

Зората на Преизподниците

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



Авторство и оформление: Е. Х. Василев

Илюстрации: Microsoft Bing Image Creator

Съдържание

Увод	1	Събития	22
Предистория	2	Кулминация	27
Въведение	2	Развързка	28
Завръзка	3	Възнаграждения	28
Места	4	Последствия	29
Персонажи	9		



Увод

Подземието на изоставена черква нейде из полите на Стръмнибродските скали.

Мракът тежи като оловен похлупак. Свеците мъждукат слабо, сякаш плахо. Стените на галерията, облицовани с прашни, паяжинявали варовикови плочи, са пропити с вековна влага и забрава. Тишината е толкова гъста, че дъхът се чува като камък, пуснат в кладенец.

Висшестоящият се обляга на изографисана със скверни символи епитафия на отдавна забравен владетел. Лицето му тъне в сянка, но очите му проблясват с ледена увереност.

— Сенките... Помнят... Шепнат... Чуйте.. Ги... — изрича той с дълбок и дрезгав глас на сподавени пресекулки. — Династията... Крайморски... Дългът...

Трима послушници стоят безмълвно пред него. Млади са на вид. Дързък момък от Звездословск; мълчалива девойка с пронизващ поглед; И някакво... Странно нещо. Обезобразено и обезумяло. И тримата са научени да слушат. Фрагментираният монолог се проточва...

...А накрая – тишина. Оглушителна тишина.

Далеч над тях, в чуждия за тях свят на смеха и слънцето, новороденото лято линее.

* * *

Царските покои в Краймория.

В камината догаря последният въглен. Стаята е тиха, но не и спокойна. Огньят хвърля тъмноалени сенки по стените. В периферното зрение приличат на кълчеци се дяволици. Отвън вие вятър, носещ мириса на сол и йод.

Юрай стои до леглото — изправен, скован. Очите му са влажни, но не плаче. Той гледа своя чичо, който някога водеше войски и народ, а сега не може да повдигне ръка, за да изтрие потта от челото си.

Хрвое диша тежко. Гласът му е немощен и ронлив.

— Бях... Дете, когато за пръв път чух за тях. Баща ми... Ми показва бронзовата врата на древния храм до Стръмниброд... И каза: „Там са онези, които ни бранят.“

Царят се закашля. Кръвта по устните му не е алена, а тъмна — почти черна. Отблясъкът ѝ кара Юрай да се сепне. Гаснещият старец продължава разказа си.

Навън вятърът изревава с такава сила, че прозорците изскърцват. Камината е угаснала. Стаята е потънала в тъма, в която се отразява само лунната светлина в очите на Юрай — ужасени и самотни. Дланта му, стискаща две миниатюрни колби, е побеляла от усилие.

Предистория

С настъпването на лятото в сирильското царство Краймория, старият цар Хрвойе ляга тежко болен. Докато великодушният и добросърдечен, но безнаследствен владетел гасне, властта попада в ръцете на неговия племенник, ковчежникът Юрай. Плъзват слухове, че той е отровил царя, за да се докопа до трона час по-скоро. Мнозина пък се застъпват за наследника, известен с доброто си име и безкористния си нрав. Истината е, че царят изрично е заповядал на племенника си да го отрови.

Причината за решението на царя да накара Юрай да го отрови е тайно споразумението между рода Крайморски и древна секта, наричана Преизподниците сред сирильското простолудие. Според него, култистите се задължават да покровителстват Краймория от посегателства на мрачни сили в периодите, в които се управлява от владетел, взел властта чрез отцеубийство. Стари крайморлии помнят зловещи времена, през които Съдбата била изоставила Краймория... Всъщност тогава пактът е бил нарушен и култистите са тероризирали царството. Незнаейки това, болният цар е убеден, че спасява рода си и хиляди люде в Краймория, като накара племенника си да го отрови, като тъй и тъй не му остава много...

Посоката, в която ще завие наративът, отчасти зависи от настройката на играчите и персонажите им спрямо наследника на Крайморския престол:

- Ако заподозрат Юрай в убийството на царя, се оказва, че той **не го е** отровил, а е подменил отровата с горчица, и се измъчва, че е нарушил последната му воля.
- Ако не заподозрат Юрай се оказва, че той **всъщност е** отровил царя по негова заповед, но сега безкрайно се измъчва, че е сторил такава злина.

Игровите персонажи са близки и познати на Юрай, всеки с определен набор от умения, които той призовава да тръгнат по следите на ужасяващия култ, за да сложат край на черната завера, която в действителност е просто прах в очите на Крайморските владетели и нищо повече от измама, която сектата използва, за да рекетира царството и да затвърждава зловещата си слава.

Въведение

◆ Встъпителни сцени

Персонажите на играчите получават писма от Юрай със зов за помощ. Те гласят:

„Чичо ми почина. Ела в двореца привечер, нуждая се от опората ти повече от всякога.

- Ю. “

Когато персонажите отидат при Юрай, той ги посреща топло и им показва съобщението, което току-що е получил по пощенски гарван:

**Ще дойдем за мощите му
под плаща на новолунието**

Той обяснява на персонажите, че никога преди не се е срещал с потайните настояници, които според чичо му бранели Краймория от зло, ако условията на някакъв договор с тях са спазени. Моли ги да се скрият в стаята и да се намесят, ако нещо се обърка и ситуацията се нажежи.

Тримата послушници – дръзкият момък от Звездословск, мълчаливата девойка с пронизващия поглед и странното, обезобразено и обезумяло нещо, идват в царските покои в полунощ, за да отнесат тялото на царя. Приспиват стражите по пътя

си с миазма от приспивателни алхимически еликсири. Отнасят го, ако Юрай го е отровил, но момъкът се заканва на Юрай, че учителите обсъждат дали договорът не е нарушен, тъй като той не е пряк наследник и те много добре знаят това. Нещото злорадства, че наследникът е убил чичо си напразно. Така Юрай печели време, но ако не запази самообладание (55% шанс), сам напада злобното създание.

Ако Юрай не е отровил царя, съществото надушва липсата на отрова и го напада. Настъпва схватка и в случай, че присъствието на героите бъде разкрито. Ако това се случи, послушниците приспиват персонажите подобно на стражите и отнасят телата на Хрвойе и Юрай, ако загине, със себе си.

Ако Юрай оцелее, моли героите да му помогнат да разнищи ситуацията с Настояниците, и ги отвежда при калугер Мъдрян, който вероятно можел да разкрие повече за тях. Ако загине, калугерът сам търси героите, призовава ги на помощ и им помага да намерят договора между рода Крайморски и сектата в секретното западно крило на дворцовия архив.

◆ Цели и опасения за игровите персонажи

- Да разкрият повече информация за скверната секта, за да ги надвият веднъж и завинаги.

Завръзка

В идните дни пазарището е притихнало – жените не клюкарят докато месят питки както обикновено, а пазарлъците са необичайно кратки.

От черквата се носят тъжни звуци – калугерите пеят опело, а камбаните звънят бавно и тежко. Децата не играят.

– Абе, узнахте ли, царя умрел... – прошепва някой на кладенеца.

– Не бил умрял сам – отверъща друг. – Отровен бил.

– 'Айде бе, врели-некипели... На сто години беше...

– Преизподниците пак ще изпъзят, ще видите...

– Я па знам, че се събуждали, ако наследника пощади стария цар.

– Я не говори глупости, нищо не знаеш ти!

Качулат конник профучава без да поздрави. В града вече се носят слухове – кой ще вземе трона, ще нападнат ли диваците от юга, щом се разчуе, че цар Хрвойе е починал, ще спуснат ли Преизподниците покроя на злата си магия над Краймория?...

Никой не знае.





Места

◆ **Краймория - град**

Столицата на царство Краймория е град с оранжеви покриви, издадени тераси – обикновено китни, но понастояще – оклюмали; калдъръмени улици, солени морски ветрове и стари манастири из покрайнините.

Облачно небе тежко е надвиснало над градинки с вехнещи цветя и сергии със сбръчкани продукти. Хората мърморят за „проклятие от преизподнето“ и окачват подкови над вратите си.

◆ **Крайморският дворец**

Неотречимо величественото здание се издига гордо над останалата част на града. Главното укрепление помещава тронната зала, царската трапезария, кухня и зимник с внушителни размери, библиотека и архив, царските покои и спални за гости и

прислужници. Замъкът е ограден с масивна крепостна стена, а във вътрешния му двор има казарма с оръжейна, конюшня, няколко хамбара и животински ограждения. От външната страна на крепостните стени се намират множество работилници – на ковачи, кожари, шивачи, писари, грънчари и дърводелци, както и няколко черквички на Съдбата.

• **Западното крило**

Договорът на рода Крайморски с Преизподниците се съхранява в част от царските архиви с изключително ограничен достъп. Юрай е поверил ключа към западното крило на калугер Мъдриян, много близък и доверен на рода Крайморски духовник в един от храмовете край двореца.

Самият завет, писан с кръв, гласи:

Завѣтъ за закрила, писанъ въ нощъ
безлунна, въ лето Сждбовно 617.

Во имя Вѣчная и Скришная, да се слыши
и въраже:

Азъ, синъ царскыи, отъ рода
Краиморского, носѣщъ вѣнецъ и
бреме на сѣдалище вѣчно и
опасно, съ сѣветъ на душа,
утвърдихъ съ тайнъно слово
заветъ съ братство, що себе
именуатъ Настойницыи у черква
Стржмнибродская.

Аще владѣтель новъ възвисится
чрезъ родоубийство съ ихъ отрова — тѣ
сздадатъ стенъ невидимъ, да
прѣдпазатъ царство, да се не разплава
и не възстане въ пепель.

И даде се имъ отъ престолъ хожданье
свободно въ пределы и селища.

Печатъ положихъ, рука подписахъ,
клетва рѣкохъ.

Писано и печатано отъ вола и
трепетъ.

Да пребжде, докле кровь
Краиморская изсѣхне, или
Настойницыи млжкнжтъ
навѣкъ.



Болеславъ Крайморскыи, царъ
сирильскыи: **Б. к.**

Настойницыи: **Х**



◆ Градските черкви

В центъра на град Краймория се намират няколко храма, пръснати край замъка. Както е обичайно в Сирильско краище, те се обслужват от калугери и калугерици, които слушат народните мъки и напомнят на клетите пионки в играта на Съдбата да спазват суеверията Й. Грижат се и за покойниците, като ги балсамират, за да не се превърнат в кикимори и таласъми.

◆ Пристанът

Пристанището на Краймория е голямо и оживено. По цял ден се товарят и разтоварват стоки, а по цяла нощ се чуват моряшки песни и куртизански кикот.

Тук може да се чуят слухове – че скоро никой не бил виждал лесничея Гунар в града, а певицата Милвана пък била загубила котарака си...



◆ Кръчма „Цъфналата китка“

Централна гостоприемница, държана от възрастна двойка – баба Бранка и дядо Динко. Тя винаги поддържа котел с яхния, а той е готов да черпи с вино и ракия, и да бърби на всевъзможни теми. Бабичката му често го поправя и подиграва, при което той има навика да въздиша тежко с тънка усмивка под белия си мустак.

◆ Източният търговски път

Друмът на изток от Краймория минава през обширна земеделска площ и отвежда към Стръмниброд – най-източното селце в пределите на царството. Движението по него рядко е натоварено, но все пак от време на време се доставят руди и други стоки към града. За съжаление е слабоохраняван – пазят го само иностранныят лесничей Гунар и селските юначаги от Брезовник и Стръмниброд.



◆ Крайморският лес

Гъст, мрачен и на места непроходим, този стар лес се простира отвъд източните предели на града. Дърветата са високи и сбити нагъсто, а под тях сумтят сенки и писукат птици. Местните поверия гласят, че най-дълбоките части на леса обитавали самодиви и горски духове, изгубени души и безсмъртни зверове.

Тясна, кална и рядко поддържана пътека криволичи между вековните дървета на Крайморския лес и стига до **лесничейската хижа**. Някога е служила на търговци и пътешественици, но сега почти никой не минава по нея без въоръжена охрана. Във влажните утрини стъпките по нея заглъхват в мъглата, а клоните сякаш се навеждат да подслушват.



◆ Лесничейската хижа

Малка постройка от дървени трупи наврху невисоко възвишение в леса. Заобиколена е от елхи, а покривът ѝ е покрит с мъх. В нея живее лесничейт Гунар – суров самотник от Футарк, охраняващ околията. Хижата му е пълна със сушени билки, капани за дивеч и странни амулети против зла магия. Някои стари крайморлии твърдят, че навремето бил част от Преизподниците и сега се крие от тях, но самият той твърдо отказва да говори за това.

Веднага прави впечатление, че вятърът брули хълма с хижата необичайно силно. Лесничейт може да обясни на героите, че силният вятър идва откъм Прохода на Върлуша, който, Гунар ги уверява, съвсем не е измислица.

Ако героите срещнат Гунар и спечелят предразположението му, той им споделя, че е изгубил сигналния си рог, докато е бягал именно от Върлуша, и им

предлага услугите си на горски водач, ако открият рога му и му го донесат невредим. Може да отведе героите до входа на Стръмнибродските катакомби, а с малко убеждаване – да ги придружи и вътре.





◆ Село Брезóвник

Малко, но оживено селце, стгушено сред съхнещи полета с ечемик и омърлушени овощни градини. Жителите му са трудолюбиви и мнителни към непознати. Централният площад е украсен с кладенец и малка, но звучна камбана. Всяка къшурка има подкова против уроки над прага. В почивни дни тук се провежда пазар за билки, платове, тютюн, мед и восък, вино и ракия.

◆ Проходът на Върлуша

Каменист и стръмен проход през хълмовете на източната граница. Името му идва от местна легенда за митичен звяр – Върлушът – който връхлитал пътници и ги отнасял. Макар и съществуването му да е спорно, мнозина все още пускат медни монети в началото на прохода за закрила. През него постоянно се носи мощен вятър от изток на запад. В едно дере се е търкулил рогът на Гунар лесничея.

◆ Стръмнибродските катакомби

Под изоставен храм току до най-източното селце в царството се крие мрежа от тунели – някои природни, други издълбани от човешка ръка. Някога катакомбите са служили като скривалище по време на отколешни войни, но сега са запечатани зад грамадна, тежка порта, и занемарени. Говори се, че вътре все още имало нещо живо... Нещо, което шептяло имената на онези, които се доближат.

Входът към катакомбите е практически неоткриваем без водач. Ако го търсят сами, героите само се лутат из Крайморския лес. Може да се открие с помощта на котарака на Милвана, лесничея Гунар или Върлуша. Обиталището на Преизподниците се намира в подземията на изоставена катедрала на Съдбата. Има няколко начина да се достъпи (виж *Събития*).



Персонажи

◆ Юрай Крайморски

33 КР / 44 УВ / 33 СП / 44 ВЗ

- + 11 едноръчни ръкопашни оръжия
- + 11 каленост
- + 11 пъргавина
- + 22 дворянски етикет
- + 22 грамотност
- + 11 вяра в суеверията на Съдбата
- + 11 самообладание
- + 44 сирильска култура

Принадлежности: велможески одежди, яка от загиска кожа и кожен кафтан, сабя, боздуган и кесия с 2d10 сребърника.

Законният престолонаследник на царство Краймория. Принуден от чичо си да го отрови, за да предпази владението от зла участ според древен договор със секта, наричаща се „Настойниците“. Юрай е на



тридесет и три години. Няма братя и сестри. Освен царски племенник, той изпълнява и ролята на ковчезник в царския двор. За разлика от дедите си, е склонен да подложи на съмнение остарелите обичаи и да поставя под въпрос пактове, подписани с кръв.

◆ Калугер Мъдрия

11 КР / 55 УВ / 22 СП / 44 ВЗ

- + 22 селско стопанство
- + 22 вяра в Съдбата
- + 22 проповеди
- + 22 грамотност
- + 44 сирильска култура

Принадлежности: черно расо и калтак, вързоп с тамян и мях с вино, наниз ключове, включително ключа до западното крило на крайморския дворец.

Старият свещеник е личен наставник и довереник на Юрай, дейно участвал във възпитаването му. Споделя хорските мъки от храмовете извън крепостните стени на двореца. Той може да му разкрие повече информация за договора между рода Крайморски и Настойниците – сектата, която простолюдието нарича Преизподниците. Ако Юрай загине, калугерът моли героите да разплетат загатката на Настойниците.





◆ **Гунар Лесничя**

44 КР / 33 УВ / 44 СП / 33 ВЗ

- + 22 точност
- + 11 прокраждане
- + 11 каленост
- + 11 наблюдателност
- + 11 ослушване
- + 11 шесто чувство
- + 22 футаркска култура
- + 11 сирильска култура

Принадлежности: скромно, селско облекло, ботуши, върхна дреха и шапка от кожа, къс меч, ловен лък и колчан с 30 стрели.

Гунар е футаркски браконьер, избягал от суровите северняшки закони в Сирильско краище. Тук той се е подвел от утопичните обещания на организация, наричаща себе си „Настойниците“, от която в последствие също е избягал и се укрива в горската си ложа.

Той е много мним към неканени гости, но ако героите го уверят, че нямат нищо общо с Преизподниците, могат да спечелят доверието му, и той да пожелае да се присъедини към тях. Тогава той им споделя, че е изгубил сигналния си рог, докато е бягал от страшен звяр, наподобяващ глиган с орлови криле. Гунар кани героите на по няколко халби бира преди да потеглят.

◆ **Околийски патрулчици**

33 КР / 33 УВ / 22 СП / 22 ВЗ

- + 11 каленост
- + 11 търговина
- + 22 сражаване със сабя
- + 11 наблюдателност
- + 11 ослушване
- + 22 сирильска култура

Принадлежности: скромно селско облекло, сабя, кожена чанта с комат хляб и мях с вода или вино.

Селски момъци от Брезовник и Стръмниброд помагат на царската стража с патрулирането на провинциите на изток от столицата поради недостиг на наличен състав. Движат се в групи от неколцина, за да компенсират нелепото си въоръжение. Някои от тях може да са наследили стара, ръждива ризница от роднина, служил в Крайморските войски, но повечето не разполагат с повече от ризата на гърба си. Въпреки това, момците са смели и вършат възложената им работа с достойнство и надежда службата да им отвори вратички.





◆ **Певецата Милвана**

22 КР / 44 УВ / 44 СП / 22 ВЗ

+ 44 свирене на лютня

+ 22 пеене

+ 22 сирильска култура

Принадлежности:

изящна рокля, кожени обувки, лютня, кесия със сушени рибки и мях с вода.

Гиздавата девойка обикновено свири и пее в „Цъфналата китка“, кръчмата на баба Бранка и дядо Динко в Крайморската столица, на чиито таван живее. Прочута е с таланта си, но сега е разстроена и не е в кондиция за творчески изяви, тъй като котаракът ѝ е избягал. Тя предлага награда – епична балада, изцяло посветена на героизма на който успее да върне котарака ѝ невредим. Може да окаже и малко помощ – любимото лакомство на Цунчо – кесия с чирози, за примамка, ако някой се съгласи да се наеме със задачата. За съжаление, Милвана няма представа къде може да се е дянал котаракът ѝ, и се разстройва и троска, ако бъде разпитвана твърде настоятелно.



◆ **Изгубеният котарак Цунчо**

16 КР / 40 УВ / 40 СП / 36 ВЗ

+ 20 търговина

+ 20 промъкване

+ 18 ослушване

+ 18 нюх

Цунчо е тръгнал подир търговец, посетил „Цъфналата китка“ по време на престоя си в Краймория на път за село Брезовник, тъй като е надушил мачо биле в дисагите му. Котаракът е скочил в тях и се е заровил в приготвената за продаван бабица, и така се е озовал в Брезовник. Охотно е приел участта си да лежи на припек, да изследва околностите и от време на време да отмъква

риба и котешка трева от селския пазар.

Ако някой е на Оня свят и разговаря с Цунчо, той предлага да покаже пътя до стръмнибродските катакомби на героите, ако го оставят на мира.

Обяснява, че му е писнало

Милвана да го мачка и гняви, и новият му дом му харесва.

Надушва сушените рибки, ако са в героите, и небрежно подхвърля, че не би ги върнал.



◆ **Кръчмарите баба Бранка и дядо Динко**

2 х 11 КР / 22 УВ / 44 СП / 33 ВЗ
 + 22 селско стопанство
 + 22 готвене
 + 66 сирильска култура

Принадлежности: традиционни сирильски дрехи и домакински пособия.

Стопаните на „Цъфналата китка“ са хрисими и гостоприемни старци. Дядото обича да разказва истории от времето, когато е бил ловец и рибар, а бабката често го апострофира, че е над закона и Съдбата, при което той я поучава да не Я предизвиква. Ако бъдат заговорени, споделят на персонажите за мъката на певицата Милвана, чийто котарак се е затрил незнайно къде.



◆ **Тревожен таралеж**

5 КР / 11 УВ / 22 СП / 44 ВЗ
 + 22 спотайване
 + 22 ослушване
 + 22 нюх

Из Краймория щъкат множество таралежи, особено в дебрите на Крайморския лес. Свиват се на бодливо кълбо, ако усетят заплаха.

Ако бъдат заговорени на Оня свят, казват на героите да се пазят от Върлуша, ако минават през прохода му. Отказват да ги водят където и да е, понеже се боят от лисици, чакали и други хищници, но им казват, че страшните животни май че знаели начин да озаптят яростта на Върлуша.



◆ **Лукава лисица**

11 КР / 44 УВ / 44 СП / 44 ВЗ
 + 22 спотайване
 + 22 търговина
 + 22 измама
 + 11 нюх

Крайморските гори са пълни с оранжеви хитруши, които често се промъкват до селата, за да крадат кокошки.

Ако бъде срещната лисица на Оня свят, предлага игра на две истини и лъжа. Казва, че винаги ловува сама, никога не яде таралежи, и сменя козината си всеки месец. Последното е лъжа. Независимо дали познаят, лисицата е доволна от участието на героите и им разкрива, че могат да се предпазят от Върлуша като нарисуват спирала в пръстта.





◆ **Стадо кози**

16 КР / 33 УВ / 33 СП / 10 ВЗ

+ 33 катерене

+ 10 ослушване

По хълмовете из крайморската провинция се виждат стада кози, излязли на паша. Ако героите са на Оня свят, и прекъснат разговора им, в който те се наговарят да играят хоро под пълнолунието нощес, вместо да се приберат в кошарата си. Предлагат на персонажите да участват. Ако се съгласят, козите им казват, че могат да привлекат вниманието на Върлуша със същия танц.



◆ **Глутница чакали**

11 КР / 44 УВ / 44 СП / 44 ВЗ

+ 22 спотайване

+ 22 търгавина

+ 44 нюх

Дълбоко в горските дебри живеят множество чакали. Воят им наподобява детски смях или плач, и в нощния мрак отеква истински зловещо. Ако героите ги срещнат на Оня свят, те им предлагат да пожертват скъп спомен в замяна на последния ключов елемент от вълшебството за призоваване на Върлуша: сушен корен от мехунка. Заравя се в центъра на спиралата в края на ритуала, след козето хоро, за да усмири митичния звяр.



Всеки един от играчите трябва да съчини момент от миналото на персонажа си и да разкаже за него, след което персонажът им забравя споделения спомен, а сред чакалите се вдига развълнувана глъчка. След като получат каквото са поискали и възнаградят героите, чакалите се изпокриват из гъсталака.

◆ **Върлушът**

65 КР / 50 УВ / 43 СП / 44 ВЗ

+ 33 каленост

+ 10 търговина

+ 22 наблюдателност

+ 22 нюх

Някога далеч в миналото Върлуш се наричал пронизващият източен вятър, духащ към столицата на Краймория откъм планината Стърмниброд. През времената, в които различни катаклизми и катастрофи измествали народните поверия на заден план и хорското суеверие достигало безпрецедентни висоти, хората измислили сказката за Върлуша, за да сплашват децата си, така че да не решат да скиторят из горските проходи.

Върлушът бил огромен колкото къща и изглеждал като див глиган с мощни орлови криле. Той имал невероятния нюх и смъртоносните бивни на горския звяр, но можел и да се рее из небесата като царете на небосвода. Само горските обитатели знаели как с да го усмирят с вълшебство. Никой сред простолюдието не знае, че то включва:

- Рисуване на спирала в прахта на входа на прохода;
- Играене на хоро около нея;
- Заравяне на коренче от Мехунка в центъра ѝ.

Ако героите преминават през Прохода на Върлуша без да са на Оня свят, пронизващият вятър ги кара да изпитат физическата си устойчивост. Изпитанието се счита за **трудно** за персонажи

без върхни дрехи или наметала. При **провал** получават поражения от простуда според **степенята му**. Всеки провал в тези случаи се счита за изключителен.

Ако героите са на Оня свят когато прекосят местността, Върлушът може да ги забележи или надуши (66% шанс за успех). В такива случаи изненадващо ги връхлита изневиделица. Ако обаче героите изпълнят Вълшебството за призоваване на Върлуша, той се появява с епично спускане от небесата върху близка канара, покорно им се кланя, и им казва, че идването им е било предсказано отдавна, и той добре знае каква е тяхната задача. Предлага им да ги отнесе до входа на катакомбите, обитавани от Преизподниците.

Ако само част от героите са на Оня свят при преминаване през Прохода на Върлуша, останалите виждат как се прехласват по една скала и започват да разговарят с нея. След това потеглят към входа на Стърмнибродските катакомби, сякаш водени от невидима сила.



◆ Преизподниците

Скварна секта, установила се в царство Краймория, след като преди векове била прокудена от Прастарите царства на изток. Представяват съборище от умопобъркани вещици, заобиколени от послушниците им, с пречупена от отровни думи и енигматични еликсири воля. Наричат се Настояници, но крайморлии ги зоват Преизподниците заради дяволската им слава.

Култът се състои от вътрешния кръг на учителите, и ритуално приетите послушници, наричани мъчителите.



◆ Мъчителите

33 КР / 33 УВ / 44 СП / 22 ВЗ

+ 22 сражаване с меч

+ 22 пъргавина

+ 11 ослушване

+ 11 нюх

Принадлежности: мърляви дрипи, нагръдници, ръкавици и ботуши от кожа, дълги мечове.

Мъчителите не са нищо повече от изстрадали роби, научени да сеят разруха и отчаяние. Наброяват петдесетина души. Учителите привличат отритнатите от Съдбата, неоправданите, бездомните сираци и обезумелите скитници, а след това задушават доброто и разпалват злото в клетите им души.



Телата им са изтерзани от глад и тренировки до изнемога, но поддържани яки и бодри чрез възбуждащи съзнанието серуми. Окървавеното им въоръжение буди ужас с вида си, карайки враговете им да изпитват психическата си устойчивост, щом ги зърнат първоначално.

Мъчителите имат една слабост и тя е, че обожават да причиняват физическа болка. Затова и рядко довършват враговете си ефикасно. Вместо това се опитват да ги раняват, докато раните им сами не си свършат работата. Посрещат смъртта си със студено равнодушие.





◆ **Началник-палачът**

66 КР / 22 УВ / 22 СП / 10 ВЗ

+ 22 бой с боздуган

+ 10 наблюдателност

Принадлежности: износена препаска

от груб, вълнен плат, кожен нагръдник, кожени базубанди и гамаши, грамаден боздуган.

Най-опасният мъчител в катакомбите на Преизподниците е същински гигант, с несъразмерно голяма, уродлива глава, и гротескно едро тяло. Носи недосялани брони и размахва масивен, бодлив топуз по враговете си, а и сред мъчителите, за да всява респект в редиците им и да им напомня кой е началника (макар и никой никога да не го е избирал за такъв).

Чудовищният стражар страда от умствена

недостатъчност, и останалите мъчителы обичат да го плашат с алхимически искри от лабораториите на учителите или като рисуват привидно триизмерни змейове по стените на подземието с тебешир.





◆ **Учителите**

16 КР / 55 УВ / 22 СП / 36 ВЗ

+ 22 спотайване

+ 18 шесто чувство

+ 18 алхимия

+ 44 сирильска култура

Принадлежности: дрипава роба и кожени галоши, кинжал, стъкленца с отрова, преизподнически медальон.

Учителите са духовните водачи на сектата. Наброяват общо дузина. Всички те са грохнали старци, с незрящи очи, побелели от катаракти, и дълбоко набраздени от бръчки лица. Това обаче съвсем не означава, че са безобидни.

Коварните духовници въздействат над съзнанията на своите послушници, а и над тези на враговете им, чрез алхимически еликсири с упойващи миазми, притъпяващи волята. Те правят запазването на самообладание срещу проклятията им **трудно**. Заклинанията им засягат всичките им противници в помещението, в което се намират. Освен това, имат добре развита интуиция, подклаждана с години чрез мрачни ритуали. Вярват, че тя се дължи на демонична помощ.

На Оня свят учителите се превръщат в кошмарни създания от мрак и пушек – същински караконджули, изтъкани от неутолим глад за човешки души. Тактиката на нечестивите духовници е да проклинат противниците си, докато пречупят съзнанието им, и да им се нахвърлят в астралната си форма.

◆ **Караконджул**

48 КР / 55 УВ / 44 СП / 33 ВЗ

+ 44 търгавина

+ 33 шесто чувство

С всяка дума, изречена от преизподнически учител, сякаш гаснат свещи, помещението притъмнява и тишината го изпълва. Ужасът завладява сърцата, докато накрая мракът придобива странни, смразяващи кръвта форми. Пепелта от догарящите факли по стените се завихря, дрезгавите заклинания се превръщат в призрачни хрипове, и пред персонажите се изправя караконджул – зъл дух от преизподнята.

Видът и присъствието му връхлитат сетивата. Героите са принудени да изпитват



психическата си устойчивост във всеки рунд, или през известно време по преценка на разказвача извън съревнования. При **провал** получават **тревоги** според **степената му**.

Караконджулите са водени от неумолим глад за души. Нападайки персонажите, те посягат към астралните им тела с острите си като бръснач нокти, за да ги разкъсат и погълнат. Не могат да ги ползват за парире на атаки, но имат **предимство** при опити за обезоръжаване.

Пъклен грохот: могат вместо обикновена атака, да използват и действието, и реакцията си за рунда, за да покосят 1d10 противници със свръхестествен, смразяващ кръвта кръсък. Засегнатите персонажи изпитват самообладанието си. При провал получават по 1d10 поражения.

Небитийно притегляне: щом понесените поражения прехвърлят крепкостта им, караконджулите могат да направят една последна атака към покосилия ги персонаж. Тя има **предимство** и, ако е успешна, се счита за **изключителен успех**.

Безплътно съществуване: караконджулите са особено фини привидения, въпреки измеренията на злото,



което олицетворяват. Те могат без усилие да преминават през решетки, стени и всякакви други плътни материи. Това ефективно означава, че могат да врхлетят над персонажи на Оня свят изневиделица от съседно помещение. За сметка на това обаче, всички успешни проповеди, изречени срещу тях, се считат за **изключителни успехи**.

Ако само част от персонажите са на Оня свят при евентуално сражение с караконджул, за останалите начинът, по който реагират на грозните уроци на учителите би изглеждал като паническо размахване на оръжия напосоки в тъмнината. **Не забравяйте, че всички интеракции с привидения са истински само и единствено в размътените съзнания на попадналите на Оня свят персонажи.**





◆ **Висшестоящият**

18 КР / 66 УВ / 22 СП / 44 ВЗ

+ 22 спотайване

+ 22 шесто чувство

+ 22 алхимия

+ 44 сирильска култура

Принадлежности: дрипава роба и кожени галоши, кинжал, стъкленца с отрова, колба с таен тоник, Медальонът на Настойниците.

Главатарят на Преизподниците, Негова Сюблимна Нечестивост Козльо Огньенович. Той е пряк апостолически приемник на властта на основателите на сектата на Настойниците. Тяхната мотивация е подмолно да паразитират над владенията на царски особи и да прокарават човекомразната си доктрина. Движението се е зародило като съборище на вещири, решени да отмъстят на царете от Прастарите царства, задето са се отрekli от мъдростта им, и са допуснали Църквата на Съдбата да завладее сърцата и душите на хората.

Персонажите заварват Висшестоящия да поучава тримата

новопостъпили послушници. Това е повод за начало на злокобния му монолог.

На Оня свят Висшестоящият се превръща в привидение с тяло от космически мрак, загърнато с черна роба, изрисувана със странни символи. В тази си форма не може да бъде унищожен или прокуден. Равнодушно обяснява на героите, че усилията им са напразни, защото той не може да бъде изгонен от Краймория, и ще я обитава и владее векове след като те са станали храна за червеите. Но де факто, макар и неунищожим, е безобиден. Просто мотивациите му са от такова непонятно за човешкото съзнание измерение, че пагубността му може да изглежда незначителна с просто око.

Злокобен монолог:

„О, безразсъдни чедра на суетата, с нозе морни и духове празни прекосили прага, отвъд който словото на вашите праотци е погазено...

Аз съм Козльо Огньенович, пряк приемник на онуй знание древно, що въздигна



Прастарите престоли, а сетне бе изпъдено без свян...

Ний, Настойниците, сме паметта на Проклятието, наследници на велика жажда за мъст. Царства ще рухнат, жезли ще се трошат, ала наш шепот вечно ще пъпли във всяка сянка, ще гложди всеки трон. Защото ний не воюваме ни за земя, ни за власт — а за разкажанието на света.”

Сетне висшестоящият вдига жилав пръст към героите и продължава:

“Вашиите усилия са като дим срещу буря. Вашиите оръжия са гъши пера в пецта на нашия адски плам. Истината не можеш я прокуди, ако ще да сте и царе и царици!

Послушници! Въздигнете се! Възпалете сърцата си! Нека нова страница се изпише с кръвта на самозваните праведници!”

Ако бъде повален, със сетния си дъх изрича:

„Знайте това, марионетки на Съдбата... не сте ме унищожили — извършихте зачатие, от което ще се преродя! От плът да премина в дума, а от дума — във вечност. Да бъде!... Да бъде!... Да... Бъде... Оох...”

Предани послушници:

Висшестоящият призовава послушниците си на помощ в края на монолога си. Ако те бъдат надвити и самият той бъде сразен, преди да издъхне злорадства, че заветът му ще отеква из царството още дълго, въпреки кончината му.

Колба с таен тоник: Висшестоящият държи в себе си колба с отвара, пречистваща съзнанието от всички въздействия от алхимическите еликсири и еретичните учения на Настойниците. Ефектът му е, че изпаренията му освобождават съзнанията на послушниците. Ако това стане, момъкът и девойката се опомнят и претърпяват катарзис, след който молят персонажите за помощ да се отскубнат от пипалата на черните магьосници, а странното същество изпада в амок, бяга и се крие. С успешно **трудно** изпитание може да бъде намерено с прерязани вени в някои от труднодостъпните ъгълчета на стръмнибродските катакомби.



Медальонът на Настойниците: този амулет се предава при ръкополагане на нов Висшестоящ, когато ритуално елиминира стария. Олицетворява клетвата на старите вешери от Прастарите царства всички следващи поколения да пострадат от тяхната мъст.



◆ **Послушниците**

Новодошлите в сектата на Настоинниците прекарват почти всичкото си време в компанията на Висшестоящия, за да слушат поученията му и да му служат като телохранители. Той държи умовете им в плен с хипнотични алхимически еликсири. Това може да се разчете в празните им погледи.

◆ **Дръзкият момък от Звездословск**

32 КР / 32 УВ / 44 СП / 33 ВЗ

+ 22 спотайване

+ 22 шесто чувство

+ 33 сирильска култура

Принадлежности: ковани доспехи, дрипаво, тъмно облекло и кожени ботуши, дълъг меч, стъкленца с отрова, преизподнически медальон.

Момък с арогантно, надменно изражение. Беглец от северно царство с тъмна слава. Скача на помощ на Висшестоящия с яростен вик, щом бъде призован.

◆ **Мълчаливата девойка с пронизващия поглед**

24 КР / 32 УВ / 33 СП / 44 ВЗ

+ 22 спотайване

+ 22 шесто чувство

+ 44 сирильска култура

Принадлежности: износени дрипи, кожен нагръдник, кожени обувки, чифт кинжали, стъкленца с отрова, преизподнически медальон.

Русокоса девойка с небесносини, зли очи. Позиционира се така, че да се прикрие зад дръзкият момък или странното същество, и да напада изневиделица когато вниманието на врага вече е заето.

◆ **Странното нещо, обезобразено и обезумяло**

28 КР / 5 УВ / 44 СП / 44 ВЗ

+ 44 сражаване с меч

+ 44 шесто чувство

Принадлежности: тъмно наметало с качулка, черни одежди, кожени ботуши,



бронирани ръкавици и гамаши, чифт кинжали, преизподнически медальон.

Навярно някога в миналото нещото е било човешко същество и е имало самоличност, но миналото за клетото създание е мъртво. Останала е само чиста, неподправена ненавист. Окаяните останки от тялото на нещото са белязани от остриета и покрити със сектантски татуировки. Гласът на странното създание модулира от нервен, язвителен фалцет до дълбок, гърлен тътен за секунди. Понякога напада бавно, но премерено, с хладна преценка и безмилостна настъпателност; а друг път – бързо и безразсъдно.

Събития

◆ Неканени гости

Първото ключово събитие в историята несъмнено е когато послушниците посещават Юрай, за да вземат мощите на цар Хрвойе. В последствие Преизподниците решават, че пактът не може да се счита за изпълнен – или защото Юрай е племенник на Хрвойе, а не негов син, или защото не е отровил царя, като в последния момент е

сменил предназначенията за целта отрова с обикновена горчивка. Преизподниците проверяват това чрез шпионската си мрежа, алхимически експерименти и ясновидство. Настъпилите обстоятелства са повод сектата да отприщи пагубното си влияние из крайморската околия:

- По фасадите на черквите се появяват вулгарни драскулки и преизподнически заклинания.
- Някои казват, че били чули страшни песнопения из полетата и горите на изток от града.
- Из царството започват да изчезват скитници и сираци.
- Без противодействие, настъпва същински преизподнически терор.

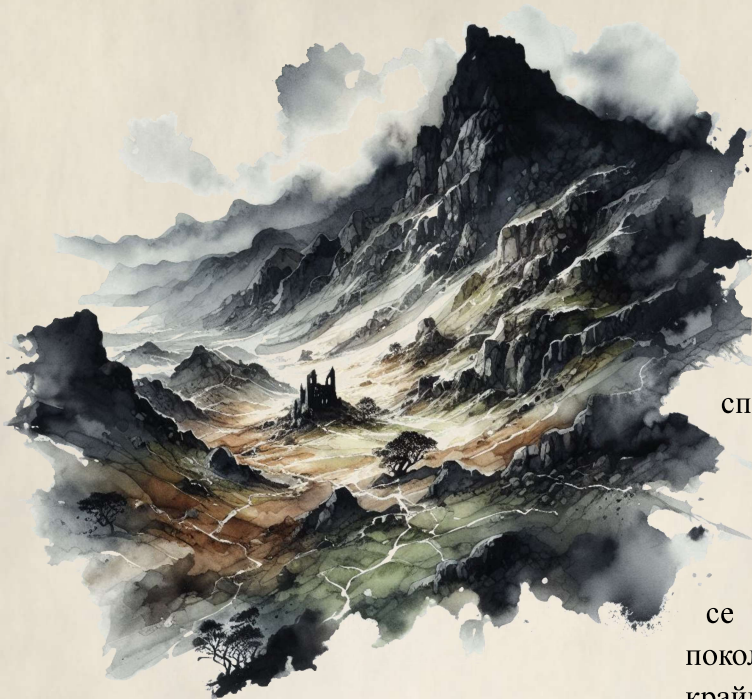
◆ В тайния архив

Героите може да научат подробности за съглашението между династията Крайморски и Преизподниците, ако си осигурят достъп до западното крило на царските архиви. Ако Юрай е невредим, им разкрива, че неговият стар възпитател и довереник, калугер Мъдриян, пази ключа за него. Ако загине, калугерът сам се свързва с игровите персонажи, като негови приятели, казва им за договора и ги моли да сторят нещо, за да прекратят ужаса на царството.

◆ Пътят към преизподнята

Намирането на обиталището на Преизподниците – катакомбите на изоставената Стърмнибродска черква – не е никак лесна работа. Намира се в полите на планината край село Стърмниброд, на източната граница на царството. Без водач входът му е практически неоткриваем. Героите могат да го открият с малко помощ от:





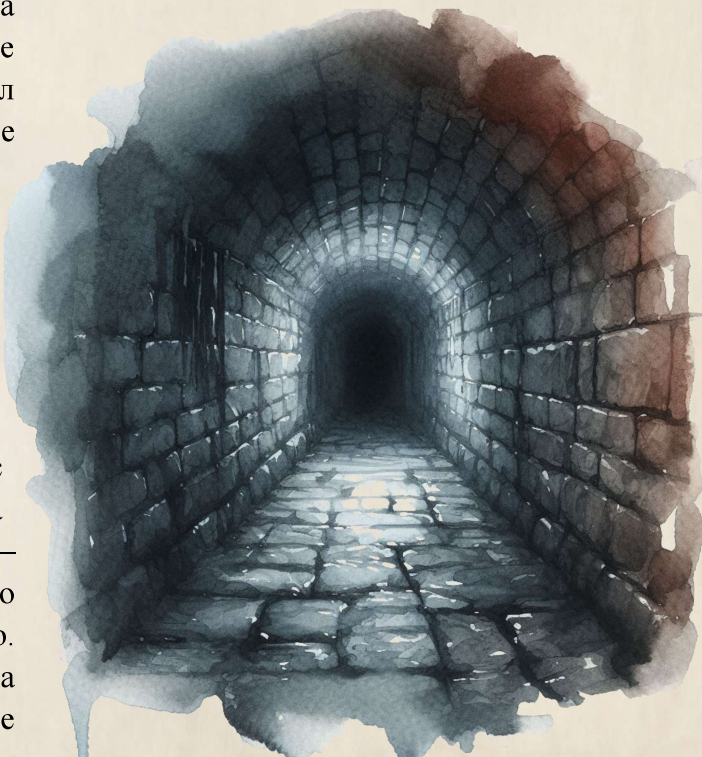
- Гунар лесничеят
- Изгубеният котарак Цунчо
- Върлушът – митичният звяр

Гунар е отраснал като браконьер във Футарк, откъдето е избягал от закона. В Сирильско краище се е подвел да стане послушник на настояниците, но е избягал и сега се укрива от опасните култисти в горската си колиба. Дергът му е, че е изгубил сигналния си рог, докато е бягал от Върлуша – митичен звяр от фолклора на суеверните сирильци. Истината е, че лесничеят е бил леко подпийнал, и чудовището му се е привидяло в короните на дърветата. Ако персонажите намерят рога му и му го върнат, той е изключително признателен, и ги кани на печен дивеч и вино, разказва им историята си, и – ако си допаднат взаимно – настоява да ги придружи до гнездото на змиите, както той се изразява.

Котаракът Цунчо доскоро е живеел с крайморската популярна фолклорна певица Милвана в „Цъфналата китка“ – странноприемницата на баба Бранка и дядо Динко. Избягал е съвсем неумишлено. Надушил е котешка трева в дисагите на отседнал в заведението търговец, и се е

заровил в тях. Изскочил е чак когато търговецът стигнал до дестинацията си – село Брезовник, на няколко часа пеша източно от столицата на царство Краймория. Коратакът се чувства добре, самостоятелен и свободен, далеч от стопанката му, която не спирала да го мачка и лигави, и предлага на героите да ги изпроводи до целта им, ако се съгласят да ѝ кажат, че не са успели да го открият.

Върлушът е стара легенда, изменила се от изначалната си същност през поколенията. Едно време старите крайморлии наричали така пронизващият вятър, духащ от пограничното село Стръмниброд на запад към столицата на царство Краймория. По време на размирни и хаотични времена, традициите оставали на заден план, и родителите започнали да ползват Върлуша, за да плашат децата си, така че да не се скитат далеч от дома. Той сменил много форми, но накрая се затвърдил във въображението на местните като грамаден див глиган с огромни криле на орел. Ако героите се окажат на Оня свят в гората, могат да тръгнат по следата му.





◆ Надежда всяка тука оставете

Както и да стигнат до портата на изоставения храм, персонажите установяват, че е не просто заключена, а запечатана – вероятно барикадирана отвътре. Ако пообиколят, откриват немарливо прикрит вход към приземния етаж на костница, от която тъмен тунел с масивни, каменни стълби се спуска в недрата на Стръмнибродските катакомби. В помещението патрулират трима мъчители. Ако преценят, че заплахата е сериозна, един от тях хуква да алармира останалите Преизподници.



◆ Стръмнибродските катакомби

Влизайки в подземие, персонажите попадат в система от тунели и помещения, доразвита от Преизподниците и превърната в обиталище на сектата. Заставайки с гръб към изхода, от лявата им страна се намират спалните на учителите, кухнята и килера, и зали за лекции и физически тренировки. Отдясно се намират оръжейната и спалнята на мъчителите и послушниците. По коридорите се движи ритуална процесия.



Една от стаите в средата на лабиринта началник-палачът е избрал за своя бърлога. В края на подземие има отчасти наводнен коридор, спускащ се по-надълбоко и стигащ до апсидата на сектантското свърталище.

1. Самостоятелни спални

Тесен коридор с по шест малки килии от всяка страна. Във всяка има стар дървен одър, писалище и лични вещи на учителите – свитъци с умопобъркани записки, износени дрипи, талисмани, колби, знахарски и алхимически пособия и прочее. Вероятността персонажите да заварят учител в стаята му е 20% през деня и 80% през нощта.



2. Кухня и килер

Коридорът току до учителските спални е порутен. В издълбана ниша се помещават кухнята и килера на култистите. Издълбан е тесен комин до повърхността, и е изградена масивна, каменна камина. Капак на пода води до малък килер, пълен с чували брашно, просо, сушени гъби и риба.

3. Зала за лекции

Широка стая с дървени пейки, подредени в полукръг около нисък подиум. На него има маса, върху която са струпани пергаментови свитъци и тежки томове. Има 80% шанс персонажите да заварят учител и 1d10 мъчителя в залата през деня, и 20% - през нощта.

4. Зала за тренировки

По стените на това помещение висят тренировъчни оръжия – дървени тояги, ръждиви мечове и боздугани. Няколко парцалени чучела служат за бойни упражнения. Мирише на пот и желязо. В ъгъла има бъчва с вода и пейка за почивка. Има 80% шанс персонажите да заварят 2d10 мъчителя в залата през деня, и 20% шанс да заварят от един до трима по преценка на разказвача през нощта.

5. Коридорът към апсидата

Този тунел се спуска до наполовина наводнен коридор, достигащ ритуална зала с тъмен олтар. Тук Висшестоящият поучава тримата новопостъпили послушници.



6. Общо спално помещение

Голяма зала с хамаци и постели. Мирише на влага и човешко присъствие. До неугледните легла са разхвърляни талисмани и ножове. По стените са провесени дрехи, а на голяма, дървена маса има куп глинени купи и дървени прибори.

7. Оръжейна

Малка стая, пълна с ризници, шлемове, нацърбени мечове, ножове и боздугани, закачени по стените и нахвърляни в дървени сандъци.

8. Ритуална процесия

По коридорите на сектантското свърталище винаги се движи колона от осмина преизподници – двама учители и шестима мъчители, носещи запалени свещи и ритуални роби с качулки. Те тихо пеят монотонна мантра и са по-скоро унесени в ритуала си, отколкото да следят за натрапници, но това не би им попречило да чуят или забележат героите, ако не са внимателни и им се изпречат на пътя.

Вероятността героите да видят, че се задават по някой от коридорите, е 50%. Проверява се всеки път, когато персонажите

преминат от някое от помещенията към някой от коридорите.

9. Бърлогата на началник-палача

В една от стаите по средата на подземието се е установил уродлив мъчител-гигант, комуто общото спално помещение е твърде тясно. От помещението се носи воня на застояло. В него има грамадна сламена постеля, голям, дървен сандък с огромни, груби дрехи, и няколко клетки с човешки размери.

◆ Прекратяване на договора по взаимно несъгласие

Стигайки до мрачната апсида в края на полунаводнения коридор, героите се натъкват на Висшестоящия и тримата новопостъпили послушници, които са съсредоточени в думите му. Щом той види героите, започва своя злокобен монолог.

Ако героите елиминират Висшестоящия и вземат Медальона на Настояниците, де факто държат същността на сектата в ръцете си. Онзи, който нанесе финалния удар по главатаря на сектантите, ефективно заема мястото му на техен предводител.





Кулминация

Ограничения и обрати

Върховият момент в „Зората на Преизподниците“ обезателно е финалният сблъсък с Висшестоящия и новопостъпилите послушници. Преди него обаче зависи от разказвача в хода на играта обстановката да става все по-безнадеждна и напрегната. Колкото по-влиятелен и опасен е скверният култ, толкова по-ефектен ще бъде и завършекът на историята. Примерни ограничения и обрати, които биха могли при необходимост да поразчупят играта, са:

- Някои може и да са чували легенди за Преизподниците, но повечето хора в царството вярват, че ги сполетяват бедствия, тъй като не спазват

достатъчно ревностно суеверията на Съдбата;

- Преизподниците бързо започват да тероризират царството, маскирайки злините си като мрачни поличби – отровени водоеми, посипани със сол посеви, мърша пред вратите.
- Сектата може да се опита да отвлече някои от героите и да ги вербува. Ако успеят да избягат, те могат да се свържат с останалите и заедно да открият пътя към криптата.
- Може Преизподниците да узнаят, че героите ги следят, и да изпратят мъчител под прикритие, за да ги ликвидира. Ако бъде заловен и разпитан успешно, той разкрива местоположението на събратята си.

- Героите стават свидетели на печална поличба – обезумял скитник се обявява за цар на преизподнето и крещи, че всички ще коленичат пред волята му.
- Ако Юрай загине, послушниците отнасят и неговото тяло в скривалището си. В последствие сектата започва подготовка да наложи свой фигурант на крайморския трон. Планът им е техният избраник да се самопровъзгласи за изгубен наследник на цар Хрвойе, след което



Възнаграждения

◆ Опит

Разказвачът не бива да забравя да награждава героите с опит веднага, щом изпълнят някаква цел – няма защо да отлага това до края на игровата сесия или приключението. Откриването на договора между рода на Юрай и Настояниците е отличен повод за награждаване на персонажите с опит, както и намирането на входа към Стърмнибродските катакомби. Както винаги, добрата ролева игра е редно също да се поощрява с опит.

злите поличби да спрат, което да му спечели народната преданост.

- Докато Юрай е жив, Преизподниците всячески се опитват да прокарат недоверие към него сред поданиците му, както и да му навредят по всевъзможни начини. Разказвачът може да определи времево ограничение от една-две сесии, след които сектата превзема царството чрез преврат.

Преломни моменти

- Ако героите сразят Висшестоящия и разтурят редиците на Преизподниците като вземат Медальона на Настояниците – приключението се счита за приключено успешно.
- Ако героите загинат или не успеят да се докопат до Медальона на Настояниците преди сектата да превземе властта в царство Краймория – историята приключва с провал.

Развързка

◆ Постижения

Ако персонажите опазят живота на Юрай и победят сектата, той, разбира се, им е изключително признателен, и ги назначава за свои дворцови съветници. Оказва се, че необичайно лошото време се дължи на изпаренията от алхимическите експерименти на Преизподниците. Когато те биват прекратени, лятото в царство Краймория се завръща, спасявайки реколтата и радостта от живота.

◆ Съкровища

- Медальона на Настойника
Символично консолидира властта над цялата секта в себе си. С него героите ефективно стават новите лидери на култа.

- Тайният тоник

Ако не бъде използван за изцеление на послушниците, може да бъде изследван и да послужи за спасението на други съзнания в бъдеще.

- Алхимическите записки на учителите
Ако обстойно претърсят леговището на злосторниците, героите намират рецепта за заплениващ съзнанието еликсир.

◆ Връзки

- Гунар лесничея, избавен от заплахата на сектата, в която преди е членувал, остава вечно признателен на персонажите за съвременната им и жертвоготовна намеса, и им признава за миналото си.

- Калугер Мъдриян свиква героите, за да ги похвали най-сърдечно и да им обясни надълго и нашироко колко ключови са делата им за благополучието на Краймория.

- Героите имат пълната свобода да решат дали да изправят всички заловени преизподници на съд или да ги поведат в битка за превземане на властта в царството.

Последствия

Сблъсъкът с опасен, но таен враг като Преизподниците има фини последствия. Спецификите на договора между рода Крайморски и сектантите не са публично достояние, така че героите няма как да станат народни герои. Положението в царството постепенно започва да се оправя, ако култът бъде унищожен. Ако ли не – стремглаво се влошават. Ако се оправи, мнителната част от народа на царството постепенно омеква към новия си цар, бил той Юрай или избраника на Църквата на Съдбата в случай, че загине. Ако се влошат и Юрай е жив, в Краймория избухват размирици, които бързо прерастват в гражданска война, в която сектантите правят всичко по силите си да издигнат свой фигурант на трона. Ако положението се влоши след като Юрай е загинал, немощната съпротива на поддръжниците му бива потушена и царство Краймория попада в кръвожадните лапи на Настойниците.

