

Дѣшна коли рчетик

Приключение за настолната ролева игра „На Оня свят...“



*Авторство и оформление: Е. Х. Василев
Илюстрации: Microsoft Bing Image Creator*



„До вниманието на всички опитни наемници!

По заповед на негова милост, шериф Терънс от Рустърспърч, се търсят безстрашни мъже и жени с опит в прогонването на банишита, дулахани и фоморианци.*

*Награда голяма и вечна слава очаква оня, що избави Хилъкторп от участ най-злочеста!
За повече подробности разпитайте вътре.*

Поради неналичност началството на околийската охрана временно **не осигурява въоръжение и пътни дажби!"*

Споглеждате се.

- Що за небивалици...

- Стига пък ти, радвай се, че най-накрая – работа!

- Пфф... Добре, да проверим за какво става дума.

Предистория

Огам, кралство Върднтхол.
Наближава края на лятото.

Бирникът, изпратен до откъснатото село Хилъкторп да събере годишния военновременен налог от дузина коли ечемик, се бави необичайно дълго време. Околийският шериф изпраща отряд стражи да проверят какво се случва преди кралят да започне да задава неудобни въпроси, но от тях се връща само един, и то – обезумял от страх, пелтечещ за стенещи призраци и безлики, зли конници.

Селото отдавна страдало от погранични набези на далриатски диваци. Реколтите му били опожарявани няколко поредни години, но това не спирало бирника

да изземва имуществото на клетите селяни и внимателно да следи трупащите им се задължения. Междувременно, кралството така и не предприело нищо, за да подобри сигурността в изолираното погранично село.

Тази година бирникът наредил на телохранителите си да вземат трите най-свидни селски моми за заложници, докато селото не се издължи на короната, но селяните въстанали, и линчували бирника и биячите му. Решили когато дойде следващата потеря да обяснят, че зли сили са виновни за кончината на бирника, телохранителите му и стражите, и че фоморианци са отнесли всичко ценно от селото.

Въведение

◆ Встъпителни сцени

Като крайна мярка преди да съобщи за бедата на краля, шериф Терънс изпраща банда наемници (игровите персонажи) до селото, за да установят какво се случва. Някои от персонажите може да са местни от селото, и да посрещнат наемниците в него.

◆ Обръщението на шерифа към единствените явили се наемници

- А, вие трябва да сте тук във връзка с обявата, нали? Най-накрая! Вече си мислех, че няма ни един останал смелчага в цял Върднтхол... Е, слушайте, на запад оттук, на един хълм току до брега, има едно затънтено село – Хилъкторп. Преди няколко месеца бирникът отиде да им събере годишния военновременен налог от дузина коли ечемик, но се забави необичайно дълго. Изпратих подире му още една потеря, но от тях се върна само един – Роджър от Рустърспърч. Израснахме заедно... Уви, клетия Родж си е изгубил разсъдъка след това, което е видял там. Не яде, не спи, съсипан е, блед като смъртник, и само бълнува за виещи вълишебни жени и безлики, зли конници.

Вече нямам кого да изпратя, затова... Разчитам на вас!

И, вижте... Държа това да се разреши без много шум. След няколко години се пенсионирам, и хич не ми се ще Кралят да ме запомни с някаква подобна издънка... Вижте какво става в Хилъкторп, донесете ми дължимия налог, и, имате думата ми, ще ви се отблагодаря подобаващо. Очаквам премия от едни кожи, дето продадохме с племенника Оуен...

◆ Цели и опасения за игровите персонажи

- Ако персонажите повярват на селяните за злите сили, трябва да занесат на шерифа някакво доказателство, че в Хилъкторп бродят баншите, дулахани и фоморианци, за да се счита целта им за изпълнена, макар и истината да остане потулена. Такова на практика няма, а ако се върнат с празни ръце, целта им няма да се счита за изпълнена.
- Ако разкрият истината за събитията в селото, селяните биха направили всичко, за да не достигне тя до шерифа и краля. Те умоляват героите да им помогнат да си върнат задигнатото зърно за данъка и им обещаващ щедро възнаграждение, ако уверят шерифа в измислената им история.



Завръзка

Места

◆ Хилъкторпската околия

Най-западният предел на върднтхолското кралство е сравнително слабо населен. Полетата край калните пътища са пусти и опожарени – навярно от фоморианци, може да предположат всички персонажи, запознати с местните поверия (ако имат специалност **огамска култура**). Ако някой има над 40 огамска култура се сеща, че по-скоро ще да са били далриатци.

На път за Хилъкторп героите зърват силуета на самотен конник в далечината, преди да изчезне зад планинското било – дулаханите узнават за пристигането им...

Тук има **40% шанс** героите да попаднат в засада, устроена от **1d10 + 2 фирболгски плячкосници**. Нападателят са налягали в плитък окоп зад голям, овъглен дънер. Ако не срещнат варвари, има **30% шанс** да се натъкнат на **див звяр (1d10)**:

- **1 – 4:** язовец
- **5 – 7:** елен
- **8 – 9:** глиган
- **10:** мечок

През нощта в околията от време на време се чува далечен, измъчен женски рев. Звукът бегло наподобява свистящ в дървесните корони вятър.





◆ Село Хилъкторп

Изолирано погранично селище с дървени къщурки и сламени покривчета. От няколко лета страда от плячкосническите нашествия на далриатското племе Фирболг, но върднтхолският крал, зает до гуша с непоносимо проточилата се война с Латинейската Теокрация, напълно е занемарил такива откъснати и незначителни селца. Селяните са оклюмали, изпосталели и посърнали. Времето е мъгливо призори, а през останалата част на денонощието — дъждовно и ветровито. Пазарището е празно, но има отворени работилници на ковачи и шивачи, плетачи на рибарски мрежи и производители на лъкове и стрели.



◆ „Хрътката и бухала“

Единственото заведение в селото, предлагащо подслон за пътешественици. Държи го Конрад Бейкърбрюър, който е и местният пекар и пивовар.

За съжаление, единствената гощавка, която се предлага понастоящем, е препечен хляб и изфирясалата бира, застояла се по дъната на най-забутаните бъчви в избата.

Един комат и халба пиво струват **3** сребърника. Ношувките са на цени от **5** сребърника на човек в общото помещение за сламеник и грубо вълнено одеяло и **30** сребърника за стая с четири легла с гъши пух и завивки от фин ленен плат.

Ако героите на играчите се застоят в кръчмарницата до по-късно, когато тълпата се разотиде и останат само малцина люде, дочуват разговори за скорошните събития в селото.

◆ Приемната на Брануен

В дъното на една глуха уличка се намира колибата на местната билкарка Брануен. Тя е там само през деня – през нощта вратата и кепенците на прозорчетата са залостени отвътре, и Брануен не отговаря на посетители. Героите **не** могат да се натъкнат на къщурката ѝ случайно – може да научат за билкарката от селяните, ако разкрият заговора им и приемат предложението им.

Освен да живее в скромната къщурка, старицата предлага и лечителски услуги, и продава цярове, писания, антични вещи и разни други чудесии, описани по-подробно в раздел **При Брануен**.



◆ Дъждовен Бряг

Хилъкторп се намира на склона на стръмна канара, току до върху ѝ, надвиснал над разбиващите се в брега вълни на Басейна на сирените. Дъждовен Бряг се намира под канарата. Местните го избягват, тъй като

вълните са твърде големи за риболов, а се говори и, че в мъглата дебнели и къде-къде по-страшни ужасии...

Тук селяните от Хилъкторп са закопали телата на бирника, охранителите му и стражите от потерята, изпратена по петите им – в плитки, неозначени гробове.

При успешно изпитание на наблюдателността им, героите може да забележат как прибоят е разкрил ботуша на едно от телата, и да ги открият.

Ако това се случи, героите биват внезапно връхлетяни от трима дулахани.



◆ Хилъкторпското абатство

В близост до селото се намира свещеническа обител с десетима монаси и покровителстващия ги абат – Джон от Елианделис. Храмовият комплекс представлява масивно, полазено от бръшлян каменно здание с просторен вътрешен площад, заoblени арки и керемидени покриви. Абатството е разположено на леко възвишение, откъдето се открива гледка към околността.

Входът на манастира се пази от двама рицари, вrekli се във вяpност на абат Джон и легендарния крал на Върднтхол. Те предупреждават героите, че в абатството се пази абсолютна тишина и, че при първо нарушение нарушителите и спътниците им се гонят от манастира, а неподчинението се наказва със смърт.

Каменните стени спират вятъра и дори птичите песни са приглушени и далечни. Мирише на петрихор, восък и мастило. Из двора сноват качулати фигури, държащи мъждукащи свеци. Монасите се отдават на мълчание и писание. По дългите маси в скриптория са разположени полуготови ръкописи – хроники за подвизите на краля, възхваляващи делата му оди, преписи на кралски декрети и църковни песнопения.

Абат Джон може да комуникира с персонажите само писмено. Той твърдо настоява за пълно осляняне на кралската закрила и странене от езически поверия на всяка цена. Свещеникът пише, че „тъй наречените „фоморианци“ са най-обикновени далриатски диваци, с които Негово Легендарно Достояпчтенство, Кралят на Върднтхол, ще се справи когато и както повели“.



Ако някой от героите продума в храма, настранствалите се рицари изваждат мечовете си от ножниците, и ги насочват към персонажите, настоявайки незабавно да напуснат. Ако не се подчинят, ги нападат.

Ако някой от героите носи косместа туника, може да говори свободно в светата обител на Хилъкторп, без това да се счита за нарушение, тъй като според върднтхолския канон и това е допустима форма на покаяние.

Героите могат да убедят абат Джон, че те са отговора на молитвите му, и да получат благословията му и помощта на настранствалите се рицари срещу фирболгските плячкосници. В такъв случай, героите могат да разчитат на монасите да ги открият и докарат в храма, за да се погрижат за тях, ако пострадат тежко и животът им попадне **в опасност**. За съжаление, възможностите им не са неограничени, и този ефект може да се прояви само еднократно за всеки, освен най-крехкия от персонажите (който е с най-ниска крепкост), и нито един път повече.

◆ Далриатската граница

На северозапад от Хилъкторп се простират пределите на дивия Далриат – земите на боготворящите Духа на природата друиди и огамските племенни крале.

Теренът в тях е осеян с хълмове, торфени блата и зелени пасища. Друмите често чезнат в непродледна мъгла. Тук-там се виждат малки каменни кръгове и навъсени лица, изсечени в дървесните кори. Вали почти постоянно.

Тук тегне постоянна заплаха от сблъсък с **1d10 фирболгски плячкосници**. Шансът за такава среща е **75%**. След схватка с далриатски воители персонажите не могат да се сблъскват с други като тях в продължение на **2d10 часа**, но това ограничението отпада, ако спрат да лагеруват и запалят огън.

През нощта има **50% шанс** за среща с дулаханите и **25% шанс** за среща с баншито, ако героите още не са разкрили кои са те.

Ако героите се съгласят да помогнат на селяните от Хилъкторп с фирболгската напасть, тук ги пресреща лесничейката Мона, и ги разпитва по каква работа са тръгнали. Гледа да се увери, че не представляват заплаха за природата. Разкрива им, че по тези земи кръвните вражди и племенните междуособици са изместили древните клетви, изречени пред боговете на пръстта, реките и мъглата. Може да ги отведе до друида Конал, ако спечелят доверието ѝ. Могат да направят това, като ѝ покажат, че носят брошки с магарешки бодил, или ако по-рано лесничейката е видяла как помагат на див звяр в беда.

Разбира се, из дивите Далриатски земи героите може по всяко време да се натъкнат и на произволен **див звяр** по преценка на разказвача – например, докато лагеруват, или просто изследват някоя мъглива долчинка.



◆ Друидското сборище

Наврх безименен хълм отатък границата на кралство Върднтхол, скрито нейде из непроходимите огамски лесове, се намира уединено друидско сборище, почти изоставено от около десетилетие. Тук вече се подвизава само самотният друид Конал. Мястото е неоткриваемо за всички, които не са били в него никога преди. Героите могат да бъдат доведени до сборището единствено и само от Мона лесничейката. Въздухът в него е наситен с миризмата на влажна пръст и дива мащерка.

Ако разкажат на друида за случващото се в Хилъкторп, той въздъхва и с разочарование обяснява, че племето Фирболг е спряло да се вслушва в съветите му и е изгубило връзката си с Ефирния дух, откакто старият му главатар е бил поразен и изместен от доведения му син, коварният и войнолюбив Гордън. Той склонява да им помогне да отблъснат заплахата, ако селото повярва в Ефирния дух. За целта той им казва, че ще „призове фея, която да всее смут сред фоморианците, вселили се в душите на фирболгите, и да скове всички ръце, дръзнали да посегнат на природата със зла умисъл“.

Всъщност друидът изпраща писмо до Ложата на Дъба, която праща лесничей да убият Гордън О'Гненобради. Преди това обаче дава на героите вълшебна отвара, която да изпият, за да „заредят ритуала с енергията си“. В действителност питието предизвиква привидения. Целта на друида е персонажите да разкажат за вълшебните му способности в селото без никакво съмнение и с абсолютна убеденост.

• Ереста на Ефирния дух

Ако настранствалите се рицари придружават героите, щом потърсят помощ от друида, те ги обвиняват в съзакляtnичество с еретици и ги нападат, щом стигнат до друидското сборище и се договорят с друида за взаимно помощ.

• Мистичният ритуал

Ако някой от героите се опита да заблуди друида, че е изпил отварата, но успее да не я изпие без никой да забележи, вижда как той пише съобщение и го връзва за крачето на сив гълъб, който след това пуска да отлети. За всички други изглежда, че друидът изписва магически знаци, от които се оформя бримка в битието, през която преминава ефирна феичка, която се договаря с друида да накаже варварския главатар за престъпленията му срещу природата.





◆ Конрад кръчмаринът

33 КР / 44 УВ /

22 СП / 11 ВЗ

+ 11 пивоварство

+ 11 пекарство

+ 11 огамска култура

Освен гостилничар,

Конрад е и местният пекар, и пивовар. Занаятите се предават в рода му от поколение на поколение. Леко накуцва, заради стара травма от вражеска стрела в коляното, заради която се е уволнил от кралската пехота и се е отдал на ханджийство.

За жалост, след съсипания зърнодобив, странноприемницата му е пред пълно разорение. Въпреки това, Конрад съумява да

остане бодър и несломим пред всички изпитания, най-вече заради съпругата си – свидната селска мома Петъл, и скъпия им син Роби.

Персонажи

◆ Шериф Терънс

44 КР / 33 УВ / 33 СП / 22 ВЗ

+ 22 бой с меч

+ 11 каленост

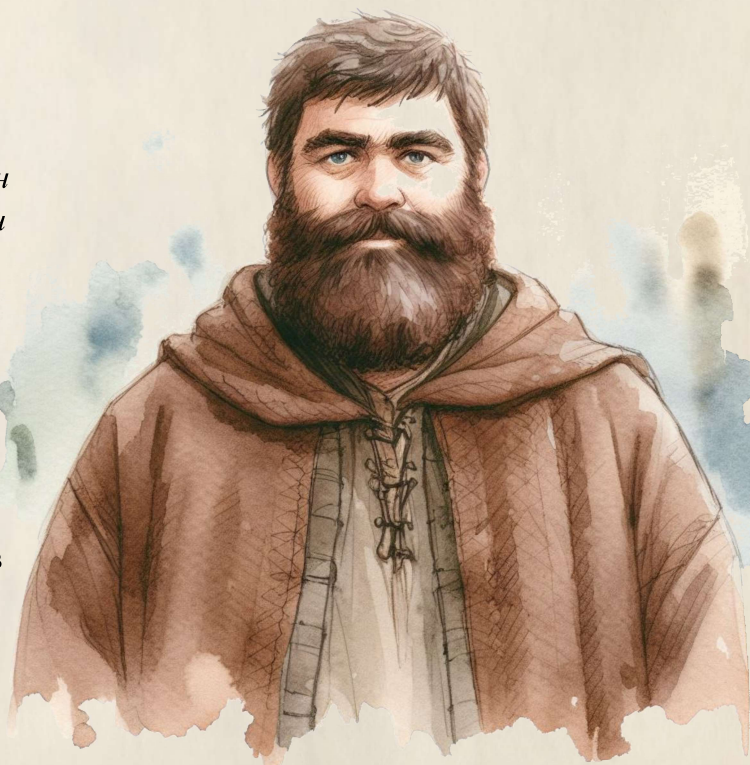
+ 11 огамска култура

+ 11 право

Въоръжение: кожен

нагръдник, кожени ръкавици и ботуши, дълъг меч, кама.

Управникът, под чиято юрисдикция попада село Хилъкторп. Остават му само няколко години до пенсия и не желае да почерня името си с издънки. Разчита на наемниците да се справят с неприятностите в забравеното от обожествения върднтхолски крал село.



◆ **Брануен билкарката**

11 КР / 33 УВ / 22 СП / 44 ВЗ

+ 22 *лечителство*

+ 44 *огамска култура*

+ 44 *билкарство*

Духовита, хитра бабичка, дълбоко веща в познанията за всякакви растения и техните действия. За да заслужат достъп до услугите ѝ, героите трябва първо да спечелят доверието на селяните от Хилъкторп като разкрият заговора им и се споразумеят за взаимопомощ. В такъв случай селяните им казват къде могат да намерят Брануен и да се сдобият с някои от чудотворните ѝ мехлеми и отвари.

Обича да повтаря поучителни фрази като „Червено небе вечер – радост за овчаря; червено небе сутрин – лошо за стадото...“ , „Не сваляй плаща си преди пролетта да отмине...“ и „Сеното се суши, когато слънцето греє.“



◆ **Роби диването**

Синът на кръчмарина Конрад и свидната селска мома Петъл е непослушно и любопитно дете, което постоянно се губи из селото и околията му, и се забърква в неприятности.

Скришом следи всичко, случващо се в селото, и никак не го бива да пази тайни. На драго сърце разказва на героите, че дулаханите всъщност са свидните селски моми, баншито е билкарката Брануен, старейшините са линчували бирника и телохранителите му, и са устроили смъртоносни капани, в които са попаднали стражите, освен един, който избягал, ужасен от „дулаханите“ и „баншито“.

Хлапето умее да бъде неуловимо, и на практика не може да бъде нападнато.



◆ Хилъкторпските старейшини

В Хилъкторп са останали само старци, моми и деца, тъй като всички боеспособни мъже и момчета са заминали на война в редиците на върднтхолския крал срещу похода на латинейците. Местните са безпомощни срещу нашествията на фирболгските плячкосници, но с хитрост и клопки са се справили с бирника и телохранителите му, както и със стражеската потеря. Изкуфелите старци са притиснати от обстоятелствата. Правят координирани усилия да оцелеят и да предпазят домовете и малкото си общество на всяка цена.

Ако водевилът, воден от старейшините бъде разкрит, те изпадат в отчаяние и умоляват персонажите за помощ, като им обещават възщедра награда, ако им помогнат да си върнат задигнатото зърно.

Ако играчите склонят, старейшините им казват, че биха могли да потърсят някаква подкрепа от хилъкторпската билкарка Брануен, местния свещеник – абат Джон, или от далриатски друид на име Конал, живеещ някъде в близост до границата с Далриатските племенна кралства.





разумна, а Холи – по-импулсивна и интуитивна. Иначе и двете са оправни и здраво стъпили на земята момичета.

Девоите са израснали катерейки се по дървета, събирайки съчки и изучавайки флората и фауната в околията. Ако бъдат призвани, на драго сърце биха помогнали с приготвянето на отвари и мехлеми от билки, стига да не са във враждебни отношения с персонажите.

Когато не събират билки из покрайнините на селото, Хейзъл и Холи помагат на родителите си с домашните задължения и се грижат за няколкото им животни и скромните им насаждения.

И двете първоначално мамят героите, че селото привлича дулахани, баншита и фоморианци, които задигат всичкото им зърно.

◆ Свидните селски моми

Трите девойки, станали повод за злочестата участ на бирника, телохранителите му и стражите, се казват Хейзъл, Холи и Петъл. И трите по никакъв начин не издават, че бирникът се е опитал да ги вземе със себе си насила като заложници докато селото не изплати дълга си към короната.

• Хейзъл и Холи

2 х 22 КР / 33 УВ / 44 СП / 44 ВЗ
 + 22 езда
 + 22 прокраждане (важи само за Хейзъл)
 + 22 търговина (важи само за Холи)
 + 44 огамска култура
 + 22 самообладание
 + 22 билкарство

Двете млади сестрички се различават единствено по нрава и облеклото си. Хейзъл е по-предпазлива и



◆ **Петъл**

22 КР / 44 УВ / 44 СП / 44 ВЗ

+ 22 езда

+ 11 прокраждане

+ 11 търговина

+ 44 огамска култура

+ 22 самообладание

+ 22 готварство

Петъл е съпругата на кръчмарина Конрад Бейкърбрюър и майката на Роби диването. Известна е в селото с приветливостта и гостоприемството си, и всички я обичат, но с почуда се мълви, че напоследък е станала галеница и започнала да се излежава до пладне, а мъжът ѝ ставал по първи петли, за да се грижи за

заведението им. Ако бъде разпитана по въпроса съвсем директно се засмива и казва нещо от рода на „не ставайте смешни, та малко ли работа има вкъщи, цяла сутрин де я върша? По-малко излизам на слънце, че ставам цялата в лунички! Имате ли си всички пиво?...“.

Като видна гостилничарка, Петъл е наясно с всички клюки и слухове в Хилъкторп. Има голяма вероятност да е първият човек, който ще разкаже на героите за ужасяващите дулахани, фоморианци и кошмарната банши, които са започнали да навещават селото напоследък, и ги съветва да бягат от прокълнатото селце час по-скоро.

Внимава по никакъв начин да не издаде, че бирникът и телохранителите му са били линчувани от селяните, нито, че стражите са били подплашени от „дулаханите“ и „баншито“, конете им са препуснали по хълма и всички освен един са се изпотрепали, падайки по стръмния склон.



Никой не може да оспори работливостта и чевръстието на Петъл, но се забелязва и редовното ѝ ранно и дискретно оттегляне около два часа преди полунощ. В кръчмата може да се чуят пиперливи подхвърляния като „Айде по-тихо вече, да не събудим поспаланката!“, и „Добре, че те има, Конраде, иначе кръчмата вече щеше да е взела-дала!“, при което Конрад с насмешка подхвърля „Допивайте си изфирясалите бири и се омитайте преди да са излезли дулаханите и фоморианците, да не ви нашаря задниците с колана, ще ви се не знае и дърдорковците и многознайковците...“, при което кръчмата избухва в смях, а няколко човека се мръщят и викат на останалите да не вдигат толкова врява.

Прави впечатление, че майката следи сина си Роби като орлица, и не го пуска да се отдалечава от нея твърде много, а вечер го прибира при себе си.

◆ **Дулаханите**

2 х 44 КР / 55 УВ / 44 СП / 33 ВЗ

+ 22 езда

+ 22 бой с камшик

+ 33 наблюдателност

Въоръжение: кожен нагръдник, кожени ръкавици и ботуши, кожен камшик с железни шипове.

1 х 33 КР / 55 УВ / 55 СП / 44 ВЗ

+ 33 езда

+ 22 точност

Въоръжение: кожен нагръдник, кожени ръкавици и ботуши, железен фенер, кинжал.

Злонамерени, безлики конници с износени одежди и тъмноалени качулки. Нападат изневиделица и със свирепа решителност. Същински олицетворения на самоцелно, свършено зло. Движат се в групи по трима – водач с масивен фенер от ковано желязо и двама спътници с кожени камшици.



• **Ужасяващо устремление**

Преди да се впусне в сражение, докато все още се спотайва, всеки един от дулаханите може да връхлети произволен персонаж изневиделица с галопираща засилка, предотвратявайки защитната му реакция. Освен това, дулаханът изпитва уменията си по езда преди самата атака. При успех, степента му се добавя към тази на атаката, ако и тя е успешна.

• **Кошмарен крясък**

Всеки дулахан може като действие да кресне с кошмарен, гърлен глас, смразявайки кръвта във вените на противниците си от ужас. Всеки, чул писъка, изпитва самообладанието си и при провал получава тревоги от страх според степента му.



- **Самоличността на безликите**

Дулаханите всъщност са свидните селски девойки, навлечени в броните и наметалата на стражите и телохранителите на бирника, и изпълняващи ролята на чудовищни образи от местния фолклор, за да плашат и гонят нежелани в селото гости.

Целта на дулаханите е преди всичко да запазят в тайна фактът, че те всъщност са Хейзъл, Холи и Петъл. Веднага след това се нарежда като приоритет отстраняването на всички недоброжелатели от Хилъкторп и предпазването на изстрадалото местно население от още катастрофални случки. Не е задължително да нанасят смъртоносни удари – когато срещнат героите първоначално, може и само да ги зашеметят, след което селяните да ги открият и да им

кажат да бягат от селото на всяка цена, защото при повторна среща може и да нямат същия късмет.

Ако бъдат заловени и разкрити, девойките молят за милост и обясняват отчаяният план на старейшините. Може да се опитат да поддържат частта от лъжата с баншите и фоморианците, но са наясно, че достоверността на думите им сериозно е пострадала. Ако заговорът бъде разкрит и героите се съгласят да помогнат на селото да се измъкне от кашата, в която е потънало, селските девойки предлагат на героите помощта си в предстоящия сблъсък с фирболгите. Към дружината се присъединява и Конрад кръчмаря, навлечен с броня на страж и въоръжен с копие, за да пази съпругата си.



◆ Баншито

Кошмарно привидение или призрак предвестник на неминуема смърт, баншито изглежда като безплътна, измъчена жена, бродеща безцелно и надаваща ужасяващ вой. Появява се по покривите на селските къщи и по върховете на хълмовете край селото, а писъците ѝ отекват из цялата околия.

В действителност ужасяващата вълшебна жена е селската билкарка Брануен, взимаща дейно участие в заговора на селските старейшини да сплашат всички евентуални пришълци и нежелани гости, за да ги гонят от селото. Разбира се, тя излиза само нощем, и се стреми да плаши с вида си от труднодостъпни места, за да не бъде заловена и разкрита от някои по-храбри или просто безразсъдни хора.



• Разтваряне в мъглата

Баншито може като действие да изчезне в гъстите огамски мъгли. Умението може да се ползва неограничен брой пъти.

• Пронизителен писък

Баншито изпищява пронизително като действие, смразявайки кръвта във вените на противниците си от ужас. Всеки, чул писъка, изпитва самообладанието си с **пречка** и при провал получава тревоги според степента му. Всички провали в такива случаи се считат за изключителни.

• Самоличността на безплътната

Ако по някакъв начин баншито бъде заловена или самоличността ѝ бъде разкрита, героите узнават, че това всъщност е Брануен, маскирана с маска от дървесна пепел, вар в косите и парцаливи дрипи, покриващи престарялото ѝ тяло.

Тя сломено разкрива истината за събитията в Хилкторп на персонажите, и ги моли за помощта им. Предлага им да разговарят със старейшините още призори. Предлага на героите да разгледат дома ѝ, и да вземат от него каквото преценят, че може да им влезе в употреба в похода срещу фирболгските плячкосници. Уверява героите, че те са фоморианци колкото и тя е банши.



преклонението на героите пред природата, за да е сигурна, че са достойни да се срещнат с друида Конал, за чиято безопасност тя лично отговаря пред Ложата на Дъба.

Мона е сираче от Хилъкторп, което е било намерено и отгледано от друида Конал. Той я е вкарал и в Ложата на Дъба като негова възпитаничка. Мона е изключително благодарна и счита това да пази настояника си за истинска чест. Тя познава околността като дланта си. Помни местонахождението на всички примки и капани, с които е осеяла околността. Настройва се враждебно към героите, ако ги види да вредят на природата.

◆ **Мона лесничейката**

22 КР / 22 УВ / 55 СП / 33 ВЗ

+ 33 точност

+ 11 пѣргавина

+ 11 прокрадване

+ 33 огамска култура

+ 22 ориентация

+ 11 наблюдателност

Пѣтно облекло, тѣмен плащ, кожени ботуши и рѣкавици, ловен лѣк и колчан с 30 стрели, кѣс меч, ловен нож.

Членка на Ложата на Дѣба, заклета да пази стария друид Конал. Патрулира по протежението на Далриатската граница, за да следи за безопасността на природата. Съгласява се да изпроводи персонажите до друидското сборище, ако спечелят доверието ѝ.

Казва, че трябва да види доказателство за



◆ **Конал старият друид**

22 КР / 55 УВ / 22 СП / 55 ВЗ

+ 11 *лечителство*

+ 11 *прокраждане*

+ 55 *огамска култура*

+ 22 *билкарство*

+ 11 *ритуали*

+ 11 *заклинателство*

+ 11 *вяра в Ефирния дух*

Принадлежности: бяла роба, венец от жълъди, дъбова сопа, златен сърп, торба с мъхове и билки.

Мистик, посветен в древно познание и почитащ Ефирния дух на природата. Строго осъжда агресията на фирболгите и немарливостта им към природата. Целта му е да я съхранява на всяка цена. Опасява се само от това да не би да ѝ навреди неволно.

Ако героите му разкажат за случващото се в Хилъкторп, с тежка въздишка им разказва историята на Гордън, главатарят на фирболгското племе, отнел насила властта от мъдрия си, но вече престарял пастрок. Споделяйки вижданията си относно делата на войнолюбивият варварин, друидът предлага на героите помощта си. Той им казва да изпият вълшебно питие, което приготвя от разноцветни венчелистчета и лишеи, което ще открехне сетивата им към невидимия свят и ще им позволи да заредят ритуала му с енергията си.

В действителност отварата на друида предизвиква привидения и целта му е героите да разкажат за магическите му способности в селото, за да прокара влиянието на Ефирния дух в него.

Героите, които изпият отварата, присъстват на мистична церемония, при която друидът магически разцепва реалността и призовава фина фея, която моли да прогони фоморианците, вселили се в душите на фирболгите.

Ако някой от героите съумее скришно да не изпие отварата си, вижда как друидът просто пише съобщение, връзва го за крачето на сив гълъб и го пуска да лети. Ако по някакъв начин види съобщението, вижда призив към Ложата на Дъба да изпратят отряд лесничей да озапти Гордън О'Гненобради.



◆ **Абат Джон**

11 КР / 66 УВ / 11 СП / 44 ВЗ

+ *11 лечителство*

+ *44 огамска култура*

+ *22 вяра във върднтхолския Крал*

+ *22 грамотност*

Абат Джон е престарял Ареморски свещеник, очакващ отговор на безбройни изпратени до Краля молби. Твърдо се противопоставя на всякакви идеи за взаимопомощ с далриатски друиди и прочее анимистични ереси. Сляпо следва установения ред и вярва в божествеността на легендарния върднтхолски Крал.

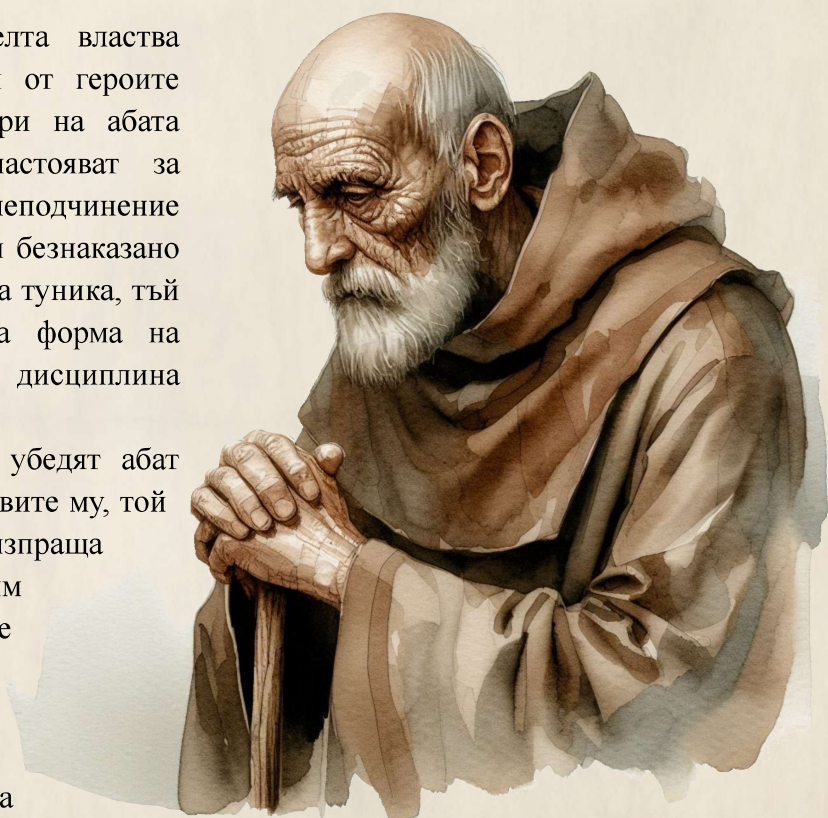
Дал е обет за мълчание и общува единствено писмено. Има изящен, внимателен и търпелив почерк. Твърдо настоява героите да се уповават изцяло на Кралската закрила и да странят от езически поверия. В писанията си той заявява, че „тъй наречените фоморианци“ са най-обикновени далриатски диваци, с които Негово Легендарно Достопочтенство, Кралят на Върднтхол, ще се справи „когато и както повели“.

В пределите на обителта властва абсолютна тишина: ако някой от героите продума, двамата верни рицари на абата изваждат мечовете си и настояват за незабавно напускане, а при неподчинение нападнат. Би могъл да проговори безнаказано само някой, който носи косместа туника, тъй като това е друга допустима форма на покаяние и самоналожена дисциплина според върднтхолския канон.

Ако героите успеят да убедят абат Джон, че са отговорът на молитвите му, той им дарява благословията си и изпраща настранствалите се рицари да им помогнат срещу фирболгските плячкосници. Обещава и монасите да следят участието на дружината им и, щом някой бъде доведен до прага на

смъртта, да го открият и докарат в храма, за да се погрижат за него – но този акт на спасение може да се случи само по веднъж за всеки един от персонажите, освен за онзи с най-малко крепкост, който няма как да се възползва от възможността поради крехкото си здраве.

Ако бъде разпитан какво мисли за свръхестествените събития, за които говорят селяните, отвръща скептично и уверява героите, че влиянието на Негово Легендарно Достопочтенство, Кралят на Върднтхол, ефикасно отблъсква всякакви древни мистични ужаси, с които езическите племена най-безобразно съжителстват. Той дори не допуска, че може в околността да бродят нито дулахани, нито баншита, нито фоморианци. При по-дълга дискусия може да сподели хипотезата си, че суеверното и необразовано простолудие счита далриатските нашественици за зли горски духове.





◆ **Настранствалите се рицари**

2 х 44 КР / 44 УВ / 33 СП / 33 ВЗ
 + 22 сражаване с меч
 + 11 каленост
 + 33 огамска култура
 + 11 вяра в Краля на Върднтхол
 + 11 слушване
 + 11 наблюдателност

Въоръжение:

поддоспешник, ковани доспехи, клеймор.

Ареморски рицари, приключили със странстванията си и живеещи в хилъкторпското абатство срещу стражески труд. Изпълняват всяка заповед на абат Джон бързо и безропотно.

През деня пазят портите на храмовия комплекс с кратки почивки през няколко часа, а през нощта обхождат каменните стени на абатството на смени, като понякога ги отменят някои от

по-здравичките монаси, за да могат да наваксат с отдиха.

Ако героите убедят абат Джон, че са отговора на молитвите му, той изпраща двамата рицари да ги придружат и да им помогнат да изпълнят целта си – да избавят почтеното хилъкторпско население от далриатските нашественици – ненавистните фирболгските плячкосници.

Ако обаче видят героите да съзаклятничат с далриатски друиди и лесничеи или други еретици, боготворящи Духа на природата, рицарите са длъжни да изпълнят дълга си и да накажат неверниците в името на Краля и неопетнимата му чест.

Настранствалите се рицари свалят доспехите си рядко като допълнителна форма на покаяние и самоналагане на дисциплина.



◆ **Гордън О'Гненобради**

55 КР / 44 УВ / 33 СП / 22 ВЗ

+ 22 *сражаване с брадва*

+ 11 *точност*

+ 22 *огамска култура*

+ 11 *ослушване*

+ 11 *наблюдателност*

Въоръжение: кожен нагръдник, бронирани базубани и гамаши, бойна брадва и 3 ками.

Главатарят на племето Фирболг. Плячкосва хилъкторпската околия при всяка възможност заедно със своите воители. Отнел е главатарското място от пастрока си насила, и е настървил фирболгските воители да ламтят за плячка и бойна слава както никога преди.

Навсякъде го придружават **2d10** от най-личните му воители. Той е суров, коварен и безмилостен в стремежа си да утвърди властта си. В резултат на това племето му е по-обединено и опасно от всякога. Всеки, който постави под въпрос водачеството му, бива или пречупен, или просто посечен, защото Гордън знае, че за него властта не е право, а плячка, и той в никакъв случай не възнамерява да я изпуска.

Установил се е заедно с цялото фирболгско племе в стар, изоставен замък, принадлежал някога на ареморски крал, чиито земи са паднали под контрола на далриатските диваци. Укреплението се намира на нисък хълм навътре в Далриатските предели.

Ако персонажите имат неблагоприятното да се опитат да преговарят с него, установяват, че първоначално той изобщо не желае да разговаря – предпочита

действието, и то с бравата. Ако бъде заловен и героите разговарят с него така, разбират, че е напълно неотстъпчив и няма никакво намерение да спира да плячкосва Хилъкторп. Ако бъде попитан за фоморианците, избухва в подигравателен смях, и казва, че той бил техният вожд и те щели да отмъстят унижението, на което бива подлаган. Ако бъде попитан какво мисли за култа на Ефирния дух, с пренебрежение възкликва: „Нищо Й няма на Природата! Тя е по-вечна от всичко, какво е някакво си огънче, докато се сменят сезоните веднъж и няма да е останал и помен от пламъците! Отвържете ме, да ви вземат мътните!“



Ако бъде откаран при шериф Терънс, героите получават допълнителна награда от 50 жълтици, задето са заловили смахнатия злосторник, който прави самопризнания, че е водил фомориански нашествия срещу злощастното селце.

◆ **Фирболгските плячкосници**

66 КР / 33 УВ / 44 СП / 22 ВЗ

+ 22 бой с меч

+ 11 каленост

+ 11 пѣргавина

+ 22 огамска култура

+ 11 наблюдателност

+ 11 ослушване

Вѣорѣжение: кожѣн нагрѣдник, кожѣни ботуши и рѣкавици, копие **или** бойна брадва и щит тардж.

Лековѣорѣжени, но корави воѣни, пѣрвенци и храбреци от фирболгското племенно кралства. Сражават се свирѣпо, дори безразсѣдно. Не се трогват от опити за дипломатия, но, ако видят главатаря си заловѣн, моралѣт им мигновѣно пропада и се предават, хвѣрляйки оръжията си в краката на врага.

• **Пѣрвичѣн плам**

Планинците могат да превѣрнат неуспѣшно нападение в успѣшно като понесат толкова тревоги от гняв, колкото е степента му на провал.

• **Дивашко настѣпление**

Планинците се вклиняват вѣв врага без ред или дисциплина, увеличавайки и пораженията, които нанасят, и тези, които понасят. Всичките им успѣшни атаки се считат за изключителни успѣхи, но същото важи и за всички противникови атаки срещу тях.

• **Горски камуфлаж**

Предимсто при опити за спотайване и прокраждане сред природата.





◆ **Фоморианците**

66 КР / 33 УВ / 11 СП / 11 ВЗ

+ 11 свърхсила

+ 11 страшилище (с вида си фоморианецът причинява тревоги от страх на всеки, който не успее да запази самообладание, щом го зърне)

Принадлежности: плътни копринени одежди и наметала от чист мрак (щом се закрият с наметалата си през нощта, фоморианците се сливат с мрака, изчезвайки от поглед).

Фоморианците са формата, която фирболгските плякосници приемат на Оня свят. Те са зли горски духове от огамския фолклор. Като смъртни врагове на феите, възплащавали най-разрушителните страни на природата. Със себе си носели хаос, мрак, болести, суша, глад и смърт.

• **Призоваване на стихии**

Проливайки хлороформа си върху горска почва, фоморианците предизвикват случаен магически ефект (**d100**) и понасят 1d10 поражения:

1 – 25: Брулещ повеи: фоморианецът насочва буреносен вятър в произволна посока. Всеки, попаднал на пътя му, трябва да изпита калеността си или да понесе поражения от простуда според провала си.

26 – 50: Гръм и мълнии: фоморианецът предизвиква електромагнитен тътен с волята си, и поразява произволно създание с електрически заряд, причинявайки му 3d10 поражения. Има 50% шанс мълнията да прескочи към най-близкото създание и да му причини 2d10 поражения, след което има 50% шанс да прескочи към третото най-близко създание и да му причини 1d10 поражения от изгаряне.

51 – 75: Внезапен трус: земята силно се разтриса. Всички в радиус на 10 метра от фоморианеца изпитват акробатичността си, за да запазят равновесие, и при провал падат на земята в повалено положение.

76 – 100: Проливен порой: излива се обилен валеж, представляващ **пречка** при опити за придвижване и сражения.

• **Одушевяване на дървесник**

36 КР / 10 УВ / 36 СП / 10 ВЗ

+ 36 каленост

+ 10 шесто чувство

За да одушеви гигант от дървесни кори и шума, фоморианецът трябва да понесе 2d10 поражения като пролее хлороформа си, и да изрече вълшебните думи (действието отнема един рунд в съревнования). Гигантът застива 1ч. след одушевяването си, ако все още е жив. Може да бъде одушевен наново с ново жертвоприношение на жизнени сокове и изричане на вълшебните думи. В противен случай остава застинал. С времето изгнива и отново се слива с природата.



Събития

◆ **Късно в кръчмата**

След като повечето посетители на „Хрътката и бухала“ се разотидат по домовете си, последните останалите души в кръчмата, а именно сестрите Хейзъл и Холи, Конрад кръчмарина и неколцина старци, съвсем сериозно обсъждат, че е по-добре всички да пренощуват в пивницата, отколкото да излизат навън и да се натъкнат на дулахан, фоморианец или банши.

Ако бъдат разпитани, селяните с неохота се жалват, че дните им се преброени. Ако героите сами предложат услугите си, ги уверяват, че плъзналото зло не е нещо, с което могат да се справят простосмъртни, и най-загрижено ги съветват да се връщат там, откъдето са дошли. Местните не са враждебно настроени, но са твърдо убедени, че няма начин героите да успеят да прогонят дулаханите, фоморианците и баншитата. Уверяват ги, че не искат броят на изчезналите в Хилъкторп люде да расте.

След няколко часа полупрошепнати приказки всички посетители се свиват в избран удобен ъгъл и се унасят в сладък сън.

Някъде по малките часове всички са рязко събудени от пронизителни писъци. Сестрите Хейзъл и Холи треперят прегърнати, един прегърбен, съсухрен старец възкликва „Баншито!!!“, а Конрад сплита пръсти и започва да се моли шепнешком: „Ваше Легендарно Достопочтенство, избавете ни от силите на злото, дайте ни от безкрайната Ви храброст, О, Кралю честити!...“



◆ При Брануен

Колибата на Брануен е ниска и тясна, с покрив от стара, степана слама, натежала и прокапала на места от непрестанния дъжд. От тавана висят връзки мащерка, пелин и вратига. В малко, оградено с каменни павета огнище, догарят няколко цепеници. През цепнатините между дъските влиза вятър и пушекът от огъня пълзи по стените. По тях на дървени рафтове са наредени хаванчета и глинени гърнета, пълни със смляни на прах коренчета. Пръстеният под е покрит с изсушени билки. Над огъня виси черен котел с вода, в която къкрят някакви треволяци. Мирише на окосена трева и димяща шума. Над вратата е закачен овчи череп – за духовна закрила, за всеки случай.

Цари тишина, изключая припукващия огън. Билкарката предлага широко разнообразие от знахарски изделия и някои други причудливи предмети:

- **Брошка с магарешки бодил**

Бронзов накит с орнамент във формата на магарешки бодил. Може да спечели благоразположението на лесничей и друиди, сред които растението е едно от многото, които се почитат като свещени.

- **Косместа туника**

Груба дреха от невчесана вълна с дълги влакна, които дразнят кожата и предизвикват силен сърбеж. Смърди на овце. Носи се за смирение и покаяние.

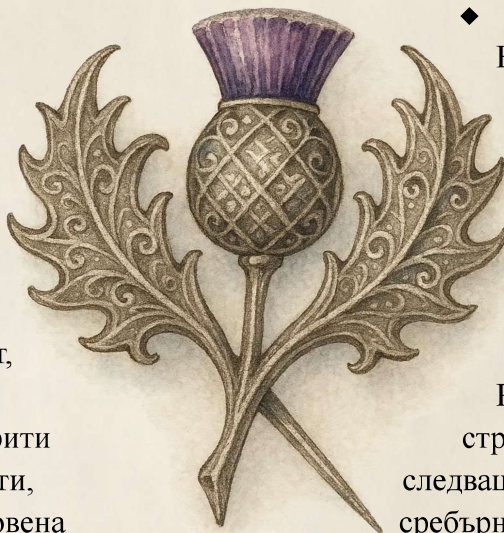
- **Лечебен мехлем**

Смолиста субстанция с остра миризма на бор. Тъмнотеленикавата мас се нанася върху рани и ожулвания за облекчение.

Премахва 1d10 поражения.

- **Наречени свещи**

Дебели восъчни и лоени свещи с фитили от диворастващи влакна. Брануен внимателно е издълбала в тях разни народни наричания с игличка. Когато се запалят, горят около 5 часа и пламъкът им разкрива скрити врати, пътеки или предмети, незабележими при обикновена светлина, осигурявайки предимство при опити за претърсване.



- **Настойка от отровен бръшлян**

Малка стъкленица, пълна с прозрачна, вискозна течност с остра и леко горчива миризма на алкохол и хлорофил.

Попадне ли върху кожа, предизвиква непоносим сърбеж, траещ 1d10 часа.

- **Отлежало уиски**

Тъмнокорична течност с аромат на опушен торф и препечен ечемик.

Премахва 1d10 тревоги.

- **Патинясала торква**

+ X увереност. $X = 1/10 \cdot \text{вярата на персонажа}$. Ефектът влияе само за персонажи, вярващи в Ефирния дух.

- **Приспивателен тоник**

Колба с мътен, сивкаво-лилав разтвор, ухаещ валериана и лавандула. Изпаренията му карат клепачите да натежават и унасят ума.

Глътка от тоника кара този, който го изпие, да потъне в дълбок сън за 1d10 часа или докато не бъде разбуден с шамари или студена вода в лицето.

- ◆ **Свитъци с рецепти**

Брануен разполага с цял куп пергаментови свитъци, навити и вързани с тънък канап. По тях с леко разкривени букви са записани безброй рецепти за различни билкови отвари и мехлеми.

Рецептите с до 3 съставки струват 2d10 сребърника. Всяка следваща съставка добавя толкова сребърника към крайната цена, колкото е поредността (четвъртата добавя 4, петата – 5, и т.н.).

- ◆ **Стръкове билки**

Ефектите на билките се проявяват само когато свойствата им са извлечени в отвара или мехлем.

Персонажите със специалност билкарство могат да комбинират билки в отвари и мехлеми и без рецепта.





При приготвяне на отвари или мехлеми с повече от 3 съставки, шансът за успех намалява с 5% за всяка билка след третата.

- **Бял равнец**

Бели цветчета с остра миризма и кръвосъсирващи свойства. Премахват 1 поражение от нараняване.

- **Воден кресон**

Лютиви листа с ободряващи свойства. Премахват 1 тревога от умора.

- **Див чесън**

Силно ароматни листа с антисептично действие. Премахват 1 поражение от простуда.

- **Кимион**

Кафяви семенца с леко сладникав вкус. Увеличават крепкостта с 1 за 2d10 часа.

- **Коприва**

Млади листа, консумирани като зеленчук или добавяни към отвари и мехлеми. Използва се за укрепване на кръвта, ставите, косата и ноктите. Осигуряват предимство при 1 изпитание на калеността, след което ефектът отшумява.

- **Левурда**

Ароматна билка с лечебни свойства. Увеличава калеността на персонажа с 2 за 1d10 часа.

- **Ливадно сладко**

Ароматни цветове и листа, добавяни за леко сладникав вкус в отвари. Удвоява ефектът от другите билки, ползвани за приготвянето на отвара или мехлем.

- **Мащерка**

Дъхави листенца с успокояващи свойства. Премахват 1 тревога от страх или гняв.

- **Мента**

Свежи листа, добавяни за аромат и освежаващ ефект в отвари и напитки. Осигуряват предимство при 1 изпитание на самообладанието, след което ефектът отшумява.

- **Мирта**

Ароматни, бели цветчета, чудодейно успокояващи всякакви кожни раздразнения.



◆ **Срещи с дивите зверове**

Около Хилъкторп живеят какви ли не животни, но най-често срещаните диви зверове са язовците, елените, глиганите и мечоците.

• **Язовец**

33 КР / 44 УВ / 33 СП / 44 ВЗ

+ 22 *пъргавина*

+ 22 *прокрадване*

+ 22 *нюх*

+ 22 *шесто чувство*

Остри зъби и нокти.

Нисък и набит хищник със сива козина и черно-бели ивици по главата и муцуната. Живее в дупки из горски подножия и хълмове. На пръв поглед е тромав, но яростно защитава територията си. Ако бъде притиснат, напада с отчаяна свирепост, и челюстите му нанасят болезнени ухапвания. Не е особено бърз, но е упорит и се бие до смърт, ако няма изход. Обикновено избягва мечки и глигани, но застрашат ли малките му, не отстъпва.



• **Елен**

50 КР / 50 УВ / 36 СП / 32 ВЗ

+ 36 *пъргавина*

+ 32 *шесто чувство*

Рога.

Грациозно тревопасно с високи разклонени рога. Обитава гори и поляните край тях, движи се леко и безшумно, и е винаги нащрек за опасност. Плашлив и бърз, предпочита бягството, но в безизходица атакува с рогата си със смъртоносна сила. Елените следват утъпкани пътеки и избягват места, където се навъртат глигани.



• **Мечок**

55 КР / 60 УВ / 56 СП / 45 ВЗ

+ 28 *пъргавина*

+ 28 *прокраждане*

+ 25 *нюх*

+ 20 *шесто чувство*

Остри зъби и нокти, дебела кожа.

Едър хищник с гъста козина и лапи, способни да трошат кости. Живее в гори и планински усои, храни се с риба, мед и плодове, обикновено избягва хората. Застрашиш ли го или малките му, се превръща в неудържима сила, преследваща врага докрай и не познаваща страх. Кафявата мечка е на върха на хранителната верига и не търпи съперници за храна – ревът ѝ е предвестник на яростна атака.

• **Глиган**

55 КР / 60 УВ / 56 СП / 45 ВЗ

+ 28 *пъргавина*

+ 28 *прокраждане*

+ 25 *нюх*

+ 20 *шесто чувство*

Остри бивни и дебела кожа.

Масивен горски звяр с твърда четина и остри извити бивни. Рови за корени и жълъди, но не се плаши от натрапници – напада дръзко и не отстъпва дори ранен. С един удар може да повали дори брониран противник. Често влиза в схватки с язовци за хралупи или храна; нощем от гората се чуват грухтене и съскане.



- **Благодорниците в беда**

Докато обхождат хилъкторпската околия, героите се натъкват на невръстно еленче, заседнало в гъсталак край поточе. Животинчето трепери от страх, но е невредимо, а наблизко неловко обикаля възрастен елен, неспособен да помогне без да нарани малкото с рогата си.

Ако персонажите се доближат внимателно, без да подплашат елена, и измъкнат малкото от капана, добрината им остава незабелязана единствено на пръв поглед. Лесничейката Мона обхожда местността, прикрита в гъсталака, и става свидетел на случилото се. Ако това се случи, в последствие героите могат да разчитат на доверието ѝ без да се налага да носят брошки с магарешки бодил.

Ако обаче наранят елените, Мона запомня лицата им. Не напада, но се настройва враждебно към тях.

- **Война за надмощие**

В покрайнините на селото, на сред една просторна ливада, героите виждат дива ябълка, поразена от гръмотевица и паднала възник. От двете ѝ страни седят глиган и мечок, вперили погледи един в друг, готови да се хвърлят върху другия при най-малкото рязко движение. Персонажите могат да се намесят или просто да наблюдават.

Ако се приближат на по-малко от 40 метра без да се прокрадват, зверовете се сепват от присъствието им и изпитват увереността си. При успех животното напада, а при провал хуква да бяга.

Ако героите се промъкнат незабелязано, стават свидетели на сблъсъка: глиганът разпорва търбуха на мечока, а

мечокът впива зъби и нокти в шията му. Надигат се оглушителни резове, но внезапен дрънчащ звук от кречетало стряска животните, и те побягват в паника. От гъсталака излиза лесничейката Мона. Тя умишлено е подплашила зверовете, за да не се довършат взаимно. Горянката щателно оглежда периметъра, получавайки предимство при изпитания за наблюдателността си, така че е вероятно да забележи героите и да ги разпита кои са и какво дирят тук.

- ◆ **Капаните на Мона**

Лесничейката Мона е разтревожена от безразсъдните набези на фирболгското племе срещу посевите на село Хилъкторп. Тя не се зальгва, че може да надвие варварите сама, но е осеяла далриатската граница с примки и капани, за да направи поне каквото може.

Ако не внимават къде ходят и тя не ги води, героите може да попаднат в някоя от примките или някой от капаните ѝ. Разказвачът може от време на време да изпитва наблюдателността на групата, когато те изследват хилъкторпските покрайнини, и при провал някой от тях да се хване в примка, която да го увиси надолу с главата от някой клон, или по-лошо – да стъпи в капан с остри, железни, зъбати челюсти, причиняващ 2d10 поражения и залавящ жертвата на място.

Ако внимават за капани, героите намират заловен в капан ядосан язовец. Ако съумеят да го освободят, той хуква към друидското сборище, за да излекува друида Конал раните му. Героите биха могли да го последват до тайното оброчище, ако са достатъчно бързи.

◆ **Феята**

5 КР / 45 УВ / 35 СП / 45 ВЗ

+ 15 лете

+ 10 пъргавина

+ 10 танци

+ 25 заклинателство

+ 20 ритуали

Принадлежности: воал от паяжини и венчелистчета.

Ако персонажите се съгласят да участват в ритуала на друида Конал, той им дава да пият вълшебна отвара и влага енергията им в отварянето на портал, през който да премине феята, щом я призове.

Тя изглежда сякаш е изтъкана от утринна мъгла и прахта в лунните лъчи, със сияйни, ефирни крилца, блестящи в зеленикаво, синьо и златисто. Телцето ѝ е миниатюрно и деликатно, обгърнато в полупрозрачен воал от паяжини и цветни венчелистчета, които въздухът лекичко развява. Лицето ѝ е невинно, но очите ѝ са непроницаеми и загадъчни, сякаш съдържащи разум от чуждо и непонятно измерение.

Гласът ѝ е като шепот на листата и камбанен звън, едновременно утешителен и заплашителен. Тя не е напълно добронамерена: всеки дар, който предлага, идва с цената на клетва или действие, което запазва хармонията на природата. Феята е пратеник на Ефирния дух – нейният дълг е да скове ръцете на всеки, дръзнал да навреди на гората и обитателите ѝ, и да всее смут сред фоморианските сенки, проникнали в душите на фирболгите.

Въздухът около нея пулсира с тихо, почти забележимо сияние. Сенките се



извиват по причудливи начини, а далечни звуци на гората сякаш се усилват. Присъствието ѝ кара сетивата на наблюдателите да се отворят за невидимото – да съзрат духовете на гората и фината мрежа от магия, която свързва всичко живо. Всеки, дръзнал дори само да пожелае да използва нейната сила за лична изгода, усеща острия упрек на Ефирния дух.

Друидът ѝ разкрива престъпленията на Гордън О'Гненобради и я моли единствено да му отсъди справедлив ответ. Гневът на феята се усеща в прокрадването на дълбоки, тътнещи тонове в телепатичната ѝ реч. Тя намира прегрешенията на Гордън за непостижими и отсъжда, че е време природата да си го прибере, за да го превъзпита...

Кратка история

Ограничения и обрати

Още с пристигането на персонажите в Хилъкторп, всички започват координирано да ги заблуждават, да ги подхлъзват и прързаят по всевъзможни начини – убеждават ги, че бирникът и стражите са станали жертви на дулахани, баншита и фоморианци, които бродят нощем, съветват ги да не излизат по тъмно в никакъв случай, и ги подканват да си ходят по пътя възможно най-скоро.

Ако героите предложат на селяните да ги избавят от злите духове, те им отвръщат, че все някакси ще се справят, и е по-добре персонажите да се погрижат за собствените си кожи. Ако настояват, селяните си дват вид, че равнодушно ги оставят да се оправят както намерят за добре, но тайно се опитват да ги изгонят чрез ужасяващи срещи с дулаханите и баншито.

Ако героите разкрият заговора на селяните, може да се споразумеят с тях за взаимопомощ – героите да помогнат на селото категорично да отблъсне фирболгските нашественици и да предадат задигнатото зърно на шерифа, но да му разкажат за баншито, дулаханите и фоморианците, а селото да ги възнагради

възшедро и да им предаде дължимия налог от дванадесет каруци зърно.

Ако разказвачът забележи, че героите се носят безцелно твърде дълго време, може да нажежи действието, като вкара в историята неочаквано нашествие на Гордън О'Гненобради и дружина фирболгски плячкосници, наброяващи $20 + 2d10$ души. Трябва да се има предвид обаче, че селото е останало без почти никакви защиты, и ако героите не помогнат на селяните да отблъснат нашествениците, не е изключено и от Хилъкторп да останат само димящи, овъглени руини.

Преломни моменти

От играчите зависи колко надълбоко ще се задълбаят героите им в хилъкторпските неволи. Ако разкрият самоличностите на дулаханите и баншито, и/или телата на линчуваните стражи, бирника и телохранителите му, могат да решат да докладват на шерифа за това, но в такъв случай селяните биха се опитали да ги спрат, и да им предложат награда, ако им помогнат да си върнат задигнатото зърно, и трайно да се избавят от фирболгската напасть.

Ако героите приемат предложението на старейшините, те ги съветват да потърсят



подкрепа от местния абат — Джон. Билкарката Брануен им казва да потърсят и друид на име Конал из Далриатските предели.

Ако героите тръгнат да дирят племето Фирболг, може да го открият по следните няколко начина:

- Като заловят и разпитат фирболгски плячкосник.
- Като навлезат дълбоко в Далриатските предели в търсене на фирболгите.
- Ако са спасили див звяр и са на Оня свят, той идва с предложение да им се отблагодари, като ги заведе там, където се опитват да стигнат.

◆ Условия за победа

- Героите разкриват заговора на старейшините от село Хилъкторп и узнават истината за скорошните събития в него.

- Гордън О'Гненобради е сразен или пленен и предаден на шерифа, в резултат на което племето му е окончателно отблъснато от Далриатските предели.

- Героите предават дванадесетте коли ечемик от налога на село Хилъкторп на шериф Терънс.

◆ Условия за загуба

- Героите загиват при каквито и да е обстоятелства — убити от селяните, фирболгските плячкосници, див звяр или разгневени рицари.
- Село Хилъкторп бива опожарено и опустошено или окупирано и поробено от фирболгските плячкосници.
- Героите бягат или изоставят конфликта, и не получават никаква награда, не постигат никакви постижения и не изграждат никакви връзки.



Навъръжка

Възнаграждения

◆ **Опит**

- За спасяване на див звяр в беда
- За отблъскване на нападение от див звяр или фирболгски плячкосници
- За разкриване на истината за дулаханите и баншите
- За осигуряване на помощ срещу племето Фирболг от абат Джон
- За осигуряване на помощ срещу племето Фирболг от друида Конал
- За победа над Гордън
- За предаването на дузината коли ечемик от Хилъкторп на шерифа
- За добра ролева игра

◆ **Постижения**

- Откриване на телата на бирника, телохранителите му и загиналите стражи
- Осигуряване на помощ срещу племето Фирболг първо от друида Конал и след това от абат Джон, така че да няма сблъсък помежду им

- Прокарване на влиянието на култа на Ефирния дух в селото с разказ за ритуала на друида Конал и феята, или писмото
- Засилване на влиянието на вярата в легендарния върднтхолски крал в селото с разказ за надвигването на фирболгите с помощта на рицарите на абат Джон
- Елиминиране или пленяване на Гордън
- Избягване на кървава касапница при сблъсък с фирболгите (посредством дипломация или хитрост)
- Оцеляване след кървава касапница при сблъсък с фирболгите (посредством съюзници и бойни умения)

◆ **Съкровища**

- По 1 жълтица за всеки, приел задачата на шериф Терънс като предплата.
- **50 жълтици** – предварително упомената награда при предаване/залавяне на Гордън и предаването му на шерифа.
- **80 жълтици** – при доставяне на дължимия от Хилъкторп налог на шерифа.

- По **10 декара земя** покрай селото за всеки от героите, както и права за лов и риболов, отглеждане на животни и пълни данъчни облекчения за три години – ако героите отблъснат фирболската заплаха и предадат откраднатите дванадесет коли ечемик на шерифа.

- **Брачни предложения** – ако сред персонажите има подходящи младежи, селото на драго сърце би ги направило част от местното общество като ги венчае за някоя свидна селска мома без жених. Герои, приели това предложение, получават и скромни къщи, принадлежали на загинали при фирболгски нашествия съселяни без наследници.

◆ Връзки

- **Хилъкторпските селяни**

Когато не са притиснати от жестоки обстоятелства, жителите на Хилъкторп са радушни и трудолюбиви хорица. Не биха пестили признателността си никой, който им е сторил добро.

- **Мона лесничейката и друидът Конал**

Мона е умел горски водач и разузнавач, а Конал – мъдър чародейник и знахар, а и уважаван член на Ложата на Дъба. И двамата несъмнено са ценни познайници.

- **Абат Джон и настранствалите се рицари**

Ако персонажите разрешат ситуацията в Хилъкторп без абат Джон и рицарите му да разбират за евентуалното участие в ритуала на друида, репутацията на героите сред върднтхолското духовенство значително се повишава.

Последиствия

- Ако героите изобличат селяните и докладват на шерифа, той ги възнаграждава, но селото бива наказано, и се настройва враждебно към персонажите.
- Ако героите сключат сделка със старейшините и покрийт истината пред шериф Терънс, репутацията им в селото значително се подобрява.
- Ако героите работят с Конал и след това разкажат за ритуала с феята в селото, влиянието на култа на Ефирния дух в Хилъкторп значително се засилва.
- Ако ритуалът с феята е компрометиран пред селото, Конал и Мона се настройват враждебно към героите, но пък те получават писмо с похвала от абат Джон.
- Ако играчите се залутат безцелно, може внезапен нощен набег на фирболгски плячкосници да връхлети последните хранителни запаси на селото, но нападателите да оставят ясна диря подир себе си, щом си тръгнат.
- Ако героите се справят с всички предизвикателства твърде лесно, може Гордън да поведе опустошително нападение срещу Хилъкторп с отряд от **30 + 2d10** плячкосници.
- Ако Гордън не бъде сразен или пленен, нашествията срещу Хилъкторп продължават.