



Загадката на етина

Dungeons and Dragons® приключение за персонажи 2-ро или 3-то ниво
(J.D. Wiker)

Предистория

Само преди две години група приключенци научили, че жителите на малко селце са били принудени да избягат от домовете си, когато зъл магьосник поел контрола върху местното управление. Приключенците се възправили срещу магьосника в леговището му и го победили, но изстрадали тежки загуби и дали жертви. Само двама от тях оцеляли в битката.

Един от двамата, които оживяли бил млад cleric на име Кирнин. По време на битката, злият магьосник Стондилус трансформирал Кирнин в етин. Под влиянието на ефекта на магията Кирнин помогнал на магьосника да смаже бившите си приятели на кайма.

След като Стондилус бил най-сетне премахнат, оцелелият приятел на Кирнин, млад rogue на име Хартмунд, обещал да се върне и да намери помощ. Хартмунд посъветвал Кирнин да стои скрит - за да не бъде взет за истински етин - докато той се върне. Кирнин никога не видял Хартмунд отново.

Когато на Кирнин му свършила храната той започнал да ловува местния дивеч. Скоро той разчистил района около магьосническото обиталище, и това го принудило да започне да броди и по-натаък по полето. Той се сблъсквал със

случайни ловци, но скоро научил, че ако те не побегнат веднага от него, по-добре той да побегне от тях. Старото укрепление станало негово скривалище.

Не минало много време преди Кирнин да започне да привлича чудовищно внимание. Той бил доближен от банда орки, търсеци някой с големи мускули за планираните си нападения - включвайки това над селяните, чието укрепление той обитавал в момента. Той отхвърлил предложението им - насилствено - и научил колко лесно всъщност може да се възползва от новата брутална сила на тялото му.

Когато оцелелите орки убедили група огрета да пробват да го убият Кирнин открил, че неговата свирепост е по-голяма отколкото е мечтал. Втората му глава - за която той мислел най-малкото като за допълнителен чифт очи и уши - водела собствен живот, управлявайки мощните му крайници по начини, които той самият не би избрал.

Отначало Кирнин вярвал, че си въобразява разни неща. Но следващият път когато срещнал ловец в гората, другата глава взела контрола и преди той да пожелае крайниците му да спрат, пребил горкия човечец до смърт. Кирнин можел само да наблюдава ужасен как, ден след ден, втората му глава придобивала власт над мускулите и тялото.



След време, втората глава - наричайки себе си "Мъск" (Мърльо) - придобила почти пълен контрол над тялото на Кирнин. Кирнин се превърнал неволно в пътник, и още по-зле, в свидетел на зверствата на Мък. Когато Кирнин възразявал, Мък го удрял до безсъзнание.

Единствените пъти, когато Кирнин можел да управлява тялото си били когато

Мък спял.

Кирнин загубил надежда, че Хартмунд някога ще се върне и се примирил с живота си на етин - до новото развитие. В този момент той подновил силите си да си възвърне истинската форма. Чрез молитви той разбрал, че някой ден ще може да каже *dispel magic divine spell*, достатъчно могъща, че да заличи полиморфната магия която така драстично изменила живота му. Но Кирнин открил, че богът му, Хейрониус, няма да го дари с тази магия. Вместо това Кирнин получил видение на някаква гатанка:

*"Със две глави сме, но родени
едноглави.*

*Дарявахме със мъст, закрила и със
лек.*

*Невидимият бе ни господар,
Порязвахме противниците си с
живот нелек.*

*Във царя шесторък се вслушахме.
И тъй от Бога си бяхме отлъчени.*

*Дотолкова е нашата надежда:
Една глава, на две разполовена."*

Отначало той приел стиха за инструкции как да живее спрямо желанието на Хейрониус, но скоро разбрал, че това по някакъв начин е ключът към неговия проблем. Когато се молел по-пламенно, виждал гатанката отново. Той започнал да се моли по цяла нощ, когато Мък спял, и

писал виденията си по стените на убежището си, за да си даде по-добра възможност да запомни гатанката.

Мък, разбира се, правел изключения. Въпреки че било доказано, че Мък не можел да чете, той унищожил гатанките по стената от зло, и отново набил Кирнин, защото възразявал. Кирнин се отчаял, докато си спомнил за един малък олтар на Хейрониус близо до мястото, където селяните се преместили. Той започнал да се промъква там, за да се моли и да записва виденията си. Понякога трябвало да избягва селяните, но поне те не триели бележките му.

За съжаление, една сутрин Мък се събудил рано и забелязал до известна степен изобилните стада говеда на селяните. Селцето станало любимата цел за набезите на Мък, което правело безпрепятственото промъкването на Кирнин още по-трудно.

Кирнин опитал на няколко пъти, по време на нощните си посещения да разясни на селяните историята си, но те не желаели да слушат. Кирнин бил твърдо решен просто да бъде по-внимателен, но знаел в сърцето си, че няма мине много време преди селяните да наемат приключенци, които да премахнат мародерстващия етин. По тази гледна точка той дори не бил сигурен, че би възразил - ако това щяло да прекъсне страданията му, и господстващия терор на Мък.

Ключът към премахването на проклятието на Кирнин и възстановяването на нормалния му живот е в това да види грешките в действията си. Въпреки че Кирнин разбира, че гатанката по някакъв начин има връзка с премахването на магията на Стондилус, той все още трябва да се захване за това, че гатанката подсказва не просто към



факта, че етинът не е това, което изглежда. Гатанката е послание на Хейрониус към Кирнин, показвайки му, че етин или не, Кирнин понякога бил твърде брутален и жесток. Вярно, въпреки че cleric-а спазвал всички уместни ритуали и отдадено служел на Хейрониус, неговата цел да накаже злото понякога го довеждала до актове на необикновено безчувствено насилие срещу беззащитни врагове.

Предотвратяването на връщането на Кирнин в истинската му форма имало за цел да научи cleric-а, че целесъобразната бруталност не представлява справедливостта, достойнството, рицарството и честта, зад които Хейрониус стоял. За нещастие хаотично злата природа на етина настояла за правата си преди Кирнин да успее да разбере този урок. Сега, когато Мък бил изцяло доминиращ, Хейрониус бил решил да се намеси по директно, поставяйки "на сцената" и една група приключенци. За щастие тези приключенци щяли да помогнат на Кирнин да види грешките си и да се покае. Ако не, те ще трябва да го унищожат, предотвратявайки желанието на Мък да нанесе повече вреда.

Мък: CR 5; Large Giant (13 ft. tall); HD 5d8+5; hp 33; Init -1 (-1 Dex); Spd 40 ft.; AC 18 (-1 size, -1 Dex, +7 natural, +3 hide); Atk +4 melee (1d10+6, greatclub), or +1 ranged; Face/Reach 5 ft. by 5 ft./10 ft.; SQ darkvision 90 ft.; AL CE; SV Fort 6, Ref +0, Will +9; Str 23, Dex 8, Con 15, Int 9, Wis 17, Cha 9. Skills: Concentration +5, Heal +7, Knowledge (religion) +3 Feats: Combat Casting; Extra Turning; Iron Will. Лични вещи: Greatclub.

Тъй като Мък само частично контролира тялото, което споделя с Кирнин, и тъй като изобщо не контролира главата на Кирнин, той не получава някои бонуси, които другите

етини имат, заради това, че са двуглави. Мък не може да използва върховото умение за бой с две ръце и не получава +2 класов бонус на Listen, Spot и Search chek-овете за това, че има две глави, освен когато Кирнин е в съзнание.

Кирнин, човек, мъж, Cleric5: CR 3; Size Medium Humanoid; HD 5d8+5; hp 33; Init +1 (+1 Dex); Spd 30 ft.; AC 16 (+5 armor, +1 Dex); Atk +4 melee (1d8+1, heavy mace), or +4 ranged (1d6+1, javelin); SA; SQ; SV Fort +5, Ref +2, Will +9; AL LG; Str 12, Dex 13, Con 13, Int 9, Wis 17, Cha 9. Skills: Concentration +5, Heal +7, Knowledge (religion) +3 Feats: Combat Casting, Extra Turning, Iron Will. Лични вещи: Chainmail, +1 mace, javelin. Spells Prepared (8/7/6/5): 0- cure minor wounds (5), detect magic, detect poison, mending; 1st- cause fear, com-mand, cure light wounds (4), protection from evil*; 2nd-aid*, cure moderate wounds(2), lesser restoration, silence(2); 3rd- cure serious wounds (2), magic circle against evil*, remove blindness/deafness, remove disease. *Кирнин знае тези магии, но му липсват подходящите материали, за да ги прави

Мък не може да използва нито една от магиите на Кирнин. Само когато Кирнин е в съзнание и Мък не му пречи, cleric-а може да извършва магиите, които е научил. Мък вече се е намесил, унищожавайки свещения символ на Кирнин, който бил divine focus в много негови магии. И въпреки че Кирнин не може да прави магиите на domain-а си без divine focus, Хейрониус продължава да му ги предоставя, поради причини които Кирнин не може да проумее. Също така, Кирнин може само да се чуди защо Хейрониус не вижда ползата от това да му даде да използва dispel магията, от която той има нужда, за да се върне към истинската си форма.

Кирнин е доминиращ само когато Мък спи. В тези случаи, всяка щета, която Кирнин поеме има



усилващ се 10% шанс да събуди злата глава и тогава Мък отново става доминиращата личност.

принудени да убият горкия cleric Кирнин.

Резюме за приключенците

Подсказки за играчите

Приключенците пристигат в селцето при Новото укрепление точно след като етинът е унищожил единствения мост наблизо. Нямащи възможност да продължат преди моста да бъде построен отново, приключенците нямат какво друго да правят освен да изслушат историите за етина.

Докато героите чакат да прекосят реката, етинът се появява отново, този път движейки се безшумно през селцето. Обитателите молят приключенците да им помогнат да убият съществото, обяснявайки, че ако трябва да го направят сами няма да имат време да препостроят моста. След като тръгнат по следите на етина те могат или да разгадаят мистериозната гатанка, да заложат капан за следващото посещение на етина, или да проследят великана до леговището му. Когато в крайна сметка се срещнат с етина, Кирнин поема контрол над тялото и им обяснява кой е всъщност, и какъв е неговия проблем. Той моли героите да му помогнат да премахне пролятието - дори ако трябва да го убият преди другата му половина, Мък, да отнеме още невинни животи.

Докато приключенците решават какво да правят селяните взимат нещата в свои ръце и събират тълпа, за да убият мародерстващия етин. Авантюристите имат малко време преди селяните да пристигнат, а след като пристигнат, още по-малко време да разрешат гатанката преди Мък да ги пребие до смърт - или да бъдат

Честта и благородството може да не бъдат достатъчни да мотивират приключенците да се заемат с етин, така че ако вие, водещият, искате да осигурите някои допълнителни начини за убеждаване, то може да опитате следните.

Някой от приключенците може да познава някого в Новото укрепление - стар приятел или роднина. Може дори да бъде един от трите главни неигрови персонажи на селцето: Аранда, Моулик, или Рестик. Запомнете все пак, Укреплението съществува от около четири години; преди това почти всички живеели в Старото укрепление, където дошъл злия магьосник Стондилус и завзел мястото.

Един или повече от персонажите може да започне началото на романтични отношения в селото. Жителите на Новото укрепление включват няколко впечатляващи млади мъже и жени, които може да бъдат отзивчиво изслушани от някой от приключенците - и да помолят за помощ, ходатайствайки на настоятелните молби на Аранда, Моулик и Рестик.

Ако някой от персонажите почита Хейрониус, отбележете, че основната религия в Новото укрепление се гради около олтарът на бога на честта. Дори ако Рестик, който е духовният съветник на селото, не използва този факт, за да подтикне героите да се съгласят, вие като разказвач, може да им



напомните качествата, с които Хейрониус награждава (справедливост, достойнство, благородност и чест).

Алтернативни завършеци

Играчите на ролеве игри понякога са по-умни, отколкото се правят, така че вашата група може директно да стигне до сърцето на мистерията много бързо. В такъв случай трябва да сте подготвен да промените събитията в приключението по някакъв начин, за да осигурите на героите колкото се може по-вълнуваща кулминация.

Най-очевидната маневра е Моулик спонтанно да реши, че не го интересува дали има добър човек в етина - това е съществото, убило баща му - и да атакува. Зад всяка атака към етина, докато Кирнин доминира има шанс Мък, злата страна на етина, да бъде събуден, така че ако ви трябва малко вълнение в сесията, просто трябва да опишете пробуждането на Мък. Моулик взема породената ярост като признак, че неговите си действия са оправдани и се опитва да убеди останалите селяни да му помогнат да убие етина преди да е станало твърде късно.

Селцето в Новото укрепление

Укреплението е разположено близо до бърза река, с доста гъста гора наблизко. Тъй като прекосяването на реката без мост е проблем, не би трябвало реката да е плитка, нито пък Новото укрепление (и липсващият му мост) да е дазположено близо до някое друго голямо селище. Идеалното е реката да е в тясна клисура, широка около 60 фута и да

бъде към 40 фута под моста.

Новото укрепление е общество от около 200 души, малко повече от половината от които са възрастни. От всички възрастни само 45 са здрави, работоспособни мъже. (Етинът се е погрижил за останалите, както се засвидетелства от голямото количество пресни гробове около Укреплението.) Новото укрепление се надзирава от най-възрастните, от които преди всички е Аранда, енергична 80 годишна баба. Аранда е 3 ниво commoner. "Властите" на селцето се състоят от самотен войн 3 ниво, Моулик, чийто баща (преди другия страж на Укреплението) е бил убит от етина.

Единствения персонаж, който е от значение в обществото е Рестик, 4 ниво adept, отдаден на Хейрониус. Той се грижи за малкия олтар на неговия бог, който етинът отскоро навестява. От тези трима, само Рестик ще предложи услугите си на приключенците в какъвто и да е план да се изправят срещу етина (въпреки протестите на Моулик, че е нужен на селото). Моулик, въпреки че е съдействащ човек, знае, че без неговите напътствия, защитниците на селото няма да преживеят още една атака от страна на етина.

Новото укрепление (село):
Обикновено. AL NG; 100 гр лимит;
Актив 1050 гр, Популация 212;
Смесена (хора 172, полуръстове 19, елфи 12, джуджета 8, гноми 5, полу-елфи 3, полу-орки 3).
Авторитетни персонажи: Страж Моулик, мъж полу-елф, War3
Важни персонажи: Аранда, жена човек, Com3 (elder); Рестик, мъж човек Adt4 (healer)



Указание за Новото укрепление

Следващата секция описва в детайли по-интересни части на селото на Укреплението. За сградите, които не са посочени на картата приемоте, че живеят семейства от по средно 1d4+4 1st level commoners.

1. Укреплението

Аранда, старейшината на Новото укрепление, живее в укреплението сама, в двустайна зона на единствения завършен етаж на сградата. Мястото е препълнено с разни дреболийки и странни неща, които 80 годишна жена може да насъбере през живота си.

Аранда, жена човек Com3: Size M; HD 3d4-4; hp 8 (+3 Toughness);
Init -1 (-1 Dex); Spd 30 ft.; AC 9 (-1 Dex);
Atk +0 melee, or +0 ranged;
SV Fort +0, Ref +0, Will +4; AL NG;
Str 7, Dex 8, Con 9, Int 12, Wis 12, Cha 12.
Skills: Craft (looming) +6, Craft (baking) +6, Handle Animal +5, Listen +4, Spot +3;
Feats: Endurance, Iron Will, Toughness.
Лични вещи: обикновени дрехи, домакински прибори

2. Олтарът

Олтарът е единствената сграда, която вече е била построена, когато обитателите на Новото укрепление са се преместили от Старото укрепление. Рестик е бил в служба на олтара през цялото време и той всъщност е предложил на селяните да се преустановят дома си тук. Той прави редовни посещения в селцето, за да посети ранените и боледуващите и да осигури каквото лечените им е необходимо. Той има малка градина с билки на юг от Новото укрепление и прекарва свободното си време там.

Посетителите на олтара може

да намерят гатанката, нарисувана на стената. (Виж "Предистория")

Рестик, мъж човек, Adp4: Size M; HD 4d6; hp 12; Init +0; Spd 30 ft.; AC 10;
Atk +2 melee, or +2 ranged; SV Fort +3, Ref+1, Will +5; AL LG;
Str 9, Dex 11, Con 11, Int 9, Wis 13, Cha 10.
Skills: Alchemy +3, Heal +7, Knowledge (religion)+3;
Feats: Great Fortitude, Skill Focus (Heal). Endurance
Лични вещи: обикновена роба, свещен символ
Spells Prepared (4/3/1): 0- cure minor wounds (2), guidance, purify food and drink; 1- cure light wounds(2), protection from evil; 2-cure moderate wounds.

3. Домът на Моулик

Моулик е син на човек войн и елфическа девойка. Майка му умряла, докато му давала живот, което принудило баща му да се откаже от приключенията, за да отгледа сина си. Наскоро етинът убива бащата на Моулик само с един удар, докато Моулик само безпомощно стои и гледа. Той има силно желание да отмъсти за баща си, но същевременно усеща чувството на отговорност, на което баща му го е възпитал. Все пак чувствата за мъст надделяват и е само въпрос на време преди Моулик да събере своята временна армия и да отиде да улови Мък. Пристигането на приключенците предотвратява донякъде това събитие, тъй като Моулик се надява, че те ще се разправят с етина вместо него.

Моулик, мъж полу-елф, War3: Size M; HD 3d8+3; hp 18;
Init +4 (+4 Improved Initiative); Spd 20 ft.; AC 13 (+3 hide armor);
Atk +3 melee (1d8+1, crit x3, shortspear), or +3 ranged (1d8, crit x3, longbow,);
SQ immune to sleep and similar,+2 racial bonus vs enchantments, low-light vision, elven blood;SV Fort +3, Ref +1, Will +1; AL CG;
Str 13, Dex 11, Con 12, Int 8, Wis 8, Cha 9.
Skills: Climb +5, Handle Animal +3, Jump +5, Listen +2, Spot +2;
Feats: Alertness, Improved Initiative.
Лични вещи: Shortspear, longbow, 20 arrows, hide armor, dagger.



4. Домът на Хана

Както Аранда, Хана също е стара жена, чиито деца отдавна са създали свои семейства. Нейният голям дом е най-близкото нещо в града до странноприемница и ако персонажите изберат да останат в Новото укрепление, нейната къща ще е първия им избор от места за спане. Хана се черпи гостите си с изобилни ястия и настоява да ги изяждат докрай. В дома ѝ има място за четирима човека освен нея. Хана също така си спомня, когато Кирнин и приятелите му приключенци дошли в града преди две години - но не си спомня нито един от тях по име. "Те също само минаваха, и когато разбраха за злия магьосник Стондилус просто се наложи да отидат да видят с какво могат да ни помогнат. Страхувам се, че нито един от тях не се завърна."

5. Домът на Темет

Темет е млад полу-елф, също като Моулик, макар да е значително по-малко енергичен отколкото пазача на селцето. Темет е изстрадал тежка, омаломощаваща болест на младини, която го е оставила крехък и болнав. Като резултат от това е освободен от повечето силова работа в селото, въпреки че компенсира като помага с вещината си, когато и където може - което включва създаването на местното пиво. Голямата къща, която Темет дели с пътници всъщност не му принадлежи; той е бил единствения наемател, докато собственикът не бива убит от етина. Темет се приема за надзирател на мястото и е готов да споделя голямото място всеки път, когато Аранда пожелае - като например когато приключенците търсят къде да отседнат. Все пак за ястията Темет упътва посетителите

към Аранда или Хана. В домът на Темет има място за още трима души освен самия него.

6. Таверната

Неофициалната таверна на Новия укрепление е разположена на малък площад в центъра на селото. Там, селяните са наредили няколко масички и пейки и Герд Флинтуискър (Герд Кремькомустаков), единственото джудже на Укреплението продава вечерите бирата на Темет. Герд и Темет правят напитката през деня и докато слънцето пече високо човек винаги може почти винаги да го намери при кръчмата. Както Хана, Герд също си спомня групата приключенци, която преминала през селцето преди няколко години и как отишли да изследват Новия замък. "Wizard, cleric, rogue и няколко fighter-a" казва Герд. "Останаха при Хана, всички освен cleric-a. Той остана при олтарчето. Всички умряха, докато се биеха със Стондилус, дано гние в смъртта си." Герд предполага, че злия магьосник е умрял, по силата на факта, че никой не е чувал нищо за него от две години.

7. Мостът

Остатъците от моста висят безполезно от двете страни на клисурата. Разстоянието между двата насипа се простира на около 60 фута, а реката се спуска 40 фута под нивото на моста. Подпорите и от двете страни са се запазили в добра форма и построяването на нов мост няма да е много трудно - само изискващо време.

Ако приключенците решат да преминат реката без мост почти със сигурност ще им е необходима магия. Евентуално може да пробват да се



спуснат от едната страна (Climb, DC 15), да преплуват реката (Swim, DC 15), и да се покатерят отново от другата страна (Climb, DC 15), което е каквото селяните може би ще направят когато престрояват моста. Все пак очевидно този план е опасен и всеки, който не успее да направи Swim check, докато прекосява реката ще бъде пометен 4d10 фута надолу по течението всеки рунд, докато не си възвърне контрол.

Пристигане в Newkeep

Следобедът на един хубав ден е и засега пътуването ви е спокойно. Би трябвало да можете да изминете още няколко мили преди да намерите място, където да преспите.

На известно разстояние виждате малко селце - не повече от 40 къщи, разпръснати около каменен замък, който още се изгражда. Между вас и първата къща се простират житни полета, на които пасат добичета. Въпреки това, нещо не е както трябва. Зад най-далечната къща изведнъж се появява двуглав великан - етин, размахващ счупена греда. Ревейки ядосано, той удря по нещо на земята и след това се запътва към гората, вдясно от селото, спирайки за достатъчно дълго време, за да грабне една ужасена крава. Минава още един миг и той се загубва между дърветата.

Приключенците току що са били свидетели на края на последната атака на Мък, етина, в селото. Тъй като селцето все още е на миля-две, а и изходният му път не се пресича с пътеката на приключенците на тях ще им е малко трудно да се включат в битката. Те,

разбира се, са добре дошли да опитат, но етинът няма да се обърне и да отговори а тяхното предизвикателство, а ще се скрие бързо. Ако вместо това групата се запъти директно към селото им кажете следното:

Селяните игнорират приближаването ви. Те са твърде заети да оправят последиците от атаката на етина: превързване на ранените, събиране на пръсналия се добитък, премахване на отломките от огради и стени. Изненадващо, все пак, има няколко селяни, които се справят със ситуацията делово - един старец сече дърва за горене от отломките на ограда, по нататък три деца си играят в една локва - локва с формата на великански крак.

Повечето селяни, които не са заети с опитите за почистване бързо се запътват към далечния край на селото, където вече се е събрала голяма тълпа. Няколко мъже и стари жени проучват останките на дървен мост, който нелепо лежи на пасбището, а около него обикалят крави. Отвъд пасбището, на далечния край на тясна клисура, другият край на моста виси пречупен. Мък е разрушил моста, който приключенците е трябвало да минат, за да продължат пътешествието си. Все пак, селяните не са толкова натъжени от разрушаването на моста им, колкото от загубата на тримата души, които етинът е убил по време на атаката си. Телата на двама от тях лежат наблизко, на пасбището (Третият е стоял при моста и неговото тяло никога няма да бъде открито). Близко до телата около половин дузина леко въоръжени мъже чакат, докато техният водач



Моулик, местният страж, бива лекуван от Рестик, свещеникът в олтар на Хейрониус. Мъжете са изморени и състоянието на духа им е потиснато.

“Какво е станало тук?”

В зависимост кого заговорят (или кой ги заговори), приключенците могат да добият доста ясна представа за ставащите в Новото укрепление събития. Дори и само да се заслушат те могат да разберат какво става. От друга страна, ако се запътят към реката Аранда ще ги пресрещне и ще им обясни за какво става дума.”

Случаен селянин: “Две ферми последната седмица. Хейрониус знае колко добитък. А сега и мостът. А загубихме и трима добри мъже! Не знам защо изобщо стоя тук. Имам братовчед на юг, който може да приюти мен и семейството ми. Ставам твърде стар, за да продължавам да се мества така през няколко години.”

Случаен страж: “Губим на ден по един, двама ... трима човека заради това нещо. Може утре да съм аз! Имам семейство - ако умра кой ще се грижи за тях?”

Случаен дърводелец: “Той, естествено, е силен, но и мостът беше старичък. Не е чудно, че той можа да го разкъса така на две. Все пак не знам какво си мислеше, че прави Нолдур, подмамвайки го така на моста. Сигурно е преценил, че мостът ще се срути и ще повлече и двамата. Винаги е бил смелчага, Нолдур.”

Аранда, Моулик и Рестик могат да дадат по-подробно изложение на случката, така че ако героите настояват за отговори от селяните, те ще ги препратят към някой от

тримата. Всеки от тримата може да обясни същината на историята: “Двуглав великан се настани в областта - краде добитика ни, унищожавя къщите ни и убива семействата ни.” Все пак те предлагат на приключенците да отидат в местната кръчма, на селския площад, за да чуят съвсем пълното обяснение. Там и тримата обясняват всичко за появата на Мък, или разказвайки надълго и нашироко, или отговаряйки на въпросите на героите.

Прочетете или перифразирайте следното на играчите:

“Точно преди около пет седмици, един ловец ни каза, че е видял великан да пресича житното поле северно от селото през нощта. Ние поставихме наблюдатели, но никой друг не видя нищо. Тогава, преди три седмици, няколко човека го видяха точно преди да съмне. Бащата на Моулик успя да пусне стрела по него, но това само го ядоса. Той уби бащата на Моулик и още четирима мъже преди да избяга в гората.

“Оттогава той идва всеки ден и всяка нощ, сякаш за да ни накаже. По някое време през деня се появява оглушително откъм гората и преследва добичетата, докато не хване поне едно. Тичайки, често разрушава къщите ни, без да го е грижа дали има някой вътре. Ако се опитаме да го спрем губим поне по един човек; има и ранени, а ние едвам го одраскваме

“Идва също и през деня, но тогава не преследва добитъка. Дори изглежда сякаш се опитва да остане скрит. Понякога дори бяга от нас. Отначало мислехме, че може да е друг великан, но после разбрахме че е същият - видяхме



белезите от стрелите, които бяхме изстреляли по него по-рано същия ден.”

Аранда, Моулик и Рестик молят приключенците за помощ: ”Очевидно е, че ние не можем да нараним това нещо. То е твърде голямо, твърде силно. Може ли *изобщо* вие да направите нещо? Ако не го спрем скоро няма да остане нищо от Новото укрепление.”

Ако приключенците приемат да окажат помощта си и тримата селяни издават колективна въздишка на облекчение: ”Слава на Хейрониус!”. Аранда казва: ”Само ни кажете от какво имате нужда. Разбира се, не мога да ви обещавам нищо - великанът разруши и отнесе повечето ни ресурси. Но най-малкото можем да ви предоставим сухо и топло място, където да преспите. Хана и Темет имат много място във фермата си, а и друг път са приютявали приключенци.

Аранда се уверява, че приключенците имат всичко, от което се нуждаят, но Моулик очевидно е несъгласен с всяка молба на приключенците да им отпусне хора да им помагат: ”А какво ще стане ако великанът ви заобиколи докато го търсите и ни нападне. Имаме нужда от всеки възможен човек на защитава селото.” Все пак Моулик няма нищо против да осигури каквато и да е помощ, за план, който включва стоене около селото и може да осигури 25 commoners-с предупреждението, че няма да одобри каквато и да е план, който включва излишни рискове.

Рестик, междуременно, предлага на приключенците каквато помощ може да им осигури. Тя се състои главно от неговите лекуващи магии и съвети. В

случай, че в групата има paladin или cleric той може също така да им осигури тихо място, където да се молят, но при олтара той допуска само молещи се на Хейрониус.

Ако приключенците откажат да помогнат

Ако чувствата на приключенците на доблест и героичност се окажат твърде немотивиращи, за да помогнат на хората от Новото укрепление, селяните сами ще осигурят мотивацията. Те не могат да построят отново моста - който приключенците трябва да преминат, за да продължат пътуването си - докато етинът ги заплашва. Мъжете, които иначе биха помогнали за оправянето на моста, сега са заети да пазят селото и добитъка. Групи, които отиват в гората за дървен материал трябва да са тежко охранявани. Също така няма гаранция, че етинът няма да дойде и да разруши новия мост преди да е завършен. Като цяло, построяването наново на моста само за удобството на група приключенци е много надолу в списъка с приоритетите на жителите на Новото укрепление. Разбира се, без съмнение, приключенците винаги могат да измислят начин да прекосят реката без мост, ако толкова искат да избегнат тази отговорност. Селяните се събират да гледат усилията на героите да минат, а ако успеят да измислят някакво приспособление, с което да минат лесно се надига ропот: ”Те са могъщи търсачи на съкровища. Имат по-важни неща да правят.”

Ако приключенците все пак настояват да си тръгнат, като последен шанс Аранда ще им предложи заплащане:



“Нямаме много, но ако чудовището не бъде спряно, няма да ни трябва така или иначе.” Тя събира различни ценности от селяните, включващи различни монети, бижута, сребърни сервизи и свещници и дори детска кукла, със сребърни копчета на дрешката. Като цяло селяните събират богатство, еквивалент на около 100 златни монети, за да откупят помощта на приключенците. Ако все пак те старателно отказват помощта си, селяните се предават. Все пак, Хейрониус, богът на храбростта е повече от разочарован от тяхната безсърдечност и може да прати някакво нещастие по пътя им. Най-малкото, cleric-и и paladin-и посветени на Хейрониус ще открият, че богът им не е никак разположен да осигурява divine магиите им за известно време.

Събиране на улики

Въпреки че приключенците може да поискат веднага да се спуснат да ловят етина или да заложат капан за следващото му посещение, те може да също искат да искат да научат колкото се може повече за ситуацията. Аранда, Моулик и Рестик са щастливи да отговорят на въпросите на групата и да ги разведат наоколо.

Единствената архитектурна забележителност на Новото укрепление е самото незавършено все още укрепление, което някой ден ще служи като отбрана в случай на бандитски атаки. За момента, то е домът и офисът на Аранда, където тя може да бъде намерена през повечето време и къде сервира храна на приключенците.

Аранда може да обясни, че строежа на укреплението е започнал преди

четири години, когато са се преместили, но желанието на хората първо да изградят и да се настанят в новото село е изместило изграждането на укреплението доста на заден план. “Трябва да засрамвам мъжете, за да ги накарам да работят.” обяснява тя “Те идват при мен да ядат, а после аз почвам да се оплаквам колко силно е течението. Това обикновено ги кара да свършат работа за около седмица, преди да намерят нещо по-важно, с което да се захванат.” Тя поклаща глава “Това беше, разбира се, преди да дойде великанът.”

Друга интересна нещо в Новото укрепление е една особеност, която селяните не знаят дали да третират като чудо или като поличба. Рестик може да покаже на приключенците олтара на Хейрониус, както и драсканиците по стените. Той откровено признава, че е озадачен, но е сигурен, че това не е знам от бога му. “Боята и четката са от фермата на Джолден, ей там” обяснява Рестик “На мен ми изглежда по скоро като някой, който се е опитвал да разреши гатанка и я е записал, за да му е по-лесно.” Ако го попитат какъв според него е отговора той стеснително отговаря: “Мисля, че отговора е ‘етин’. Но това е смахнато. Те са безмозъчни чудовище, не би трябвало да могат да пишат и четат, а камо ли да решават гатанки.”

Моулик е по-малко разположен да даде сведения от другите двама, но не защото пази някаква тайна: “Голямо е, двуглаво е и убива хората безпичинно. Ако вие не го убиете, аз ще го направя!” Той описва как е убило баща му (“В единия миг стоеше там, зареждащ арбалета си, в следващия лежеше проснат на



земята”) и къде мисли, че е: “Старото укрепление. Единственото място, където има логика да е. Ако това нещо не работи за Стондилус, това е само защото онези приключенци го убиха преди време. Това нещо сигурно се е преместило след като те са изчезнали.” Той също така има индивидуално потвърждение на подозренията си: “Сина на Джолден - преди да бъде убит - проследи това нещо чак до пътя при Старото укрепление, а там горе няма нищо друго. Ако бях сигурен, че можем да го сгачим в бърлогата му, щях да взема всеки мъж, с който разполагам и щяхме да отидем горе и да запалим укреплението, заедно с това нещо вътре.”

Следващото посещение на етина

Етинът ще дойде отново в нощта след пристигането на групата, а също и не следващия ден. Ако приключенците веднага се захванат със задачата, може да си имат работа с Кирнин вместо с Мък. Ако се срещнат с етина през нощта, прочетете следното на играчите:

Движейки се, колкото се може по безшумно, колкото голите му размери позволяват, великанът се промъква между къщите на Новото укрепление в посока към кръчмата в центъра на селото. Дясната му глава изглежда задрямала, но лявата е нащрек, дори изглежда уплашена.

Ако групата се сблъска с етина през деня, вместо това прочетете следното:

С животински рев, етинът

целестремено думка откъм гората на изток от селото. Той прави няколко флегматични опита да грабне няколко добичета, покрай които минава, но бързо скъсява разстоянието между себе си и Новото укрепление. Дясната му глава се смее маниакално, докато лявата е тиха и даже изглежда сякаш я е страх да проговори.

Ако приключенците решат да поставят засада за етина, трябва да решат през деня или през нощта да я направят, като от това зависи съответно дали ще попаднат на Мък или на Кирнин - което пък ще определи атаката на етина.

Капаните очевидно няма да затормозят етина, независимо кой ги прави. Например, ров изкопан от селяните, няма е достатъчно дълбок, за да задържи етина за повече от един рунд. Нито пък има достатъчно високи и силни дървета, за да се направи капан-примка. Ще трябва да оцените ефективността на всеки механичен капан, който приключенците евентуално измислят.

Засада, от друга страна, има много по-голям шанс за успех - особено срещу Мък, който си мисли, че нищо и никой в селото не може да го наранят. Засади, които използват глада или беса на Мък имат най-голям шанс.

Ако приключенците планират капана си за нощното посещение на етина, тогава Кирнин ще е доминиращ, а Мък ще спи. Етинът се държи подчертано внимателно и тихо заобикаля селото, и в крайна сметка поема по пътя на север промъквайки до олтара на Хейрониус. Там той коленичи и се моли, тихо разбира се, за да не събуди селяните или Мък. Ако приключенците изобщо позволят



на Кирнин да стигне толкова надалече - и той не ги забележи как го чакат - те да наблюдават странното му поведение. Ако са внимателни, могат дори да се доближат към Кирнин и да обсъдят ситуацията. (Вж. "Разговор с Кирнин")

В случай, че Кирнин дори за момент помисли, че е в опасност той се затичва, приклякайки и промъквайки се между къщите на Новото укрепление, за да си осигури някакво прикритие. Ако бъде хванат в капан той използва *cause fear* или някоя от *command* магиите му, за да разчисти пътя си - а това би трябвало да е голяма следа за приключенците, че си имат работа с нещо необичайно. Кирнин в никакъв случай не прибегва до насилие - въпреки че трябва да се има предвид, че всяка точка щета предизвиква 10% натрупващ се шанс да се събуди Мък. За да избегне това - и гнева, което то със сигурност ще предизвика - обичайната тактика на Кирнин е да бяга.

Преследване на етина

Най-директния избор, който героите могат да изберат е да проследят етина право до леговището му - което не е трудно като се има предвид какви огромни следи оставя. Всеки, който може да направи *Track check* (DC 8), може лесно да забележи пътеката, която етинът е проправил през гората между Новото и Старото укрепление. В случай, че по някакъв начин загубят следата, ако са говорили с Герд Флинтуискър или с Моулик могат да направят разумното предположение, че следата свършва в Старото укрепление (Wis DC 15). Допускайки, че приключенците поемат

по сравнително пряк път, би трябвало да стигнат до Укреплението за около три часа.

Срещи в гората

За съжаление, етинът не единствената опасност дебнеща между укрепленията. Освен всички същества, което решите да поставите на пътя на приключенците, би трябвало да помислите да направите и следните два сблъсъка:

Орки: Осем от орките, които навремето са се опитали да вербуват Кирнин все още обикалят из гората и ще забележат групата приключенци ако идват по пътя от Новото укрепление. Въпреки това, орките са главно просто любопитни какви са намеренията на героите. Ако са да убият етина орките няма да се месят. Дори ще дадат указания и ще посочат пътя, при условие, че някой от героите говори оркски. Имайки това предвид, първоначалното приближаване на орките е мирно, макар и предпазливо. Ако преговорите бъдат прекъснати - или приключенците атакуват, то орките ще отговорят на предизвикателството.

Пред вас, отстрани от пътеката изведнъж се надигат два орка и излизат на пътя. Оръжията им са сложени настрана. "Не стреля" казва единият от тях на развален Общ език "Ние иска говори".



Орки: CR 1; Medium-Size Humanoids; HD 1d8; hp 4; Init +0;

Spd 20 ft.; AC 14 (+4 scale mail); Atk +3 melee (1d12+3, greataxe), or +1 ranged (1d6+2, javelin); SQ darkvision 60 ft., light sensitivity;

SV Fort +2, Ref +0, Will -1;

Str 15, Dex 10, Con 11, int 9, Wis 8, Cha 8.

Skills and Feats: Listen +2, Spot +2; Alertness.
Possessions: Greataxes, javelins, scale mail.

Всеки от орките носи 100 златни монети. Също така, единият от орките има четири скъпоценни камъка в ботушите си - единият струва 50 зл. Монети, други два 20, а последният 10 зл.м.

Огрета: Кирнин си е спечелил много врагове. За нещастие на приключенците не всички са съгласни на преговори както орките. Две от огретата, които са оживели след отдавнашния си сблъсък с Кирнин, сега са се върнали да проверят дали етинът е все още наоколо. Засега не са видели никакъв знак от великана (макар че са се лутали по следите му) и това ги е направило малко самонадеяни. Те ще се опитат да нападнат партито, заставайки отпред и отзад на пътеката едновременно.

Ogres: CR 2; HD 4d8+8; hp 26; Init -1 (-1 Dex); Spd 30 ft.;

AC 16 (-1 size, -1 Dex, +5 natural, +3 hide); Atk +8 melee (2d6+7, greatclub), or +1 ranged (2d6+5, long spear);

SV Fort+6, Ref +0, Will +1;

Str 21, Dex 8, Con 15, int 6, Wis 10, Cha 7.

Skills and Feats: Climb +, Listen +2, Spot +2; Weapon Focus (greatclub).

Possessions: Greatclub, long spear, hide armor.

Огретата не са имали много късмет в досегашните си нападения, така че имат в себе си само 300 златни монети. Все пак, единият от

тях има ring of swimming, но тъй като самият той се страхува от вода го смята просто за дрънкулка.

Селяните се мобилизират

Скоро след пристигането на приключенците Моулик остава с впечатлението, че те ще предадат селото. Той успява да убеди 10-тина човека от своята стража, че повече никога няма да видят героите отново в Новото укрепление - и че сега убиването на етина зависи изцяло от тях. Грабвайки градинарските си инструменти, факли, а също и някои по-ефективни оръжия те тръгват по следата на етина към Старото укрепление с цел да убият великана, каквото и да им струва това.

Въпреки че Аранда и останалите селяни се опитват да разубедят Моулик на всички е ясно, че изпращането на когото и да е след Моулик ще остави селото напълно неохранявано. Все пак селяните изпращат човек да предупреди приключенците за Моулик. Ако Рестик не се е включил към тях по-рано това ще е той. Ако Рестик вече е в групата това ще е Герд Флинтуискър. Освен ако приключенците не са се погрижили за някакви специални мерки, за да предпазят селяните от намеса групичката на Моулик пристига точно когато приключенците са се приближили до Кирнин в Старото укрепление. Те правят всичко, което им е възможно, за да провалят каквото и да е мирно решение, което приключенците са измислили и просто се опитват да убият етина.



Старото укрепление

Нагоре по хълма срещу вас между дърветата се издига тумбеста кула. Разрушените, обрасли с растения сгради показват, че не много отдавна тук е живяла някаква малка общност. Сега явно само плъхове и гарвани обитават мястото.

Любопитно, стената на главната сграда е надраскана, очевидно с изгорелия край на подпалка. На повечето места написаното е предимно неясно, но тук-там се открояват отделни разбираеми думи:

“ГЛАВИ.....ОТМЪСТЕН
ГОСПОДАР.....
НАКАЗАН....ОТХВЪРЛЕН....ЕДНА
ГЛАВА....”

Кирнин е направил леговището си в “крепостта” на Стондилус, откъм Старото укрепление, където преди са живяли селяните. Макар че цялото село вече е в руини, самото укрепление все още е в поносимо състояние и ако приключенците са проследили етина чак до леговището му, то трябва да бъде точно това.

Указание за Старото укрепление

Единственото ново нещо там са трите гроба, намиращи се на североизток от самото укрепление. Това са последните домове на старата приключенска група на Кирнин, които носят имената “Цимиан”, “Гордел” и “Торвалд Халфгранит”. Надписите са издълбани от доста точна ръка - тази

на Хартмунд, заминалият rouge, приятел на Кирнин. Освен гробовете единствените други интересни места са вътре в укреплението.

1. Вратите

Единствения вход към укреплението изглежда са двойка големи дървени врати.

Ако Кирнин очаква приключенците тези врати ще са отворени и той ще ги чака в главната зала. Ако те пристигнат без известие, обаче, портите ще са затворени и залостени отвътре. Вратите са дебели 2 инча, с издържливост 5 и 20 НР. Повдигането на лоста отвътре изисква Strength check (DC 15), а повдигането му отвън е по-трудно (DC 25 и нагоре, в зависимост от метода, който героите използват).

Всякакви опити вратите да бъдат разбити, докато Мък е вътре, ще го събудят.

2. Главната зала

Очевидно това помещение някога е било голяма зала, място за срещи на цялата общност. Сега то смърди на гнило и мърсотия, и костите и карантите на безбройно количество мъртъв добитък и дивеч се въргалат наоколо. Има малка врата срещу главния вход, а вляво от нея ниша, която вероятно води до стълбище. Огромна дупка в тавана изглежда сякаш нещо е паднало през пода на втория етаж.

Господстваща в залата е огромната, груба фигура на двуглавия великан, който тероризира Новото укрепление. Едната от главите изглежда дреме, но другата ви наблюдава съсредоточено. “Шшшшт!”, казва



тя, слагайки пръст пред устата си. "Той е заспал сега, но ако не сме твърде шумни можем да говорим. Казвам се Кирнин и това е моето проклятие."

Някога важно място за събиране на селяните от Старото укрепление, сега главната зала не е нищо повече от мястото на Мък за спане. В случай, че приключенците не са вдигнали голям шум докато са влизали. Кирнин е успял да успи Мък, за да може да говори с персонажите и да им обясни ситуацията си. Отидете на "Разговор с Кирнин" отдолу.

3. Стария склад

Тази доста голяма стая явно е била проектирана като място за складиране на запасите, а остатъците на стари чували брашно показват, че помещението може би е било използвано и като хамбар. Сега обаче, по пода има части от разпиляна екипировка: броня, няколко оръжия, тояга, както и няколко стари кожени торби и раници. Всичко изглежда, сякаш е било претърсвано от огромна ръка.

След като спътниците им са умряли, Кирнин и Хартмунд са ги погребали и са сложили вещите им на съхранение склада. Разбира се, след като Мък е станал доминиращата личност над двете глави на етина, той е изпотрошил колкото се може по-голяма част от нещата, знаейки, че така наранява Кирнин. Все пак бронята и някои от оръжията са все още употребяеми, а дори има и една отвара, за която и двете глави на етина напълно са забравили.

Ако приключенците се разровят малко повече из стаята ще открият, че един chainmail, longsword +1, single

spear и отвара на героизма са оцеляли след усилията на Мък да разруши всичко. Ако Кирнин все още е жив, когато групата стигне до тези неща, той ще им разрешава да ги разпределят помежду си както преценят - "Моите приятели биха искали да стане така".

4. Стълбите

На върха на стълбището има още една голяма стая, с огромна дупка на пода, през която се вижда първият етаж на укреплението. Стаята изглежда е била опустошено от огън и в нея няма нищо, което да има стойност.

Спираловидното стълбище в нишата води нагоре към втория етаж, където навремето е била лабораторията на Стондилус. Стаята е била изгорена, когато Кирнин и групата му са победили магьосника преди две години, а след това е била повредена и когато Кирнин е трябвало да смаже пода, за да избяга след битката. Има само едно ценно нещо в цялото помещение - ако приключенците могат да го достигнат. Напреко на входа има счупена етажерка, на един от чиито рафтове има scroll, направен от самия Стондилус. По ирония насъдбата, магията е polymorph other.

Разговор с Кирнин

Ако приключенците не са се хвърлили директно в атака Кирнин обяснява своята дилема:

"Някога бях човек като вас, но магьосникът Стондилус ме завтори в тази форма. Сега Мък, втората ми глава, упражнява независимостта си и аз не мога да



го контролирам повече. Умолявам ви, ако не можете да разрешите гатанката, която е моето спасение, отнемете живота ми преди Мък да е убил отново."

Кирнин вярва, че отговорът на гатанката е "Самият аз", но това знание не му помага. По някаква причина Хейрониус не го е дарил с божествената мъдрост, необходима, за да направи dispel на магията, която го е преобразила преди две години. Все пак, Кирнин смята че има още някаква част от гатанката, която той някак пренебрегва.

Отговорът, разбира се, е в това Кирнин да разбере, че гатанката се отнася не толкова към физическата му форма като етин, колкото към характера му - и по конкретно, онази част от него, от която се е изродила втората му зловна глава. Отговорът на гатанката, всъщност е "човекът Кирнин" и изисква както разпознаване от страна на Кирнин на прегрешенията срещу alignment-а му, така и разкаяние за злодеянията му. Приключенците може да нямат повече късмет от Кирнин, решавайки гатанката - особено като се има предвид, че не знаят историята му. Ако групата се срещне с него някъде другаде, а не в Старото укрепление (в олтара на Хейрониус например), Кирнин остава около 10 минути, докато не решава, че насилва късмета си.

"Ще си тръгвам преди Мък да се е събудил", казва той. "Ако мислите, че знаете отговора ме потърсете в Старото укрепление. Всеки в Новото укрепление може да ви каже как да го намерите."

В Старото укрепление, обаче, групата има само около десет минути преди Моулик и приятелите му да пристигнат. Ако все още не са решили

гатанката дотогава Моулик слага край на размисъла, нападайки - и събуждайки Мък. Оттам нататък приключенците трябва да бързат да решат загадката преди или Мък да ги убие, или Кирнин да бъде най-сетне сразен, и обграден от ярка светлина в смъртта си да възвърне истинската си форма.

Разрешаване на гатанката

Гатанката, която Кирнин трябва да разреши е изпълнена със улики, но за разпознаването им иска разбиране на Хейрониус. Ключовете, скрити в гатанката са обяснени по-долу:

"Със две глави сме, но родени едноглави."

(Това се идентифицира с Кирнин, като се посочва, че е роден с една глава, т.е. не винаги е бил етин)

"Дарявахме със мъст, закрила и със лек."

(Това е почти директно взет цитат от описанието на добрите cleric-ци в РНВ. Това е улика, че някога визираният е бил добър клерик)

"Невидимият бе ни господар"

(Прозвището на Хейрониус е "Невидимият", това указва, че клерикът е бил отдаден на Хейрониус)

"Порязвахме противниците си с живот нелек."

(Това е по-неясно. Засяга злоупотребяването на Кирнин със силата му на cleric, защото изисква мъст, вместо справедливост.)

"Във царя шесторък се вслушахме."

(Това е отнасяне към Хекстор - братът на Хейрониус и неговият архивраг - божество с шест ръце. Хекстор е богът



на тиранията - капан, в който Кирнин е бил започнал да попада.)

"И тъй от Бога си бяхме отлъчени."

(Кирнин вече е разрешил тази част: тъй като е престъпил законите на бога си, действайки срещу alignment-а си, той е изгубил благосклонността на Хейрониус - което се доказва от избора на божествени магии, които Хейрониус е предоставил на Кирнин)

"Дотолкова е нашата надежда:"

"Една глава, на две разполовена."

(И така, Кирнин, който вече е бил с две съзнания - едно, служещо на Хейрониус, и едно, което считало за приемливо да наказва всеки, който има различни възгледи - бил прокълнат да има две глави: една, която да служи на Хейрониус и една, която поставя себе си на първо място и е тиранична.)

Краят на етина

Ако Кирнин бъде накаран да проумее отговора на гатанката той моментално ще получи divine магията dispel magic, и ще може да я cast-не веднага. За съжаление обстоятелствата се сработват против него. В този момент са пристигнали Моулик и тълпата селяни, които искат да убият чудовището. В този момент се събужда и Мък, който разбира се възразява срещу идеята, че няма да съществува повече.

Ако приключенците искат да спрат Моулик и тълпата да убият етина, ще се наложи да си имат работа с битка на два фронта. Моулик използва селяните като прикритие и изстрелва стрела след стрела към етина, докато Мък просто хваща една греда и я развърта, помитайки всичко по пътя си. Мък има склонност да напада главно враговете, които

всъщност му нанасят щета, така че ако приключенците решат да не нападнат етина, вместо това той ще хване Моулик. За съжаление, докато се бие с война той не cast-ва магията Dispel magic - което значи, че и повече животни могат да бъдат изгубени.

По една или друга причина, приключенците могат да решат да помогнат на Моулик. Ако се окаже, че случаят е такъв, Кирнин няма да възрази, знаейки не само, че трябва да заплати за злодеянията, които е извършил, докато е бил Мък, но също, че дори да умре като етин, в загробния живот той ще застане като мъж край Хейрониус. Всъщност, Кирнин прави всичко по силите си да възпре Мък да се бие, намалавайки attack bonus-а му до +0 и melee damage-а му до 1d10. Трябва да се опише как етина има затруднения да движи крайниците си, и от време на време физически възпира едната си ръка с другата - или дори използва едната си ръка, за да души едно от гърлата си. Приключенците могат да отгатнат какво се случва, но Моулик вижда в това само възможност да поднови по-сериозно атаката си.

Може би най-добрият начин да се победи етина е чрез subdual damage. Атакувайки с -4 penalty, приключенците могат да причиняват subdual damage с нормалните си оръжия. Ако нанесат subdual damage повече от оставащите HP на етина, той ще падне в безсъзнание (Моулик, ако все още е жив, ще иска да го довърши и трябва да бъде усмирен или задържан по някакъв друг начин).



Последици

Ако Кирнин оцелее трансформирането му обратно в човек, той е вечно благодарен на приключенците за участието им в неговото спасение - и също толкова каещ се, че цялото страдание, което Мък е причинил е било, защото той не е бил достатъчно мъдър да разбере урока, на който Хейрониус се е опитвал да го научи.

След като помага на селяните в Новото укрепление да построят наново моста и да поправят селото, Кирнин или поема задълженията на Рестик при олтара на Хейрониус (ако Рестик е бил убит), или предлага на приключенците да се включи към тях като наемник. Като за последно той

предлага на героите съдържанието на стария склад (Зона 3), както и всичко, което поискат да вземат от Старото укрепление.

Кирнин също така се помирява с Моулик, ако селският страж е преживял последната битка с Мък, въпреки че сега вижда в Моулик същия манталитет, който е довел до неговата лоша съдба. Той също така напомня на приключенците за проклятието поставено му от Хейрониус, ако предусети същия тип поведение в действията им. Ако Кирнин остане с приключенците можете да го използвате да посочва на играчите, когато героите им започнат да се отклоняват от истинското Lawful good поведение.



Превод и адаптация на български език:
Кристина "curie" Домозетова,

Графично оформление на българската версия:
Brave

Приложение 1:
Карта на Новото укрепление



Приложение 2:
Карта на старото укрепление

