вернуться на ранчо с пропавшими жителями деревни. Без нависшей угрозы Тэфлары Мечтатели знают, что у них, по крайней мере, есть время, чтобы заверить свои семьи в их безопасности. Если Карейда выживает, Мечтатели возвращаются на ранчо надолго. Карейда занимает место Тэфлары в качестве жрицы ранчо, со временем приходя к поклонению Дезне и используя свою историю, чтобы обмануть всех истинных кутитев.

Задача

Получив награду, ПИ могут провести время на Ранчо Раннана или отправиться навстречу другим приключениям.

Домашняя Игра:

Наградите игроков 100 Очков Опыта; это включает их награду за поиск пропавших людей и победу над Тэфларой.

Общество Искателей:

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

На момент публикации игры используется Медленная скорость прогрессии, представленная на странице 509 Основной Книги Правил Pathfinder, упрощенная до 1 ОО за 100 ОО, обычно предоставляемых в обычной игре. Это приключение также дает персонажу 1 репутацию для выбранной им 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](#).