



ПИР ГЕРОЕВ
СПАСИТЕ ДЕТСКОЕ МЕНЮ



BEYOND

Пир героев: Спасите детское меню!

“Пир героев: Спасите детское меню” — это приключение Dungeons&Dragons пятой редакции для 4–6 персонажей 10 уровня, действие которого происходит в Забытых Королевствах. Это приключение написано для опытных мастеров. Информация, представленная здесь, предназначена только для глаз мастера. Если вы планируете проходить это приключение в качестве игрока, то лучше бы вам перестать читать!

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Таверна «Сияние Реки» расположена в городе Даггерфорд, в регионе Побережья Мечей. О меню таверны ходят легенды, но поставки из Усадьбы Холроу, главного поставщика продовольствия внезапно прекратились.

Кага, шеф-повар таверны, начинает беспокоиться. Декаду назад он попросил группу искателей приключений провести расследование, но вчера их тела были найдены в реке. Обеспокоенный Кага умоляет персонажей выяснить, что случилось с усадьбой и ее владельцем Артуром Холроу, а так же разыскать ингредиенты для приготовления любимого самыми юными посетителями таверны блюда из макарон.

Прибыв в усадьбу, персонажи обнаруживают огненную великаншу по имени Игнис и ее малышей-близнецов Флауму и Калора. Персонажи смогут спокойно осмотреть усадьбу в поисках необходимых им ингредиентов, если убедят Игнис, что не угрожают ей и ее детям.

Пока персонажи собирают ингредиенты, огненные великаны воины, разыскивающие Игнис, выслеживают ее до усадьбы. Внезапно под угрозой оказывается нечто большее, чем миска волшебной лапши: если персонажи не вмешаются, дети Игнис будут похищены жестоким злодеем.

ДЕТИ В ОПАСНОСТИ

Прежде чем проводить это приключение, уточните у игроков, готовы ли они участвовать в сюжете, в котором дети находятся в опасности (хотя злодеи намерены лишь похитить детей, а не причинить им прямой вред). Вы можете изменить приключение так, чтобы великаны стремились навредить только Игнис, оставив детей в покое.



ШЕФ-ПОВАР В ПЕРЕДРЯГЕ

Прогуливаясь по улицам Даггерфорда, персонажи чувствуют восхитительный аромат, исходящий из таверны «Сияние Реки». Когда они заходят внутрь, их приветствует метрдотель Жак — высокий худощавый мужчина в белоснежной куртке. Жак видит, что персонажи — искатели приключений и настойчиво проводит их на кухню, где знакомит группу с шеф-поваром Кагой. Кага обычно приятен, но формален; однако сегодня его тон необычно серьезен. Он сообщает следующую информацию:

Жак поступил мудро, приведя вас ко мне. Мое дело требует крайней осмотрительности и мне нужны такие авантюристы, как вы. Если вы готовы помочь, вместе мы принесем радость всем детям Даггерфорда. И, конечно же, вас ждет награда! Я приготовлю для вас самый лучший обед, подобного которому вы никогда не пробовали, и который наделит вас магическим даром. Поможете ли вы мне и детишкам Даггерфорда?"

Если персонажи согласны помочь, переходите к разделу «Что знает Кага».

ЧТО ЗНАЕТ КАГА

Кага рассказывает, что секретный поставщик таверны, — эксцентричный друид по имени Артур Холроу, содержит имение с обширным садом и молочную фермой, известное как Усадьба Холроу. Уникальные овощи и молочные продукты Артура отличаются высочайшим качеством и обладают волшебными свойствами. Если из этих ингредиентов блюдо приготовит некто исключительно хорошо обученный («такой, как я», — отмечает Кага), еда дарует магические силы.

Эти особые ингредиенты помогли прославить блюда Каги по всему Побережью Мечей, в особенности «Спотыкрона Каги», которые являются визитной карточкой детского меню таверны. Но Кага уже месяц ничего не слышал от Артура и очень волнуется.

Неделю назад таверна наняла искателей приключений для исследования Усадьбы Холроу, но вчера утром местные власти обнаружили их безжизненные тела. Они были убиты и брошены в реку Делимбийр, по которой доплыли до Даггерфорда. Кага описывает этих искателей приключений как молодых и дерзких. «Они были из тех авантюристов, которые сначала обнажают мечи, а потом задают вопросы. Нанять их было моей ошибкой. Но Артур мирный человек, и я не могу поверить, что он несет ответственность за их смерть. Надеюсь, вы сможете разгадать эту тайну без применения насилия».

ПРОСЬБА КАГИ

Кага опасается за жизнь Артура и отчаянно нуждается в ответах. Он надеется, что персонажи смогут выяснить, что происходит в Усадьбе Холроу, и возобновить регулярные поставки или, по крайней мере, собрать ингредиенты для Спотыкрона. Если персонажи согласятся провести расследование и вернуться с необходимыми ингредиентами, Кага в качестве оплаты приготовит группе волшебное блюдо.

Для приготовления знаменитых Спотыкрон Каге нужны следующие ингредиенты:

- Одна бутылка молока специально откормленных коров Холроу.
- Головка сыра Холроу, выдержанная ровно семь сезонов.
- Небольшой пакетик семян горчицы из сада Артура Холроу.

КЕНДЕРСКИЕ СПОТЫКРОНЫ

Кага получил рецепт Спотыкрон от кендера-искателя приключений, родом из мира Кринн. (Кендеры и Кринн описаны в книге «Драконье копьё: Тень королевы драконов».) Этот кендер рассказал Каге десятки невероятных историй о путешествиях по Мультивселенной, но Кага не поверил ни одной из них. Тем не менее, кендер пробыл в городе совсем недолго, и Кага дал рецепту свое имя. Блюдо получило невероятную популярность среди детей Даггерфорда. Вы можете найти рецепт оригинальной кендерской лапши в конце этого приключения и в книге «Heroes' Feast: Flavors of the Multiverse».



Предыстория Приключения

Усадьба Холроу — это ферма, которая принадлежала семье Холроу на протяжении нескольких поколений. Двухэтажный дом-солонка построен на вершине очень необычного холма (см. врезку «Тайна усадьбы Холроу»). (Примечание переводчика: дом-солонка он же «солтбокс» – жилое строение с двускатной крышей, обычно состоящее из двух этажей спереди и одного сзади. Это традиционный дом в регионе Новой Англии, получивший свое название из-за сходства с деревянным ящиком для хранения соли).

Артур Холроу был одним из двенадцати детей, рожденных в семье стойких деревенских жителей. От природы довольно застенчивый, он всегда держался особняком. В то время как его братья и сестры имели высокие стремления и путешествовали, чтобы сделать себе имя, Артур оставался дома и заботился о своих стареющих родителях. В наше времена имя Холроу хорошо известно, и многие члены этой семьи стали искусными волшебниками и ремесленниками. Однако о самом Артуре известно мало.

В свободное от помощи родителям время юный Артур проводил магические эксперименты. В конце концов, он смог получить магически улучшенные сельскохозяйственные культуры и скот и хорошо заработал, продавая их в близлежащие города. Двадцать лет назад, когда его родители умерли, он похоронил их на небольшом участке земли на западной стороне поместья. Артур продолжил свой процветающий бизнес и прожил тихую и довольную жизнь в одиночестве в Усадьбе Холроу.

Тайна усадьбы Холроу

Животные и растения, которые растут на холме и вокруг него в Усадьбе Холроу, необыкновенны. Частично это связано с магическими экспериментами Артура и его навыками друидической магии. Но есть и другая, более зловещая причина плодородия этой земли.

Под холмом, на котором стоит Усадьба Холроу, спит могучий великан, внук самого Аннама, известный как Отпрыск Гролантора [Scion of Grolantor]. Этот огромный великан спустился с предгорий и лег здесь спать много веков назад. Спящий отпрыск Гролантора магическим образом усиливает рост растений и животных вокруг себя, создавая богатые урожаи и процветающие стада скота. Артур так и не узнал эту тайну, но записал свои подозрения в книге в домашней библиотеке (см. область 2 позже в приключении).

Потомки богов гигантов подробно описаны в книге «Бигби Представляет: Триумф Великанов».

Поступь гигантов

Около месяца назад Артур услышал снаружи громкий шум. На улице он обнаружил огненную великаншу, которая прижимая к груди двух малышей, бежала вверх по склону холма к его дому. Казалось, она искала укрытие, поэтому Артур открыл двери своего сарая и магией заставил разрастись траву на пастбище, чтобы скрыть ее следы. Женщина приняла помощь, и они все вместе затаились, прислушиваясь к звукам снаружи.

Действительно, вскоре за дверями сарая послышались тяжелые шаги и приглушенный разговор, однако в конце концов преследователи двинулись дальше.

Артур позволил матери и ее детям остаться, и они постепенно привязались к друиду. Не имея общего языка, они общались жестами и выучили имена друг друга. В добром сердце Артура нашлось место для Игнис с детьми и он перестроил свой дом для их нужд, снеся второй этаж и заколотив окна.



Бедственное положение Игнис

Среди своего народа Игнис была королевой, но после рождения детей почувствовала, что настроения при дворе изменились. Отец близнецов не был дворянином, и один из ее доверенных советников, лорд Инвидо, предположил, что супруг может попытаться узурпировать трон. На же самом деле именно Инвидо жаждал власти.

Когда Игнис проигнорировала притворные опасения Инвидо, тот решил действовать. Он приказал убить ее супруга и пытался похитить наследников, намереваясь воспитать их как своих собственных. Игнис была готова сражаться за свою семью и трон, но Инвидо уже настроил против нее остальных вельмож. Будучи в меньшинстве и опасаясь за своих детей, она бежала.

Артур и Игнис не могли общаться достаточно хорошо, чтобы Холроу мог узнать всю историю, но он понимал, что Инвидо — великан, который хочет смерти Игнис и ее семьи, и что Игнис была влиятельной личностью среди своего народа. Артур сочувствовал ей и детям и стремился защитить их любой ценой.

СМЕРТЬ АРТУРА

Неделю назад в усадьбу прибыли нанятые Кагой искатели приключений, которые опрометчиво напали на Игнис и ее детей. Артур погиб, пытаясь защитить своих гостей. Возмущенная смертью Артура и угрозой детям Игнис расправилась с группой и сбросила их трупы в реку. Затем она похоронила Артура на участке рядом с его родителями. Игнис чувствует себя в усадьбе в относительной безопасности, но сохраняет бдительность в отношении новых гостей, которые могут угрожать ее семье, а также посланников Инвидо.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Грузы с припасами из усадьбы Холроу обычно доставляются на барже по реке Делимбийр, и их доставка занимает около восьми часов. Кага не знает точного местоположения усадьбы, но слышал, что она стоит на вершине холма и ее видно с реки. Если персонажи пойдут вдоль реки на восток, они смогут ее найти.

ДОРОГА ДО УСАДЬБЫ

Если персонажи идут вдоль реки пешком, то в конце концов придут к небольшому причалу и тропинке, ведущей вверх по склону холма к ухоженной ферме, расположенной у подножия горы Иллефарн. Ферма окружена забором, который не выпускает свободно гуляющих и дружелюбных к незнакомцам животных за пределы имения. Одинокое огромное дерево, тень которого накрывает дом, возвышается над холмом.

ПРИБЫТИЕ В УСАДЬБУ

Поля и сады вокруг дома исключительно пышные. Тропа ведет вверх к прочным искусно изготовленным деревянным воротам. На вывеске у ворот написано «Усадьба Холроу».

За воротами персонажей встречают счастливые поросята и несколько голодных коз, выпрашивающих угощения. Куры кудахчут и копаются в земле, а старый толстый амбарный кот наблюдает за происходящим с одного из столбов

забора. Все животные выглядят здоровыми, а трава сочной и яркой.

Подъездная дорога ведет с юга к главному входу в дом. К восточной стороне дома пристроена стеклянная теплица, а к северной – большой сарай. Из сарая доносится тихое мычание.

Грядки фасоли, чеснока, капусты, лука и других овощей окружают холм со всех сторон вместе с рядами яблонь, вишен, груш, айвы и других садовых деревьев и кустов, плодоносящих фруктами, орехами и ягодами.

ИНГРЕДИЕНТ: СЕМЕНА ГОРЧИЦЫ

Рядом с домом среди других трав на приподнятых клумбах растет горчица высотой три фута; персонаж, который обыскивает сад и преуспевает в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 12, замечает ее. Персонаж может собрать семена горчицы, потратив несколько минут и успешно пройдя проверку Интеллекта (Природа) со Сл. 15, перекатывая стручки с семенами между пальцами так, чтобы семена выпали ему в мешочек. Заклинание «Обнаружение магии» [Detect magic] показывает, что от семян исходит слабая аура школы очарования.

МОГИЛА АРТУРА

К западу от дома находится небольшое кладбище с тремя простыми могилами. На могилах отсутствуют надгробия или какой-либо другой способ определить, кто там похоронен. Две могилы выглядят очень старыми, а третья совсем свежая, земля на ней рыхлая и свалена в беспорядочную кучу. На этой могиле лежат свежие полевые цветы.

Здесь похоронен Артур. Заклинание «Разговор с мертвыми» [Speak with Dead] подействует на него. В кармане его брюк можно найти ключ в от сейфа в домашней библиотеке.

ВСТРЕЧА С ИГНИС

Игнис – нейтрально-добрый огненный великан [Fire Giant] сейчас находится в сарае. Если персонажи не пытаются быть незаметными, перемещаясь по дому, Игнис приходит, чтобы осмотреть вновь прибывших. Если же герои хотят исследовать дом скрытно они должны успешно пройти групповую проверку Ловкости (Скрытность) со Сл. 16, чтобы не привлечь ее внимание.

ПЕРЕГОВОРЫ С ИГНИС

Игнис говорит только на языке великанов, но даже если никто в группе не знает этот язык, она достаточно умна и может определить, ведут ли персонажи себя вежливо и не намерены ли они причинить вред. Если у группы нет возможности с ней поговорить, она терпеливо пытается общаться с помощью жестов. Если группа убедит ее в своих добрых намерениях, она позволит им обыскать дом. Игнис будет недовольна, если кто-то громит и грабит дом или иным образом проявляет неуважение к Артуру или к дорогим ему вещам.

Также, она не мешает группе брать ингредиенты с фермы, пока персонажи не топчут растения и не причиняют вреда животным.

Игнис с подозрением относится к чужакам, но не хочет начинать драку без серьезной необходимости. Если поведение группы ей не нравится, она злится и грубыми жестами приказывает им покинуть дом. Однако она не вступит в бой, если персонажи не будут угрожать ей или ее детям.

Если Игнис проявляет враждебность, персонаж может успокоить ее, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл. 18. Тем не менее, любой намек на последующую угрозу или если персонажи угрожают ее детям, Игнис прекращает переговоры и атакует. Если драка все же произошла, вы можете напомнить игрокам, что персонажи, которые уменьшают хиты цели до 0, могут выбрать оставить побежденного врага живым, но без сознания [Unconscious]. Если выбрать этот вариант и затем привести Игнис в чувство, ее снова можно будет урезонить.

Дети Игнис

Дети Игнис, Флаума и Калор, не участвуют в столкновениях. Они появятся в приключении позже. Ниже вы найдете инструкции по взаимодействию с ними. При необходимости используйте для них блок статистики обывателя [Commoner]. Измените тип их существа на Великанов и увеличьте их Силу до 14 (+2). Они слишком молоды, чтобы бегло говорить, но они знают несколько слов на языке великанов (см. врезку «Речь детей огненного великана» ниже в приключении).



УСАДЬБА ХОЛПРОУ

Большой двухэтажный фермерский дом находится в хорошем состоянии, но все окна в нем заколочены. Если не указано иное, то усадьба имеет следующие характеристики:

- **Высокая готовность.** Игнис настороже и реагирует, если ее дети плачут, коровы пугаются или раздается громкий шум.
- **Двери.** Каждая дверь имеет КД 15, 30 хитов и иммунитет к яду и психическому урону.
- **Теплые поверхности.** Большинство внешних стен дома теплые на ощупь (Игнис поддерживает огонь в очаге).
- **Окна.** Окна заколочены изнутри деревянными рейками. Сквозь доски видны лишь крошечные кусочки интерьера.

УСАДЬБА

На карте Усадьбы Холроу обозначены следующие локации:

1. ГЛАВНЫЙ ЗАЛ

Входные двери ведут в большую гостиную. Большая часть планировки дома разобрана, чтобы образовать одну открытую комнату высотой 20 фт. В том месте, где раньше находилось перекрытие между этажами, все еще виден шов. Внутренние стены в основном снесены, но некоторые сохранились.



Единственная сохранившаяся комната находится в юго-западном углу; туда ведет одна дверь. Эта комната — библиотека Артура (зона 2). Над библиотекой находится импровизированный манеж с доходящими до потолка перилами из дерева и проволоки. Это детская (зона 5).

Западная стена главного зала уставлена полками. От пылающего очага в северо-западном углу исходит яркий свет и сильный жар. На очаге кипит кастрюля с водой, а в воде покачивается большая каучуковая соска для искусственного вскармливания телят. Возле очага стоит обеденный стол.

Большая раздвижная дверь ведет на север в сарай (зона 4), а открытая стеклянная дверь ведет на восток в теплицу (зона 3).

Люк. В северо-восточном углу главного зала стоит большой деревянный ящик, скрывающий люк в полу. Ящик тяжелый, но его можно переместить, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 18. Люк ведет в подвал (зона 6). Взрослый огненный великан слишком большой, чтобы пройти через люк.

Время бутылочки. Через минуту или две после того, как персонажи входят в дом, они слышат громкий пронзительный крик из детской (зона 5) над библиотекой Артура. «Има! Има!» голос эхом разносится по комнате. Из сарая доносится мычание, а затем тяжелые шаги изнутри сарая приближаются к главному залу. Через мгновение Игнис проходит из сарая через раздвижную дверь, закрывая ее за собой.

Если персонажи успешно спрятались и Игнис их не замечает, сначала она подбрасывает дров в огонь, затем достает соску из кастрюли с кипящей водой. Великанша прикрепляет ее к прозрачной бутылке, наполненной свежим коровьим молоком. Тихо воркуя, Игнис несет бутылку к огороженной территории над библиотекой. Затем из тени в задней части манежа выскакивает Калор, малыш огненного гиганта ростом 6 футов. Он тянется к матери, которая прижимает его к себе и дает ему бутылку. Затем Игнис садится на стол у огня и, нагревая кусочки металла, занимается изготовлением чего-то похожего на меч.

Если Игнис не отвлекается на странные звуки или крики детей, то она остается сосредоточенной на работе. Если персонажи еще не пришли к взаимопониманию с Игнис и желают проскользнуть мимо нее незамеченными, они должны преуспеть в групповой проверке Ловкости (Скрытности) со Сл. 16.

2. БИБЛИОТЕКА

Это единственная сохранившаяся комната на первом этаже. Высота потолка здесь 8 футов. Эта комната была кабинетом и лабораторией Артура Холроу. Внутри находится стол с разбросанными бумагами и дневником, книжная полка с книгами, мензурками и банками со мхом и корой, и несколько декоративных предметов вдоль стен. Два деревянных стула стоят напротив маленького стола.

Персонажи, которые подходят к столу и преуспевают в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 13, замечают, что часть стены за столом слегка выступает. Персонаж, который исследует этот участок стены и преуспевает в проверке Интеллекта (Анализ) со Сл. 15, обнаруживает скрытый сейф за раздвижной панелью; см. «Сокровища» ниже.

На книжных полках хранится множество томов по сельскохозяйственной магии, почти на каждой странице есть неразборчивые записи Артура. Персонаж, который просматривает эти книги и преуспевает в проверке Интеллекта (Анализ) со Сл. 15, находит отрывок, нацарапанный в книге, в которой описаны магические эксперименты Артура. «Много чудесных результатов!» говорится в записке. «Но даже без моих экспериментов семейная ферма всегда была более плодородной, а скот — более здоровым, чем у наших соседей. Может ли быть какой-то другой фактор, который я не учел?» Эти записи отображают насколько близко Артур был к разгадке тайны источника магии фермы под своим домом (см. врезку «Тайна усадьбы Холроу» выше в приключении).

Семейный альбом Холроу. На маленьком столике лежит альбом, на котором спереди на общем написано «Холроу». В альбоме рассказывается о достижениях братьев и сестер Артура, в том числе следующие:

Бenedикт Холроу переехал в Глубоководье, где стал противоречивым политиком из-за своей позиции, согласно которой Тайных Лордов Глубоководья следует разоблачить. Он утверждает, что граждане должны иметь право выбирать и назначать членов совета города.

Кристиан Холроу путешествует по Побережью Мечей, в качестве певицы и автора песен. Она редко задерживается на одном месте надолго. Группа фанатов под названием «Клан Крисси» путешествует из города в город в надежде встретить ее и насладиться музыкой, которая, как говорят, снимает все тревоги.

Дэбни Холроу стал аптекарем на севере. Он продает зелья и настойки и недавно вылечил видного члена Совета Сверкающих Камней в Мирабаре от неизвестной болезни.

Альманах сыроделия. Персонажи, обыскивающие стол, обнаруживают, что книга на столе Артура называется «Альманах сыроделия» (см. приложение А). По альманahu персонажи смогут определить, какой из сыров в подвале предназначался для продажи.

Сокровища. Несколько семейных реликвий на полках и стенах имеют более чем сентиментальную ценность: три кубка из чистого золота стоимостью 75 зм каждый, маленький серебряный щит стоимостью 50 зм и золотая статуя слона стоимостью 250 зм.

Запертый сейф можно открыть успешной проверкой Ловкости (Ловкость рук) со Сл. 15, используя воровские инструменты. Он содержит 500 зм и десять драгоценных камней стоимостью 100 зм каждый. Ключ от сейфа похоронен вместе с Артуром.

Игнис не одобрит, если персонажи попробуют забрать сокровища из дома Артура и будет настаивать на том, что они принадлежат семье Артура.

ДЕТСКАЯ РЕЧЬ ОГНЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

Вы можете использовать этот словарный запас для отыгрыша малышей огненного великана.

Ребенок: Лепси

Бутылочка: Пуэдле

Пока-пока: Сии-Сии

Привет: Трео

Поцелуй: Суудлоос

Молоко: Пима

Мать: Има

Играть: Манджима

Игрушка: Манджи

3. ТЕПЛИЦА

В эту большую окруженную стеклом область можно попасть только из главного зала, дверь незаперта и открыта. Воздух внутри жаркий и влажный. Зелень заполняет все пространство, кроме узкой извилистой дорожки. Потолок здесь высотой 10 футов.

Флаума. Любой, кто входит в оранжерею, слышит с южного конца детский лепет. Флаума, еще один малыш огненного великана, играет здесь в грязи. Как только она видит авантюристов, она выкрикивает: «Манджи!». Она знает всего несколько слов и говорит в основном бессмысленными слогами. См. врезку «Речь детей Огненного Великана» ранее в приключении.

Флаума рада новым игрушкам, и пока персонажи развлекают ее, она не плачет. Если персонажи игнорируют ее, причиняют ей боль или злят, она начинает плакать, и Игнис приходит ей на помощь. Игнис враждебна ко всем, кто огорчает Флауму. Великанша слишком высокая и широкая, чтобы войти в теплицу и не быть *втиснутой*, но она может попытаться схватить или ударить любое существо в пределах своей досягаемости от двери.

Если Игнис чувствует, что ее ребенку грозит реальная опасность, она проламывает стену или стеклянную крышу, чтобы забрать Флауму и уничтожить угрозу. Если Игнис разбивает стеклянную крышу, все существа в оранжерее, кроме Флаумы, должны преуспеть в спасброске

Ловкости со Сл. 15, иначе получают рубящий урон 9 (2к8) от падающего стекла.

Ползающая насыпь. В северной части оранжереи прячутся две Ползающие Насыпи [Shambling Mound]. Их можно обнаружить, пройдя успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 12. Артур использовал магию, чтобы приручить этих существ, и они не враждебны к огненным великанам. Если персонаж приближается к Насыпи на 20 фт, то те атакуют.

Сокровища. В северной части оранжереи рядом с Ползающими Насыпями растут два редких дерева какао. У деревьев широкие плоские листья и желтоватые стручки, свисающие пучками с самых высоких ветвей. Заклинание «Обнаружение магии» [Detect Magic] показывает, что деревья несут слабую ауру очарования. Персонаж, исследующий теплицу и преуспевающий в проверке Интеллекта (Природа) со Сл. 17 опознает деревья и знает, как правильно извлечь драгоценные какао-бобы. В каждом стручке какао содержится несколько десятков зерен, покрытых белой мякотью. После очистки зерна становятся темно-коричневыми и имеют насыщенный шоколадный аромат. Они обладают той же волшебной аурой, что и деревья.

Кага заплатит группе 2500 зм за волшебные какао-бобы. Игнис не станет мешать группе собирать их.

4. САРАЙ

Сарай высотой 20 фт имеет большие раздвижные деревянные двери на северном и южном концах; южная дверь ведет в дом, а северная наружу. Каждая дверь имеет КД 15, 50 хитов и иммунитет к психическому урону и урону ядом. Двери не тяжелые, но шумные. Чтобы открыть дверь, отделяющую сарай от дома, не оповестив Игнис, требуется успешная проверка Ловкости (Скрытность) со Сл. 18.

Когда персонажи приходят, северная дверь заблокирована деревянными досками, уложенными на полу так, чтоб не позволить двери скользить. Удаление досок позволяет открыть дверь.

ИНГРЕДИЕНТ: МОЛОКО

В сарае коровы жуют специально созданный Артуром корм для крупного рогатого скота. Заклинание «Обнаружение магии» [Detect Magic] показывает, что от корма исходит слабая аура школы ограждения. В коровнике имеются доильные станции, оборудованные ведрами и бидонами для молока. Персонаж может попытаться подоить корову, преуспев в проверке Мудрости (Уход за животными) со Сл. 10. Ведра и бидоны можно использовать для хранения молока на время поездки обратно в Даггерфорд.

5. ДЕТСКАЯ

Игнис использовала старые доски, куски забора и проволоку, чтобы превратить крышу библиотеки в детскую. Потолок находится на высоте 12 футов над полом детской.

Заглянув в детскую, персонажи могут увидеть, что когда-то это место было спальней. Старый матрас служит кроватью для малышей, а тележные колеса, бочки и камни разбросанные повсюду – игрушками.

Персонаж может попасть туда, забравшись на стеллаж вдоль западной стены главного зала и преуспев в проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со Сл. 13. Персонажи, пытающиеся избежать бдительного ока Игнис, должны преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл. 16, чтобы их не заметили.

Калор. Если не побеспокоили раньше, здесь играет один из огненных гигантов-малышей, Калор. Его недопитая бутылка молока стоит на полу рядом.

Калор реагирует на посетителей так же, как и его сестра, и рад появлению новых друзей. Он не отдаст молоко и заплачет, если его отнимут, однако персонаж может успокоить ребенка или убедить поделиться молоком с помощью успешной проверки Харизмы (Убеждение) со Сл. 15. Если Игнис обнаружит здесь незваного гостя, она станет враждебной и нападет. Успешная проверка Харизмы (Убеждение) со Сл. 20 убеждает ее прекратить сражение, но любая угроза или акт насилия побуждают ее биться насмерть.

6. Подвал

В подвал можно попасть из главного зала через люк, который ведет вниз в длинный узкий коридор. Потолок здесь всего 6 футов в высоту. Здесь темно и прохладно, и пахнет землей. Две двери ведут в зоны 7 и 8.

7. Комната для хранения сыра

В этой комнате находятся полки с выдержанными головками сыра. Заклинание «Обнаружение магии» [Detect Magic] показывает, что комната излучает слабую ауру магии вызова. В комнате девять полок, каждая из которых имеет пронумерованную этикетку, обозначающую, сколько сезонов выдерживался сыр на этой полке.

Ингредиент: Головка сыра

Кага поручил персонажам вернуться с головкой сыра, выдержанной ровно семь сезонов, поэтому нужный им сыр находится на полке с надписью «Семь сезонов». На этой полке стоят три головки сыра, каждый весом около 80 фунтов. Первая имеет дырочки и розовую кожуру. У второй зеленая кожура. У третьей есть дырочки и зеленая кожура. Все три колеса в два раза крупнее более молодых головок, что хранятся в этой комнате.

Персонажи могут использовать «Альманах сыроделия» (находится в библиотеке и воспроизводится в приложении А), чтобы определить, какую из трех сырных головок Артур намеревался продать Каге. Для этого они должны сравнить сезонные отчеты Артура и таблицу наблюдений за образцами сыра в альманахе с сырными кругами на этой полке: В первый сезон, осенью, влажная погода окрасила кожуру товарного сыра в розовый цвет. Во втором сезоне, зимой, не

было никаких условий, влияющих на сыр. В третьем сезоне весной из-за сырости у товарного сыра появилась розовая корка, а погода оказалась жарче, чем ожидалось. В четвертом сезоне, летом, два жарких сезона подряд привели к увеличению объема товарного сыра вдвое. Осенью пятого сезона Артур накрыл сыр, в результате чего в головке появились дыры. В шестом сезоне зима, влажная погода снова окрасила кожуру товарного сыра в розовый цвет, но в последний сезон, весной, сухая погода снова окрасила кожуру товарного сыра в зеленый цвет.

Первый сыр является контрольным образцом. Второй сыр – экспериментальный образец. Третий сыр – тот, у которого есть дырки, зеленая корка и он увеличен в два раза, – это товарный сыр, идеально подходящий для рецепта *Спотыкрон Каги*. Только этот образец способен дать магический дар.

8. Кладовая

В этой простой подземной камере хранятся дополнительные мешки с кормами, колбасными изделиями, удобрениями и средствами для выращивания и ухода за растениями.

Возвращение Инвидо

Агенты лорда Инвидо потеряли след Игнис и ее детей на ферме Артура. Когда они вернулись в крепость Инвидо и признали свою неудачу, тот послал новый поисковый отряд, чтобы убить Игнис и забрать ее детей. Вы можете ввести в приключение агентов Инвидо, когда персонажи закончат сбор ингредиентов, или когда они смогли договориться с Игнис.

Зловещее прибытие

Игнис находится в главном зале, когда слышит приближение поисковой группы Инвидо. Она выглядывает из дверей сарая, чтобы проверить, и тут же возвращается. Великанша торопливо тушит огонь, хватая свежевыкованный меч, и отодвигает ящик с люка. Она прячет своих детей в подвал, умоляя их вести себя тихо, затем закрывает люк и ставит ящик на место.

Любой, кто выглянет наружу, увидит трех огненных великанов, направляющихся к дому. Великанов сопровождают две огромные Адские Гончие [Hell Hound] (измените их размер на Большой), каждая на поводке из железной цепи, которую держит один из гигантов. Великан, не держащий поводка, является командиром поисковой группы. Персонажи, скорее всего, заметят появление таких огромных противников; даже в подвале можно почувствовать тяжелые шаги гигантов.

ВАРИАЦИИ ПРОТИВНИКОВ

«Бигби Представляет: Триумф Великанов» описывает великанов, присоединившихся к культам стихийного зла. Возможно, Инвидо использовал Культ Вечного Пламени чтобы укрепить своё влияние. Вы можете заменить командира поискового отряда на Огненного великана Злого огня [Fire giant of Evil fire].

ХВАТИТ ПРЯТАТЬСЯ

Если персонажи показываются, то великаны атакуют. В противном случае они осматривают дом снаружи. «Продолжайте искать следы», — говорит командир (все огненные великаны говорят только на языке великанов). Адские гончие гневно рычат, а Игнис выглядит злой и испуганной.

Если их не отвлечёт, адские гончие почувствуют Игнис внутри дома. Гончие громко лают и бросаются к дому, а командир поискового отряда кричит: «Они внутри!» Он разбивает в щепки крышу сарая и пугает находящийся внутри скот. Если доски, подпирающие северную дверь сарая, на месте, то напуганные животные оказываются в ловушке. Игнис полна решимости сражаться, и готовит свой меч.

Если Игнис относится к персонажам безразлично или дружелюбно, она умоляет их защитить детей. Затем она идет навстречу своим преследователям. Командир усмехается и говорит своим товарищам: «Идите, найдите детей, они, должно быть, где-то здесь спрятались». Он смотрит на Игнис с противной ухмылкой и заявляет: «Лорд Инвидо наградит меня, когда я верну ему его наследников». В этот момент Игнис бросается к нему, и начинается бой.

НАЙТИ ДЕТЕЙ

Два других члена поисковой группы используют гончих, чтобы определить местонахождение детей. Великаны никогда не спускают гончих с поводка, поэтому гончая не может отойти более чем на 20 футов от гиганта, удерживающего ее. Гончая, которая использует действие Поиск и преуспевает в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл. 15, улавливает запах детей. Если гончие дважды преуспевают в этих проверках, они определяют точное местонахождение малышей. Огненные великаны Инвидо сначала атакуют Игнис и персонажей, преследуя детей только в том случае, если рядом больше нет защитников. Великаны могут разрушить дом, чтобы добраться до входа в подвал; одна атака огненного гиганта пробивает 5-футовую дыру в старых деревянных стенах дома. Великаны не смогут проникнуть в подвал через люк, но гончие смогут туда протиснуться.

Если поисковая группа находит детей, Игнис бросает всё и отправляется защищать их. Великаны Инвидо и их адские гончие не причинят детям вреда; вместо этого они хватают малышей и пытаются унести их. Если случайно один из детей получит урон, он не умрет сразу, а будет цепляться за жизнь достаточно долго, чтобы персонажи смогли ему помочь.

Когда остается только один из огненных великанов-противников, он пытается бежать, предупреждая Игнис и персонажей, что Инвидо не успокоится, пока не найдет детей, поскольку полон решимости воспитать их как своих собственных.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если Игнис выживет и персонажи помогли защитить детей, она кивает персонажам в знак признательности. Если она еще не была к ним дружелюбна, то теперь становится дружелюбной. По ее щеке скатывается слеза благодарности, и она без стеснения рассказывает свою историю. Игнис принимает решение вернуться домой и восстановить свою власть. Но сначала она должна прийти в себя и составить план. Пока великанша будет прятаться в горах, персонажи по приметам найдут ее, если захотят помочь. Если ни один из персонажей не говорит на языке великанов, она пытается жестами изобразить благодарности и свой план отправиться в горы и временно спрятаться. Если выживают только дети, персонажи должны решить, как защитить Флауму и Калора.

В любом случае, если персонажи выжили и собрали все ингредиенты, теперь они могут завершить свою миссию.



ТРИУМФАЛЬНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ

Когда персонажи возвращаются в таверну «Сияние Реки», Кага и Жак встречают их с видимым облегчением, но затем огорчаются, узнав о смерти Артура Холроу.

Если персонажи собрали все ингредиенты, Кага готовит пир, достойный героев. Жак ставит в центр большого круглого стола тарелку с лапшой Каги вместе с любимыми блюдами, которые пожелают персонажи (вы можете использовать блюда из «Heroes' Feast: Flavors of the Multiverse», чтобы дополнить меню таверны). Многие дети Даггерфорда присоединяются к этой вечеринке. Персонажи, получившие порцию Спотыкрон, начинают чувствовать покалывание во всем теле. Они получают чары *Спотыкрон*.

Чары Спотыкрон

Когда существо, которое вы видите в пределах 30 футов от вас, движется, вы можете *реакцией* сбить цель с ног. Союзники цели, находящиеся в пределах 30 футов от нее, должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 16, иначе они будут *ошеломлены* до конца своего следующего хода, поскольку неконтролируемо смеются над несчастьем своего друга. После трех использований этой способности чары *Спотыкрон* рассеиваются.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После ужина персонажи могут начать свободно бродить по Побережью Мечей. Возможно, они захотят сообщить братьям и сестрам Артура о его смерти. Возможно, тронутые тяжелым положением Игнис, они помогут ей вернуть законное положение среди своего народа. Они могут даже вернуться в Усадьбу Холроу, чтобы исследовать тайну ее необычного плодородия, потенциально высвободив устрашающую силу Отпрыска Гролантора [Scion of Grolantor]!

Переведено и оформлено



Приложение: Альманах сыроделия

Альманах написан рукой Артура и содержит записи о погоде за последние два года и таблицу с результатами экспериментов.

Журнал погоды по сезонам

Я заметил, что сезонные погодные условия сильно влияют на процесс формирования сыра. Запись погоды каждого сезона является ключевой частью экспериментов, позволяющих понять, как и почему наш сыр становится таким необычным.

- **Лето.** Сухость и жара требуют тяжелой работы в поле. Мне не хотелось бы, чтобы ему приходилось работать в одиночку.
- **Осень.** Снегопады начались рано и идут часто. Каждые несколько дней выпадал мягкий красивый снег, который быстро таял, но не давал земле затвердевать.
- **Зима.** На Иллефарне Красивые снежные шапки. Хотелось бы, чтобы мама и папа были здесь и увидели это.
- **Весна.** Необычайно теплая весна. Оттепель наступила быстро. Реки полноводны.

Наблюдения за образцами сыра

Условия	Контрольный	Экспериментальный	Товарный
Влажный сезон	В сыре появляются дырки	Без изменений	Корка становится розовой
Засушливый сезон	Корка становится розовой	Размер увеличивается вдвое	Корка становится зеленой
Образец перманентно накрыт	Без изменений	Корка становится зеленой	В сыре появляются дырки
Жаркая погода стоит более одного сезона	Размер увеличивается вдвое	Без изменений	Размер увеличивается вдвое

- **Лето.** Лето очень жаркое, но не слишком сухое благодаря весенним дождям.
- **Осень.** Свежо и прохладно. Отличная сырная погода. Жаль, мыши забрались внутрь. Пришлось накрыть образцы до зимовки.
- **Зима.** Огромные кучи снега, но из-за более теплой земли он быстро таял. Слякотная погода хороша для прыжков по лужам.
- **Весна.** Наконец-то хорошо, сухо и тепло.

Руководство по работе с сыром

Важно каждый сезон перемещать образцы на следующую полку, чтобы отслеживать их возраст. Каждый сезон я делаю контрольный образец из обычного творога, экспериментальный образец, который не безопасен для употребления до проведения дальнейших исследований, и товарный образец из творога, идеально усовершенствованного для максимального вкуса. Чтобы определить влияние сезонных условий на каждый вид проб, обратитесь к таблице наблюдений за образцами сыра.

СПОТЫКРОНЫ ПО-КЕНДЕРСКИ

8 ПОРЦИЙ

6 столовых ложек несоленого сливочного масла комнатной температуры

2 столовые ложки обычной муки

1 столовая ложка паприки

½ чайной ложки молотого сухого чеснока

1 щепотка кайенского перца

3 стакана цельного молока

2 чайные ложки дижонской горчицы

60 грамм творожного сливочного сыра комнатной температуры

Кухонная соль и свежемолотый черный перец.

4½ стакана натертого на крупной терке выдержанного сыра Чеддер (см. примечания повара)

400 грамм пасты фузилли или ротины

1½ чашки натертого на крупной терке сыра Грюйер (см. примечания повара)

1½ стакана панировочных сухарей панко

ПРИМЕЧАНИЕ ПОВАРА

Для приготовления блюда лучше всего натереть сыр самостоятельно, а не использовать предварительно натертый сыр, который при плавлении может стать немного зернистым, поскольку в него входят добавки, предотвращающие образование комочков.

Этот рецепт подразумевает много жидкости и взбивания ингредиентов, поэтому выберите большую глубокую кастрюлю, которая поможет сделать процесс приготовления блюда более комфортным.

Кендерские легенды всегда также веселы и изменчивы, как и волны Кровавого моря Истара. Одно из ранних сказаний гласит, что Спотыкроны по-кендерски появились на свет в результате столкновения двух неистовых поваров-кендеров - когда содержимое их кастрюль смешалось, это привело к неожиданному союзу вкусов и ингредиентов. Однако спросите любого кендера-искателя приключений, и вы, скорее всего, услышите длинный рассказ о случайном, но на редкость уместном унижении драконьего капрала и его отряда. Когда один отчаянный кендер уносил от них свои ноги, он лихорадочно швырялся всем ценным, что было под рукой, чтобы отпугнуть преследователей. В отчаянии он выбросил небольшой мешочек со смесью специй, затвердевший сыр, банку горчицы и несколько пригоршней сухих макаронных спиралек, которые, по счастливой случайности для кендера, от души накормили драконьи лапы импровизированными калтропами, отравив преследователей едой с носом грязь. В честь жертвы этого храброго кендера (а именно - потери аж целого мешка превосходных макарон) кендеры по всему Кринну почтили память этого события в классической добродушной кендерской манере.

Рецепт Спотыкронов по-кендерски, который Кага, шеф-повар таверны "Сияющая Речка", переименовал в свою честь, можно найти в книге "Heroes Feast: Flavors of the Multiverse" наряду с десятками других рецептов из миров D&D. Мы воспроизвели рецепт Спотыкронов, чтобы вы и ваши игроки могли насладиться ими (даже если у вас под рукой нет волшебного сыра).

Поставив решетку в среднее положение, разогрейте духовку до 180°C. Смажьте неглубокую форму для выпечки размером примерно 30 на 20 см 2 столовыми ложками сливочного масла, поставьте ее на противень и отложите в сторону.

Наполните большую кастрюлю водой, поставьте на сильный огонь и доведите до кипения.

Временем, в другой большой кастрюле на средне-сильном огне растопите 2 столовые ложки сливочного масла. Добавьте в масло муку, паприку, молотый сухой чеснок и кайенский перец и готовьте, тщательно перемешивая, в течение 1 минуты. Постепенно добавляйте в смесь молоко, постоянно перемешивая (и стараясь достать до углов кастрюли). Доведите смесь до сильного кипения, активно взбивая жидкость и соскребая специи со дна кастрюли. Отрегулируйте огонь до среднего и продолжайте варить и взбивать смесь примерно еще 8 минут, пока соус не загустеет.

Снимите кастрюлю с огня; добавьте горчицу, сливочный сыр, 1 чайную ложку соли и 1 чайную ложку перца. Энергично перемешайте соус, чтобы расплавить сливочный сыр. Добавляйте в смесь сыр чеддер, примерно по 1 чашке за раз, постоянно помешивая соус и стараясь полностью расплавить порцию сыра перед добавлением следующей. Соус должен быть однородным, без комочков.

Добавьте 1 столовую ложку соли и фузилли в кастрюлю с кипящей водой и приготовьте пасту, периодически помешивая макароны. Снимите пасту с огня примерно за 2 минуты до аль-денте (макароны должны быть немного жесткими на пробу). Слейте воду с макарон, добавьте их в соус и тщательно перемешайте. Дайте смеси немного остыть, добавьте сыр Грюйер и перемешайте. Добавьте соль и перец по вкусу. Выложите смесь ровным слоем в подготовленную форму для выпечки. **ПРОДОЛЖЕНИЕ** ➔





ПРОДОЛЖЕНИЕ РЕЦЕПТА СПОТЫКРОНОВ

В небольшой миске, пригодной для использования в микроволновой печи, или в небольшой кастрюле на среднем огне растопите оставшиеся 2 столовые ложки сливочного масла. Добавьте панировочные сухари и $\frac{1}{4}$ чайной ложки соли, приправьте перцем и тщательно перемешайте, чтобы распределить специи. Равномерно посыпьте пасту готовой панировочной смесью.

Запекайте пасту в духовке 30-40 минут, пока поверхность не подрумянится, а края не начнут пузыриться, периодически поворачивая форму. Перед подачей дайте пасте немного остыть в течение 5-10 минут.



Перевод: ARAGNAEL
Шрифты: КОМАНДА САЙТА DUNGEONSANDDRAGONS.RU

Специально для сообщества DUNGEONS & DRAGONS