

ГОРДОСТЬ ОРКА

По мотивам ЛУЧШЕГО
приключения по системе...

DUNGEONS & DRAGONS

Приключение создано на конкурс для Пекарни Творцов
Для 3-6 персонажей третьего уровня. Автор: Eliza Moore

Аннотация

Не обязательно убивать орка, чтобы попробовать его пирог. Тем более, когда он сам вам его предлагает. Но вот не задача, его книгу рецептов, которая из поколения в поколение передавалась в роду орков-пекарей, похитил маленький завистливый конкурент. Помогите бедному орку вернуть его фамильное сокровище, и, кто знает, может вам удастся выведать парочку орочьих секретов приготовления идеальной выпечки.

Приключение по системе D&D 5e для 3-6 персонажей 3-го уровня. Средняя продолжительность приключения – 3-4 часа.

Примечание: Все приведённые в приключении проверки являются лишь возможными вариантами влияния игровых персонажей на ситуации. Не бойтесь подстраивать их под заявки игроков. Все упомянутые проверки **Внимательности** можно заменить проверкой **пассивной Внимательности**.

Сеттинг: Забытые королевства.

Жанры: Сказка, юмор, праздничная история.

Ссылка на дополнительные материалы:

Здесь хранятся карты, фоны локаций, раздаточный материал и музыка. Если диск не открывается, скопируйте ссылку в адресную строку браузера вручную:

https://drive.google.com/drive/folders/1i1G-Pl8GjXZlHllaFeWkc2fuQddIW0-A?usp=drive_link

Содержание

Предыстория	3
Часть 1. В таверне	3
Маленькие встречи	4
Часть 2. Погоня за Румпелем	6
Дополнительные правила погони	7
Боевые столкновения	8
Часть 3. В логове Румпеля	10
Битва с Пых'жаром	13
Где орки пекут пироги	13
Финал приключения	14
Приложение 1. Статблоки	15
Приложение 2. Карты локаций	16
Приложение 3. Раздаточный материал	19

Вёрстка документа выполнена с помощью Adobe Photoshop и Adobe InDesign.

Карты сделаны в программе *Dungeondraft*.

Автор карт и вёрстки: **Eliza Moore**

Ссылка на бусты: https://boosty.to/eliza_moore

По мотивам приключения «Орк и пирог».



Действие приключения разворачивается в маленьком северном городке **Бейкербурге** накануне Макушки Зимы. В одной из местных таверн заведует добродушный орк **Гарруш**, который печёт лучшие пироги в городе. Его главное сокровище – книга рецептов, которую ему передала его покойная бабушка. В ней хранятся все его секреты приготовления идеальной выпечки. Но у Гарруша есть коварный конкурент – хитрый плутоватый нилбог по имени **Румпель Криворук**. Он хочет открыть собственную пекарню, и потому в один из предпраздничных вечеров Румпель решает выкрасть книгу рецептов Гарруша, чтобы выведать тонкости его кулинарного мастерства. Персонажи станут свидетелями ограбления таверны орка и смогут поучаствовать в поимке приткого воришки.

Завязка приключения

В канун праздника герои остановились в **таверне Гарруша**, чтобы отпраздновать полученную награду за последнее выполненное задание. Помимо их личных денег на руках у них 100 зм.



Вас окружает звонкий смех и гомон посетителей. За широкими окнами кружат пушистые хлопья снега в тёплом свете масляных фонарей. Ароматы хвои и корицы пропитали всё заведение, но даже сквозь них пробивается запах свежеспекаемых пирогов. Ряды длинных столов забиты под завязку, из шума толпы то и дело слышатся взбудораженные обсуждения о подготовке к празднованию Макушки Зимы. На маленькой сцене барды наигрывают на виолах праздничные мелодии. Огромный орк в неказисто маленьком кружевном фартучке суетится за барной стойкой и еле успевает обслуживать посетителей.

Гарруш (орк за стойкой) выглядит молчаливым и грозным, но на деле весьма дружелюбен и даже немного сентиментален.

Гарруш предлагает героям попробовать его *фирменный мясной пирог с яблоками* (см. таблицу №1 «Меню Гарруша»). Его стряпня очень вкусна и изобилует специями.

Во время трапезы он расскажет героям про свою бабушку, которая научила его готовить, а также упомянет, что она передала ему книгу рецептов, благодаря которой он стал лучшим пекарем в городе. Книга называется **«Рецепты бабушки Оркафы»**. Она выставлена на витрине в главном зале таверны как музейный экспонат.

Он никому не разрешает брать книгу и открывать её, так как уверен, что *«только достойные могут прикоснуться к величайшим секретам приготовления идеальной выпечки»*.

Если герои будут спрашивать о его кулинарных познаниях, он поделится с ними парочкой секретов (см. раздаточный материал **«Вырезки из газеты»**).

Также Гарруш упомянет **Румпеля** как назойливого оборванца, который периодически ворует продукты из его таверны и зачем-то таскает заметки с рецептами.

Далее будет приведена таблица с возможными товарами таверны Гарруша. Дополняйте её на своё усмотрение, основываясь на заявках игроков. Гарруш любит, когда ему бросают новые кулинарные вызовы (пометка ДО означает *долгий отдых*).



Таверна «У Гарруша»

Таблица №1. «Меню Гарруша»

Товар	Цена	Эффект
Пряная медовуха	3 см	Проверки Харизмы +1 до следующего ДО. Степень <u>опьянения</u> +1 (если не пройти спасбросок Телосложения СЛ 10).
Фирменный глинтвейн	5 см	Проверки Харизмы +1 до следующего ДО.
Синнабон	2 см	Следующая проверка любого навыка с преимуществом.
Мясной пирог с яблоками (6 порций)	2 см	Проверки и спасброски Телосложения с преимуществом до следующего ДО.

Эффекты от еды не складываются, актуальным является только эффект от последнего употреблённого блюда/напитка.

Степени опьянения складываются от каждой выпитой кружки.

Маленькие встречи

Пока герои будут находиться в таверне, плавно вставьте в повествование следующие события.

Бабушка с корзинкой

В шуме беседующих посетителей еле слышится звон дверного колокольчика. В дверях стоит милая старушка в клетчатой шали, припорошенной снегом. Она подходит к барной стойке и говорит Гаррушу, что пришла за своим заказом на дюжину карамельно-коричневых пирогов. Орк ненадолго уходит на кухню и возвращается с огромной корзиной. Её содержимое ещё пышет жаром и накрыто белым кружевным платочком. Сквозь него пробивается густой пар с запахом сладкой начинки.

Бабушка благодарит орка и, с трудом подняв корзинку, начинает ковылять к выходу. Гарруш торопится продолжить обслуживать толпу клиентов. Успешная **проверка Проницательности СЛ 12** покажет, что бабушка хотела бы попросить помощи, но стесняется. Если герои *предложат бабушке помощь*, она попросит их помочь ей донести корзинку до её дома неподалёку, по пути расскажет, что взяла пироги на праздничный стол угостить всех своих внуков, и отблагодарит героев, предложив **10 см**. Проконтролируйте, чтобы герои вернулись в таверну.

Грустные стражники

В самом дальнем краю барной стойки сидят двое мужчин в форме стражников. Они ведут заунывную беседу и играют в кости. Их печальные лица никак не вписываются в общую картину кутежа и веселья. Они вяло бросают кубы, от скуки катая по столешнице пустые пивные кружки.

Если герои вступят с ними в диалог, стражники пожалуются, что в ночь Макушки Зимы им назначили служить в карауле, и теперь они не смогут присутствовать на праздничном семейном ужине. Так что они решили отметить этот праздник заранее, собравшись в таверне за выпивкой и игрой в кости, но их настроение от этого нисколько не улучшилось.

Если угостить стражников выпивкой и сыграть с ними в кости, они немного захмелеют, повеселеют и начнут рассказывать анекдоты. Герой, который послушает анекдоты, преисполняется житейской мудрости и **получает Вдохновение**. Стражники могут продать три обычных зелья лечения по 15 зм за штуку, но только за деньги, что герой выиграл у них в кости.

Правила игры в кости: Мужчины играют со *ставками*. Первая ставка 5 зм, каждую последующую игру она увеличивается ещё на 5 зм. Каждый игрок по очереди бросает одновременно три игральных кости 1к6. После первого броска он оставляет на столе кость с наибольшим значением, затем вновь бросает оставшиеся две. Из них на столе опять остается кость с большим числом очков, а оставшуюся кость бросают еще раз. Этим ход игрока завершается, а сумма очков на трех костях заносится на его счет.

Победителем раунда становится игрок с наибольшим счетом. Ничейный исход разрешается дополнительными бросками. Игра состоит из десяти раундов: победителем становится игрок, выигравший больше всего раундов.

Дети у ёлки

В таверне начинает орудовать **нилбог**. Он украл с кухни яйца и муку, пробрался в общий зал и задумал свалить ёлку, чтобы отвлечь внимание посетителей и под шумок выкрасть книгу рецептов. Также он с помощью Волшебной руки попытается украсть у кого-то из героев (предпочтительно с самой **низкой Пассивной Внимательностью**) его *оружие* или *магический предмет*, если тот находится на виду.

Совершите за нилбога **проверку Скрытности** против **пассивной Внимательности героя**, чтобы определить, удалось ли ему украсть вещь. После этого нилбог толкает ёлку.

У стены главного зала таверны стоит пушистая ель высотой до самого потолка. Она украшена бантиками из ленточек и кубками из рогов. Под ней мирно играют несколько ребятишек семи-десяти лет, пока их родственники проводят семейное застолье неподалёку. Неожиданно дерево со скрипом начинает падать прямо на детей. Всё происходит настолько стремительно, что посетители не успевают осознать происходящее.

Если герои попытаются спасти детей из под падающей ёлки, у них это получится при успешной **проверке Акробатики СЛ 15**, чтобы оттолкнуть детей из под удара, или **Атлетики СЛ 15**, чтобы удержать дерево. В случае неудачи дети заплачут под поваленной ёлкой, но не пострадают, а окружающие начнут их вытаскивать.



Нилбог
Румпель

Часть 2. Погоня за Румпелем

В таверне начинается переполох. Посетители вскакивают со своих мест и суеются. Слышится разъярённый голос орка: «Это же Румпель! Хватайте его!» Он показывает пальцем в сторону витрины. На ней стоит сгорбленное маленькое существо с жадными глазками-бусинками и длинными ушами. В руках оно держит охапку яиц и мешок муки. Существо хватается книгу рецептов, еле затолкав её себе под мышку. Оно хитро улыбается, мельком кидает в вашу сторону насмешливый взгляд и бормочет гнусаво-писклявым голосом «Упс, плохо дело...» Существо бросается наутёк из таверны.

Гарруш кричит героям, что щедро наградит их, если они вернут книгу, а сам неуклюже спотыкается на выходе из таверны, будучи не в состоянии броситься в погоню. Когда начнётся **погоня**, покажите игрокам карту для погони и пробросьте *инициативу*. Каждая клетка на карте равна *10 футам* перемещения. Если герои дойдут до края карты, но погоня ещё не закончена, скопируйте эту же карту таким образом, чтобы сделать её длиннее и продолжить пройденный участок.

Багаж Румпеля в момент погони: мешок муки, десяток яиц, зелье увеличения, шар с заклочённым ледяным мефитом, очки очарования, вещь персонажа (если получилось украсть).

Румпель использует статблок нилбога, его количество *хитов* равно *12*. Правила погони смотрите здесь. Используйте таблицу осложнений погони, приведённую ниже.

Значение Препятствие

Таблица №2. «Осложнения погони в городе»

- 1 Ваш путь преграждает передвижная лавка со сладостями. Совершите **проверку Ловкости (Акробатика) со СЛ 15**, чтобы обогнуть препятствие. При провале вы влетаете в прилавок, который считается за *10 футов труднопроходимой местности*, а в ваш багаж случайно попадает *1к6* имбирных пряников.
- 2 Ваш путь преграждает хор, распеваящий праздничные песни. Совершите **проверку Силы (Атлетика) или проверку Ловкости (Акробатика) со СЛ 10** (на ваш выбор), чтобы пробраться через толпу без задержек. Толпа сама расступится, открывая дорогу новоявленному таланту, если вы удачно споёте песню, что пел хор, совершив **проверку Харизмы (Выступление) СЛ 15**. При провале толпа считается за *10 футов труднопроходимой местности*.
- 3 Румпель роняет яйца из рук, оставляя склизкие лужи на вашем пути. Совершите **спасбросок Ловкости СЛ 10**, чтобы не поскользнуться на них. При провале вы падаете ничком.
- 4 Из мешка Румпеля просыпается мука, окутывающая вас белым облаком, которое представляет собой сильно-заслонённую местность. Совершите **проверку Мудрости (Выживание) СЛ 12**, чтобы сориентироваться. При провале вы сворачиваете с курса погони, что замедляет ваше движение (*15 футов труднопроходимой местности*).
- 5 Путь впереди представляет собой дорожку изо льда, на которой катаются и играют дети. Совершите **спасбросок Ловкости со СЛ 13**. При провале вы падаете ничком. Ледяная дорожка считается за *10 футов труднопроходимой местности*.
- 6 Вы натолкнулись на ёлочный базар. Совершите **проверку Ловкости (Акробатика) со СЛ 12**, чтобы прорваться через груды деревьев. При провале вы получаете *1к4 колющего урона* от еловых игл, деревья считаются за *15 футов труднопроходимой местности*.
- 7 Из кабака на вашем пути вываливаются два пьяных мужика, рьяно обсуждающих нынешнее положение дел в стране. Совершите **проверку Силы (Атлетика), Ловкости (Акробатика) или Харизмы (Запугивание) со СЛ 13** (на ваш выбор), чтобы прорваться мимо философов. При провале вы получаете *1к4 урона психической энергией* от услышанной теории заговора (персонаж, не знающий понятия «политика», эффекта избегает), а сами мужики считаются за *5 футов труднопроходимой местности*.
- 8 Ваш путь преграждает дрессированный медведь. Совершите **проверку Ловкости (Акробатика) или Мудрости (Уход за животными) со СЛ 14** (на ваш выбор), чтобы обогнуть его или отдать команду отойти. Если успех **проверки Ухода за животными** равен *5 и выше*, медведь добровольно согласится подвезти вас на спине в течение двух раундов (он слишком ленив, чтобы бежать дальше). При провале медведь считается за *5 футов труднопроходимой местности*.

9 Ваш путь преграждает длинная очередь из нервной толпы, образовавшаяся у магазина игрушек. Совершите **проверку Силы (Атлетика)** или **Ловкости (Акробатика)** СЛ 12, чтобы пробиться через очередь. При провале вы получаете *1к4 дробящего урона* от агрессивных покупателей, кричащих вам «Куда без очереди?!». Очередь считается за *5 футов* труднопроходимой местности.

10 На вашем пути оказывается зазывала, раздающий листовки и кричащий «Предпраздничные акции, успеете воспользоваться предложением!». Совершите **проверку Мудрости (Проницательности)** или **Ловкости (Скрытности)** со СЛ 14 (на ваш выбор), чтобы избежать зрительного контакта или скрыться в толпе. При провале вы получаете листовку с купоном на бесплатную стрижку у цирюльника и *1к4 урона психической энергией* от осознания того, что вы стали жертвой агрессивного маркетинга (персонаж, не знающий понятия «экономика», эффекта избегает).

11-20 Без осложнений.



Пейзаж центральной площади

Дополнительные правила погони

- В ситуациях, когда в ходу нилбога (после того, как он совершит *Перемещение*) кто-то из героев будет находиться менее чем в *30-ти футах* от него, он будет тратить *Действие* на то, чтобы инициировать **боевое столкновение**, которое будет происходить на карте для боёвки.
- Если герой находился дальше *30-ти футов* от места начала битвы, перед тем, как вступить в бой, ему необходимо добежать до поля боя.
- Если герои убегут из боя (перебегут на противоположный край карты для боёвки), чтобы

продолжить погоню, при этом проигнорировав оставшихся противников, *враги так же вступят в погоню* за героями. В таком случае, для упрощения отслеживания действий противников в процессе погони, объедините каждую группу существ одного типа в *одну стаю*. Стая имеет те же параметры, что и существо внутри неё, но со следующими поправками:

Количество хитов стаи = сумме хитов её участников;

Урон от атаки = урон её участника x 2. Этот урон поровну распределяется между всеми игроками, участвующими в погоне.

- В начале боя Румпель тратит свой *первый ход* на то, чтобы наложить на героев Жуткий смех Таши или Язвительное слово, а в следующем раунде продолжает убегать. Он старается избежать рукопашного боя, совершая *Отход*, когда противник подходит вплотную.
- Когда на карте Румпель будет пробегать мимо *центральной площади* (квадрат 15x15 в центре карты), где собралась толпа народу, он будет пытаться скрываться в ней. Чтобы успешно скрыться от погони, ему нужно пробросить *три успеха* в соревновании своей **Скрытности против Внимательности** героев, потратив на действие *Засада* три раунда подряд.

Боевые столкновения

Всего Румпель сможет устроить *три боевых столкновения*:

1. Воробьи переростки

Румпель кидает в ближайшую стаю воробьёв *зелье увеличения*.

Прямо на глазах маленькие пернатые комочки раздуваются в размерах как воздушные шарики. Их пушистые грудки выпячиваются, а крылья обретаю орлиный размах. Взъерошенные разъярённые птицы агрессивно летят в вашу сторону.

Количество воробьёв = (кол-во игроков x 2) + 1к6



Используйте статблок ястреба для битвы с воробьями, но не забывайте про эффект зелья увеличения:

- Их размер увеличивается с *Крошечного до Маленького*;
- Они совершают с преимуществом проверки и *спасброски Силы*;
- Их атака *Когтями* наносит дополнительно 1к4 урона (*Рукопашная атака оружием*: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание*: рубящий урон 1к4 + 1).

Если герои помогли **детям в таверне** не попасть под дерево, в бой на стороне героев вступят пятеро **подростков** (братья детей из таверны) и задержат воробьёв. В этом случае, если герои уйдут с поля боя, погони за ними со стороны птиц не будет.

Из подворотни в вашу сторону выходит банда мальчуганов хулиганистого вида с рогатками наготове. Паренёк со взъерошенной причёской, напоминающей нахваленные макушки воробьёв, что перед вами, демонстративно шмыгает носом. «Спасибо, что помогли братишке не угодить под колючую махину!» - говорит он вам и пуляет из рогатки камень в ближайшего воробья.

Для подростков используйте статблок обывателя с заменой атаки *Дубинкой* на атаку *Рогаткой* (рескин Пращи) - Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание*: 2 (1к4) дробящего урона.

2. Хорошие собачки

Румпель использует *очки очарования*, чтобы загипнотизировать дрессировщика собак по пути.

Дрессировщик собак, который мгновение назад выстраивал пирамиду из своих подопечных, неожиданно злобно смотрит на вас. По одному его жесту отряд пушистых собачек с крючковыми хвостами в разноцветных пачках встаёт у вас на пути. «Не обижайте моего друга Румпеля» - зомбированным голосом говорит дрессировщик. - «Собачки, фас!»

На героев нападает *три собаки* (используйте статблок ездовой собаки). Сам дрессировщик в битве не участвует, только отдаёт команды собакам (используйте статблок обывателя).

Если герои помогли **старушке в таверне** дотащить корзину пирогов, она поможет героям (собаки выступали как раз перед её домом). В таком случае, если герои уйдут с поля боя, погони за ними со стороны собак не будет.

«Ой, касатики вы мои!» - слышится испуганный голос знакомой старушки. Она выглядывает на вас из окна соседнего дома. «Сейчас я вам подсоблю.» - бабушка ставит на подоконник поднос с мясным рулетом и начинает обдуть его полотенцем. Даже на таком расстоянии до вас доносится аромат запечёного мяса. Собаки начинают активно принюхиваться и пускать слюни. Их беспрекословная верность командам хозяина требует проверки на прочность.



Каждый свой ход собаки будут совершать **спасброски Мудрости СЛ 15** и в случае неудачи покинут поле боя, побежав на запах мяса.

Первый из героев, кто покинет поле боя, заметит, что нилбог **обронил свои очки**, и теперь они лежат на дороге, рискуя быть раздавленными под ногами прохожих. Персонаж может попробовать быстро подобрать очки. При успешной **проверке Ловкости рук СЛ 15** герой успевае спасти вещь и получает **очки очарования**.

3. Вредные ледышки

Румпель разбивает шар с мефитом.

Убегающий оборванец бросает хрустальную сферу себе под ноги. За его спиной образуется ледяное туманное облако, из которого появляется уродливое ледяное создание с когтями, похожими на сосульки. Прохожие зеваки в ужасе бегут прочь при виде этого существа.

Для боя используйте статблок **ледяного мефита**. В первый же свой ход он дополнительно призывает **1к4** таких же ледяных мефитов.

Если герои составили компанию **грустным стражникам** в таверне, мужчины присоединятся к бою на их стороне. В таком случае, если герои уйдут с поля боя, погони за ними со стороны мефитов не будет.

За вашими спинами слышится металлический звон брони и через мгновение перед вами оказываются те двое печальных стражников из таверны. Мужики оборачиваются к вам и с улыбками говорят «Спасибо за приятную компанию. Теперь и к службе вернуться не в тягость». Они угрожающе направляют копыя в сторону монстров и бегут на них с криками «Не в нашу смену!».

Для стражников используйте статблок **стража**.

Главная цель персонажей – **проследить путь до укрытия Румпеля**, не потеряв его из виду. Предпринимайте за нилбога всё возможное, чтобы он не был схвачен героями. Если им всё же удастся его схватить, добавьте в этот момент **дополнительную боевую сцену с мефитами**, чтобы дать ему возможность снова сбежать и добраться до своего логова. Также не забывайте про его способность **Переворот удачи** и не позволяйте ему погибнуть во время погони от атак героев.

В **финале погони** (когда разыграны все три боевых столкновения) герои замечают, что Румпель скрылся в **продухе подвала** одного из заброшенных домов. Если герои не догнали Румпеля (он скрылся от них в толпе), к ним по пути выйдет **неприятного вида человек** с длинным крючковатым носом и седыми бакенбардами. Он одет в дорожной сюртук и корыстно потирает ладони при виде героев. Он видел, что они гонятся за нилбогом, и заметил, куда он скрылся. За эту информацию он требует у героев **50 зм**.

Часть 3. В логове Румпеля

Покажите игрокам карту логова Румпеля. В подвале (см. на карте), где скрылся нилбог, в полу под ковром находится тайный лаз. При успешной проверке Внимательности СЛ 14 герой замечает лаз. В противном случае, если герой наступит на клетку с лазом (клетка с ковром), доски под ним сломаются, и при провале спасброска Ловкости СЛ 13 он получит 2к6 урона от падения.

Узкий туннель

Перед вами простирается длинный каменный туннель. На шляпках огромных поганок стоят маленькие фонарики со светлячками, дающими тёплое свечение, которое играет на каменных поверхностях подобно пламени свечи.

Если герои в финале погони самолично увидели, где находится логово нилбога, и быстро его нагнали, то в конце туннеля они встретят строительную бригаду из семи бригганок (иначе бригганки уже успеют уйти).

Бригганки скажут, что Румпель нанял их, чтобы прорыть этот туннель и помочь ему с обустройством пекарни.

Они не пропустят героев дальше, посчитав их за проходимцев. Они сошлются на то, что

«работы по благоустройству пока не завершены, и босс приказал никого к себе не пускать».

Успешная проверка Убеждения или Обмана СЛ 12 докажет бригганкам, что герои пришли по делу, и феи даже проведут им маленькую экскурсию по пекарне, после чего покинут это место.

При провале феи будут прогонять героев и при необходимости вступят с ними в бой.

Карта логова Румпеля с пометками



Обеденный зал

Зал со столиками из сруба на удивление просторный. Комнату словно пробурили внутри сплошного огромного камня. Маленькая ёлочка около грубо обтёсанной стены украшена гирляндами из крохотных свечных фонариков. На стене висит большая вывеска с названием «Румпель-Штрудель». Буквы сколочены из гниющих деревяшек и рассыпаются на глазах.

Комментарий бригганоков: «В качестве несущих конструкций использовали каменные блоки, что людишки здесь когда-то в землю навтыкали. Интерьер выполнен в эко стиле: все стены – одна сплошная природная поверхность. Вывеска – авторский арт-проект. Босс сам сделал.»

Если герой осмотрит ёлку, то при успешной проверке Магии СЛ 15 заметит, что один из фонарей на ней особенный. Этот фонарь является вечно горящим фонарём.

Персонажи игроков могут устроить в логове Румпеля *короткий отдых*, не боясь, что нилбог сбежит. Румпель думает, что герои его потеряли и лёг подремать на кухне, устав после погони.

Если Румпель украл у героев их вещь, они найдут её у *двери в чулан*.

Значение Событие

- | Значение | Событие |
|----------|---|
| 1 | Герои натыкаются на двух <u>пауков волков</u> , живущих в одном из ящиков. Пауки нападают на героев. |
| 2 | Кто-то из героев натыкается на мышеловку. При провале спасброска Ловкости СЛ 12 он получается <i>1к4 дробящего урона</i> . |
| 3 | На героев падает ящик, внутри которого разбилась <u>бутылка с маслом</u> . Герои будут покрыты маслом, пока не очистят его с себя. |
| 4 | Герои находят <u>фляги с маслом</u> (5 шт). |
| 5 | Герои натыкаются на стайку сонных мышей полёвок, которые посчитали этот чулан отличным местом для зимней спячки. Если поговорить с ними с помощью <u>Разговора с животными</u> , они предложат обменять найденные ими блестящие кругляшки (монеты) на имбирные пряники (или другую еду). Одна единица еды = <i>1к6</i> монет. На каждой сделке бросайте кубик <i>1к4</i> , чтобы определить тип монет, которые принесут мыши: 1 – блестящие пуговицы, 2 – медные монеты, 3 – серебряные монеты, 4 – золотые монеты. |
| 6 | Герои нашли ящик с кучей разбитых склянок <i>зелий лечения (обычных)</i> , но в них ещё можно отыскать несколько целых склянок. При успешной проверке Ловкости рук СЛ 14 герой вытаскивает одно зелье. За каждые 3 дополнительных очка успеха герой вытаскивает ещё по одному зелью. При провале все целые флаконы разбиваются под тяжестью груды стекла, а герой получает <i>1к4 рубящего урона</i> от осколков. |

Чулан

Дверь в чулан является *потайной*. Она представляет собой часть каменной стены и скрыта в арке из переплетённых корней деревьев.

Чтобы определить наличие двери в этом месте нужно успешно пройти **проверку Внимательности СЛ 12**.

Также нужно успешно пройти **проверку Анализа СЛ 13**, чтобы разобраться в переплетении корней и найти отросток корня, за который нужно дёрнуть, чтобы дверь открылась.

Бригганоки чулан не показывают.

С земляного потолка свисают тонкие корешки, на которых качаются пауки. На полу валяются пучки старой соломы. По углам свалены груды разваливающихся ящиков, заполненных мелким хламом.

Если герои потратят время, чтобы изучить содержимое ящиков, три раза прокиньте кубик *1к6*, чтобы определить, на что наткнулись герои в ходе поисков (см. таблицу №3 «События в чулане»).

Можете заменить значение, если оно уже выпадало. В конце поисков герои гарантированно находят фонарь обнаружения.

Таблица №3. «События в чулане»



Уборная

Весьма опрятная крохотная уборная. Не без характерного душка, конечно. На стене над нужником выцарапана надпись: «Вилли, хватит тратить столько туалетной бумаги! Я скоро начну её прятать!» Почему-то в ваших головах эта фраза прозвучала голосом Румпеля.

Комментарий бригганок: «А здесь мы выделили место под уборную. Согласен, явление редкое, мало где её можно увидеть. Но наша строительная компания весьма продвинутая.»

Вилли это один из бригганок, но он будет всячески отрицать свою причастность к посланию в уборной.

Внутри тумбочки лежит стопка старых **невидимых газет** «Бейкербургский вестник». Если их изучить, можно прочитать вырезки из колонок «Готовим вместе с Гаррушем» (см. раздаточный материал).

Кухня

К двери от кухни ведут следы нилбога из муки. Бригганки не поведут героев на кухню, наказав им, чтобы они не мешали боссу, после чего уйдут из пекарни. Когда герои будут направляться по туннелю в сторону кухни, нилбог к тому времени проснётся и будет подготавливать ингредиенты, чтобы начать делать пироги по рецептам из украденной книги.

Обеденный зал в логове Румпеля

Огромная печь испускает языки пламени и пыхтит дымом. Чувствуется запах чего-то горелого. Перед столом, заставленным кучей грязной посуды, хозяйничает Румпель. Он весь измазлся в тесте, которое ни в какую не хочет поддаваться под его усиленными ударами скалкой. На краю стола лежит испачканная в муке книга рецептов.

Когда Румпель замечает героев:

Нилбог испуганно вздрагивает при виде вас и судорожно хватается за книгу. Он прижимает её к груди, пятится назад и кричит вам «Нет! Моя прелесть! Не отдам!». Он запрыгивает на стол и заворожённо смотрит на обложку книги. Его рот искривляется в коварной улыбке. «Вы опоздали! Теперь у Румпеля будет лучшая пекарня в городе! Все будут хвалить Румпеля, давать ему много денег и писать про него в газетах.» Нилбог медленно начинает открывать книгу и злорадно смеяться - «Теперь секреты идеальных пирогов принадлежат мне! А-ха-ха-ха!» Страницы раскрытой книги начинают светиться, из-за чего ухмылка Румпеля кажется ещё более безумной. Внезапно из книги вырываются клубы белого дыма с запахом выпечки.

Из облака муки появляется огромный толстый призрачный орк в поварском колпаке. Он укоризненно смотрит на Румпеля, как на жука под своими ногами.

«Только достойные могут прикоснуться к величайшим секретам приготовления идеальной выпечки» - говорит грозным потусторонним голосом орк. «Заслужи честь познать наши тайны, показав себя в честном бою?!» Вжатый в пол нилбог таращится на призрак глазами, полными ужаса. От страха он падает в обморок, распластавшись на полу в позе мёртвого опоссума. Призрак оборачивается в вашу сторону. Очаг за его спиной разгорается с такой силой, что языки пламени касаются потолка. Орк с важным видом, скрестив руки на груди, осматривает вас оценивающим взглядом. «Я Пых'жар. Страж орочих кулинарных секретов. Готовы ли вы схлестнуться в поединке, дабы войти в число избранных?»

Битва с Пых'жаром

После своих слов призрак орка нападает на игроков и на кухне **начинается бой**. Каждые *два раунда* он параллельно с битвой будет тратить Свободное действие, чтобы задавать героям следующие вопросы:

1. Какие яблоки лучше всего подходят для шарлотки?
2. Как сделать начинку мясного пирога более сочной?
3. Какой главный ингредиент добротной закваски?

Если игроки в своём ходу будут говорить ответы, приближённые к цитатам из газетных вырезок, орк будет хвалить их, отвечая в следующем раунде фразами наподобие «*Ваши познания согревают мне сердце*» или «*Я рад, что встретил истинных знатоков*». Если герои правильно ответили на все три вопроса, бой заканчивается.

Атаки призрака орка *не летальны*, и героям не нужно кидать спасброски от смерти в случае падения хитов до нуля. Не забудьте про *дополнительный урон огнём* от атак орка, если герои покрыты маслом. В случае **проигрыша** героев, орк исчезнет, сказав им напоследок:

«*Вы не достойны познать наши секреты. Я зря потратил время.*»

В случае **победы** героев (если они правильно ответили на вопросы или довели хиты Пых'Жара до 10) орк сочтёт их достойными и телепортирует их в священное место...

Где орки пекут пироги

Пых'жар выглядит довольным и смотрит на вас с гордостью - «Вы достойны познать наши секреты. **УЗРИТЕ ЖЕ...** Вальхаллу орков-пекарей!» Орк широко разводит руками, призвав портал, который затягивает вас, ослепляя белыми вспышками. И вот через мгновение вашему взору открывается следующая картина: накаченные орки в поварских колпаках и фартучках орудуют у ряда пышущих жаром печей. Мимо вас проносится огромный орк с подносом размером с обеденный стол, и вас окутывает аромат наисвежайших пирогов. Другой орк прихватками с узором из цветочков вынимает из печи ещё один такой же поднос, но уже со штруделями. Третий орк серией мощных ударов кулаками превращает ягоды в тазу в вишнёвое пюре. Он смотрит на вас с искренней зубастой улыбкой, пока по его лицу стекают кроваво-красные капли сока. Варенье бурлит, печка пыхтит, тесто хрустит, а работа кипит. Пожилая орчиха в очках командным голосом раздаёт всем указания. В одно движение она делает из толстого комка теста наитончайшую лепёшку, а стол под её скалкой прогибается, чуть не переломившись пополам.

Героев встречает **Оркафья** (пожилая орчиха), бабушка Гарруша. Когда разговор заходит о внуке, её грубый командный рык сменяется на мягкий хрипловатый голос, полный уюта и любви.

Она научит героев **рецепту пирога «Гордость орка»** и покажет, как его приготовить. Если герой будет внимательно наблюдать за её действиями, то при успешном **спасброске Мудрости СЛ 20** он получит владение **Инструментами повара**.

Также Оркафья спросит, как дела у Гарруша, и попросит передать ему «его любимые пирожки с потрошками от бабули» в огромной корзине.

Чтобы поднять корзину в одиночку, герою нужно успешно пройти **проверку Атлетики СЛ 17**. После прощания с бабушкой, герои через портал возвращаются в таверну к Гаррушу вместе с книгой и корзиной пирожков.



Бабушка Оркарья

Финал приключения

В таверне Гарруша как никогда весело и шумно. Словно весь город разом решил заглянуть к нему на огонёк, прознав историю про чудесное спасение его главного сокровища. Ведь благодаря этой потрёпанной, ничем не примечательной на вид книжке с заляпанными маслом страницами все собравшиеся могут целый год наслаждаться первоклассной выпечкой искусного орка. Жители города благодарят вас за помощь их лучшему пекарю. В эту праздничную ночь они угощают вас выпивкой, а Гарруш на радостях устроил для вас целый парад из своего кулинарного репертуара. Столы ломятся от обилия пирогов, и на вид их столько, что ими можно наесться на весь следующий год. И да, пироги вкусные.

Герои получают **200 зм** в качестве награды от города, а Гарруш дарит им *пирог «Гордость орка»*.

Если герои передадут Гаррушу *привет от бабушки* (корзину пирожков), орк расплатится и начнёт уплетать пирожки.

Пых'жар позволяет оркам-пекарям изучать рецепты из книги, но не пускает их в Вальхаллу орков-пекарей раньше времени, поэтому Гарруш пока не может навестить бабушку. Но он отблагодарит героев за рассказ о ней и испечёт для них ещё один пирог «Гордость орка».

Пирог Гордость орка

Пирог содержит **6 порций**. Съев одну порцию, персонаж получает *преимущество* на **спасброски** и **проверки Силы и Телосложения**, а также обретает *иммунитет к состояниям отравленный и сбитый с ног*. Эффект пирога длится до следующего долгого отдыха.

Если герои узнали рецепт пирога от бабушки Оркарьи, они могут сами приготовить пирог, потратив **50 зм** на ингредиенты и имея доступ к кухне. Каждый кусок пирога приобретает вкус любимой начинки для того, кто его ест.

© 2023, Eliza Moore.

Все ссылки на «Подземелья и Драконы» и его материалы принадлежат Wizards of the Coast.

Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с «Подземелья и Драконы», принадлежат их владельцам.



Приложение 1. Статблоки

Пых'жар

Большая Нежить (орк), законно-нейтральный

Класс Доспеха 13

Хиты 84 (0к8 + 40)

Скорость 20 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	8 (-1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски: Сил +5, Тел +5, Мдр +3

Навыки: Запугивание +5

Сопротивление урону звук, кислота, холод, электричество

Иммунитет к урону некротическая энергия, огонь, яд

Чувства: тёмное зрение **60 футов**, пассивное Восприятие 11

Языки: Общий, Орочий

Опасность: 4 (1100 опыта)

Бонус мастерства +2

ДЕЙСТВИЯ

Двуручная скалка. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** дробящий урон 8 (1к10 + 3).

Тестовая катапульта (перезарядка 5-6). Пых'жар запускает в цель огромный ком теста с помощью полотенца как из пращи. **Дальнейшая атака оружием:** +5 к попаданию, дистанция 30/120 футов, одна цель. **Попадание:** дробящий урон 5 (1к4 + 3). При провале **спасброска Силы СЛ 14** цель становится *опутанной* липким тестом на один раунд.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Широкая кость. Пых'жар отталкивает цель, находящуюся в пределах 5 футов от него, своим животом. При провале **спасброска Ловкости СЛ 14** цель, отпружинив от живота, отлетает в противоположном направлении на 15 футов и становится *сбита с ног*.

Мучная завеса (перезарядка 5-6). Пых'жар выдувает из своей бороды облако муки, которая попадает в глаза целям, находящимся в пределах 15-футового конуса от орка. Цель становится ослеплённой на один раунд, если не прошла **спасбросок Телосложения СЛ 14**.

ДЕЙСТВИЕ ЛОГОВА

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) Пых'жар совершает *действие логова* (для Пых'жара любая кухня является логовом), чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- Пламя очага раздувается до огромных размеров и окутывает Пых'жара. Языки пламени в пределах 20-ти футов от него наносят 1к6 урона огнём всем целям, не прошедшим **спасбросок Ловкости СЛ 12**. При успешной проверке цель получает половину урона.
- Кастрюли и сковородки начинают хаотично летать по комнате. Цели пределах 40-ти футов от Пых'жара должны совершить **спасбросок Ловкости СЛ 12**. При провале цель получает 1к4 дробящего урона и становится *сбита с ног*. При успехе цель получает половину урона и остаётся на ногах.



Приложение 2. Карты локаций

Карта для погони, масштаб 15x50 (вариант без сетки и с сеткой)



Карта для боя, масштаб 15x15



Карта логова Румпеля, масштаб 39x33



Приложение 3. Раздаточный материал

Вырезки из газеты

БЕЙКЕРБУРГСКИЙ ВЕСТНИК

РУБРИКА «ГОТОВИМ С ГАРРУШЕМ»

Чтобы шарлотка получилась ажуристой, не жалейте для теста сливочного масла. Масло должно быть настолько мягким, чтобы разрезалось острым взглядом. Чтобы добиться яркого яблочного вкуса, яблоки должны быть твёрдые и кислые. Если ваш зуб при укусе застрял в нём, оно идеально подходит.

Главный принцип настоящего мясного пирога – много мяса, мало теста. Для сочной начинки не забудьте от души крошить лука. Самый лучший лук тот, у которого больше всего слоёв.

Когда будете иметь дело с луком, не показывайте ему свою слабость. Он не должен видеть ваши слёзы! Иначе он поймёт, что выиграл бой, расслабится и потеряет свою хрустящую текстуру.

Люблю наблюдать за тем, что расквашено в мясину. Особенно это касается простокваши, из которой я делаю творог для ватрушек. Чтобы закваска для творога получилась добротной, следите за работой дрожжей. Если ваши дрожжи не работают, ошпарьте их кипятком, чтобы не отлынивали. Когда творог готов, изо всех сил скрутите и сожмите мешок с ним, чтобы удалить из него лишнюю воду. Можете представить на месте мешка голову поверженного врага, чтобы ускорить процесс.