



# Токү под ЗВЕЗДИТЕ

Приключение за настолната  
ролева игра

“На Оня Свят...”

Авторство и оформление:

Е. Х. Василев

Корица и илюстрации:

Microsoft Bing Image Creator



# Ўвод

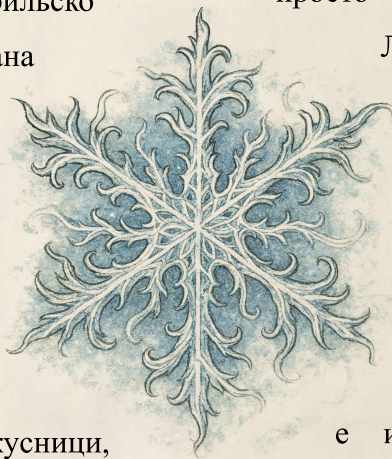
*Воят на северняка ечи из Звездословск. Царството се готви за предстоящото зимно, нощно полугодие. В далечината отеква вълчи вой. Леденият повей донася пергамент с прокламация на царски указ: „По заповед на Негово благородие цар Олег IX, считано от свечеряване съдбовно хиляда сто и единадесето, спазването на каквито и да било иностраннически обичаи незабавно се забранява. Нарушителите ще бъдат наказвани с бичуване и прогонване извън пределите на царството, ако тъй реши Съдбата.“*

*По някое време, някъде сред стълпотворението се чува тиха песен. Непозната. На чужд език. Тълпата седи като замръзнала. Никой не помръдва. Никой не смее да поеме дъх.*

*Подумиг по-късно опричнически камшик прекъсва песента. Бард, дошъл от далечни земи да дири късмета си в сирильския север, пада безмилостно покосен на земята, и се сгърчва в болезнена агония. От сенките изпълзяват тъмни силуети, грабват го под мишница и го завличат нанякъде, навярно към покрайнините на града, за да бъде изоставен в изгнание, на милостта на безкрайната тайга и дивите зверове...*

## Предистория

Царство Звездословск се намира в североизточната част на Сирильско краище, отвъд източната страна на Звездословската тайга. Управлява се от Комитета на Звездословските Звездобройци (КЗЗ) – затворен и потаен кръг от смахнати астролози, алхимици, изобретатели и фокусници, контролиращи звездословския цар чрез омайващи съзнанието серуми, хипнотични внушения и коварни активни мероприятия. Наскоро те са разчели в звездите знак за опасност, идваща отвън.



По върховните ешелони на КЗЗ здравият разум е кът. Старите вълшебници просто са изкуфели и умопомрачени. Лудостта им неотменно се отразява на целия обществен живот в мразовитото, изолирано царство. Някои звездословскчани подозират това, но други нехаят. За сметка на това Звездословск е и убежище за какви ли не разнообразни люде от цял свят. Досега те винаги са били свободни да спазват обичаите си, да говорят на собствените си езици и да се придвижват невъзпрепятствано, но предстои това рязко да се промени...



## Въведение

### ◆ Встъпителни сцени

Действието може да започне непосредствено след изгонването на барда от увода на приключението, или след обявление на новите мерки на градския площад край кръчмата „Кресливата Калунка“, от която излиза подпийнало множество зяпачи. Игровите персонажи в „Току под звездите“ могат да бъдат каквито ги съчинят играчите – местни жители или временни посетители в царство Звездословск; обикновени, скромни люде или необикновени хора с особена съдба. Актуалните събития трябва да им се отразят по някакъв начини и да могат да бъдат повлияни от самите тях.

Играчите могат да изберат от целите по избор, отбелязани с въпросителен знак, за да обвържат героите и героините си със събитията в приключението. Могат и да измислят нови цели за преследване и опасения за предотвратяване и отбягване.

### ◆ Общи цели и опасения за игровите персонажи

- Да преживеят смутните времена невредими!
- Да не бъдат обвинени в съзаклятничество с поддръжници на чуждите обичаи и заловени от КЗЗ!
- Да помогнат или попречат на КЗЗ да се отърве от хабилеанските влъхви и другите инати чужденци в царството?
- Да помогнат или попречат на хабилеанските влъхви да подготвят въстание срещу властта?
- Да помогнат или попречат на Предраг гусларя да избави царя, комуто той е незаконен полубрат, от хипнозата на КЗЗ, и да разобличи маговете?
- Да помогнат на принцеса Снежана да спаси братчето си от вербуване в КЗЗ, и да помогнат на Нещян ловеца на глави да елиминира лидерите на КЗЗ?
- Да помогнат на царя на зимата да измоли прошка от съпругата си, за да настъпи вечна зима по заръка на прокудената вълшебница Мърморица?







## Завръзка

В началото на кампанията разказвачът трябва да демонстрира на играчите постепенното потисничество, налагано от Комитета на Звездословските Звездобройци. То засяга както злощастните чужденци, така и местното простолудие, тъй като проверките да не би някой тайно да спазва чужди обичаи стават все по-натрапчиви и чести. Опричниците започват да престъпват правата си, из столицата плъзват несправедливи обвинения, безразборно доносничене и стражарски произвол.

Препоръчително е игровите герои и героини да имат и лични мотиви да участват в приключението: несправедливо обвинен във връзки с чужденци придворен, който иска да възстанови изгубеното си влияние; мистик, съхраняващ древни знания от

далечни земи от заличаване; международен търговец, пазещ репутацията и семейството си от подозрения; размечтан бунтовник, само търсещ повод да се опълчи на властта; артист или учен, отстояващ правото си на културен обмен; чужденец, принуден да приеме местните обичаи и да забрави за миналото си, и прочее.

### Места, персонажи и събития

#### Село Вечеринково

В покрайнините на Звездословската столица се намира миниатюрно селце на име Вечеринково. В него живеят предимно родове на дървосекачи и рибари. В добросъседство с тях живеят и група хабилеански влѣхви. Те са се интегрирали в



сирильското общество, но така и не са възприели местните обичаи. Вместо това продължават ревностно да спазват своите собствени.

◆ **Хабилеанските влѣхви**

- 4 х 22 КР / 44 УВ / 22 СП / 44 ВЗ  
+ 22 спотайване  
+ 22 вяра в неизвестно божество  
+ 11 медицина  
+ 11 грамотност  
+ 33 хабилеанска култура  
+ 11 сирильска култура

*Изящни хабилеански дрехи, тюрбани и жезли с чуждестранни символи.*

Четирима старци от далечни и загадъчни земи, установили се със семействата си в село Вечеринково. Спазват странни и почти абсурдни обичаи, като да измислят безкрайни регулации за всичко – дължината на въжетата, с които да връзват козите си, дължината на косите на децата според възрастта, колко трябва да струва превод от една реч на друга и какво ли не



още. С часове спорят как точно трябва да се записват техните закони и практики и изпадат в крайна педантичност, дори относно най-дребните подробности. Редовно принасят птици в жертва на своя бог, когото наричат „Образа“. Вярват, че те са Негово подобие и, че помежду им имало свещен пакт. Прекланят се на Негови дървени статуетки, украсени с пера, кости и камъчета.

Ако бъдат застрашени, правят всичко възможно да се изпокрят при своя довереник в царството заедно със своите близки – добре познатия в столицата търговец Чубрик Црновеждов.

Четирите щерки на дядо Чубрик са женени за четирите сина на заможните хабилеански влѣхви по инициатива на самите чужденци и нескритата охота на сирильския им тъст. При нужда той се чувства длъжен да ги укрие от беда, и то добре. Четиримата влѣхви пък са полезни на стария търговец с връзките си с далечната и загадъчна Хабилеа.



◆ **Съгледвачите**

33 КР / 22 УВ / 33 СП / 22 ВЗ

+ 22 бой с двуръчни оръжия

+ 11 езда

+ 11 наблюдателност

+ 11 ослушване

+ 22 сирильска култура

Обикновено сирильско облекло, железни шлемове, кожени ботуши и ръкавици, поддоспешници и плетени ризници (5 броня на главата, торса и крайниците), копия (балансирано ръкопашно оръжие – 5 щети, 10 надеждност), дълги кинжали (леки оръжия – 3 щети, 9 надеждност), оседлани коне.

Комитетът действа незабавно. Още с издаването на указа впряга всичките си сили, за да сложи край на чуждестранните обичаи в Звездословск. Съгледвачи тръгват да обхождат надлъж и нашир, натоварени със задачата да следят за прояви на „чуждоземски обичаи“. Официалните им заповеди са да не тормозят чужденци без основание и да действат умерено, но на

практика дребните своеволия са неизбежни. Мнозина от съгледвачите се държат враждебно и провокативно към всеки, който им се стори съмнителен, като разчитат, че началството би предпочело прекомерна подозрителност пред недоглеждане.

Макар и да изглеждат хладнокръвни и делови, те са в постоянна надпревара помежду си: повече доклади означават повече благоразположение от страна на старшинството, а пропуснато нарушение може да ги изложи на подозрение в небрежност. Конкуренцията и кариеристките амбиции подтикваат съгледвачите да бъдат по-скоро прекомерно заядливи, отколкото умерени, както реално гласят заповедите им.

Съгледвачите имат право да задържат заподозряни и да ги предават на най-близкия караулен пост на звездословската стража, където се провеждат разпити. Формално нямат позволение да прилагат физическо насилие, освен при самозащита, което е неумишлена предпоставка за напрегнати срещи между тях и гражданите.





## Звездословск

Древно и изолирано сирильско владение, разположено отвъд източния край на безкрайната Звездословска тайга, всъщност някога кръстена именно на него. Историята му е изпълнена с мрачни интриги, сложни политически преврати и дълбоко вкоренени традиции. През вековете Звездословск заслужено е придобил репутация на мистериозна и почти непристъпна страна.

Звездословските улици са широки, калдъръмени, с маслени фенери от ковано желязо, едва трептящи под тежестта на снега и нощта. Куполите на храмовете и каменните стени на столицата се издигат толкова нависоко, че... Не ти е работа. Някои квартали са почти като лабиринти, а грамадните сгради крият безброй, безброй, безброй истории...

Наред с архитектурната си величественост и мрачната си атмосфера, царството е известно по света и със странните си обичаи. Спазват се безбройни обреди, като: момците да плуват в ледени води навърх св. Снежко Преподобни, момците да не подрязват косите си преди менархията, и придворните вълшебници ежедневно да се събират да беседват. За външния наблюдател

Звездословск

изглежда едновременно като величествено и потискащо място – строг ред, мистични практики и чужда за останалия свят, неразгадаема логика.

Търговците и пътешествениците описват Звездословск в пътеписите си като изискано, очарователно, но и изключително опасно място, където всеки дребен жест или дума може да се разтълкува неправилно и да има сериозни последствия. Въпреки това, немалко скиталци и мистични поклонници се опитват да проникнат в тайните му, привлечени от слухове за древни познания, звездни пророчества и приказки за необяснимите явления, които се случвали непрестанно в откъснатото от останалия свят царство.



Търговските кътове -  
8 стр.

Центърът на града -  
18 стр.

Работилническият  
комплекс - 32 стр.



#### ◆ **Опричниците**

44 КР / 33 УВ / 33 СП / 22 ВЗ

+ 22 бой с едноръчни оръжия

+ 11 езда

+ 11 наблюдателност

+ 11 ослушване

+ 22 сирильска култура

Тъмно облекло, кожени ботуши, колан и шапка, дебело наметало, закалена кожена броня (7 броня на торса), къс меч (балансирано ръкопашно оръжие – 7 щети, 15 надеждност), боздуган (тежко ръкопашно оръжие – 10 щети, 18 надеждност), камиш и оседлан кон.

Тайна стража, учредена някога далеч в миналото от отдавна забравен звездословски цар и впоследствие превзета от КЗЗ. Имат донякъде и съдническа роля, тъй като могат да осъждат нарушители на реда на място,

стига след това да докладват за това на царя. Верни са само на него, но тъй като той е под хипнозата на вълшебниците от КЗЗ, ефективно служат на превзелата властта в Звездословск магьосническа гилдия.

Опричниците са безскрупулни. Действат с брутална ефикасност. Заданието им е да разкриват следването на чужди обичаи и да наказват провинилите се с бичуване и прокуждане извън пределите на царството. Единственото, което донякъде спира злоупотреби и своенравия с това право е готовността им да доносничат помежду си или ако преценят, че не си заслужава подробното отчитане пред царя и изкуфелите дъртаци от КЗЗ.

#### **Срещи с опричниците (1d10/2):**

1. Героите виждат как опричници конфискуват чуждестранни дрехи от орхонгски търговци с дръпнати очи, обявявайки ги за „поддривни елементи“. Търговците се вайкат, че са разорени.
2. Къдрокос латинейски уличен музикант бива смъррен, задето е пял на неговия си език. Той се опитва да обясни, че откакто е въведена забраната, е спрял, но опричниците се заяждат.
3. Опричниците карат възрастен футаркски оракул да се раздели с тоягата си, тъй като по нея са изписани руни, а той се опитва да им обясни, че я ползва само да се подпира, не и за магия.
4. Героите виждат как опричниците отсичат вековно дърво, ползвано от огамците в Звездословск за молитви към Ефирния дух.
5. Опричниците конфискуват всички вносен алкохол в царството.







### Търговските кътове

Участъците около портите на укрепения град-държава представляват плетеници от улици и сергии, отрупани с луканки, сланина, осолена риба, димящи питки, качета с гъст петмез, чували с гъши пух, платове, дрехи, инструменти, стомни с вино и ракия, и какво ли още не. Търговските кътове са шумни, живи и постоянно в движение – тълпата из тях шепти, смее се, кара се и търгува, а зимният въздух носи студ и аромата на тлееща жарава и печива.

Звездословск има три порти – югозападна, северна и източна. Съответно и търговските му кътове, обособили се около тях, са също толкова на брой. Героите се озовават в тях на влизане или излизане от града, или ако потърсят възможности за търговия.

### Случайни случки (1d10):

1. Скромнен пътник се опитва да озапти буйстващото си магаре.
2. Стар ковач показва качеството на подковите си на подминаващи хора.
3. Двама музиканти свирят на тамбури, а минувачи плясат в ритъм и надават радостни възгласи.
4. Чужденец развива на показ килими със странни шарки.
5. Двама стражари спорят на тема суеверия и как да се спазват правилно.
6. Куче краде парче хляб от ръцете на малко дете, и то се разревава оглушително.
7. Стражи осуetyават кавга, възникнала в резултат на разгорещили се пазарлъци.
8. Стражи изхвърлят пияница от заведение в дълбокия сняг навън.
9. Стар астролог сочи към небето и разказва нещо на неколцина съсредоточени слушатели.
10. Малко момче, увито в дебел кожух, се катери на сергия, пада и се изправя засмяно.



◆ **Звездословската стража**

33 КР / 33 УВ / 44 СП / 22 ВЗ

+ 44 бой с брадви

+ 11 наблюдателност

+ 11 ослушване

+ 22 сирильска култура

*Работно облекло, кожух, плетена ризница (6 броня на торса, 12 надеждност), бойна бродва (тежко ръкопашно оръжие - 9 щети, 16 надеждност), кръгъл щит (50% блокиране), шлем (6 броня на главата, 12 надеждност), износени кожени ботуши, ръкавици и колан.*

Звездословската стража е дълговечна структура със строга йерархия, подчинена пряко на царя и като него поставена в сянката на КЗЗ. Тя следи за спазването на указите и поддържа реда в царството, особено през дългите зимни нощи, когато престъпленията и изчезванията зачестяват.

Въоръжението ѝ включва плетени ризници, железни шлемове, малки, леки кръгли щитове и бойни бродви. Стражниците са обучени да се движат тихо в снега, да разчитат следи, да реагират бързо при безредици и да докладват незабавно всяко отклонение от установения ред.

Работата им е опасна: всеки ден се сблъскват с отчаяни хора без нищо за губене, растящото обществено недоволство и дори тайнствени случки, които никой от тях след това не смее да разкаже. Мнозина изчезват без следа; други биват освободени от служебни дългове след задаване на неподходящи въпроси. Затова

стражниците действат строго по протокол, знаейки, че всяко отклонение може да предизвика подозрение.

Стражите имат право да задържат заподозряни, но не и да решават участието им – това си остава право само на опричниците, царя и КЗЗ. Те нямат изрични заповеди да издирват чуждестранни обичаи – заданието им е да поддържат реда в столицата и околията, да защитават местното население от злосторници и да изпълняват повеленията на царя.





◆ **Дядо Чубрик**

22 КР / 44 УВ / 22 СП / 33 ВЗ

+ 22 каленост

+ 33 пазарлък

+ 33 сирильска култура

Скромно сирильско облекло, дебел кожух и ушанка.

Всеизвестният в Звездословск дядо Чубрик излага сергията си точно срещу кръчмата на централния площад – „Кресливата Калунка“. Въпреки преклонната му възраст, явно паметта му работи на пълни обороти, тъй като помни по име всеки, пазаруващ редовно от неговите чирози и суджуци. Има репутация на приветлив и добродушен старец, винаги готов да съчувства на нечий мъки или да направи отстъпка на някого, изпаднал в недоимък.

Ако някой от игровите персонажи е познат на дядо Чубрик или по някакъв начин спечели доверието му, старецът си позволява да го помоли за услуга: „Чедо, имам пратка за кумците ми във Вечеринково – хабилеанските влѣхви, Съдбата да ги пощади. Знаете как е напоследък: Комитетът много взе да следи. Ако аз тръгна с товар, веднага ще ме спрат и ще ми ровят в стоката. Но вие... Вас защо да

ви проверяват? Ако успеете да занесете пратката незабелязано, ще ви се отплатя – и със сребърници, и с признателността си.“

Ако героите успешно предадат пратката на хабилеанските влѣхви, те ги канят на ментов чай и захарни бучки, и ги разпитват за делата им – с любопитство и внимание да не стават натрапчиви. Щом се върнат при Дядо Чубрик, той ги награждава с кесия с 50 + 1d100 сребърника.

Самата пратка представлява малък вързоп от канапен плат. Ако надникнат в него, героите установяват, че съдържа няколко кила лимони. Шансът да бъдат спрени от съгледвачи докато пренасят лимоните е 40%, а от опричници – 20% (разказвачът изпитва и двете възможности). Ако товарът им бъде намерен, стражите решават за всеки случай да конфискуват екзотичните плодове, но не ескалират повече от това.

Ако хабилеанските влѣхви надушат опасност, Чубрик Црновеждов е първият човек, при когото биха потърсили укритие. Той ги настанява в избата си, и в тази на сина си, който неохотно се съгласява да помогне, тъй като според сирильските обичаи е длъжен да се подчини на волята на баща си.





◆ **Безименните пияндурници**

15 КР / 25 УВ / 15 СП / 15 ВЗ

+ 15 каленост

+ 15 произволна култура

+ 15 сирильска култура

*Дрипаво облекло, съдрани от носене ботуши и полупразно шише самогон.*

Из Звездословск няма кръчма без един-двама прекалили с почерпката дървени философи отпред. Те държат да обяснят на всеки минувач как едно време било по-добре и, че царството е „разсипано“.

Гневят се лесно. Достатъчно е някой да ги погледне накриво и веднага са готови да скочат на бой, без много-много да му мислят. Разбира се, нападат само нещастници, които изглеждат по-дребни от тях и не са въоръжени. По-едрите люде ги подминават без страх, а минувачите, които се движат в група, само цъкат с езици и продължават по пътя си.

Жителите на звездословската столица са свикнали с тази гледка. Никой не се преструва, че я няма – просто е част от града, също като кишата по улиците и дима от комините.

Понякога минават стражари, които с досада или просто равнодушие прибират поредния обезпокояващ реда. Не го бият или влачат – просто го хващат под мишница и го водят да изтрезнее в тъмницата в подземния етаж на централната база на стражарите. После всичко се повтаря: друга вечер, друга кръчма, друг пиян бедняк, който си разтоварва болката пред който му се изпречи пред погледа.

Звездословските пияндурници са бедни, изтощени и окаяни. Макар градът да има и богати къщи около величествения замък с обсерваторията, това не променя факта, че немалка част от простолюдието тъне в крайна мизерия.







### Кръчма „Кресливата Калунка“

Триетажно здание с примамливо светещи прозорчета. От комина му към небесата непрестанно се издига пухкав пушек. Из цялата улица, на която е разположена кръчмата, се смесват миризмите на печено свинско със зеле и серт тютюн в запалени лули.

Заведението е на Тимофей и Анфиса Съдбомилови. Дъщеричката им Катка помага с разнасянето на напитки из хана, а синчето им Илия редовно се моли за мир и благоденствие и възнамерява догодина да постъпи в манастир. Родителите много се гордеят и с двете си дечица.

През няколко вечери в „Калунката“ свири на гусла и пее стари сирильски балади певецът Предраг.

Освен тях, в кръчмата могат да бъдат видяни и (1d10/5):

1. Четирима играчи на карти, които взаимно се обвиняват в мамене. Анфиса им хвърля един поглед и спорът бързо се превръща в кротко мърморене.
2. Кошничарят Тричко се оплаква на чичо Тимофей, че караконджули пак му скрили ракитените клонки. Ханджията го убеждава, че са били просто деца от махалата, но той върти глава и се кълне, че ги е видял.
3. Местен ловец на глави на име Нещян седи на единична масичка в ъгъла, спорадично отпива от греяната си ракия, съсредоточено тъпче лулата си и си мърмори нещо под носа. Никой не му обръща никакво внимание.
4. Двама занаятчии обсъждат как техен познат, пак занаятчия, се е затрил от известно време. Чудят се дали отсъствието му няма нещо общо с новия царски указ срещу чуждите ритуали, защото напоследък бил приютил някаква мургава пришълка.
5. Разстроена жена разказва на почерпен миньор, че детето ѝ е взето за чирак при звездобройците, защото „звездите му говорели“ още от малко. Миньорът кима състрадателно.





◆ **Предраг гусларят**

30 КР / 36 УВ / 40 СП / 36 ВЗ

+ 22 пъргавина

+ 22 свирене на гусла

+ 12 пеене

+ 12 законът на улицата

+ 12 дворянски етикет

+ 36 сирильска култура

*Шарени дрехи и шапка със звънчета,  
гусла, ключове от семейната му колиба.*

Понякога в „Кресливата Калунка“ идва местен музикант на име Предраг. Той има скромен вид, но и тиха харизма. Носи шарени дрехи и шапка със звънчета, които подрънкват весело, но самият той обикновено има сериозно и умислено изражение, когато не пее.

Предраг е извънбрачен полубрат на цар Олег IX. Поддържа тайна кореспонденция с писаря Сребрин, и е наясно с операцията на КЗЗ. Дватамата с него планират въстание срещу магьосниците. Целта им е да ги разобличат пред звездословския народ, и да избавят съзнанието на царя от тяхната примка, да

свалят от власт умопобърканите вълшебници, и да застанат редом до истинския, законен и угоден на Съдбата владетел като негови съветници.

Предраг живее заедно със старите си родители, жена си и двамата им сина в скромна къща на две преки от кръчмата на Съдбомилови. Има много почитатели из града. При евентуално брожение може за час да призове на помощ 2d10 боеспособни души. Познава и множество други артисти, живеещи в Звездословск. Да се съберат всички те, за да поведат въстание, би било много трудно, но с подкрепа от още няколко обществени кръга, не и невъзможно.

Ако героите спечелят доверието на гусларя, той им доверява плана си да се докопа до неоспоримо доказателство, че КЗЗ манипулира цар Олег IX.

Междувременно проучва нивата на недоволство от властта в различните среди в столицата:

- Хората от покрайнините, занимаващи се с животновъдство, зеленчукопроизводство, горско събиращество и съхранение на храна, гледат по-благосклонно на властта. КЗЗ спонсорира опити с подземни ферми, отопляеми с големи пещи, чиито комини минават през хорските домове и ги топят; стъклени парници, които да пазят посевите от тежките зими, алхимични торове и прочее. Не всичките им експерименти се увенчават с успех, но самият факт, че „господата в замъка правят каквото могат, за да помогнат на хората“, вдъхва доверие.



- Търговците и керванджиите са влошили отношенията си с властта. Новите забрани срещу чуждите обичаи удрят по тях най-силно – клиентите от съседните земи са станали по-предпазливи, много търговски връзки са замръзнали, а стражите на портите вече ровичкат из всеки товар в търсене на „подозрителни символи“. Пътуванията стават все по-бавни и по-скъпи. Това ядосва хората, които живеят от движение и обмен, и те вече си шушукат по кръчмите, че така не се живее, и трябва да се направи нещо.
- Занаятчиите са най-колебливата група. Те усещат, че поръчките им намаляват – богатите плащат по-рядко, а някои майстори изчезват мистериозно след разпити от царската власт. В същото време от замъка поръчват специални инструменти, метални рамки, шкафове, катинари и всякаква дреболии за нуждите на укреплението и обсерваторията. Работата е нередовна, но добре платена. Повечето майстори си мълчат, не вземат страна и гледат само да си доставят материалите, да си изпълняват поръчките и да не привличат вниманието на владетеля излишно.

Привличането на търговците и керванджиите на страната на гусларя при евентуално въстание е въпрос на един разговор – те на драго сърце приемат и са видимо развълнувани от възможността да допринесат за каузата. Трогнати са от историята на Предраг за неговия полубрат, царя, попаднал под влиянието на чалдисаните вълшебници от Комитета на

Звездобройците. Не им е необходимо дори да виждат доказателство, за да го подкрепят.

Привличането на фермерите, от друга страна, е невъзможно без крайни, радикални действия, които да ги оставят без нищо за губене и да ги настроят за бунт. Дори да видят царя наживо и сами да се убедят, че е унил, бледен и волята му е закърняла, те колективно отказват да повярват, че добрите стари вълшебници контролират владетеля със зла умисъл, и в почти всички случаи биха настоявали за мирно, дипломатично решение на проблемите, довели до общественото недоволство.

Решението на занаятчиите, ако се стигне до революционни действия в Звездословск е, казано направо, в ръцете на разказвача. Ако персонажите наклонят везните на колебанието им в една или друга посока чрез действията си, е редно това да се има предвид.

Ако героите решат да подкрепят Предраг, биха могли да му окажат съдействие по много различни начини – със събиране на информация за фермерите, търговците и занаятчиите и настроенията в редиците им, или на други обществени среди по идея на разказвача и играчите; с осигуряване на въоръжение или провизии за бунтовниците по някакъв начин, със саботаж на съгледвачите, опричниците, стражите и дворцовата стража или дори съоръженията в обсерваторията-щаб на КЗЗ, издигната като пристройка на Звездословския дворец. Героите биха могли да помогнат на гусларя и чрез осуетяване на опит за предателство от страна на някой негов довереник, да го свържат с Хабилеанските вълхви, за да им разкрие кой наистина държи властта в царството и да обедини сили с тях и поддръжниците им, и т.н.

Разказвачът трябва да се възползва от идеите на играчите, за да изпитва специалностите на героите им.



♦ **Чичо Тимофей и стрина Анфиса  
Съдбомилови**

2 х 30 КР / 44 УВ / 20 СП / 27 ВЗ

+ 20 пъргавина

+ 27 законът на улицата

+ 27 сирильска култура

*Обикновени сирильски дрехи, ключове  
от кръчмата, избите и спалните ѝ.*

Гостоприемни ханджии, излъчващи уют и сигурност. Стопанисват „Кресливата Калунка“. Гордеят се със своята дъщеричка Катка, която им помага с работата в хана, и синчето си Илия, който редовно се моли за мир и благоденствие, и се готви догодина да постъпи в манастир. Тимофей е гръмогласен и има сърдечен, дълбок смях, а Анфиса има бавни, спокойни маниери и топъл поглед.

Местните уважават семейство Съдбомилови като институция. Казват, че човек може да разбере състоянието на столицата по настроението в „Калунката“ – ако там е светло, спокойно и пълно, значи всичко е наред. Ханджиите са от онези хора, които никога не отказват подслон на

странник, стига да няма проблеми със стражата, и винаги знаят кой какво преживява, но никога не разказват повече, отколкото трябва. Пазят тайни също толкова добре, колкото пазят стаите си чисти.

Когато вечер вратата на хана се отвори и вътре нахлуе поредният облак сняг, гостите знаят, че ще бъдат посрещнати с кимване от Тимофей, топло „добре дошли“ от Анфиса и веселте усмивки на Катка и Илия. В мрачния и несигурен Звездословск „Кресливата Калунка“ е едно от малкото места, където човек може да се наслади на миг спокойствие и вкусна храна.

И въпреки всичко, Съдбомилови не биха рискували дома и живота си, за да помогнат на чужденци, които не се отказват от обичаите си, колкото и пари да им предлагат. Хабилеанските влъхви, например, са известни с привързаността си към своите собствени обичаи, така че не биха били добре дошли в „Калунката“. **Същото важи и за игрови персонажи, спазващи чуждестранни обичаи.**





◆ **Катка Съдбомилова**

Дъщеричката на Тимофей и Анфиса, Катка, старателно помага в семейната странноприемница. Пъргава и жизнерадостна, тя пъргаво обира празните паници, подрежда масите и предлага топъл чай на измръзналите пътници. Често е първата, която чува последните слухове и новини от града, шепнешком ги предава на майка си и така държи семейството информирано за всичко, което се случва на централния площад и около „Кресливата Калунка“.

Нейната бодрост прави хана уютен и жив, а присъствието ѝ внася топлина дори и в най-студените зимни дни.



◆ **Илийката**

Синчето на Анфиса и Тимофей, Илия, посвещава дните си на молитви за благоденствието на рода и безопасността на домашното огнище. С дълбока вяра в Съдбата, той вярва, че духовната сила може да отблъсне тъмните сили, които не вижда, но знае, че дебнат отвън. Мечтае догодина да постъпи в манастир и да стане калугер, отдаден на служба на Съдбата, и вече се готви за живота на тихо и смирено отшелничество, вярвайки, че това ще защити семейството му и ще укрепи собствената му душа.

Илийката е грижовно и кротко, но и разсеяно дете, и, ако му бъде пусната мухата, че е редно да отменя сестричката си в покъщната работа, има 50% вероятност да се улиса да ѝ помага и да отложи с няколко часа ежедневната си молитва за това Съдбата да не приема грешките му и тези на близките му като предизвикателства.





◆ **Дяволчето под стрехата**

25 КР / 65 УВ / 36 СП / 30 ВЗ

+ 18 пъргавина

+ 18 прокраждане

+ 30 заклинателство

Железни зъби (тежко оръжие, +9 щети) и нокти (леко оръжие, +3 щети), ципести криле (ползват се със специалност пъргавина – при успех дяволчето прелита степен на успех метра в произволна посока, след което трябва да кацне, за да ползва крилете си отново).

Често срещани в сирильско краище привидения, дяволчетата изпитват плитки, мимолетни емоции като раздразнение, любопитство и уплаха, но не и каквито и да било по-дълбоки чувства. Ежедневните молитви на Илийката не мъчат дяволчето, попаднало в капан под стрехата зад „Кресливата Калунка“, но буквално го притискат, пречат му да си тръгне, и го и изнервят като непреодолима, невидима стена от материализираната воля на чистото, детско сърце. Дяволчето нервно се опитва да се изправи, препъва се и прави кълбета напред-назад в задния двор на кръчмата, трескаво си чопли зъбите, носа и ушите, и псува и кълне по-грозно и от най-ядосания каруцар.

Ако забележи, че някой от игровите персонажи го вижда, мигновено подема: „Ей, ти! Да, ти! Виждам, че ме виждаш! Абе, я слушай, на тия вътре защо само момиченцето им разнася тепсията с пиячка? Що не вземе и тоя сополанко малко работа да свърши, а? Нали? Не съм ли прав? Теб чуват ли те като им приказваш? Мен не ме... Я им кажи, че не може така, не е редно. Ако им кажеш,

ще... Ъъъм... Ще ти изпълня три желания! Да бе, да си изям опашката, ако лъжа!“

Ако героите убедят Илийката да отмени Катка в покъщната работа, дяволчето под стрехата използва прозореца от време, в който молитвите на момченцето отшумяват, за да се измъкне от небивалата си клопка. Естествено, разказвачът не бива да забравя, че не е работа на случайни странници да разпределят домашните задължения на децата на Съдбомилови, и играчите трябва да измислят по какъв начин биха могли да направят това, без да изглежда съмнително и скандално. Биха могли да подхвърлят забележка на висок глас в близост до някое от децата, да се опитат да манипулират хорското мнение и родителите сами да разнообразят задълженията на дечурлигата си, или друго подобно.

Измъкне ли се дяволчето, започва да насажда желание за бунт в сърцата на звездословскчани.





## Цънтърът на града

Вечерният мрак пада тежко върху калдъръмените улици на Звездословск. Фенерите клатушкат сенки върху камъните, а влажният въздух носи мириса на студ и дим. Сенки се плъзгат между къщите – качулки, шапки, хора, които бързат или се спират за миг, за да огледат нещо по-внимателно. Студът свисти измежду тесните улици и се просмуква под вратите на домовете.

Близо до площадите групи наемници се трупат, ръкомахат, трошат бутилки и ръмжат. Пазачите се намесват с факли и строго предупреждават: „Не предизвиквай Съдбата!“.

В другите улици тъмнината е почти пълна, освен бледата светлина, отразена от снега върху покривите, която изкривява формите и хвърля бледи, почти невидими сенки.

Дори когато зимната нощ плътно е обгърнала центъра на столицата и студът хапе отвсякъде, тук-там светлината от прозорец или шумът от преминаващи хора напомнят, че Звездословск никога не заспива напълно. Дори и когато по калдъръма не преминават минувачи, усещането, че винаги някой наблюдава, си остава – леко напрегнато, почти хипнотично, карашо корема да се свива при всеки търкулнал се иззад ъгъла силует.





### ◆ Събирачите на сънища

Особена прослойка от КЗЗ, подчинена на Астроадминистрацията – бюрократичния орган, следящ всички предсказания, звездни тълкувания и мистерии в царството. Натоварена е със задачата да обхожда домовете в градове и села и да събира тъй наречения „данък сън“. Всеки поданик е задължен да докладва сънищата си, особено онези със знаци, повторения или необичайни образи, смятани за потенциални небесни послания. Събирачите носят кожени чанти с топове пергамент, върху който записват

думите на хората дословно, без да ги променят или тълкуват. Обучени са да задават въпроси, които не влияят на разказа: „Каква беше светлината?“, „Какво се чуваше?“, „На кой ден от луната сънува това?“. В царството сънищата се разглеждат като ресурс, и именно затова са обложени с ритуален данък.

Астроадминистрацията събира записаното и го вписва в огромния си архив, където звездобройците търсят закономерности: повтарящи се мотиви, признаци за бедствия, намеци за политически интриги, сигнали за бъдещи бунтове, и отзвучи на ритуали, извършени в тайна.

В очите на народа Събирачите на сънища са уважавани, но и леко страховити. Появата им преди пладне се счита за лош знак, а отказът да предадеш съня си е наказуем, защото се приема, че укриваш възможно предсказание. Мнозина си измислят, понеже не сънуват. Някои хора



украсяват, за да изглеждат значими, а други – понеже се страхуват да разкажат истинските, за да не попаднат в някой черен списък.

Събирачите на сънища са важна част от работата на КЗЗ. Записките им се използват за поддържане на архивите и за изготвяне на тълкувания, които напътстват решенията на Комитета. За звездобройците сънищата са още един начин да следят знаците на Съдбата, а за държавата – средство да се следи настроението на народа и да се откриват ранни следи за смут или бедствия. За самите Събирачи службата им е почти свещена. Те вярват, че човешките сънища са разпилени парчета от езика на звездите и, че събирането им позволява на царството да чува какво нашепват те чрез хората. Те са наясно, че астроадминистрацията ги смята за основния си източник на суров материал – без техните записки не може да се поддържа „звездният график“, нито да се изчисляват големи пророчески цикли.



◆ **Дворцовата стража**

55 КР / 33 УВ / 44 СП / 22 ВЗ

+ 44 бой с двуръчни ръкопашни  
оръжия

+ 11 наблюдателност

+ 11 ослушване

+ 22 сирийска култура

Изящно облекло, двуръчен меч  
(тежко ръкопашно оръжие – 12 щети, 20  
надеждност, шлем (10 броня на главата, 20  
надеждност), доспехи (10 броня на тялото  
и крайниците, 20 надеждност) и тъмно  
наметално със звездообразни шарки.



Звездословската дворцова стража е най-елитната войска в царството – подбрани бойци, обучавани от юноши и поддържани в безупречна форма. Те не участват в поддържането на реда в града и не се занимават с лов на чужденци. Тяхната служба е да пазят царя, двореца и всичко, което се намира зад стените на Звездословския замък. Рицарите патрулират по тесните стълбища, студения коридори и високите галерии, сменят се на постове пред тронната зала и дежурят около крепостните стени и в покоите на владетеля, независимо от часа и сезона.

В самия замък стражите действат под зоркото наблюдение на Комитета. Всеки от тях се смята за потенциална слабост – човек, който може да види, чуе или усети повече, отколкото трябва. Ако някой покаже загриженост за царя извън позволеното, задава “неудобни” въпроси или забележи нещо странно около ритуалите на КЗЗ, бързо бива привикан за „преглед“. Там го омайват с билкови отвари, хипнотизират го или му дават еликсири за кроткост и потискане на волята, докато тревогите му се изпарят. После „излекуваният“ рицар се връща на пост, където продължава службата си – верен, мълчалив и с достатъчно притъпено съзнание, че да не вижда онова, което не е удобно да бъде виждано и да не назовава това, което не е учтиво да бъде назовавано.

Дворцовата стража не допуска никой без право на достъп до Звездословския замък.





### **Звездословският замък**

Бруталистично здание, извисяващо се високо, високо над покривите на останалите сгради в центъра на столицата. В основата му е укреплението, което помещава тронната зала и царедворските покои. Над него се издигат няколко пристройки: гигантска централна кула с куполовиден покрив, върху който бавно се придвижва причудливо съоръжение – гигантски планетарий от метални обръчи и сфери в постоянно движение около внимателно калибрирана ос; готически кули с лаборатории, библиотеки, скрипториуми и работилници. Планетарият служи както като символ, така и като инструмент за наблюдение на съответствия между звездни явления и процесите в

царството. Коридорите и залите позволяват едновременно безопасност и наблюдение, а масивните стени гарантират защита срещу външни заплахи. **Достъпът до него, разбира се, е строго ограничен.**

Царските покои в Звездословския дворец са тежки и внушителни, с масивни мебели от тъмно дърво, високи тавани и големи прозорци, през които зимният студ пробива през тежките завеси. Дебели килими заглушават стъпките. Въздухът ухае на восък и смола, а от големи портрети по стените благородни предци сякаш следят всяко движение с поглед. Малки огнища и свещници хвърлят топла светлина, която едва успява да разсее звездословския мраз.



### ◆ Царският род

Царският род на Звездословск живее под постоянния натиск на Комитета на Звездословските Звездобройци. Цар Олег IX е неадекватен владетел, подвластен на алхимични серуми и хипноза; до него постоянно се движи главният придворен вълшебник Щерион.

Съпругата му, царица Лада, старателно играе ролята на перфектната съпруга и майка – тихо присъствие, винаги спазващо приличието, никога не повишаваща тон пред съпруга си и магьосниците, а главната ѝ грижа е безопасността на децата, особено на най-малкия, Брацко. Тримата му по-големи братя, Драган, Ратибор и Евтимир, са умърлушени хлапета под опеката на най-добрите учители в царството. Те уплътняват цялото време на младите принцове с безкрайни лекции и изцеждащи упражнения. Старите мъдреци не изпитват садистично удоволствие от мъчителния режим на царските синове – това просто е

сирильският начин, и така са били учени някога и самите те.

Най-голямото дете на царя, принцеса Снежана, е дълбоко разтревожена. Тя се страхува, че Брацко, проявяващ вълшебнически дарби, скоро ще бъде придърпан в редиците на КЗЗ. В опит да защити семейството си, тя тайно съхранява пари, обещани на ловец на глави, който би трябвало да елиминира ръководството на Комитета, за да отвори път към спасението на близките ѝ.

### ◆ Цар Олег IX

*10 КР / 10 УВ / 20 СП / 10 ВЗ*

*+ 10 сирильска култура*

*Царски одежди и тежка корона.*

Блед, изтощен владетел, държан в послушание чрез серуми и хипноза. Говори малко, мисълта му често се рее, а решенията му всъщност идват от Щерион и Комитета. В редките си ясни мигове Олег изглежда уплашен и объркан, сякаш смътно осъзнава оковите, в които живее.





◆ **Царица Лада**

20 КР / 20 УВ / 33 СП / 33 ВЗ

+ 33 ръкоделие

+ 33 дворянски етикет

+ 33 сирильска култура

*Изящни сирильски одежди.*

Царица Лада е тиха жена, която умее да прикрива тревогата си и винаги изглежда спокойна. Цялото ѝ внимание е насочено към нейните деца. Лада внимателно следи Брацко. Уплашена е, че Комитетът може да го отнеме във всеки момент, но не е достатъчно решителна, за да предприеме нещо, за да ги спре.

### **Щабът на КЗЗ**

Комитетът на Звездословските Звездобройци е организация на влиятелни придворни астролози и алхимици, които от векове наблюдават звездите и изучават загадъчни, древни текстове. Първоначално те се грижели за **дворцовата администрация, архивите и поддържането на ритуалите**

без да се намесват в живота на обикновените хора или чуждите обичаи.

Всичко се променя съвсем наскоро. Астролозите от Комитета наблюдават необичайно космическо явление – незабелязана досега звезда, която се придвижва по небосвода с променлива скорост. Звездобройците тълкуват това като символ на заплаха, идваща отвъд. В резултат на това КЗЗ налага **строга забрана върху чуждите ритуали и практики** и изпраща съгледвачи и опричници да следят спазването ѝ.

Целите на КЗЗ са да упражнява властта си над царя, за да се управлява владението така, както звездобройците сметнат за добре, за да могат невъзпрепятствано да умножават и съхраняват потайните си знания и вълшебническите си способности.





## Астроадминистрацията

Астроадминистрацията е бюрократичен кръг в Комитета, следящ движението на небесните тела и изготвящ прогнози за предстоящи събития спрямо тях. Членовете ѝ водят кореспонденция, разпределят материали като свещи, мастило и пергамент, поддържат дневници на наблюденията си и организират традиционните церемонии, които съпътстват звездните изчисления. Те нямат официален глава, а решенията им се взимат колективно, като всеки носи пълна отговорност за своята част от работата.

Всяка на пръв поглед незначителна грешка в наблюденията или документацията на астроадминистрацията може да се отрази върху решенията на КЗЗ и действията на Царя. Работата им се върши с ритуална точност. Всеки член на екипа им е внимателен към детайла, дословното записване на звездни наблюдения и техните тълкувания, отбелязването на аномалии или странни съвпадения. Атмосферата в обсерваторията е едновременно методична и напрегната. Точните звездни сведения се смятат от Комитета за изключително ценен ресурс и гаранция за благосъстоянието на царството.





◆ **Дядо Еньо, началникът на архивистите**

*33 КР / 66 УВ / 11 СП / 55 ВЗ*

*+ 11 каленост*

*+ 22 грамотност*

*+ 33 яснovidство*

*+ 55 сирильска култура*

*Изящно сирильско облекло, дебел кожух и рунтав калпак, дървена патерица, ключ за архивите и тайния изход.*

Архивистите пазят и подреждат старите ръкописи и документи на Комитета – астрологически таблици, алхимически рецепти, бележки и договори. Те контролират достъпа до текстовете, отбелязват пропуски или изменения и изготвят анализи.

Началникът им, Дядо Еньо, е едър, белиобряд, възрастен мъж със сбръчкана кожа и пронизателен поглед. Говори бавно и рядко се смущава, излъчвайки стабилност и мъдрост. Вече забравя подробности и понякога се обърква в архивите, но опитът му е незаменим и



решенията му се следват без въпроси. Еньо прекарва все повече и повече време вирайки се във формите, оформящи се от пушека на свещи зад obsидианово стъкло, което е повесил в покоите си. Той вижда в него лица, с които разговаря, и записва несвързаното им бръщолевене, след което прекарва часове в търсене на смисъл или тайни закономерности в речта на привиденията от отвъдното.

Ако положението в царството крайно се влоши, дядо Еньо може да разкрие на съюзниците си таен изход от обсерваторията, водещ до Измръзналата черква сред тайгата, но самият той остава да наблюдава obsидиана си.







#### ◆ Писарят Сребрин

22 КР / 33 УВ / 22 СП / 44 ВЗ

+ 22 каленост

+ 22 грамотност

+ 22 дворянски етикет

+ 44 сирильска култура

*Синя роба, наръч писания, перо и стъкленичка с мастило.*

Сребрин е млад писар от скрипториите на Комитета – работлив, подреден и уж кротък, но зад погледа му се крият амбиции, които далеч не подхождат на дребен чиновник. Години наред е преписвал звездни тълкувания, доклади за сънища и дворцови разпореждания, и малко по малко е започнал да забелязва контролът, установен от КЗЗ върху царя.

От стари, непопълнени регистри и едно пренебрегнато писмо е открил и друго

– че Олег IX има извънбрачен брат. Сребрин първо не е повярвал, но след месеци издирване е намерил Предраг и му е предал каквото знае за делата на Комитета. Между двамата се е родила тиха уговорка: да подкопаят властта на КЗЗ на всяка цена, да изложат методите на звездобройците пред народа и да разкъсат примката около ума на царя.

Сребрин не мечтае за трон, а за място до него – за положение на доверен съветник, който ще „служи на царството така, както трябва“. Той умее да слуша внимателно, да записва точно и да забелязва онова, което другите пропускат. В очите на колегите си е просто още един младеж със перо и мастило; в собствените си – бъдещ човек с влияние, стига само да успее да оцелее сред интригите на останалите придворни магьосници.





◆ **Придворният хипнотист**

**Щерион**

20 КР / 55 УВ / 11 СП / 55 ВЗ

+ 11 спотайване

+ 11 грамотност

+ 11 дворянски етикет

+ 33 заклинателство

+ 55 сирильска култура

*Плътна роба от изящен син плат, хипнотичен талисман (осигурява предимство при опити за хипнотични внушения).*

Хипнотистите се грижат за душевното състояние на Царя и упражняват влияние върху придворните чрез внушения и внимателно дозирани алхимически серуми. Те наблюдават реакциите, записват ефектите от процедурите и коригират поведението на владетеля, като се стремят да запазват действията си дискретни. Прецизността им е ключова – всяка грешка може да разруши стабилността на двореца и да застраши плановите на Комитета.

Началникът им, Щерион, е върлинест старец с налудничав поглед, само няколко лета по-млад от дядо Еньо. Той е патологично загрижен за здравето и благосъстоянието на Царя и е напълно убеден, че най-добрите грижи за него са хипнозата и алхимическите еликсири. Щерион obsесивно координира работата на хипнотизаторите и следи всяко действие в двореца, вярвайки, че стабилността на Комитета и бъдещето на царството зависят от неговата постоянна бдителност и дълбока мъдрост. С лека ръка ползва хипнотичните си способности и върху собствените си асистенти, ако дръзнат да прекалят с досадните въпроси или да споделят непоискани мнения.

В случай, че в Звездословск избухне въстание и Щерион узнае за това, първата му работа е да активира 2d10 дворцови стражи, които преди е „лекувал“, да го пазят като очите си. След като се погрижи за собствената си сигурност, магът изпраща заповеди до съгледвачите, опричниците и градските стражи да се регрупират в обсерваторията и да получат нови заповеди – да потушат размириците и да върнат реда в царството. Авторитетът му се определя от увереността и дворянския му етикет, но ако е било разкрито веществено доказателство, че КЗЗ манипулира царя пред звездословското простолудие, заповедта се счита за трудна.





## Експериментите на КЗЗ

Звездобройците непрекъснато измислят разни причудливи уреди и приспособления – прототипи на телескопи за наблюдение на звездите, стъклени оранжерии за отглеждане на зеленчуци в студени условия и други дребни, но гениални иновации, чиито приложения са ясни само на създателите им.

Лабораториите им обаче са пълни и с провалени изобретения, джаджи с крайно специфични приложения и безсмислени, смахнати записки, които едновременно смущават и забавляват. Въпреки хаоса, всеки опит се записва и анализира внимателно, защото

неуспехът се цени наравно с успеха – понякога именно той ражда прозрение и насочва към следващия експеримент.



За звездобройците няма нищо твърде дребно или незначително. Дори и най-простото перо или лист пергамент е ценен инструмент, който помага да се уловят знаците на небето и да се свържат наблюденията с ритуалите и предсказанията за бъдещето на царството. Така те градят своя опит, съхраняват знанието и поддържат тънката, почти мистична връзка между звездите, човешките дела и съдбата на Звездословск.





#### ◆ Принцеса Снежана

22 КР / 33 УВ / 24 СП / 30 ВЗ

+ 12 пѣргавина

+ 12 прокрадване

+ 15 грамотност

+ 15 дворянски етикет

+ 30 сирильска култура

*Изящна рокля, кожени ботушки, плътна пелерина и фина златна корона.*

Най-голямото дете на Царя, принцеса Снежана, живее в постоянна тревога. Възпитана сред ритуалите на КЗЗ и дворцовите интриги на звездословските царедворци, тя едвам издържа на тежестта на положението си, особено след като братчето ѝ Брацко започва да проявява вълшебни способности. Снежана знае, че рано или късно звездобройците от Комитета ще забележат детето и ще се опитат да го присъединят към редиците си. Тази

перспектива изпълва принцесата с ужас за живота на малкото ѝ братче.

Тя тайно събира средства и планира ходове, които биха ѝ дали шанс да заобиколи контрола на КЗЗ. Възлага част от подготовката на потайния ловец на глави Нещян – един от малкото хора, на които усеща, че може да се довери. Нещян винаги действа изключително внимателно: задачата му е да отстрани ръководството на Комитета, ако е възможно, без да постави царското семейство в пряка опасност. Снежана поддържа връзка с него чрез тайни бележки и

кодирани сигнали, прашани по дребна полярна совичка, следейки напредъка му и оценявайки риска на всяка стъпка. Ако героите успеят по някакъв начин да си осигурят достъп до двореца, срещнат принцеса Снежана и спечелят доверието ѝ, тя се обръща към тях със следната молба: „Трябва да ми помогнете! Моля ви! Брат ми Брацко е в голяма опасност! Звездобройците ще направят всичко, за да го контролират. Не знам на кого друго да се доверя... Намерете ловеца на глави Нещян в работилническия комплекс, дайте му тази кесия със 100 жълтици, и го пуснете в замъка. Ето ключа към тайния вход в Измръзналата черква на северозапад от Звездословск. Взех го от кохужа на дядо Еньо, той ми е разказвал за него, когато бях малка...“



### ◆ Брацко

Брацко, най-малкият син на Царя, от най-ранна детска възраст се откроява с особеното си възприятие на света – склонен е към усамотение и дълбоки размисли, изглежда безрезервно потънал в собствения си вътрешен свят, а понякога дори и заплепен от невидими образи и звуци, доловими само за него. Неговата способност да чува „говоренето на звездите“ се проявява спорадично, но достатъчно често, че да привлече вниманието на Комитета, който следи всяко негово движение с нескрит интерес.

Снежана непрекъснато бди над братчето си. Тя разбира, че Брацко е уязвим – светът го смущава, шумът и светлината често го изтощават, а неочакваните събития го разстройват. Тя се опитва да го защити от натиска на звездобройците и придворните,

които виждат в него потенциален актив или риск. В същото време си отбелязва и множество дребни детайли за ежедневието на звездобройците, които след това изчерпателно споделя с Нещян ловеца на глави в писмена форма.

Животът на Брацко е изпълнен със смесица от уединение и надзор, безопасност и страх. Неговата вътрешна чувствителност го прави трудно разбираем за околните, но за сестра му той е скъпоценно съкровище, и тя наблюдава всяка проява на неговата уникалност с тиха, нежна загриженост.

В царството на високите, каменни стени, дългата, студена нощ и безбройните суеверия, Брацко се движи почти като призрак, неразбиращ външния свят и скритите цели на онези, които биха искали да използват мистичната му дарба му за свои користни цели.







◆ **Нещян ловецът на глави**

36 КР / 36 УВ / 33 СП / 27 ВЗ

+ 11 точност

+ 11 прокрадване

+ 11 пъргавина

+ 16 самообладание

+ 11 шесто чувство

+ 27 сирилска култура

Плътно облекло, кожух и наметало, арбалет (далекобойно оръжие – 10 щети, 250м. обсег) и 2 кожени чантички с по 30 стрелички във всяка, 2 кесии със заслепяващ пращец, кожен нагръдник, кожени ботуши, ръкавици, шапка и колан (3 броня на главата, торса и краиниците).

Нещян е изстрадал от живота сирилски ловец на глави – мълчалив, циничен и свикнал да работи сам. Той преследва бегълци от закона, тайно следи, събира и продава информация за произволни

личности срещу възнаграждение и познава царството като дланта си. Работи методично и без излишни въпроси, и избягва да изпълнява поръчки, които противоречат на личната му преценка дали наградата си заслужава спрямо опасността.

Син е на прокудената вълшебница Мърморица, а покрай нея е наследил инстинкт да усеща опасност и да разбира скритите мотиви на хората.

Нещян поддържа тайна кореспонденция с принцеса Снежана. Тя му плаща, за да следи действията на КЗЗ извън замъка, а той ѝ изпраща сведения и предупреждения. Между двамата има необявено доверие – не приятелство, не и любовна тръпка, а разбиране, че могат да си помогнат взаимно. Нещян иска да отмъсти на заклинателите, задето са изгонили майка му от Комитета, а принцесата е готова на всичко да се отърве от влиянието на придворните заклинатели върху братчето си.





## Работилническият комплекс

Занаятчийският квартал на Звездословск се намира в стария център на града. Представлява плътно подредена мрежа от тесни улички, ниски каменни дворове и постройки, чиито комини никога не спират да пушат. Това е едно от най-шумните и жизнени места в столицата, двигател на местната занаятчийска традиция и сигурен източник на миризма на нажежено желязо, ферментация и прясно оцавена кожа.

Тук се редуват ковачници, чиито пещи работят по всяко време на деня, и ракиджийници, където варенето продължава през цялата дълга зимна нощ. Шивашките ателиета поддържат царството с униформи, наметки и ритуални одежди, докато кожарите киснат и обработват кожи в дълбоки вани, от

които се носи зловонна миазма. Между тях дърворезбарите изработват дръжки за оръжия, обкови, статуетки и всякакви инструменти, нужни на двореца, на стражата и на множеството гилдии.

Комплексът се поддържа от стара, но ефективна гилдийна система. Всеки майстор отговаря пред своята гилдия, а гилдиите – пред двореца. Над всички тях тайно бди КЗЗ, което редовно изпраща инспектори да проверяват мерките, качеството, символиката върху изделията и дори произхода на суровините. Това присъствие поддържа нивото на майсторите, но и означава постоянен страх от санкции.

Въпреки строгия ред, районът е един от най-живите в Звездословск: чуковете звънят, казаните клокочат, а през процепите на вратите се процеждат оранжеви отблясъци





от огнищата. Това е място на труд и дълголетни традиции.

### Смълчаните улици

Най-занемареният кът на Звездословск. Тук живеят предимно окаяни старци и скитници. Къщурките са схлупени, улиците – тесни и криви, а вечерите почти безмълвни, прекъсвани само от приглушена кашлица, жалостен вой на улични кучета и бързо заглъхващи стъпки в натрупалия сняг. Понякога тих вятър носи далечен плач или скърцане на остарели панти.

В тази част на града живеят прокудената от КЗЗ звездобройка Мърморица и синът ѝ Нещян. Техният дом е

скромен, в края на една стръмна уличка, където почти никой не минава. Жителите на квартала ги гледат с уважение, примесено с лек страх – Мърморица е стара вълшебница, а Нещян е човек, който знае как да оцелее навсякъде, и се говори, че и двамата са опасни. Макар и бедни, те държат дома си подреден и не се месят в чуждите работи.

Смълчаните улици са далеч от центъра и още по-далеч от вниманието на Комитета. Това е и причината хора като Мърморица и сина ѝ Нещян да ги предпочитат – тук можеш да изчезнеш сред снега, да живееш незабелязано и да наблюдаваш света отстрани, без никой да ти задава излишни въпроси.







◆ **Прокудената вълшебница**

**Мърморица**

*11 КР / 55 УВ / 11 СП / 44 ВЗ*

+ 11 спотайване

+ 22 грамотност

+ 11 ясновидство

+ 11 шесто чувство

+ 44 сирильска култура

*Дрипави дрехи, звездобройска роба.*

Стара астроложка, изгонена от КЗЗ за несанкционирани ритуали за установяване на контакт с древни, непонятни духове. Живее заедно със сина си Нещян отсам работилническия комплекс. Знае за плана на сина си и принцеса Снежана да елиминират бившите ѝ колеги, но го приема с равнодушие.

Бабката постоянно си мърмори нещо под носа. Ако бъде запитана какво, на драго сърце споделя, че според нея, всичко ще си дойде на мястото, „когато Царят на зимата

измоли прошка от своята царкиня“. За целта му било нужно само ледено цвете. До него можели да те заведат снежни гномчета, които според нея могат да бъдат призовани като бъдат ударени едновременно камбаните на Измръзналата черква.

За Нещян това са нейните си бабини деветини, на които той не обръща внимание, но за по-вещ в сирильската култура персонаж, веднага би станало ясно, че бабката говори за немного разпространено суеверие, че щом падне първият сняг, трябва да се вика радостно от това, че Царят на зимата е непохватен с чувствата на своята Царкиня, заради което тя не му ражда чедо – Вечният мраз – единственият, способен да се мери по сила със Съдбата. Ако бъде разпитана за местонахождението на Измръзналата черква, охотно упътва персонажите към нея.



## Звездословската тайга

На запад от царската столица се простира гъстата, непроходима Звездословска тайга – тъмна и мистична, особено през дългите зимни месеци, когато белият мрак се влачи половин година. Високи смърчове и борове се извисяват на километри, върховете им се губят в надвисналото звездно небе, а стъпките чезнат в снега. Светлината на луната е сребриста и студена. Щом се струпат облаци, едвам прозирра иззад тях.

Град Звездословск се намира на източния край на тайгата, като че се бои да престъпи ръба на този див и неизследван свят. Въздухът е пронизително студен и сух, напоен с аромат на смола и мраз.

В тишината на тайгата се чува всяко

движение на пукащи клони, паднали купчини сняг и песента на северния вятър. Понякога сред снега се забелязват тундрови яребици, сирильски зайци-беляци, линксове и полярни сови. Те не са просто обитатели на тайгата, а пазители на реда ѝ и познавачи на тайните ѝ пътеки.

Случайни случки в тайгата (по преценка на разказвача):

- Полярна сова изведнъж каца на клона пред героите.
- Линкс наблюдава героите скришом от сянката на дърво.
- Отнякъде долита тундрова яребица, каца пред героите и ги изглежда ококорено.
- Сирильски заек-беляк внезапно изскача на пътя на героите и трябва да бяга напред.





◆ **Полярна сова**

*11 КР / 33 УВ / 44 СП / 44 ВЗ*

*+ 44 пъргавина*

*+ 44 наблюдателност*

*Закривен клюн, остри нокти и големи криле.*

Белоснежна и величествена, с големи, яркожълти очи, полярната сова безшумно кръжи над тайгата и наблюдава всичко от най-малкия звезден отблясък в снега до върховете на смърчовите на далечния хоризонт. Дори лекият полъх на крилата ѝ предава пронизващото усещане за студа, идващ дълбоко от сърцето на тайгата.

Ако героите покажат уважение към совата на Оня Свят, тя хвърква и кръжи, докато не я последват. Отвежда ги до Измръзналата черква и им подсказва за опасните участъци, които трябва да се заобиколят.



◆ **Линкс**

*33 КР / 33 УВ / 44 СП / 44 ВЗ*

*+ 22 пъргавина*

*+ 22 прокраждане*

*+ 22 наблюдателност*

*+ 22 шесто чувство*

*Остри зъби и нокти.*

Истински грациозен хищник, линксът се движи безшумно сред сенките на боровете. Погледът му е остър като ледения въздух, а стъпките му оставят едва видими отпечатащи в снега. Той следи героите отдалеч. Ако са на Оня Свят и разговарят с него почтително, им предлага да ги отведе до малка крайпътна гостоприемница на име „Народна среща“, където топлата храна и аромата на печено месо за миг надвиват студа, ако обещаят да му донесат от вкусотиите вътре. Линксът знае скритите пътеки между дърветата и умее да изчезва в сенките точно когато мислиш, че го следваш.







◆ **Тундрова яребица**

10 КР / 22 УВ / 44 СП / 22 ВЗ

+ 44 пъргавина

+ 22 наблюдателност

Средноголяма птица със снежнобели пера и проникновен поглед. Когато вятърът се усилва и в небето се завихри виелица, тундровата яребица може да се появи внезапно пред героите като еднократна помощ, за да ги насочи до изоставен горски заслон или да ги отведе на безопасно разстояние в правилната посока така, че да се отдалечат от снежната буря.

Ако героите се нахранят в крайпътната гостоприемница „Народна среща“, възможността да се възползват от помощта на яребицата тихо отпада, понеже ретроактивно се счита, че яребицата, която им е била поднесена в заведението, е същата, която е щяла да им помогне при евентуална снежна буря.

◆ **Сирильски заек-беляк**

10 КР / 10 УВ / 44 СП / 33 ВЗ

+ 44 пъргавина

+ 33 ослушване

Срещан по заснежени полета и хребети, заекът-беляк е тих, внимателен и бърз. Сменя кожухчето си два пъти в годината – в началото на зимната нощ със сребристо и бяло, и в началото на пролетния ден със светлокафеникаво. Очите му блестят на лунната светлина, а ушите му долавят всяка промяна в мрака. Добре познава тайните пътеки обратно към Звездословск, укритите ниши между дърветата и снежните трапове.

Ако героите го последват, заекът ги отвежда обратно до столицата на царството, оставяйки след себе си едва забележими следи, по които да вървят.

Ако са на Оня Свят и го заговорят, заекът е плах и недоверчив, и казва на героите да не го нападат, понеже може да им бъде полезен като ги отведе обратно до града, ако се изгубят из тайгата.





## Крайпътната гостоприемница „Народна среща“

Малка, самотна постройка между няколко колиби посред нищото на югозапад от Звездословск, току до тайгата. Гостоприемницата предлага основни, но надеждни услуги: топла храна, скромен подслон, просторна обща зала, един общ спален таван и малка конюшня. Ханът е лесно разпознаваем по сиянието на голямата камина на хана, което се вижда през прозорците му още отвън, особено през тъмните месеци.

Ако героите посетят „Срещата“, в същото време в главната ѝ зала цари необичайно оживление. Дребен благородник от Усоевск, пътуващ към Звездословск с малка свита, е получил писмо, че са му се родили близнаци. В чест на радостното

събитие той мигновено устройва малко празненство за всеки под покрива на гостоприемницата.

Гостилничарите поизпразват избата си и устройват угощение с шунка на пещ, питки, масло и наденици, разноцветни чушки, моркови и репички, круши, грозде и руйно червено вино. Опичат и тъкмо уловена яребица. Съдбата поднася на героите топлина, храна и почивка в безопасна среда наред безкрайната сурова нощ в звездословската тайга.

Ако героите се възползват от угощението, всичките им тревоги се премахват, и за всеки почерпил се персонаж се хвърлят 2d10. Резултатът се разпределя като бонус към крепкостта и/или увереността на персонажите, като всеки играч може произволно да разпредели колкото точки е получил или получила.





## Измръзналата черква

Измръзналата черква се издига сама сред безкрайните ледени полета на около шест часа пеша северозападно от Звездословск. Каменните ѝ стени са покрити с ледени кристали и снежни отлагания, които пречупват слабата светлина и я карат да блести приглушено като луната иззад зимния облачен покров. В околните полета тишината е почти оглушителна. Снегът поглъща всеки звук.

Покривът (където все още не се е сринал) е обсипан с дебел слой сняг. От вратите и прозорците са останали само високи, напукани по ръбовете от студа и времето арки, през които отекват могъщи ветрове.

Вътре в старинната постройка атмосферата е студена и суха. Блестящ лед е сковал стените, олтаря и свещниците. Клепалото на камбаните в камбанариите липсва. Зад олтаря зее отвор в пода, водещ до таен проход до Звездословския замък.





◆ **Снежните гномчета**

*12 КР / 24 УВ / 24 СП / 36 ВЗ*

+ *12 прокрадване*

+ *12 каленост*

+ *18 наблюдателност*

+ *18 самообладание*

Появяват се само когато двете камбани на Измръзналата черква бъдат ударени едновременно. Те възприемат това да изпроводят онези, които виждат невидимото до Царя на зимата и Леденото цвете, за служебно задължение. Не говорят; общуват чрез жестове, кимвания и тихо, приглушено сумтене, което само те си разбират.

При нормални обстоятелства са безобидни и изпълняват задачата си безропотно. В някои случаи обаче поведението им може да се промени. Ако

камбаните бъдат ударени последователно, гномчетата се появяват ядосани и възприемат появилите се като нарушители на стария ред. В такова състояние те биха се държали коварно и злонамерено: нарочно объркват гостите на змръзналата черква, разкарвайки ги из тайгата безцелно.

Стават недоволни и враждебни и, ако видят, че някой носи горяща факла. Гномчетата не понасят пламък и реагират нервно на ярките му отблясъци; в подобни случаи се отдръпват, правят предупредителни жестове и отказват да поведат групата, докато опасните предмети не бъдат прибрани.

Въпреки това гномчетата рядко нападат пряко. Враждебност проявяват само, ако пътникът се опита да нарани някое от тях или оскверни Измръзналата черква.





### ◆ Царят на зимата

В сирильските приказки за него се говори само шепнешком. Можело да го срещнеш само там, където студът е толкова голям, че чак съзнанието измръзва. Бил висок, по-висок от борове, с колосален силует от мрак вместо лице, обвит в снежни одежди и с ледена корона, пречупваща светлината като застинал фар в безкрайния полярен мрак. Той не говорел, но присъствието му подреждало мислите по неестествен начин и оставяло усещане за древно, властно влияние без начало и край.



Единственото желание на Царя на зимата е да измоли прошка от Царкинята на зимата, като ѝ поднесе Леденото цвете. За целта му обаче е необходим простосмъртен посредник – някой, който да може да донесе цветето и да извърши ритуала по връчването му на снежната съпруга. Той не може да се доближи до сиянието на цветето, защото собствената му същност, изградена от сянка и мраз, би се разпаднала при допир среща с чистата му светлина.

Царят на зимата е нещо повече от приказан образ от сирильските легенди. Той е безплатно олицетворение на суровия север и безкрайния мраз, и присъствие отвъд разбиранията за добро и зло. Не може да бъде засегнат от игровите персонажи по никакъв начин. Дори слънцето да избухне и да го стопи до последната снежинка, ехото от неговото съществуване би отекнало тъй дълго, че отново би го възплътило някъде другаде из създанието след векове и хилядолетия.

Царят на зимата не е обикновен злодей, който може да бъде покосен по какъвто и да било начин. Той е духът на нощта и зимата, и няма как да бъде унищожен. Ако героите са достатъчно безразсъдни, че да го нападнат, той равнодушно махва с ръка, и те биват бавно, но сигурно обгърнати в лед.



#### ◆ Царкинята на зимата

Царкинята на зимата е привидение от сирийския фолклор – ледена, непроницаема и чужда на всичко живо. Тя се явява единствено на онези, които вече са престъпили границата на Оня Свят, където тишината е по-дълбока и от най-дългата нощ. Движи се плавно, почти безшумно, обвита в чисти бели одежди от скреж, които се разтварят във въздуха като мъгла. Присъствието ѝ прониква в мислите – усещане за студ, което не просто хапе кожата, а смразява самата душа и вмениява чувство за безкрайност и неизбежност.

Всяко нейно действие, дори и най-малкият жест, тежи като безмилостна присъда.

Царкинята на зимата е непоколебима и неотстъпчива; сама по себе си е природна сила, която не бива да бъде приближавана без искрено намерение за изкупване на вината на Царя на зимата. Опит за среща без това намерение поражда внезапна, яростна буря – вятърът изтръгва снега от земята, небето се затваря и сякаш се свлича надолу, а студът става толкова дълбок, че самото присъствие на посетителите ѝ е застрашено.

Само ледено цвете, поднесено от името на Царя на зимата, може да я склони да прояви милост. То е единствената форма на помирение, която тя признава, и единствената надежда на Царя на зимата, че ледът между тях може да бъде разтопен. При



среща с героите Царкинята на зимата стои неподвижна, вечна, студена и мълчалива, сякаш виси във въздуха. Когато проговори, гласът ѝ не идва отвън, а отеква направо в главите на персонажите: *„Вече не помня защо съм сърдита на Царя на зимата. Просто... искам да ми се извини. Искам да ми поднесе Леденото цвете – и ще му простя, и ще му родя наследник.“*

Подобно на Царя, Царкинята на зимата също не е обособено създание, а концепция, архетип. По тази причина тя не може да бъде поразена и всякакви опити за това само я забавляват, след което тя се отървава от досадниците, дръзнали да я навестят, с пагубна ледена виелица.





#### ◆ Леденото цвете

Леденото цвете не е обикновено растение, а привидение от Оня свят – астралната версия на реалността, където времето и пространството се подчиняват на други закони и често се разместват като снежни пластове под собствената си тежест. То се появява в средата на снежна поляна нейде из тайгата на северозапад от Измръзналата черква, на около час и половина пеша от развалините. Там, сред тишина, която звучи по-дълбоко от всяко ехо, цветето излъчва бледосиньо сияние – не толкова светлина, колкото присъствие. Венчелистите му са прозрачни като лед, а докосването му кара вятъра да шепти и снега да проблясва като предупреждение. Разбира се, видимо е само за персонажи на Оня Свят, за онези, които стъпват в границите на призрачната география.

Царят на зимата не може да го вземе сам, тъй като той е същество от сянка, и светлината на Леденото цвете го изгаря. При приближаване тя се сгъстява и го отблъсква, сякаш разпознава присъствие, което не бива да докосва източника ѝ. Само смъртен може да откъсне цветето и да го поднесе на Царкинята на зимата от името на нейния съпруг. Ако героите имат намерението да помогнат на Царя на зимата, снежните гномчета ги завеждат до цветето.

Пътят към Леденото цвете е дълъг и опасен. Още в началото му героите трябва да преминат през стръмна падина, където нестабилните снежни маси реагират на всяко движение и има 40% шанс да пропаднат в дълбока до няколко десетки метра яма. Заобикалянето им е лесно с помощта на гномчетата.

Ако успеят да преминат, ги очаква следващо предизвикателство: лавина, която се откъсва от висок ръб и връхлита групата, принуждавайки ги да действат бързо, за да избегнат затрупване или отклоняване от маршрута. Ако героите бъдат затрупани, но са водени от гномчетата, те им помагат да се измъкнат.

След това пътят продължава по тясна ивица тънък лед, простиращ се над замръзнало езеро. Макар повърхността да изглежда достатъчно твърда, под нея се усеца кухня, а всяко неправилно стъпване може да доведе до пропадане в ледените води и сериозно затруднение при продължаване на задачата. Гномчетата знаят къде ледът е по-дебел, и водят героите оттам.

В края на този участък се намира Леденото цвете, охранявано от самотен, зъл караконджул. Гномчетата се опитват да предупредят героите за него с жестове и страшни гримаси.



◆ **Караконджулът**

55 КР / 44 УВ / 55 СП / 44 ВЗ

+ 44 пъргавина

+ 11 каленост

+ 11 наблюдателност

+ 11 ослушване

+ 11 нюх

+ 11 шесто чувство

*Остри зъби (тежко оръжие, +9 щети, не може да парира) и нокти (леко оръжие, +6 щети, не може да парира).*

Привидение от сирийския фолклор, за което е общоприето да се говори само шепнешком.

Караконджулът е неумолим и непредвидим. Тялото му е изгърчено и прегърбено, с черна като сажди кожа и покрито с гъста, черна козина и бодлива четина. Възлестите му ръце завършват с уродливи лапи с остри, закривени нокти. Очите му са като разпалени въглени сред черната бездна на зверската му, озъбена муцуна. Носът му е плосък, досущ като на змия. Появява се изневиделица от снежната виелица.

Движен е от пъклена ярост. Не е склонен да преговаря. Доближи ли се някой до Леденото цвете, изчадието го напада инстинктивно. Причините му да пази цветето са чисто териториални и напълно първични. В мотивите му да охранява изящното привидение няма нищо изтънчено или духовно извисено.

• **Сливане с мрака**

Караконджулът има **предимство** при всички опити за изчезване и спотайване сред зимния мрак. При изключителен провал караконджулът губи възможността да се слива с мрака за едно денонощие.

• **Смразяващ кръвта рев**

Караконджулът може като действие да нададе ужасяващ кръсък, карасъ всеки, който го чуе, да изпита волята си с пречка. При провал се получават тревоги от страх според степента на провала.

• **Със сетни сили**

Когато пораженията, които караконджулът понесе, прехвърлят крепкостта му, той получава право на последни действие и реакция в един допълнителен рунд в сървенования преди окончателно да издъхне. Иначе казано, караконджулът може да действа и да реагира по един последен път преди да бъде сразен завинаги.





## **Съдбата на Звездословск**

Новите правила в царството обезпечават се отразяват на живота в него. За да въвлече играчите в наратива, разказвачът трябва да води играта така, че намесата на героите им действително да се отразява на събитията в него. Това се постига лесно – трябва просто водещият да ангажира игровите персонажи посредством целите и опасенията им – както личните, така и общите.

В основата на конфликта стои борба между четири сили:

### **◆ Комитетът на Звездословските Звездобройци**

Представява установената власт в царството. Целта им е да потискат всякакви размирици и прояви на неподчинение, да разкриват и премахват бунтовнически клетки, и най-вече – да задържат властта си.

### **◆ Традиционната звездословска монархия**

Законната власт е в криза. Извънбрачният полубрат на царя, гусларят Предраг, иска да обедини всички неоправдани жители на Звездословск и да изобличи контрола, наложен от КЗЗ върху царския род.

### **◆ Новите владии**

Ако в царството бъде подготвено и успешно изпълнено въстание, но не от Предраг, който знае истината за КЗЗ и царя, а от хабилеанските влѣхви и други революционери, различни от гусларя, от цялата досегашна звездословска власт не остава и помен.

### **◆ Зимното царство**

Ако героите послушат заръката на баба Мърморица, издирят Царя на зимата, победят караконджула и предадат Леденото цвете на Царкинята на зимата, цялото царство потъва под снежната покривка на техния наследник – Вечния мраз.

Ако героите решат да се включат в борбата на разнородните бунтовнически групи в царството, най-напред трябва да им помогнат да се обединят. Съпротивата е разпокъсана: селски общности, дребни благородници, чуждестранни мистици, преследвани от КЗЗ, разочаровани воители от царската стража. Ако персонажите успеят да ги съберат с обща цел, Звездословск бива изправен пред първата организирана гражданска съпротива от поколения насам.

Действат ли редом с Предраг гусларя, целта на бунта се измества от свалянето на властта към разобличаването на КЗЗ и връщането на властта в ръцете на царя, както някога е отредила Съдбата.

Ако игровите персонажи решат да застанат на страната на КЗЗ, трябва да помогнат на организацията да укрепи властта си и да елиминира зародилите се бунтовнически движения. Комитетът разчита на бюрократична дисциплина, мрежа от информатори и познания, които обикновените хора трудно могат да оспорят. Помагайки им, персонажите съдействат за създаването на по-авторитарен и подреден режим, в който редът категорично се поставя над слободията. При този сценарий КЗЗ



може дори напълно да изझे властта на царя и полета-лека да го измефе като институция. Въведените нови астрологични регулации влияят на всекидневието на жителите, а отклонението от предвидените от Комитета цикли се смята за престъпление. Стабилността се увеличава, но свободата намалява. За някои персонажи подобен ред може да е предпочитан, а за други – начало на непоносимо тежко потисничество.

Ако героите помогнат на Царя на зимата да се помири с Царкинята и ѝ дадат Леденото цвете от негово име, Вечният мраз обгръща царството. Виелици затрупват Звездословск, всички реки замръзват, и той се превръща в безлюден, бял лабиринт.

Персонажите може да решат и да не се месят в размириците, а да се фокусират над собственото си оцеляване. Това, разбира се, не означава, че ходът на събитията в царството секва. В такъв случай вазказвачът може да хвърли **1d10**, за да определи коя сила евентуално надделява:

#### **1 – 4. Запазване на статуквото**

КЗЗ поддържат потисничеството срещу всякакви чуждестранни обичаи, разкриват големите бунтовнически клетки в царството и задържат властта си. След около година от събитията в „Току под небето“ кометата, която са видяли в нощното небе, изчезва, и звездобройците отново се събират на заседание. На него решават да запазят мерките срещу чуждестранни обичаи, но да намалят наказанието на дребна глоба.

#### **5 – 7: Бунтът на писаря и гусларя**

Гусларят Предраг съумява да обедини няколко обществени среди и да ги поведе срещу КЗЗ. Писарят Сребрин чака в готовност да отвори портите на замъка в момента, в който пред тях се събере разгневена тълпа. Макар и с много жертви, въстаниците успяват да надвият главатарите на стражите и да заловят ръководителите на КЗЗ. Разкрива се вълшебството, на което е бил подвластен царят, и в Звездословск настъпва нов ден, изпълнен с надежда за нов, по-добър живот.

#### **8 – 9. Привнесен хаос**

Хабилеанските влѣхви правят каквото могат, за да подкопаят реда в Звездословск достатъчно дълго, че да се измъкнат невредими заедно със семействата си – плащат на местни артисти да разпространяват пристрастяващи хазартни игри из кръчмите, за да пострада и без друго взелият-дал морал на местните; пускат слух, че градската стража е накарала артистите да разпространят играта, за да държат простолюдието бедно и мизерно; и накрая плащат на разбойници да отровят няколко кладенеца, за да създадат суматоха и паника, под чието прикритие да избягат. Междувременно, в царството се разразяват ужасни размирици, но не срещу КЗЗ, а между короната и разярените граждани на столицата.

#### **10. Опит за покушение**

Снежана съумява да пусне Нещян в замъка, за да елиминира дядо Еньо и хипнотиста Щерион. Ловецът се справя със задачата без проблем. Без ръководители КЗЗ изпада в немилост достатъчно дълго, че царят да се осъзнае и да използва стражата, за да си върне властта.



# Кулминация

## Ограничения и обрати

- **Ограничено време или пространство**

Нещо трябва да стане „преди да ги видят съгледвачите“, „докато се сменя караулът“ или „далеч от любопитни очи и клюкарещи езици“. Такива условия правят дребните задачи по-спешни и интересни.

- **Променлива надеждност на съюзниците**

Сребрин може да е говорлив днес и затворен утре; дядо Чубрик може да има място да укрие хора, докато изведнъж не се окаже под наблюдение или дори тормозен от опричниците. Това кара играчите да не приемат подкрепата на не-игровите персонажи за даденост.

- **Неочаквани последствия**

Всяко добро дело може да доведе до нов проблем: доставянето на лимоните на влъхвите може да привлече вниманието на опричниците; освобождаването на дяволчето – да изкара бунтовническото настроение извън контрол. И най-малките решения и действия могат да променят обстановката.

Тези прости ограничения и обрати държат темпото стегнато и дават на героите усещане, че градът реагира на тяхните действия.

## Преломни моменти

Условията за победа и загуба в „Току под звездите“ зависят изцяло от целите и опасенията на игровите персонажи. Съдбата на царство Звездословск, както и на всеки един от тях, е в собствените им ръце.





# Развързка

## Възнаграждения

### ◆ Опит

- **Оказване на помощ на дядо Чубрик** за доставяне на пратката до хабилеанските вълхви и избягване на съгледвачите.
- **Разкриване / укриване на хабилеанските вълхви**, когато са преследвани от КЗЗ.
- **Освобождаване на дяволчето под стрехата**, което в последствие подстрекава въстаническите настроения в Звездословск.
- **Подкрепа за Предраг** при проучването на настроенията сред фермери, търговци и занаятчии.
- **Саботиране на съгледвачи, опричници, стражи или КЗЗ**, ако героите подкрепят бунтовете.
- **Укрепване или отслабване на позициите на КЗЗ**, например чрез разкриване на предателства или подпомагане на репресии.
- **Подпомагане на принцеса Снежана** да спаси Брацко от КЗЗ.
- **Спечелвания, разследвания или избягване на проблеми в търговските кътове и кръчмата.**

### ◆ Постижения

- **Организиране или съществен принос към въстание**, оглавено от Предраг и Сребрин.
- **Обезглавяване на ръководството на КЗЗ** с помощта на Нещян ловеца на глави.
- **Задържане или разоръжаване на дворцовата стража** в ключов момент.
- **Спасение (или предаване) на Брацко** – царското синче, към което КЗЗ проявява интерес.
- **Отприщването на Вечния мраз**, ако героите решат да послушат прокудената вълшебница Мърморица.
- **Разкриване на доказателства**, че КЗЗ манипулира царя – и успешно изнасяне пред народа.
- **Укрепване на властта на КЗЗ**, ако героите активно работят за тях.

### ◆ Съкровища

- **Кесия с 50 + 1d100 сребърника от дядо Чубрик**, ако предадат лимоните му на хабилеанските вълхви.
- **Щедра парична награда от КЗЗ**, ако героите разкрият предстоящ бунт или местонахождението на укрити чужденци, които не се отказват от обичаите си.



- **Дар от принцеса Снежана**, ако помогнат да укрие Брацко от КЗЗ („отвлечането“ му за защита).
- **Достъп до архиви или лаборатории на КЗЗ**, ако персонажите спечелят благоразположението им.
- ◆ **Връзки**
- **Предраг гусларят и писарят Сребрин** – героите може да станат довереници на бъдещите съветници на царя.
- **Дядо Чубрик и семейството му** – търговски връзки, контакт с хабилеанските влѣхви.
- **Хабилеанските влѣхви** – връзки с далечната Хабилеа.
- **Принцеса Снежана** – връзка с царското семейство и достъп до вътрешна информация от царския двор.
- **Нещян ловеца на глави** – смъртоносен съюзник в борбата с ръководството на КЗЗ.
- **Съдбомилови** – актуални новини, уютно убежище и безопасно място за срещи.
- **Дяволчето под стрехата** – нестабилен и хаотичен „познат“, разпространящ бунтовнически идеи.
- **Дядо Еньо** – достъп до таен изход от обсерваторията и архивни сведения.





## Последствия

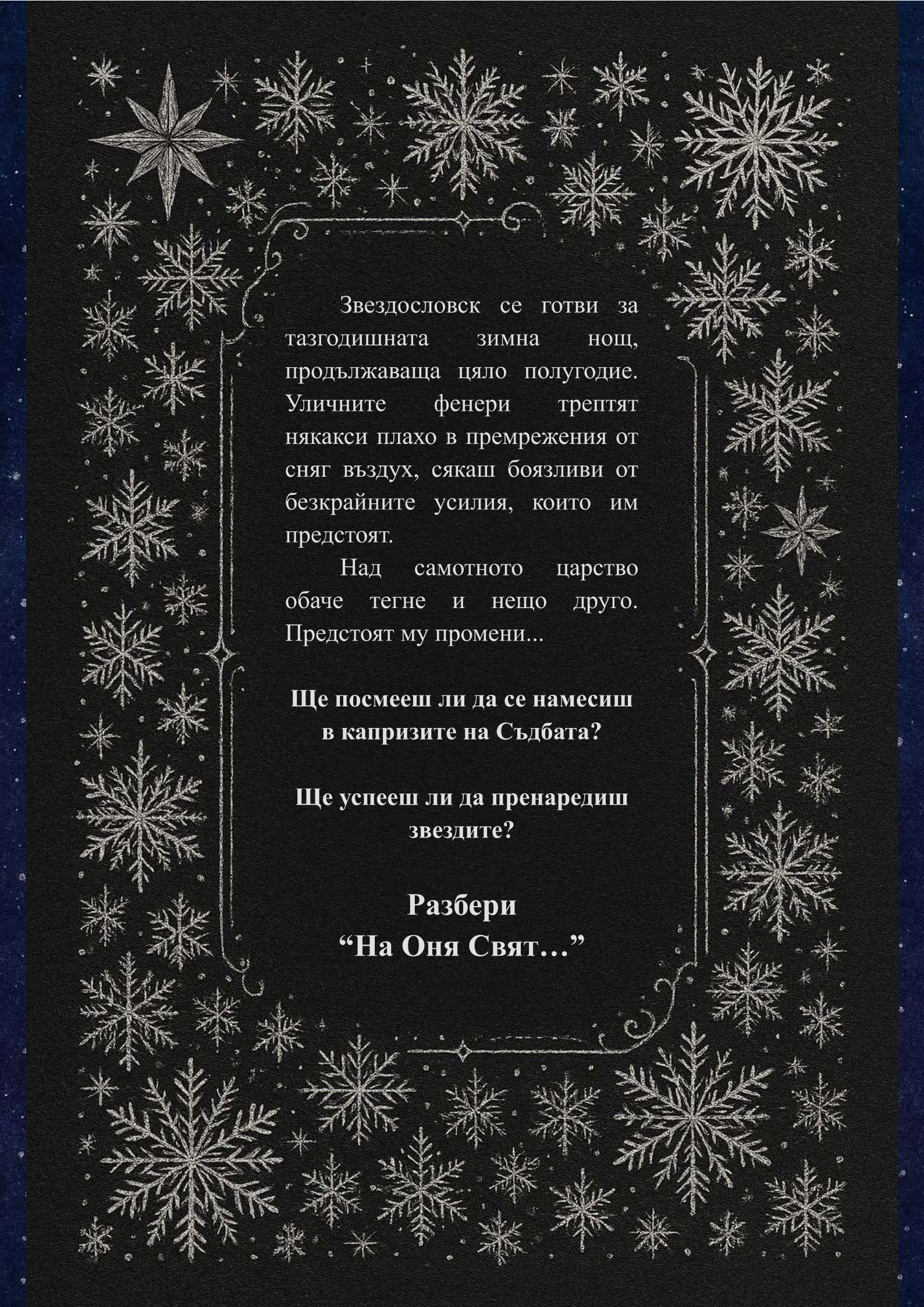
Звездословск е задръстен от подозрения и недоверие. Мнозина подкрепят властта и се упоават на закрилата на стражите, но други вече са си изпатили от своеволията им и си говорят за бунтове, когато са насаме. КЗЗ подозира всички. В такава атмосфера истинската промяна може да дойде само от онези, които първоначално не са обвързани нито с властта, нито с бунтовниците. Игровите персонажи могат да се придвижват свободно, да разговарят с фермери, занаятчии и кръчмари, да посещават работилници, подземни ферми и пълни със зарзават оранжерии, да пият греяна ракия с Нещян ловеца на глави или да разгледат стоките на дядо Чубрик – все неща, които стражата не би могла да направи без да предизвика напрежение и страх.

Именно това отсъствие на доверие към официалните сили позволява на героите да влияят. Ако помогнат на преследваните влхви, спасят Брацко или подадат ръка на Предраг, слуховете за това достигат по-бързо и по-далеч от всяка заповед на КЗЗ. Хората гледат какво правят „своите“, а не какво нареждат „онези от обсерваторията“.

Стражата не съумява да ги спре моментално, ако действат срещу властта, не защото е слаба, а защото е изтощена и обърквана. Тя не знае на кого да вярва, кого да следи и какво всъщност се случва. Това дава точно толкова пространство, колкото е нужно на достатъчно решителни приключенци, за да наклонят везните на цялото царство по свое усмотрение. Разбира се, има го и риска да се провалят с гръм и трясък. Последствията за царство Звездословск са в ръцете на играчите и техните герои.







Звездословск се готви за  
тазгодишната зимна нощ,  
продължаваща цяло полугодие.  
Уличните фенери трептят  
някакси плахо в премрежения от  
сняг въздух, сякаш боязливи от  
безкрайните усилия, които им  
предстоят.

Над самотното царство  
обаче тегне и нещо друго.  
Предстоят му промени...

**Ще посмееш ли да се намесиш  
в капризите на Съдбата?**

**Ще успееш ли да пренаредиш  
звездите?**

**Разбери  
“На Оня Свят...”**