Система AD&D2
Сеттинг generic
Журнал «Подземелье» №55, сентябрь-октябрь 1995

СВИРЕПЫЙ ЗВЕРЬ

(Savage Beast)

НЕМНОЖКО МУЗЫКИ ЗА УЖИНОМ

Рон Пойриер
(Ron Poirer)

Рон написал: «Мне было 15 или 16, когда я послал первое предложение в «Подземелье». Там был оборотень-летучий мышь, монстр, как я искренне верил, изобретенный мною. С разочарованием выяснилось, что по вселенной AD&D уже порхают минимум две версии оборотней-летучих мышей. Хотя «Логово оборотня-летучего мыша» так и не было опубликовано, я многому научился, когда писал и переписывал его, что помогло улучшить рукопись «Свирепого зверя».»

«Свирепый зверь» - короткое приключение AD&D, предназначенное для группы из 4-6 персонажей 1-3 уровня (суммарный уровень около 10). Для приключения лучше всего подойдет хорошая смесь классов, при этом особую пользу принесет наличие рейнджера или барда. Очень важно, чтобы один из персонажей обладал навыком выслеживания, либо же у персонажей должны быть иные средства идти по следу в дикой местности. И наконец, персонажи, обладающие познаниями в эльфийских мифах и преданиях, могут знать кое-что о природе баэргал, Серебряной Гривы и Кровавого Когтя (см. раздел «Философия баэргалы»). Для столкнувшихся с этими монстрами персонажей подобные знания могут оказаться бесценны (хотя это в большей степени оставлено на усмотрение DM'a).

Приключение по большей части происходит в лесу, в стороне от дороги между деревней Гамптион и городом Игра Арфиста. Хотя по дороге ходят довольно часто, про лес, куда должны отправиться персонажи, чтобы завершить приключение, этого не скажешь. Поэтому, DM'у будет не лишним проглядеть правила, касающиеся выслеживания и потери дороги в глухих местах, особенно если персонажи неопытны. Для проведения этого приключения может пригодиться «Полный справочник барда» (СВН).

Предыстория приключения

В городе Игра Арфиста находится древняя крепость Зеленый Терн – дом для одного из крупнейших колледжей бардов в стране. Персонаж-бард должен это и так знать, и DM может устроить так, чтобы партия оказалась в городе, потому что их бард захотел вступить в колледж Зеленый Терн. Официальные сборища Зеленого Терна происходят в первое полулуние каждого месяца, хотя любой пришедший в крепость Зеленый Терн (предположительно построенную великим лордом-бардом) обнаружит там достаточно опытных музыкантов и прочих артистов, с которыми можно пообщаться. Колледж целиком находится в крепости, напоминающей небольшой шотландский замок. Легенда гласит, что крепость старше города, но факты о ее строительстве окутаны тайной. Расположенную на окраине Игры Арфиста крепость Зеленый Терн купила у короля почти два века назад группа бардов, собиравшихся создать культурную Мекку. Это им удалось. Хотя внешне крепость являет собой осыпающееся величие, на самом деле это прочное строение, пережившее множество бедствий за столетия (включая атаку старого красного дракона). Внутренние помещения крепости служат для приезжих лекторов, актеров и членов колледжа, также там есть галерея редких картин, довольно обширная библиотека и большой лекционный зал.

Если персонаж-бард хочет вступить в колледж, DM должен самостоятельно изобрести систему вступительных экзаменов и стоимость членства, ну и какие выгоды это заодно дает. Поступить в Зеленый Терн должно быть дорого и трудно, но членство в нем должно давать и ценные выгоды – только самые лучшие (или богатые) барды страны состоят в нем. Ориентировочно, за 250 gp в год бард может стать полноправным членом, получая доступ к эксклюзивным семинарам в колледже и бесплатному проживанию и столованию в сотрудничающих с ним постоялых дворах и частных домах по всему королевству (ориентировочно, вероятность отыскать в каждой населенном пункте бесплатный стол и кров исключительно для члена колледжа составляет 60%). Кроме того, бард получает доступ к исследовательской библиотеке крепости Зеленый Терн, где хранится богатая информация по музыке, легендам и магии из многих культур (библиотекой можно воспользоваться для исследования бардовских заклинаний). Для подтверждения своего членства новичок получает свиток с восковой печатью и серебряную булавку в виде колючки. Демонстрация этой печати и булавки неизменно открывает барду двери многих домов. Также вступление в колледж повышает славу барда

минимум на два пункта, если используется это дополнительное правило (см. СВН, стр. 115).

По какой бы причине персонажи ни очутились в городе, они вскоре повстречают дварфа по имени Дункан Толли. На удивление веселый юный дварф с повязкой на глазу, Дункан - скальд и занимает высокое положение в колледже Зеленый Терн. Он живет в крепости Зеленый Терн и выполняет там много важных обязанностей, включая регистрацию знаменитых или экзотических исполнителей для проведения частных семинаров. Последний из его гостей, знаменитый эльфийский менестрель Килкиеран Обри, должен был прибыть в город два дня назад, а его семинар запланирован на завтрашний вечер. Дункан ощутимо обеспокоен, потому что многие барды Зеленого Терна пришли в крепость единственно ради того, чтобы хоть одним глазком взглянуть на секреты популярного менестреля, накладывающего заклинания посредством музыки. А так как Килкиерана нигде не видно, Дункан боится, что колледж попадет впросак, пообещав исполнителя, который так и не прибудет. Дункану удалось отложить семинар на два вечера, считая от сегодняшнего, но сам он все больше и больше нервничает из-за того, где этого менестреля носит.

Серебряная Грива

Ни Дункан, ни остальные барды этого не знают, но Килкиеран Обри вышел из Гамптиона в Игру Арфиста два дня назад. Он планировал прибыть всего за один день до семинара, задержавшись из-за юной полуэльфийской девы по имени Галлиара. Когда он шел по лесной дороге между двумя населенными пунктами, на Килкиерана напала баэргала Серебряная Грива. Сперва менестрель попытался спасти себе жизнь, убеждая свирепого хищника-людоеда позволить ему сыграть на лютне свою последнюю песню (так как он знал о баэргалах и их любви к музыке, и он считал, что сможет наложить втихаря заклинание на монстра, пока будет петь для нее). Однако уже почти подчинившаяся заклинанию «гипноза» Серебряная Грива раскусила трюк Килкиерана. Баэргала решила, что инструмент эльфа должно быть волшебный и соскочила со своего насеста на ветке дерева, чтобы атаковать. Килкиеран был сбит на землю и не успел даже обнажить меча, прежде чем мерзкая тварь покончила с ним.

Серебряная Грива, у которой недавно родились щенки, принесла труп Килкиерана в логово, чтобы поделиться с детьми и супругом Кровавым Когтем. Баэргалы считают эльфов деликатесом, и Серебряная Грива была довольна своим уловом – особенно, когда она заметила у него на пальце платиновое кольцо с гравировкой. Она вспомнила эльфийскую песню о точно таком же кольце, которое регенерировало поврежденную плоть и даже возвращало мертвых к жизни!

Хотя у Серебряной Гривы и ее семьи не было пальцев, и они не могли сами воспользоваться регенерирующими свойствами кольца Килкиерана, баэргала оказалась достаточно умна, чтобы разглядеть другое применение для волшебного предмета. Она решила испытать кольцо, чтобы удостовериться, вправду ли это то кольцо, о котором она слышала от барда несколько лет назад (как раз перед тем, как съесть его).

Приказав супругу и детям не есть больше половины эльфа (все лакомые кусочки), она утащила изувеченное тело менестреля в заднюю часть временного логова, выкопанного ею и Кровавым Когтем для щенков. Положив труп среди коллекции музыкальных инструментов, собранных с прошлых жертв (включая «волшебную» лютню Килкиерана), баэргала выждала один день и с восторгом заметила, что тело эльфа начало восстанавливаться. Серебряная Грива и Кровавый Коготь согласились подождать, пока тело эльфа не восстановится почти полностью, чтобы вновь полакомиться вкусным мясом. Баэргалы планируют держать регенерирующее тело Килкиерана неопределенно долго как источник диетического и легкоусвояемого эльфийского мяса.

ФИЛОСОФИЯ БАЭРГАЛЫ

Баэргала описана в МС3, первом монстрятнике «Забытых Королевств» - вся приведенная там информация применима и к баэргалам из этого приключения. Кроме того следующая информация должна дать DM'у лучшее представление о личностях Серебряной Гривы, Кровавого Когтя и их детей.

Баэргала это крупный хищник, напоминающий помесь льва с волком. Голова достаточно похожа на волчью, а тело, за исключением окраски меха, львиное. Мех у баэргалы короткий и обычно серый, хотя у серого могут быть самые разные оттенки. Как у самцов, так и у самок на голове и шее красуются небольшие гривы. Гривы обычно (но не всегда) темнее остального меха баэргалы и всегда того же цвета, что и кисточка на хвосте. У всех баэргал мощные челюсти и длинные, острые, невтягивающиеся когти, пригодные и для боя, и для лазания.

Баэргалы разумные хищники со способностью к речи и пению. Хотя их собственный вид разработал достаточную культуру, но в первую очередь они одиночки, которые сходятся только для спаривания и рождения детей. Культуру людей и иже с ними они считают глупой и презрительно отвергают со всеми ее атрибутами, включая одежду и письменность. Однако песни очень важны почти для всех баэргал – именно посредством песен баэраглы учат своих детей, узнают о мире цивилизованных двуногих и заманивают разумную добычу (в первую очередь людей, эльфов и сатиров).

А с песнями идет и музыка, нечто такое, что баэргалы никогда не смогут производить самостоятельно, и что они втайне очень любят. Хотя они всегда презирают атрибуты цивилизации, обнаруженные у разумной добычи, одинаково закапывая в некотором удалении от своего логова (обычно они меняют логово несколько раз в год) оружие, золото и кости, баэргалы часто собирают старые музыкальные инструменты и шумелки. Они редко могут использовать инструменты самостоятельно. Большинство из них ломается под когтями баэргал, когда те пытаются сыграть, или разбивается вдребезги, когда баэргалу охватывает разочарование от неспособности извлечь сладкие звуки, слышанные, когда инструмент был в руках искусных людей или полулюдей.

Баэргалы гордятся тем, что на своей территории они самые лучшие охотники, даже если они не всегда оказываются на верху пищевой цепочки. Есть у них и несколько небольших особых способностей, включая способность лазать по деревьям и спрыгивать с большой высоты, обрушиваясь на ошеломленную жертву, железное здоровье и способность отражать направленные на них заклинания четыре раза в день как *кольцо обращение заклинаний*.

Начало приключения

Если партия пришла в Игру Арфиста пристраивать одного или более персонажей-бардов в колледж, тогда с зацепкой для этого приключения все ясно. Прибыв в колледж, персонажи проводятся в кабинет Дункана, хозяин которого будет занят вырезанием необходимых деталей для новой волынки (старую волынку сперли во время последнего представления две недели назад, по поводу чего Дункан до сих очень злится). В персонаже-барде Дункан моментально узрит возможное решение своей проблемы с Обри, не выдавая при этом, насколько мало он контролирует ситуацию. Он выслушает просьбу персонажа о вступлении в колледж, кивая и насвистывая все время. Затем он остановится, поднимет взгляд и попросит небольшую демонстрацию. По умолчанию бард делает проверку Обаяния, если только другие характеристики не покажутся более приемлемыми. Например, бард с подклассом клинок может делать проверку Ловкости. Дункан – хороший судья, он может разглядеть в барде подлинный талант, если только тот не провалит свой бросок совсем уж катастрофически.

После демонстрации Дункан улыбнется (продемонстрировав золотую фиксу), похлопает барду и с ходу предложит свое покровительство – если персонаж окажет ему небольшую услугу, связанную с пропавшим собратом-исполнителем, который должен

дать семинар через два дня «о связи музыки и магии». Даже если бард провалит проверку своих талантов, Дункан попытается навешать ему лапши на уши, сказав, что еще подумает о приеме соискателя, а затем предложит, чтобы бард и его друзья тем временем помогли ему найти Обри.

Если же в партии нет бардов, желающих вступить в колледж, Дункан наймет глашатая, который будет ходить по городу, возвещая, что Дункану Толли из колледжа Зеленый Терн требуется «путник или группа путников» для помощи в «сопровождении важного исполнителя в город Игра Арфиста». Дункан специально проинструктирует глашатая не делать объявление в тех местах, где часто бывают барды, потому что не хочет, чтобы члены колледжа узнали, что он не уверен, состоится ли семинар через два дня или нет.

Независимо от того, как именно Дункан привлечет персонажей к поискам Обри, он будет настаивать, чтобы задание сохранялось в тайне от остальных бардов. Он скажет персонажам, что получил информацию от одного из друзей в Зеленом Терне (гнома-жонглера по имени Фрибан Нивил), что Килкиерана видели в окрестной деревушке Гамптион, где у него шуры-муры с симпатичненькой полуэльфийской официанткой по имени Галлиара Фискенок.

Дункан надеется, что Килкиеран просто позволил своим чувствам к девушке взять верх над пунктуальностью, и готов заплатить партии 20 gp просто за то, чтобы они сходили в Гамптион (примерно день пути), нашли Килкиерана и сопроводили его в Игру Арфиста. Он согласится заплатить «больше», если у персонажей по дороге возникнут осложнения или проблемы, если при этом Килкиеран будет доставлен в Игру Арфиста вовремя для семинара. Насколько больше персонажи получат, зависит от трудностей, с которыми они встретятся – это будет обговариваться после того, как персонажи доставят Килкиерана, если будет, что обсуждать. В добавок, Дункан разрешит всем персонажам посетить частный семинар и представление Килкиерана бесплатно.

Хотя Дукан встречал Килкиерана раньше, у него нет его портрета для персонажей. Вместо этого он опишет менестреля как богато одетого юного эльфа со слегка скучающим видом, с фиолетовыми глазами и серебряными волосами, и затейливой лютней. Дункан знает, что Килкиеран частично серый эльф, но не станет этого говорить, сочтя, что глаз и волос должно быть достаточно для тех, кто понимает (Килкиеран болезненно относится к своему смешанному происхождению, и Дункан не хочет его обидеть, распространяя информацию об этом). Дварф также позаботится упомянуть, что Килкиеран никогда не выходит без своей зеленой шляпы с широкими полями, которую всегда украшает новым цветным плюмажем.

Таящийся на дереве

Примерно на полпути между Игрой Арфиста и Гамптионом партия повстречает Серебряную Гриву, отправившуюся поохотиться для своих щенков, в то время как ее супруг остался их охранять. Пока плоть Килкиерана медленно нарастает на костях, семье баэргал приходится искать другую пищу, и изобретательная самка предпочла бы двуногое мясо, если можно его достать.

Серебряная Грива (баэргала): INT средний; AL N; AC 5; MV 15; HD 4+4; hp 26; THAC0 15; #AT 3; Dmg 1d6/1d6/1d8; SA прыгает сверху; SD устойчивость к ядам, обращение заклинаний; SZ L (длина 9 футов); ML 14; XP 650; MC3 (Первый MC для FR).

Серебряная Грива – стройная и грациозная представительница своего вида (-1 к AC благодаря высокой ловкости). Мощное тело украшает небольшая грива серо-стального цвета, выглядящая почти серебряной на фоне сероватого меха шкуры.

Для баэргалы Серебряная Грива слишком много знает о цивилизованном обществе, в основном благодаря песням, услышанным от странствующих бардов. Она знает, что чем

больше узнает о людях, эльфах и прочих, тем легче их будет ловить в будущем. Ее мама пела ей о том, что лучший охотник узнает все, что может, о своей добыче. И хотя она любит музыку цивилизованных существ, ее возмущают их предрассудки, касающиеся разумности всех, у кого больше двух ног. Она хорошо помнит песню о том, как ее дедушка был убит охотником ради шкуры, зверски срезанной и надетой в качестве одежды лишенным меха человеком. Хотя Серебряная Грива не злая или жестокая, она считает людей и полулюдей подлыми и нестоящими доверия – такими, какой они считают ее – и, убивая их ради еды, не испытывает ни малейшей жалости.

Также Серебряная Грива вышла на дорогу, чтобы собирать информацию о (и от) местных двуногих. Когда она впервые заметит персонажей, то будет лежать в 20 футах над ними на широком суку высокого дуба, нависающим поперек дороги. Она быстро оценит партию и решит, что их слишком много, чтобы атаковать в одиночку. Однако она также решит, что не все еще потеряно – ведь она может поговорить с персонажами и узнать что-нибудь о событиях в окрестных городах. Когда персонажи приблизятся к дубу, на котором укрылась Серебряная Грива, прочтите следующее:

Прямо над головой у вас раздается легкое покашливание. Посмотрев вверх, видите крупное существо, возлежащее где-то в 20 футах от земли на ветке массивного дуба, перекинувшейся через дорогу. Животное выглядит стройным мощным гибридом волка и льва, с сероватым мехом и серебристой гривой на шее. Оно помахивает хвостом с кисточкой и сгибает-разгибает когтистые лапы, спокойно созерцая вас

Запах идет от Серебряной Гривы – это характерный запах всех баэргал. Персонажам, вероятно, понадобится какое-то время, чтобы поозираться, хотя ничего они не увидят, если не посмотрят вверх. Спустя один раунд Серебряная Грива закончит оценивать партию и решит показаться и поговорить с персонажами.

Вы уже около двух часов идете по лесу, протянувшемуся по обеим сторонам дороги. Состоящий в основном из дубов, вязов и кленов он пришелся бы по душе друиду. Однако вам никак не дает покоя мысль, что за деревьями, вдалеке, что-то скрывается. Уже дважды вы слышали легкий щелчок веточки или шуршание зарослей позади вас, но, когда вы оборачивались, там никого не было.

Постепенно начинаете чувствовать лес таким, каким он и должен быть – пульсирующим, живым местом, безопасным и приятным, несмотря на кусачих насекомых – и тут мягкий ветерок приносит любопытный запах. Пахнет, как будто где-то рядом пекут хлеб. Озираете окрестности, высматривая собрата-путника или лесного жителя, породившего этот чудесный запах, но не видите никого.

Здесь у персонажей есть несколько возможностей. Они могут сразу же напасть на Серебряную Гриву, чего она примерно и ожидает от людей, и к чему полностью готова. Она прыгнет со своей ветки на ветку другого дерева, примерно в 10 футах от дороги, затем спустится вниз и побежит в лес, рыча: «Глупые люди! Им бы только атаковать все, что шевелится»! Если персонажи тут же прекратят обстрел и извинятся, Серебряная

Грива остановится и пойдет назад, заберется на дубовый сук, чтобы зализать раны, пока будет говорить.

Если персонажи заговорят с Серебряной Гривой, она им ответит и попытается вовлечь их в небольшой разговор, чтобы выяснить, откуда они, куда идут, и что делают на дороге. Если ее откровенно хищная природа вызовет у них беспокойство, она успокоит их страхи, улыбнувшись и сказав: «Послушайте, вас тут насчитывается намного больше, чем меня, и я же вижу, что вы просто увешаны мечами и доспехами. Вам нечего беспокоиться. Только потому, что у меня вместо ногтей когти, это не значит, что я глупая, согласны»?

Просто для того, чтобы еще больше успокоить подозрения персонажей, она заявит, что она наполовину дикая куши – эльфийская собака – и даже не мечтает о том, чтобы напасть на невинных путников. Она уже выяснила, что для людей это эффективная байка, но эльфы часто ловили ее на лжи (баэргала не слишком то похожа на куши), поэтому если в партии есть эльф, она не станет этого говорить. Она скажет, что не знает, от кого ее вторая половина, пояснив, что ее растила мама, которая отказывалась говорить о папе.

Персонажам может прийти в голову спросить Серебряную Гриву, не видала ли она на дороге Килкиерана, или же они упомянут, что идут в Гамптион искать его. Даже просто упоминание о том, что персонажи ищут менестреля, заставит ушки Серебряной Гривы встать торчком, и в голове ее начнет зреть дьявольский план. Вылизывая лапы языком, она скажет, что видела проходящего менестреля, и коротко опишет его. Ее описание совпадет с тем, что дал персонажам Дункан.

Когда персонажи спросят у Серебряной Гривы более подробную информацию, она закончить вылизывать лапы, затем ненадолго задумается, прежде чем продолжить рассказ. В это время она проматывает в голове свою байку, выискивая несоответствия и изъяны. Удостоверившись в качестве байки, она продолжит:

- Ну, что ж, я встретила вашего эльфийского друга примерно два дня назад, на этом самом дереве. Похоже, у него какая-то волшебная лютня – я это знаю, потому что он сказал мне об этом, когда играл. Я как раз завалила оленя и предложила разделить с ним тушу, если он согласится поиграть для меня. И скажу вам, играть он умел!

Как бы там ни было, он сказал, что опасается того, что за ним идут те, кто хочет украсть его инструмент, и что он собирается продолжить свой путь через лес. Я сказала ему, что идти туда небезопасно, потому что тут есть шайка гоблинов, недавно объявившаяся у нас и нашпиговавшая лес ямами и силками, и кто знает чем еще, но он настаивал. Что ж, на следующее утро он ушел. Я просто не могла позволить ему пойти одному, чтобы его там убили, поэтому я последовала за ним на небольшом расстоянии, как раз, чтобы присматривать за ним. И, конечно же, она шагнул прямо в один из гоблинских силков, который подвесил его на дерево. Я собиралась подойти и попробовать освободить его, но должно быть гоблины ждали где-то поблизости, потому что внезапно из кустов выскочили два десятка мелких поганцев и принялись скакать и танцевать вокруг добычи.

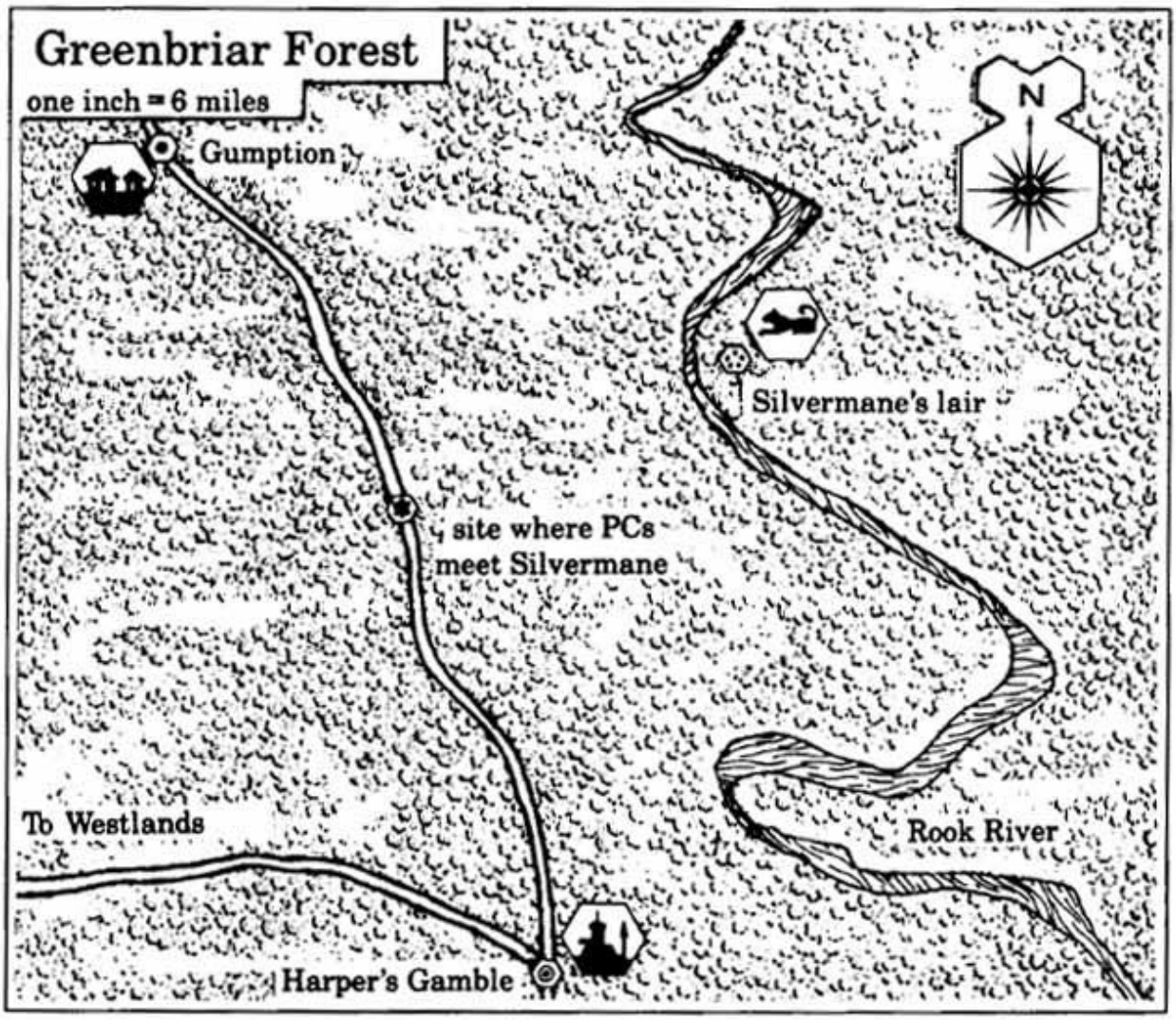
Обычно я бы вступила в бой с мелкими гаденышами, но в тот раз их было слишком много. Почти весь клан собрался. Как я говорила, я не глупа, поэтому не стала бросаться в атаку, очертя голову, а последовала за ними к их пещере, где выяснила, что они собираются держать менестреля в плену ради выкупа, вместо того, чтобы съесть. Я надеялась, что кто-то придет с выкупом, но не думала, что весть от гоблинов распространится так скоро. Они тут еще новички и не знают, к кому обращаться, я так думаю.

Лесной Сусанин

План Серебряной Гривы прост. Она предложит отвести персонажей к лагерю гоблинов (ложь от и до – нет тут таких гоблинов), чтобы спасти Килкиерана и прогнать или убить гоблинов, с которыми, по словам Серебряной Гривы, она не собирается делить лес. («Никогда не знаешь, когда эти маленькие трусы устроят тебе ловушку»!) Она скажет, что до гоблинов не больше дня пути от этого самого места.

Хотя сейчас слишком поздно, чтобы добраться до них до наступления темноты, если партия выступит сейчас, то доберется завтра до темноты, «когда большинство гоблинов будут спать». Если персонажи станут ворчать, что такое задание не стоит тех денег, что им платят, Серебряная Грива предположит, что менестрель, несомненно, будет благодарен за спасение и многие годы станет воспевать героизм спасителей. «Кроме того, - скажет она, - если вы тут в поисках сокровищ, то у гоблинов есть кое-что. Я слышала их разговор, и полагаю, причина, по которой они покинули свой дом, состоит в том, что они украли сокровищницу гоблинского короля и сбежали с ней».

Проплутав с персонажами по лесу остаток дня, выписывая широкие петли, чтобы «обойти места, где стоят ловушки гоблинов», Серебряная Грива планирует напасть на персонажей, когда те уснут.



Сообразительные персонажи могут заметить в рассказе Серебряной Гривы несколько моментов, которые удержат их от безграничного доверия зверю. Например, она в действительности не знает, как зовут Килкиерана, и подождет, пока имя не назовут персонажи, прежде чем упомянуть его. Если спросить ее прямо, до того, как она услышит имя от персонажей, Серебряная Грива скажет, что она и не знала его имени (что должно насторожить персонажей, ведь по словам Серебряной Гривы они вместе обедали). Аналогично, знакомые с местностью персонажи не смогут припомнить никаких гоблинов в окрестных лесах за последние много лет, хотя это подозрение может быть слегка сглажено утверждением Серебряной Гривы, что гоблины прибыли сюда недавно.

Возможно наиболее красноречивый намек на то, что персонажи имеют дело отнюдь не с дружелюбным существом, сделает персонаж-эльф или персонаж, знакомый с эльфийскими преданиями. На усмотрение DM'а этот персонаж может кое-что знать о баэргалах, например, что они пахнут свежеиспеченным хлебом, любят музыку (их можно усыпить с помощью музыки) или спят на деревьях. Вдобавок, персонаж может знать о более опасной стороне баэргал, возможно, что те могут отражать заклинания, или что их очень сложно застать врасплох, или, что они едят человечину и эльфятину (почти всю эту информацию можно почерпнуть из эльфийских песен о баэргалах). Если персонаж обвинит Серебряную Гриву в том, что она и есть баэргала, та пожмет мускулистыми плечами и признает возможность того, что на вторую половину она как раз баэргала, но скажет, что никогда их не встречала, поэтому утверждать не возьмется.

Если DM чувствует, что персонажи чересчур подозрительно относятся к Серебряной Гриве, он может с легкой душой дать им встретить группу гоблинов, которых баэргала атакует вместе с персонажами. Застигнутые врасплох на марше гоблины не станут блистать тактикой. Швырнув копья, они заметят Серебряную Гриву и пустятся наутек со всех ног. Эти гоблины и впрямь новички в этой местности, но Серебряная Грива ничего о них не знала, когда сочиняла свою байку. Встреча с ними будет для нее неожиданностью, хотя персонажи этого могут не заметить. Убив или прогнав гоблинов, Серебряная Грива попытается выдать их нападение за «доказательство» своей искренности.

Гоблины (12): INT низкий; AL LE; AC 6 (10); MV 6; HD 1-1; hp 3 у каждого; THAC0 20; #AT 1; Dmg 1d6 (копье или короткий меч); ML 10; XP 15 каждый; MM/163.

Путешествуя чрез лес с персонажами, Серебряная Грива начнет напевать эльфийскую охотничью песню, которую давным-давно выучила у своей матери. У нее неплохой голос, как и эльфийский прононс.

Если персонажи откажутся следовать за Серебряной Гривой в лес, она их покинет, но лишь затем, чтобы красться за ними по лесу и напасть, когда персонажи разобьют лагерь.

Ночная атака

Если последние несколько часов персонажи идут с Серебряной Гривой, та заявит, что они подошли к границам территории, которую гоблины обычно патрулируют по ночам, и потому будет безопаснее разбить лагерь здесь, чем идти дальше. Серебряная Грива предложит дать одну вахту ей. «Мимо меня мышь не прошмыгнет», - будет настаивать она. Персонажи вероятно захотят, чтобы как минимум один из них караулил в паре с огромным зверем. Тогда Серебряная Грива выберет в напарники того, кто на ее взгляд, меньше всех способен причинить ей вред (не забывайте, она уже некоторое время пропутешествовала с партией, и целенаправленно пыталась собрать как можно больше информации о сильных и слабых местах персонажей).

Если после разбивки лагеря ей предложат еду, Серебряная Грива выкажет благодарность. Она честно не ожидала такого доброго поступка от людей, и сделает себе

мысленную заметку не нападать этой ночью на того персонажа, кто ее покормит – и, если возможно, на его скакуна.

Серебряная Грива подождет на суку ближайшего дерева, пока большинство персонажей не заснут, напевая очень убаюкивающие эльфийские колыбельные, которым выучилась у матушки в бытность щенком. Когда она будет уверена, что персонажи спят, она прыгнет с дерева на одного из скакунов, совершив атаку врасплох. Она попытается приземлиться лошади на спину, теряя атаку укусом, получая +2 к попаданию и причиняя максимальные повреждения (6) каждой лапой. Следующий раунд она потратит, разрывая бедную лошадку, чтобы прикончить ее наверняка, затем прыжками ускачет в лес. Она по возможности нападет на лошадь или пони, потому что на скакуне больше мяса, и она знает, что персонажи скорее бросят мертвую лошадь, чем мертвого товарища. Если же никаких лошадей нет, тогда баэргала нападет на спящего персонажа, выбрав наиболее упитанного и наименее боеспособного. Потратив несколько раундов на убегание в лес, она сделает широкий круг и вернется в лагерь. Она надеется, что все персонажи отправились за ней в лес, дав ей возможность быстренько похарчиться и отволочь остаток дохлой клячи в свое логово, чтобы накормить детенышей, пока персонажи будут продираться через колючий кустарник.

Если персонажи за Серебряной Гривой не погонятся, она терпеливо будет ждать в лесу, пока те не уйдут, затем потащит клячу в свое логово. Если партия разделится – часть погонится за Серебряной Гривой, а остальные останутся в лагере, коварный хищник нападет на оставшихся врасплох из кустов, если, по ее оценке, она сумеет их одолеть.

Если персонажи решат оставить Серебряную Гриву в покое и направятся в Гамптион, пусть один из них заметит по дороге назад кое-что – шляпу Килкиерана с засохшей на полях и на пере кровью. Это может навести их на мысль, что Килкиеран стал жертвой Серебряной Гривы, и что в Гамптионе его нет, и персонажи отправятся назад, чтобы попытаться пройти по следу баэргалы до ее логова (ну или они так надеются).

Выслеживание

В какой-то момент персонажи могут устремиться за Серебряной Гривой в лес. Она чересчур быстра и проворна, чтобы ее могли догнать в лесу, поскольку даже густой кустарник и топкая почва почти не мешают ей (она может взобраться на дерево и прыгать с дерева на дерево). Однако можно пойти по ее следам, используя правила выслеживания со стр. 86 «Книги игрока», если хотя бы у одного персонажа есть мирный навык выслеживания. Также могут пригодиться и определенные прорицательные заклинания.

Выбранный Серебряной Гривой маршрут идет по широкой дуге от лагеря персонажей и обратно, чтобы пройти по нему, требуется один успешный бросок выслеживания. На эту часть следа у персонажей уйдет достаточно времени, чтобы Серебряная Грива вернулась в лагерь, поела и ушла с едой к своим щенкам. След Серебряной Гривы, вернувшись в лагерь, продолжится еще полмили, чтобы пройти по нему требуется еще одна проверка навыка с премией +4 (если Серебряная Грива тащит лошадь) или премией +2 (если она тащит мертвого персонажа) помимо прочих модификаторов. Затем след пересечет неглубокий ручей – фута 2 глубиной и 5 футов шириной, потребовав проверки навыка со штрафом -10 (ну и прочие модификаторы), поскольку хитрая баэргала прошла вверх по течению несколько ярдов, чтобы сбить со следу возможных преследователей. После чего след тянется еще полмили (очередной бросок выслеживания), затем выходит в окрестности логова Серебряной гривы и ее семьи, где выслеживание становится невозможным из-за обилия следов баэргал.

В какой-то момент идущие по следу персонажи обнаружат клочок зеленой ткани с засохшей на нем кровью, и серебряной булавкой в виде шипа (стоит 5 gp) и инициалами

К. А. на эльфийском. Это обрывок плаща Килкиерана Обри (Aubrey), оторвавшийся, когда Серебряная Грива волокла его в свое логово. Булавка-шип – это форменная булавка члена колледжа Зеленый Терн.

Если персонажи собьются со следа, им придется либо воспользоваться магией, либо вернуться назад посрамленными. DM может по желанию ввести НИПа с выдающимися способностями к выслеживанию, чтобы помочь персонажам. Возможно одинокий туманный волк явится из ниоткуда, чтобы отвести персонажей к логову баэргалы (за которой он наблюдал и против которой составлял план последние несколько недель). Это существо хочет увидеть смерть Серебряной Гривы, потому что ее гастрономические пристрастия сеют среди цивилизованных рас ужас перед волками к большому огорчению туманных волков. В данной ситуации партия может атаковать желающее добра существо просто из-за его внешности (хотя он и разумный, но напоминает обычного волка и не разговаривает).

Туманный волк: INT средний; AL LG; AC 6; MV 18; HD 3+3; hp 18; THAC0 17; #AT 1; Dmg 1d4+2; SD разящее дыхание (облако тумана); MR 10%; ML 14; MC5 «Серый Ястреб».

Засада

К тому времени, как персонажи доберутся до места, где следы баэргалы слишком многочисленные, чтобы по ним идти, Серебряная Грива и Кровавый Коготь успеют пообедать, покормить щенков и устроить засаду. Кровавый Коготь, разминающий лапы в лесу, пока Серебряная Грива отдыхает с детьми, услышит приближающихся персонажей и вернется в логово предупредить супругу. После чего двое баэргал укроются на высоком прочном дубе, нависающем над тропой, по которой просто обязаны пройти персонажи. Они планируют спрыгнуть сверху, застигнув персонажей врасплох (получая все выгоды, описанные в «Ночной атаке»). Без помощи магии, знакомца или животного-спутника шансы персонажей обнаружить засаду будут скудными, что дает штраф -5 к их броску ошеломления. Если же бросок ошеломления будет успешным, персонажи успеют уловить уже знакомый аромат свежего хлеба за несколько секунд до того, как баэргалы прыгнут. Такие персонажи могут действовать в первом раунде атаки монстров.

Кровавый Коготь (баэргала): INT средний; AL N; AC 6; MV 15; HD 4+4; hp 30; THAC0 14; #AT 3; Dmg 1d6+1/1d6+1/1d8+1; SA прыгает сверху; SD устойчивость к ядам, «обращение заклинаний»; SZ L; ML 13; XP 975.

Нынешний супруг Серебряной Гривы Кровавый Коготь очень крупный и сильный (+1 ко всем повреждениям). Так как он самец, то грива у него гуще, чем у Серебряной Гривы, и темнее, почти черная. Кровавый Коготь охотник, настоящий борец за выживание, и он не разделяет очарования цивилизацией своей супруги. Кровавый Коготь считает людей и их род опасными, а потому их следует оставить в покое (хотя совесть его совершенно не грызет, когда он нападает на тех глупцов, что отправляются в лес в одиночку). Кровавый Коготь далеко не такой хитрый, как его супруга, когда речь идет о переговорах и предательстве (он даже не говорит на всеобщем), но он эксперт в подкрадывании, прыгании сверху и убийстве добычи. Хотя из них двоих он сильнее, Серебряная Грива агрессивнее, и склонна проявлять лидерство в семейных вопросах. Кровавый Коготь не возражает против этого, пока ему не мешают учить детей охотиться, что он считает самым важным в жизни баэргал.

Последние несколько дней Кровавый Коготь почти не охотился, потому что должен был присматривать за детьми. Обычно у баэргал, после того как детеныши перестают сосать, охотится самка, а самец охотится во время беременности и выкармливания. Втихаря от Серебряной Гривы, пока ее нет, Кровавый Коготь поглаживал труп Килкиерана, замедляя его регенерацию. Хотя он превосходный охотник и храбрый

боец, но он также не чужд лени и эгоизма, и он втихаря балдеет от того, что ему не надо охотиться. А когда он сидит, присматривая за играющими с пойманными кроликами детьми, запах эльфийского мясца представляет для него слишком большое искушение, чтобы устоять.

Двое взрослых баэргал знают, что если им не удастся прогнать со своей территории непрошенных гостей, их дети окажутся в опасности, поэтому, обороняя свое логово, они получают +1 к попаданию и повреждению. Они оба могут отражать направленные на них магические заклинания (как осмысленное действие, требующее концентрации), и будут делать это при всякой возможности, хотя Кровавый Коготь предпочитает атаковать вражеских заклинателей, пытаясь сорвать их попытку наложить заклинания.

Во время боя Серебряная Грива крикнет персонажам, чтобы те немедленно убирались, пообещав в этом случае не преследовать их. Это не хитрость – она позволит персонажам отступить, если только у нее нет уверенности, что они с Кровавым Когтем могут их одолеть. Ее главная цель – безопасность детенышей. Если персонажи продолжат бой, Серебряная Грива будет стоять насмерть.

С другой стороны, Кровавый Коготь не настолько предан своим детенышам и в первую очередь заинтересован в собственном выживании. Если у него останется меньше 8 hp, он попытается упрыгать в лес, а детенышей о близости людей-разбойников он предупредит лишь в том случае, если будет считать, что у него есть на это время, и что за ним нет погони.

Внутри логова

Если персонажи победят или прогонят Серебряную Гриву и Кровавого Когтя, им придется отыскать их логово, чтобы спасти Килкиерана. Для этого можно или использовать магию, или прочесать местность физически. Последнее потребует нескольких часов (каждый час делается один бросок на отыскание потайной двери). Охотничий пес или другое обученное животное с тонким нюхом может привести персонажей к логову баэргал в течении хода.

Само логово особо сложной планировкой не отличается. Хорошо укрытый в зарослях дикой ежевики вход довольно низкий, где-то 3 фута высотой и 4 фута шириной. Из потолка 5-футового туннеля торчат корни, сам туннель расширяется в небольшую берлогу 10 футов шириной и 15 футов длиной. У входа в логово очень силен запах свежего хлеба, внутри он еще сильнее. В берлоге нет никаких костей и прочих отходов, поскольку баэргалы существа очень опрятные. В дальнем конце берлоги есть небольшая ниша, где хранится небольшая коллекция музыкальных инструментов Серебряной Гривы и искалеченное тело Килкиерана Обри.

Тут же будут и детеныши, если только Кровавый коготь не удрал и, имея на то достаточно времени, не предупредил их. Но даже и предупрежденные щенки с большой вероятностью (80%) останутся в логове, напуганные, растерянные и не знающие, что делать. Если же они покинули логово, то персонажи их не встретят, если только не задержатся дольше, чем на четыре часа, когда щенки вернутся посмотреть, ушли ли люди.

У Кровавого Когтя и Серебряной Гривы трое щенков, которые только недавно перестали сосать и все больше осваиваются с твердой пищей. По стандартам баэргал их мало (первоначально их было четверо, но один очень рано умер), а потому щенки получают гораздо больше индивидуального внимания от родителей, чем это обычно бывает.

Прыгун (детеныш баэргалы): AL N; AC 7; MV 12; HD 1+1; hp 8; THAC0 20; #AT 3; Dmg 1/1/1d3; SD устойчивость к ядам; ML 7; XP 65.

Прыгун, самый крупный из детенышей, гордость и радость своего отца. Ему нравится бороться с другими детенышами, и недавно он начал пробовать подкрадываться

к птицам и кроликам (хотя до собственно поимки ему еще ой как далеко). Он очень красивый образчик породы, совсем как отец, и вырастет в мускулистого охотника с глубоким баритоном. С Кровавым Когтем его связывают особые узы, и он единственный щенок, с которым отец борется. Прыгун синевато-серый с темной гривой как у отца.

Разрывающий Глотку (детеныш баэргалы): AL N; AC 7; MV 12; HD 1+1; hp 5; некомбатант; SD устойчивость к ядам; ML 5; XP 65.

Разрывающий Глотку еще один мальчик, средних размеров и не испытывающий того бойцового энтузиазма, что его брат. Однако из троих щенков он лучший певец, и Серебряная Грива поощряет его развивать талант, дабы заманивать цивилизованных двуногих навстречу их участи. Однако Разрывающий Глотку любит петь, потому что сам процесс ему нравится, даже сильнее чем среднему баэргале. Он вырастет углубленным в себя эмоциональным мечтателем, в конце концов, пришедшим к выводу, что его вокальные таланты возвышают его над всеми прочими баэргалами. Разрывающий Глотку светло-серый, почти серебряный, а его грива того же цвета, что и шкура.

Рыбка-лентяйка (детеныш баэргалы): AL N; AC 7; MV 12; HD 1+1; hp 3; некомбатант; SD устойчивость к ядам; ML 3; XP 65.

Рыбка-лентяйка, единственная девочка в помете, унаследовала любопытство и пронырливость от матери и большую часть отцовского эгоизма. Также она любит воду и плавает намного лучше своих братьев – отсюда и имя. Рыбка-лентяйка недавно застукала отца за крысятничаньем эльфятины и пригрозила заложить его маме, если ей не дадут съесть свой кусочек Килкиерана. Кровавый Коготь согласился с ее требованиями, и теперь мелкую вымогательницу просто распирает от гордости. Также она умело разжигает огонь ревности между своими братьями к собственной выгоде, например, подначив их драться за право есть первым, и быстро схарчив все мясо, пока те тузят друг друга. Рыбка-лентяйка меньше и тоньше братьев, у нее темно-серый мех и всклокоченная черная грива.

Разрывающий Глотку и Рыбка-лентяйка не будут сражаться, напуганные персонажами и готовые сделать все, что прикажут, лишь бы им сохранили жизнь. С другой стороны, Прыгун будет изо всех сил защищать себя и брата с сестрой, прыгнув на первого же персонажа, который войдет в туннель в логово, стремясь застать его врасплох. Детеныш хоть и храбр, но еще мал, и персонажей он боится не меньше остальных детенышей – стоит ему получить лишь удар (даже если тот не причинит повреждений), и Прыгун прекратит атаку, сжавшись в комочек в дальнем конце логова вместе с братом и сестрой.

Все детеныши говорят на языке баэргал и достаточно знают всеобщий, чтобы молить о пощаде (лучше всех на всеобщем говорит Рыбка-лентяйка, хотя Разрывающий Глотку также неплохо знает и эльфийский). За исключением первоначальной вспышки Прыгуна, детеныши и не думают о борьбе с жестокими чудовищами, вторгшимися в их дом, и как можно полнее ответят на любой заданный вопрос. Однако они не выдадут информации сверх запрошенного из боязни надоесть своим пленителям.

На самом деле они почти ничего и не знают за исключением того, что Килкиеран в действительности не мертв, а исцеляется своим кольцом. Также они знают, что эльф погибнет, если снять кольцо, потому что родители строго-настрого им наказали этого не делать. Если потратить немного времени и спросить щенков о Килкиеране, то Рыбка-лентяйка, скорее всего, расскажет, откуда тот взялся в их логове, надеясь, что ей сохранят жизнь за сотрудничество. Никто из щенков ничего не знает о силах инструментов Серебряной Гривы, хотя Рыбка-лентяйка и Разрывающий Глотку слышали, как мать говорила о них как о «волшебных» - все, что говорилось щенкам, это никогда не трогать инструменты, потому что они слишком «опасны».

Почти все лежащие рядом с Килкиераном инструменты волшебные кроме его лютни, которую Серебряная Грива сочла волшебной по ошибке. Все остальные инструменты она либо видела в действии, либо ощутила их действие на своей шкуре.

Давным-давно с неохотой признав, что никогда она не сможет играть как следует на инструментах двуногих, Серебряная Грива также чувствует, что будет позором уничтожить такие чудесные вещи просто потому, что она не может ими пользоваться, а потому принялась собирать и хранить их. Кроме лютни Килкиерана в нише лежат *рог взрыва, арфа очарования* и волшебный казу (африканский духовой инструмент), позволяющий музыканту (если тот выполнит проверку мирного навыка) накладывать по одному разу в день «неконтролируемую истерику Таши» и «дразнилку». В прошлом *рог* уже звучал несколько раз, и потому сейчас он ворвется с вероятностью 20% при использовании, плюс 1% за каждое последующее использование.

Исследуя труп Килкиерана, можно заметить, что тот выглядит совсем свежим, без малейших признаков разложения. Все снаряжение и большая часть одежды было разорвано в клочья и закопано баэргалой. В логове осталось только его кольцо и лютня. Хотя сердце не бьется, и он не дышит, Килкиеран остается жив, пока на нем надето *кольцо регенерации*. Его текущее состояние можно выяснить при помощи разных заклинаний, например «обнаружить жизнь», «говорить с мертвецом» (оно не сработает, потому что он не мертв), «гадание» и т.д. Если кольцо снять, он забьется в судорогах, пытаясь вдохнуть, потом его глаза закатятся, и наступит подлинная смерть.

Возвращение в Игру Арфиста

Одолев Серебряную Гриву и Кровавого Когтя, персонажи могут выбрать (или проигнорировать) несколько вариантов. Возможно, самое очевидное продолжение приключения – это что делать с их щенками. Трое детенышей не могут охотиться самостоятельно и не смогут еще несколько месяцев (даже Прыгуну нужно время, чтобы

подрасти и отточить свою технику подкрадывания). Тем временем они совершенно запуганы персонажами и беспрекословно подчинятся им (и любым другим людям, которых встретят).

Добросердечные персонажи или те, кто хочет завести свирепую зверюшку, могут взять щенков с собой в приключения, пока те не подрастут. Другие же могут продать щенков в ближайшем городе (DM сам решает, сколько можно выручить за детеныша баэргалы, и будет ли подобная сделка легальной по местным законам и обычаям). Ни одна из этих идей хорошо не кончится, потому что страх, имеющий столь большую силу над детенышами, рано или поздно перерастет в гнев и ненависть, когда те станут постарше и посильнее. Ни Разрывающему Глотку, ни Рыбке-лентяйке нельзя доверять, они почти наверняка сбегут при первой же возможности, как только станут чуточку сильнее и более уверенными в своих силах. А если они почувствуют себя совсем сильными, то могут перед побегом еще и поквитаться со своими хозяевами. Точно так же поведет себя и Прыгун, хотя если его хозяином окажется могучий воин (который сможет побить его в бою), который будет его уважать, хорошо с ним обращаться и время от времени дружески бороться, юный баэргала может стать его другом. Как ни странно, но самый агрессивный и свирепый из щенков единственный, кого можно более-менее «приручить».

Что именно произойдет с баэргалами, если персонажи с ними расстанутся, DM решает по своему усмотрению. Например, Рыбка-лентяйка или Разрывающий Глотку могут привязаться к приемному человеческому родителю, если родитель искренне заинтересован в том, чтобы подружиться с малышом, и прилагает большие усилия, чтобы помочь баэргале преодолеть предвзятое отношение к людям. Если детеныши знают или обнаружат вину персонажей в гибели их родителей, то не смогут испытывать к ним ничего кроме ненависти, даже если их заберут и заботливо вырастят другие двуногие. Более того, ни один из щенков никогда не будет себя чувствовать уютно в городской обстановке. И как бы хорошо с ними ни обращались, они сбегут в глухомань при первой же возможности, если вынуждать их находится целиком в цивилизованных местах.

DM должен выдать призовой опыт тем игрокам, которые придумают наилучшее решение дальнейшей судьбы щенков, возможно, до 1,000 XP. Примерные варианты: отдать бесплатно высокоуровневому рейнджеру (который может развить особые узы с Прыгуном и сделать его спутником/последователем), друиду или мейстерзингеру (особая разновидность барда, обитающего в глуши и обладающего мистической связью с животными и прочими лесными созданиями – очень хороший вариант для Разрывающего Глотку). Само собой, подходящего приемного родителя сперва еще надо найти. Примерные варианты того, как поступить с щенками, за которые не дается премиальный опыт, включают убийство щенков, бросание их в лесу, чтобы сами заботились о себе, или продажа жестокому или непорядочному покупателю (вроде высокоуровневого волшебника, желающего пошить отражающую магию одежду из их шкур).

Дальнейшие приключения

Дальнейшие приключения с участием щенков зависят от того, как персонажи будут обращаться с детенышами баэргалы. Они могут вернуться, чтобы помучить персонажей угрызениями совести (или угрызениями зубов!). Если оставить их с неподходящими «няньками», щенки могут сбежать, когда вырастут. Хотя от природы они одиночки, но могут решить держаться вместе, пока не отомстят персонажам. Как вариант, персонажи могут неосознанно продать их злому барду или волшебнику, который их станет контролировать заклинанием «очарования», и тогда в будущем между ними и персонажами может случиться конфликт.

Но сейчас для персонажей (и Дункана Толли) гораздо важнее состояние Килкиерана Обри в конце этого приключения. Если они узнали о его волшебном кольце

до того, как снять его, и доставили тело в Игру Арфиста, Килкиеран полностью отправиться от своего состояния почти смерти примерно за месяц. Хотя семинар в колледже пропадет по любому, но Дункан не надеялся даже на такой исход, а потому с радостью предложит 500 gp в награду за храбрые деяния персонажей. Дополнительно, успех персонажей должен выразиться в существенной награде опытом, возможно аж в 1,000 XP деленных поровну на всех. Если персонажи еще будут в городе, когда Килкиеран полностью выздоровеет, либо же повстречаются с ним в дальнейшем, он пожелает узнать как можно больше об их подвигах, дабы воспеть их в песнях и эпических балладах. Килкиеран с большой вероятностью знает много такого, что представит интерес в будущих приключениях персонажей, и будущие встречи с менестрелем могут послужить великолепным источником информации и зацепок к приключениям.

Если среди персонажей есть бард, желающий вступить в колледж Зеленый Терн, то успех в этом приключении откроет ему двери. В таком случае колледж может оказаться ценным источником будущих зацепок к приключениям. Многие барды частенько бывают в Зеленом Терне, принося истории о спрятанных сокровищах, разбойничающих драконах и политических беспокойствах в окрестных королевствах. Возможно, в будущем будет обнаружен потайной вход в забытую секцию крепости Зеленый Терн и выпущен древний дух, который примется барабашить в библиотеке колледжа. И Дункан может снова позвать персонажей на помощь.

Если персонажи непреднамеренно убили Килкиерана, сняв с него кольцо, у них, по крайней мере, появится могучий волшебный предмет, хотя задание будет провалено, и призового опыта им не видать. На усмотрение DM'а в кольце может завестись дух Килкиерана (отыгрывается как haunt, привязанный к кольцу, а не месту гибели), стремящийся завершить некую цель, которую эльф поставил перед собой при жизни. Саму цель DM может придумать, какую пожелает, от выступления на конкретном зело респектабельном постоялом дворе до отыскания утраченного музыкального артефакта, созданного эльфийским магом старины.

Если персонажи просто сдадутся или потеряют след Серебряной Гривы, они не получат опыта, а у Дункана продолжит болеть голова, что же делать с запланированным семинаром Килкиерана. Если среди персонажей есть бард, и он произвел на Дункана впечатление, то Дункан может рискнуть и поставить персонажа на замену пропавшему менестрелю, но только если тот продемонстрировал действительно неординарный талант. Этот семинар может положить начало или конец карьере персонажа-барда.

А Килкиеран между тем будет обречен так и не очнуться – довольно мрачный конец для талантливого музыканта. Если DM хочет дать ему второй шанс, персонажей могут в ближайшие недели нанять в другом окрестном городе, чтобы избавиться от загадочного зверя, охотящегося на одиноких путников. Возможно на этот раз им удастся выследить баэргалу до ее логова, хотя к тому времени ее щенки могут достаточно подрасти, чтобы заботиться о себе и сражаться вместе с родителями.

Перевод: Дрого
Помощь в верстке: Amethyst Bard