

Тримата братя и полувековната партенка

В сирильското градче Змеевка цари смут. Откакто са изпратени в изгнание Тримата братя – народни герои отпреди 50 години – над града сякаш е надвиснал буреносен облак.

В месеците преди празника на Първия урожай все по-често се забелязват злокобни прокоби – изчезват хора, из полята лумват

внезапни пожари, кравите и козите помятат и дават вкиснато мляко, напълнило се е с жадни за кръв прилепи, и момиченцето на едно от семействата в града е видяло нещо, което така го е уплашило, че е загубило ума и дума от страх. Сега всички могат само да предполагат какво ли е било то, че чак да онемее малката Незабравка...

Увод

- ...Айде наздраве!

- Наздраве!

- Наздраве-е-е...

- Олег, какво си се угрижил, защо не пиеш?

- След три дена е пълнолуние... Да не забравихте последните пъти?

- Е, ае'ся па ти. Съвпадения!

- Ами, съвпадения! Съдбата ни наказва, задето изпъдихме Тримата братя... Най-личните юнаци на Змеевка, как можахме?!...

- Петдесет години ги храним и поим, те си бяха виновни, че нямаха мярка. Чорбаджи Новоселич каза, че дългът ни е изплатен. А и нали решихме да ги изгоним с гласуване, както правели в древна Латиния! Не бой се, всичко е наред.

- Изплатен, ама друг път. Ами поличбите? Изчезналите люде, пожарът в полята, хлапето на Зарекови? Не трябваше да ги гоним, без тях сега ламята със сигурност ще се върне...

Олег изглежда сломен, гласът му е самата съкрушеност.

- Олка, я дай да ти изпия ракията, така и така не я пиеш...

Мъжете на съседната маса избухват в гръмогласен смях, но всички ясно виждате, че в очите на другаря им се четат неподправен, неконтролируем ужас.



◆ Встъпителни сцени

Героите на играчите се намират в механа „Златната ябълка“ - уютно и оживено място, изпълнено със звуци от наздравици, сърдечен смях, звънки акорди на лютня и стари змеевски песни. Въздухът е наситен с аромат на печен дивеч, топъл хляб, дим от лула и леки намеци за чай от липа. Дървени, изрисувани с шарени петлети греди пресичат тавана, а стените са украсени със стари земеделски инструменти, избелели гоблени и голяма табела със златна ябълка. В кръчмата са, за да посрещнат Първия урожай по стар сирильски обичаи, когато дочуват разговор от съседна маса за мрачните поличби, зачестили след като преди няколко месеца са пратени в изгнание легендарните Трима братя.

Ако героите полюбопитстват относно историята на Тримата братя, могат да получат ключова информация за тях от няколко души в Змеевка. Кръчмарят Ратибор и слугинчето Наташа биха могли да ги насочат към най-възрастните жители на Змеевка, запознати с историята на Тримата братя: мъдрият хабилеански антиквар Касхизар; баба Афанасия – възстара вдовица и опитна баячка, знахарка и акушерка; бедния рибар Марко и Юрий Планиноломски – едър, брадат и жизнерадостен полуръст, живеещ в покрайнините на Змеевка и занимаващ се с дърварство, общарство и отглеждане на тютюн.

◆ Братската завера

Истината за Братята е, че преди 50 години самите те са заповалили и отклонили водоемите на Змеевка преди да разгласят в града, че ги е пресушила страхотна лама. В отговор на неверниците са им показали и дъха на чудовището – пушек от грамадна лама, която предварително били наклали край града. Платили на младия рибар Марко да я запали щом му пратят пощенския си

гарван. В последствие го заплашили, че ако промълви и дума на някого за случилото се, щели да му отрежат езика.

Вече наплашили гражданите на Змеевка, братята рекли, че ще победят ламата. Змеевчани им обещали всичко, само и само да бъдат спасени от злата беда.

Братята отприщили заповечените и отклонени водоеми, угасили кладата, скришом се поступали, за да изглеждат все едно са участвали в жестоко сражение, и се завърнали победоносно в града. Гражданите им били толкова благодарни, че три дни яли, пили и се веселили в тяхна чест, а околийските боляри посипали славните герои със злато и диаманти. Братята първоначално се държали достойно и продължавали да помагат на гражданите с най-различни дела, но с годините започнали да живеят все по-разточително, да препиват и да буйстват. Накрая станали напълно непоносими и били изгонени от града.

Истинската им история е известна само на най-възрастните жители на Змеевка, тъй като помнят събитията от първо лице и мъдростта им е позволила с годините да навържат реалните събития.

◆ Неизбежност

Разказвачът решава кога и как да разкрие истината за миналото на Змеевка на героите. Важен елемент от приключението е мрачните поличби да зачестяват и да не са нещо, което може просто да се пренебрегне. Ако персонажите не виждат смисъл в това да се поинтересуват повече от Тримата братя, в краен случай може кметът да обяви награда за връщането им или някой от възрастните люде в Змеевка специално да призове персонажите, за да им се примоли да издирят братята и да отърват града от тях.

◆ Примерни персонажи

Играчите могат да си направят нови герои или да си изберат от примерните:



◆ Благата Балтабек

Ханска щерка, билкарка и беглец от далечния изток. Бегълската ѝ участ я е довела до Змеевка, където е намерила нов дом. Загрижена е за местните и е ценена сред тях като умела знахарка.

27 КР / 35 УВ / 30 СП / 44 УВ

+ 10 точност (+ ловко ловджийство)

+ 10 езда (+ опитно обяздване)

+ 10 пъргавина (+ чевръсто отстъпление)

+ 22 билкарство (+ гъбарство, + бабини илачи)

+ 33 дворянски етикет (+ официален протокол, + хералдика, + дипломация)

+ 16 грамотност (+ килийно образование)

+ 33 орхонгска култура (+ обичаи и обреди, + народна мъдрост)

+ 11 сирийска култура (+ обичаи и обреди)

Фобия от огън (1)

Шарена копринена роба, ботуши от вълча кожа, ловен лък и колчан със стрели, мънистени накити (4 ДВХЗ), кама, мях с кумис, вързоп с билки и керамичен съд с болкоуспокояващ мехлем.

◆ Голобрадият Бугурул

Странстващ философ, придружаваш Балтабек в бягството ѝ като наставник и пазител. Спасил я е от покушение по време на преврат в родния им хаганат.

30 КР / 33 УВ / 25 СП / 44 УВ

+ 10 боравене с двуръчни оръжия (+ необуздано надмощие)

+ 5 езда

+ 10 пъргавина (+ чевръсто отстъпление)

+ 11 ослушване (+ клюки)

+ 11 наблюдателност (+ зорко око)

+ 16 грамотност (+ килийно образование)

+ 33 алхимия (+ нигредо, + албедо, + рубедо)

+ 33 орхонгска култура (+ обичаи и обреди, + народна мъдрост)

+ 11 сирийска култура (+ обичаи и обреди)

Шарено копринено кимоно, тюрбан с украса от пера, примитивна огърлица (4 ДВХЗ), тояга, вързоп с алхимични компонентни, конска пастърма и мускал с нишадър.



◆ **Стефлана Веверкова**

Дъщеря на змеевски лесничей, нетърпелива да наследи занаята му. Разкъсвана е между жаждата си за възбуждащи приключения и желанието да тръгне да пътешествува със странника Елмир и дълбоката ѝ загриженост за близките ѝ в Змеевка.

30 КР / 25 УВ / 44 СП / 33 УВ

+ 11 точност (+ ловко ловджийство)

+ 11 пъргавина (+ чевръсто отстъпление)

+ 11 промъкване (+ неразличимост)

+ 22 бивакуване (+ познат терен: гори)

+ 11 лечителство (+ първа помощ)

+ 11 ослушване (+ клюки)

+ 11 наблюдателност (+ зорко око)

+ 33 сирильска култура (+ обичаи и обреди, + народна мъдрост)

Вълнена туника, ботуши и контошче от заешка кожа, ловен лък и колчан със стрели, кама, мях с вода, круша, разнообразни амулетчета (4 ДВХЗ).



◆ **Елмир Гарваноглавчевич от Усоевск**

Суров и циничен ловец на глави, скитащ се из Сирильско краище в търсене на препитание. Привързал се е към Стефлана и близките ѝ по време на продължителен зимен престой в Змеевка. Пустият му навик, обаче, не спира да го зове да продължи по незнайния си път.

33 КР / 32 УВ / 34 СП / 33 УВ

+ 11 боравене с едноръчни оръжия (+ вагабондски стил)

+ 11 точност (+ ловко ловджийство, + светкавично прицелване)

+ 11 пъргавина (+ чевръсто отстъпление)

+ 12 промъкване (+ неразличимост)

+ 33 законът на улицата (+ слухове, + в свои води, + нечестивост)

+ 11 наблюдателност (+ зорко око)

+ 33 сирильска култура (+ обичаи и обреди, + народна мъдрост)

Риза и панталони от канап, ръкавици, ботуши, елек и нагръдник от телешка кожа, лек арбалет и колчан със стрелички, сабя, кинжал, мях с вода, вързоп с къшей хляб и парче сирене, лула и кесия с тютюн и огниво.



◆ **Вацлав Зареков**

Бащата на Незабравка, онемялото от ужас момиче от Змеевка. Скромен дървесекач и резбар, неотменно уповаващ се на Съдбата.

33 КР / 33 УВ / 44 СП / 22 УВ

+ 44 селско стопанство (+ страх лозе пази, + усърдна работа)

+ 22 каленост (+ усилие, + пехливански кютек)

+ 55 сирильска култура (+ обичаи и обреди, + народна мъдрост, + брат за брата)

Шаячени риза, панталони и престилка, цървули от телешка кожа, дървено ковчеже с дърводелски сечива, тояга, кинжал, лула и кесия с тютюн, огниво, кинжал, мях с вода и къшей хляб.

◆ **Добринка Зарекова**

Майката на Незабравка, онемялото от уплаха момиче от Змеевка. Скромна домакиня, чевръста шивачка и изкусна готвачка, неотменно уповаваща се на Съдбата.

22 КР / 33 УВ / 44 СП / 33 УВ

+ 22 селско стопанство (+ страх лозе пази)

+ 22 лечителство (+ първа помощ, + в сигурни ръце)

+ 11 каленост (+ усилие)

+ 11 пъргавина (+ чевръсто отстъпление)

+ 66 сирильска култура (+ обичаи и обреди, + народна мъдрост, + брат за брата)

Везана забрадка, рокля и сукман от аба, чизми от телешка кожа, голяма кожена кесия с шивашки пособия, кама, мях с вода и къшей хляб.



◆ **Гримнир Железоръки**

Варварски войвода от далечния север, намерил подслон по време на изгнаническите си странствания при прачичо си – джуджето Юрий, обушар и дървосекач от Змеевка.

55 КР / 33 УВ / 22 СП / 22 УВ

+ 11 боравене с двуръчни оръжия
(+ необуздано надмощие)
+ 11 каленост (+ усилие)
+ 22 пълководство (+ партизанско минало, + старшинство)
+ 11 законът на улицата (+ слухове)
+ 11 наблюдателност (+ зорко око)
+ 20 футаркска култура (+ обичаи и обреди)

+ 2 сирильска култура

Туника и килт от плътна груб, вълнен плат, шлем с рога на овен, двуръчен боздуган, ламинарни доспехи, бронирани кожени ръкавици и ботуши, мях с шнапс и две метателни бравдички.



◆ **Ингрид Бенсон**

Безкомпромисна и твърда мореплавателка от далечния север. Ингрид е в Змеевка, за да продава моржова мас и еленови рога.

33 КР / 33 УВ / 33 СП / 33 УВ

+ 11 боравене с двуръчни оръжия
(+ необуздано надмощие)
+ 11 навигация (+ юнга)
+ 11 пазарлък (+ взаимна изгода)
+ 33 футаркска култура (+ обреди и обичаи, + народна мъдрост)
+ 11 сирильска култура (+ обичаи и обреди)

Вълнена туника, брониран кожен нагръдник, ръкавици и ботуши от телешка кожа, бойна бравда, наръч копия, мях с пиво и кърпа с хляб и сирене.

Общи цели за персонажите

◆ Подробности за Тримата братя

Героите могат да научат повече за Тримата братя от най-възрастните жители на града – знахарката баба Афанасия, мъдрият хабилеански антиквар Касхизар, бедният рибар Марко и джуджето Юрий Планиноломски. Към тях могат да бъдат упътени от кръчмаря на Златната ябълка – Ратибор, или слугинчето Наташа. Разбира се, ако някой от играчите играе като Гримнир Железоръки, ще има пряк достъп до чичо си Юрий.

◆ Змеевските старци

Потърсете мъдростта на змеевските старци за това как да се изправите срещу братята и да сложите край на терора им.

◆ Старата ракиджийница

Потърсете следи за дейностите на първия брат и изчезналите хора.

◆ Изоставената мелница

Намерете следи от втория брат и причините за пожарите.

◆ Гората

Разкрийте повече за третия брат и инцидента с Незабравка.

Общи опасения

◆ Още отвличания и изчезвания

Без намеса в скверните дела на първия брат, ранобудният ракиджия Григори, необузданият му глад продължава да мъчи Змеевка. Изчезването на повече змеевчани при мистериозни обстоятелства бързо довежда до вопиющ страх.

◆ Ескалиращи пожари и разрушения

Пожарите, палени от втория брат – жълтозъбия жетвар Иван, могат да зачестят, а и да засегнат жилищни постройки или хамбари. Това унищожение застрашава поминъка на цяла Змеевка и може за броени моменти да опропасти множество човешки животи.

◆ Нарастващ страх и параноя

Възможно е и други хора да се натъкнат на третия брат – полунощния празноскитник Игор, и да загубят ума и дума от страх. Всички очакват завръщането на ламята в безмълвна паника.

◆ Загуба на надежда

С всеки изминал ден отчаянието надделява сред змеевчани. Някои може да обмислят драстични мерки, за да се защитят, включително да напуснат домовете си и да избягат от района, изоставяйки Змеевка.



Завръзка

Места

◆ Змеевка

Волно велможество в Гроздоберски край, северозападно Сирильско краище. Известно е с това, че преди половин век е било нападнато от ламя и спасено от трима храбри братя-юначаги.

Всъщност Тримата братя наскоро са изгонени от Змеевка, понеже с годините са се превърнали в непоносими пройдохи и пияници.



◆ Странноприемница „Златната ябълка“

Голямо заведение в сърцето на Змеевка, известна с това, че е било любимото обиталище на Тримата братя, докато са пребивавали в Змеевка на гърба на жителите на волното, но и крайно суеверно велможество.



◆ Мегданът

Сърцето на Змеевка сякаш бясно тупти. Празникът на Първия урожай е в разгара си. Пазарището изобилства от сергии, отрупани с каци мед, дървени касетки с летни плодове и зеленчуци, привличащи възхитени възгласи от минувачите. Въздухът е наситен с аромат на печено агне и сладкиши, смесен с мириса на на прясно окосено сено.

Мъже и жени, облечени в бродирани ризи и цветни пояси, танцуват в ритъма на жива музика. Група старейшини седят под сянката на древна липа, припомнят си младините и пият ракия от украсена бъклица.

Привечер слънцето се снижава, обгръщайки сцената в златисто сияние, а градските фенери биват запалени и светват меко, висящи от дървени стълбове и осветяващи радостните лица на жителите. В центъра на всичко това пращи голям огън, пръскайки искри към заздравяващото се небе.



◆ Северната част на града

Северната част на Змеевка се познава по скромните вили с добре поддържани овощни градини. Над дуварите им са надвиснали клони, натежали от узрели череши, сливи, праскови и круши. Този участък от града си има малко мегданче със сергии и кръчми, естествено оформило се около градския кладенец.



В края на града, с изглед към обраслите крайградски хълмове, се намира стара ракиджийница, някога оживена, а сега – обвита в тишина и паяжини. Местните жители шепнат за странни шумове, идващи отвътре.

◆ Западната страна

В западната част на Змеевка има предимно малки ферми и зелени пасища. Добитъкът пасе лениво между множество вятърни мелници. Макар и тези земи да са богати на жито и ечемик, местните друми са зле поддържани и людете тънат в сиромашия, тъй като производството им се изкупува на безценица от градските гилдии.

Съвсем в края на града, отдалечена от останалите, стърчи една порутена мелница като реликва от отминали дни. Скърцащите ѝ платна стоят неподвижно на фона на летните облаци. В далечината залязващото слънце хвърля дълги сенки върху земята.



◆ Източният край

Източната страна на Змеевка се намира в близост до обширната, тъмна крайградска гора. На гористия хълм, бележещ края на града, се издига масивно укрепление, което понастоящем се използва като шаб-квартира от змеевската градска стража.



◆ Южната страна

Скромен участък от града с разнебитени калдаръмени пътища и спретнати, измазани в бяло къщурки. В тази част на града живеят наследниците на старата змеевска аристокрация, както и повечето чужденци по тези земи.

Излизайки от града от тази страна, героите могат да открият пряк път до мъгливата пътека отвъд безлюдната кула в гората.

В южния край на Змеевка се подвизават и по-съмнителните типажки в града. Тук е мястото, където героите трябва да дойдат, ако търсят някакви контрабандни стоки или незаконни услуги.



◆ Старата ракиджийница

Намира се час път пеша северно от Змеевка. Не се ползва от десетилетия и е тежко занемарена. В нея се намира леговището на Григори. Из коридорите й мирише на мухъл и алкохолни изпарения, каращи персонажите да изпитват физическата си устойчивост на произволни интервали по преценка на разказвача. При провал се опияняват за степен на провал минути.



◆ Леговището на Григори

В старата ракиджийница се е заселил Григори – най-малкият от Тримата братя. Когато не броди из околията, за да краде грозде от змеевските лозя, прави първак и се отдава на тежка злоупотреба с него. Понякога, обзет от пиянско умопомрачение, дебне залутали се люде от змеевка, отвлича ги и се храни с тях. За да го срещнат, героите трябва да носят в себе си готварската му книга, докато изследват леговището му, старата ракиджийница или подземните тунели.

На пода на помещението има тайник, водещ към избата и подземните тунели под ракиджийницата.



◆ Подземни тунели

Свързват старата ракиджийница и леговището на Григори с горските руини. Представяват пещерни галерии, укрепени с каменни колони и арки. По стените им са подредени бъчви с ракия.

През тунелите минава стара релса, по която някога са били бутани миньорски колички, пълни с въглища. Мината обаче отдавна се е срутила и така и не е била възстановена.

През подземните тунели може да се стигне до древните руини в гората.





◆ Изоставената мелница

Изоставената мелница гние на запад от Змеевка. В нея се е установил вторият брат, Иван. Там той крие запасите си от сушени мухоморки, тютюн и задигнати огнива. Обикновено се шляе из полята около изоставената мелница и дебне удобен момент незабелязано да предизвика пожар.

Постройката е висока, но разнебитена. Вътрешността ѝ е тъмна, задушна и вонява на плесен. Покривът е пропаднал на множество места. Из ъглите се разлагат чували със старо сено. До една от стените има миризлива постеля и купчина дисаги с личните вещи на втория брат – дрипави дрехи, точило, кесия с тютюн и няколко лули за пушене. Докато Игор спи, тук се намира и музикалната кутия на Игор – току до втория брат.

◆ Змеевските полета

Току до западния край на града се намират обширни житници. Златните им класове полека се поклащат в танц с вятъра. Ако героите носят амулета на Ивановица в себе си и се окажат в полето, срещат втория брат – жълтозъбия жетвар Иван. Медальонът е втъкнат в готварската книга на Григори.

Из полетата има участъци, които наскоро са горели. Въпреки усилията на жителите да угасят пожарите възможно най-бързо, те са нанесли непоправими щети на змеевските посеви.

Иван е заложил множество капани из змеевските полета. На разказвача се пада да прецени какво ниво на опасност е подходящо за групата играчи – капаните могат да варират от обикновени въжени клопки до мечи капани с остри метални зъбци.



◆ Гората край Змеевка

Вековен лес, криещ безброй много истории и тайни под преплетените си, зелени корони. Намира се на около час и половина път пеша на изток от града. Тук героите може да забележат как ги наблюдава разтревожен гарван.



◆ Вдън гората

Нейде дълбоко в гората се намират останки от прастаро селище, безлюдна каменна кула, и усойна, мъглива пътека, стигаща до южния край на Змеевка. Тук има съвсем реална възможност героите да бъдат нападнати от обезумял глиган или кръвожадни прилепи.



◆ Горските руини

Намират се вдън гората. Тук персонажите могат да намерят ендемичния змеевски охлюв, към който третият брат има фобия. За целта трябва или да са достатъчно наблюдателни, за да го забележат сред гъсталака, или да са прочели дневника на третия брат и да знаят за страха му, за да потърсят охлюва целенасочено.

В горските руини има таен вход към подземен проход, водещ до тунелите под старата ракиджийница.





◆ Безлюдната кула

Вдън гората се намират трудно достъпна, изоставена каменна наблюдателница, отдавна превзета от природата. Отвън представлява висока, но и масивна постройка, укрепена с пристройки и три допълнителни бойници. Околността ѝ е обрасла с гъсти трънливи храсти и вековни борове.

Тук ношува третият брат. В стар, прояден от дървеници гардероб на последния етаж се намира дневникът му, в който освен всевъзможни други записки, пише и за фобията му от ендемичните змеевски охлюви.

За да се изправят срещу третия брат, героите трябва да носят музикалната му кутия в себе си, докато са в безлюдната кула. Ако условието е изпълнено, той ги издебва от засада, за да се опита да си я върне.

Кулата крие немалко опасности сама по себе си – прогнили дъски по пода на извитото стълбище, водещо до горните ѝ

етажи; проядени от дървояди тавански греди, чакащи някой да мине под тях, за да се сгромолясат; немарливо разсипани алхимически еликсири, отделящи отровна миазма и каквито други ужасии хрумнат на разказвача.

Игор има примитивна система за наблюдение на всяко кътче в кулата чрез огледалца, свещи и тайници. Някой от тайниците освен това са и достатъчно големи през тях да се долази до тайник в друга част на кулата и дори до горските руини.

◆ Мъгливата пътека

Труднооткриваема и много дълга горска пътека, свързваща безлюдната кула вдън гората с южните често на Змеевка. Пътят помежду им е около три часа пеша.

В мъгливата пътека героите може да бъдат нападнати от обезумял глиган или кръвожадни прилепи.



Персонажи

◆ Олег

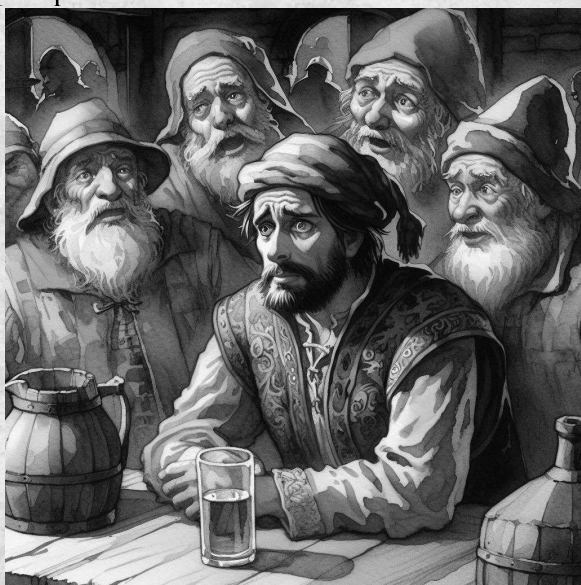
33 КР / 22 УВ / 44 СП / 33 ВЗ

+ 44 копаене

+ 66 сирильска култура

Копач на въглища на средна възраст. Ако бъде разпитан относно необичайния му страх от мрачните поличби, споделя, че е видял как от гората изскача сянка, бълва огън и поваля храбрия хусар Павол на земята. Не е желал да се разчува, за да не го помислят змеевските люде за чалдисан.

В действителност Олег е видял третия брат – Игор, който се е промъкнал до Павол в гръб и го е халосал смъртоносно по темето с фенера си.



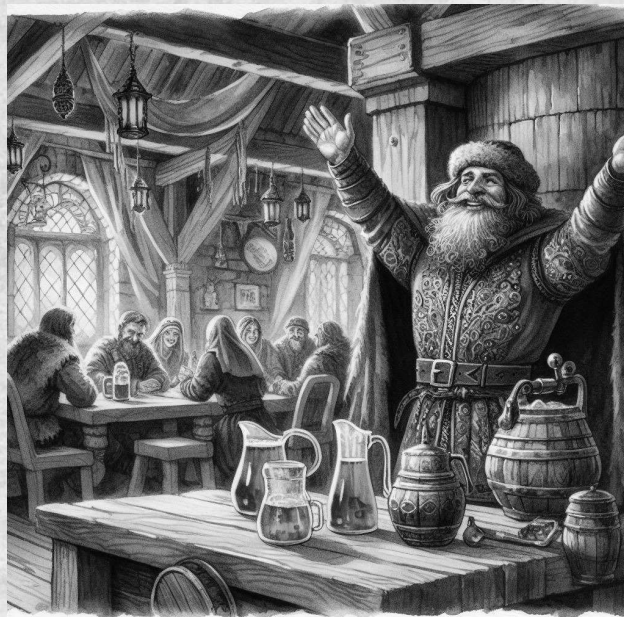
◆ Ратибор ханджията

33 КР / 44 УВ / 22 СП / 33 ВЗ

+ 22 каленост

+ 66 сирильска култура

Гостилничарят на „Златната ябълка“ познава най-много хора в Змеевка. Весел и гостоприемнен едър мъж в напреднала възраст е. Често насмита сервитьорката в заведението му – Наташа, и ѝ напомня да не клюкарства, но самият той не се спира. Може да посъветва героите да потърсят повече информация за Тримата братя от най-старите жители на Змеевка.



◆ Слугинчето Наташа

33 КР / 44 УВ / 33 СП / 22 ВЗ

+ 33 каленост

+ 44 сирильска култура

Мило и усмихнато пухкаво младо момиче, което работи като сервитьорка в „Златната ябълка“. Обича да клюкарства, и чисто бива скастрияна от Ратибор ханджията, който пък клюкарства дори повече от нея. При първа възможност съветва героите да говорят със някой от най-старите жители на Змеевка, ако искат да научат повече за Тримата братя.



◆ **Чорбаджи Новоселич**

33 КР / 44 УВ / 22 СП / 33 ВЗ

+ 22 каленост

+ 33 сирильска култура

+ 33 дворянски етикет

+ 11 грамотност

+ 11 право

Суров, но справедлив сирильски болярин, силно загрижен за народа на велможеството си и стараещ се да му угоди всячески. Опитва се да убеди жителите на Змеевка, че мрачните поличби са дела на братята, целящи отмъщение, за да събере извънреден данък за щедра награда за който ги залови. За жалост, суеверното население не смята така.



◆ **Рибарят Марко**

22 КР / 44 УВ / 44 СП / 44 ВЗ

+ 44 риболов

+ 44 сирильска култура

+ 44 вяра в суеверията на Съдбата

Един от най-възрастните мъже в Змеевка. Живее в скромна колиба в южния край на града.

Когато е бил все още млад, е взел жълтици от братята, за да запали голяма клада край града по техен сигнал със съобщение по пощенски гарван. Бил е заплашен, че ако проговори на някого за случилото се, ще му вземат езика. Съгласява



се да разкаже на героите историята си, ако обещаят да отърват Змеевка от Тримата братя.



◆ **Менестрелката Музикалина**

22 КР / 44 УВ / 44 СП / 44 ВЗ

+ 44 музика

+ 44 сирильска култура

+ 44 пеене

Симпатична, но и прекомерно наивна трубадурка, която редовно забавлява посетителите на „Златната ябълка“. Героите може да я чуят как пее известната сирильска народна песен „Самодивска благодарност“.

◆ **Ловецът на глави Коля Авджиевич**

22 КР / 44 УВ / 44 СП / 44 ВЗ

+ 44 бой с меч

+ 44 сирильска култура

+ 44 шесто чувство

Скитащ се ловец на глави, научил за злочестините на Змеевка и придошъл с надеждата да заработи добър надник. Хитър и умел, но арогантен. Работи сам. Обещава на притеснените граждани, че ще ги отърве от всяка ламя, която се осмели да доближи до градчето им.



◆ **Баба Афанасия знахарката**

11 КР / 66 УВ / 22 СП / 66 ВЗ

+ 22 готвене

+ 22 билкарство

+ 44 сирильска култура

Най-старата жена в Змеевка. Знае истинската история на Тримата братя и се съгласява да я сподели с героите, ако обещаят да отърват Змеевка от тях.

Казва на героите, че, тъй като тя е вече стара и не може да ходи дълго време, ако занесат плодов пай на гроба на съпруга й Герасим в полунощ и си пийнат винце с него, той може да им каже и тайни за Тримата братя, които само той знае.



◆ **Духът на Герасим**

Ако героите пийнат от виното на баба Афанасия на гроба на съпруга ѝ, установяват, че то е особено силно и опияняващо. Явава им се духът на Герасим, радостен, че има с кого да си побъбри, и разказва подробности за Тримата братя на героите и, че вероятно биха могли да намерят следи за Тримата братя в безлюдната кула, която някога са обитавали.

Споделя на героите, че братята не са били в добри отношения и се е случвало да крадат един от друг. Казва им и, че са били сантиментални към някой от вещите си: Григори – към готварската си книга; Иван – към медальона на любовницата му, и Игор – към фина, дървена музикална кутия с неизвестен произход.



◆ **Мъдрият хабилеански антиктвар Касхизар**

33 КР / 55 УВ / 22 СП / 66 ВЗ

+ 22 пъргавина

+ 22 грамотност

+ 22 лечителство

+ 22 ясновидство

+ 55 хабилеанска култура

+ 11 сирильска култура



Най-старият мъж в Змеевка. Знае истинската история на Тримата братя, и се съгласява да я сподели с героите, ако обещаат да отгърват Змеевка от тях. Подарява им и по един мистичен амулет, осигуряващ 10 духовна закрила, за всеки,

Казва на персонажите, че вероятно биха могли да намерят следи за Тримата братя в безлюдната кула, която някога са обитавали. Имал е видение със стара книга, месингов медальон и музикална кутия.

В скромната, разхвърляна колиба на антиктваря, могат да се намерят: антични карти на далечни местности, нащърбени брошки и амулети, избледнели бродерии, декоративни фигурки, древни ръкописи, екзотични картини, стари монети, свещници, вази и кутийки, и един огамски церемониален кинжал. Касхизар не би имал против да се раздели с които и да е от изброените предмети, ако персонажите му обещаат да се справят със заплахата, надвиснала над Змеевка.

Ако героите не потърсят Касхизар незабавно, но го срещнат по време на пазарния ден след празника на Първия урожай, той им поверява готварската книга на Григори, и ги призовава да спасят Змеевка от отмъщението на Тримата братя.



◆ **Юрий Планиноломски**

66 КР / 44 УВ / 44 СП / 44 ВЗ

+ 44 общарство

+ 44 прозорливост

+ 44 сирильска култура

Едър, брадясал и гостоприемел полурист, живеещ в покрайнините на Змеевка и занимаващ се с дърварство, общарство и отглеждане на тютюн. Пада се далечен роднина на придошлия от далечния север Гримнир Железоръки, и живеят сговорно под един покрив откакто севернякът се подвизава по тези земи.

Юрий е изключително разсъдлив и досетлив човечец. Измамата на Тримата братя винаги е била напълно прозрачна за него, но по негова преценка няма смисъл да се споделят подобни размисли с останалите люде, тъй като мнозина биха ги помислили за причудливи и дори завистливи. Ако все пак бъде разпитан по темата, с охота споделя предположенията си за случая, които се оказват напълно безупречни. Юрий предполага, че братята не биха нападнали някого лице в лице заради възрастта им, а по-скоро биха използвали капани и подмолни тактики.

◆ **Незабравка Зарекова**

11 КР / 11 УВ / 44 СП / 44 ВЗ

+ 22 промъкване

+ 22 пъргавина

+ 22 наблюдателност

+ 22 ослушване

+ 33 сирильска култура

Ако персонажите се поинтересуват от онемялото при вида на полунощния празноскутник Игор момиче в хода на приключението (практически задължително, ако някой от героите е в ролята на Вацлав или Добринка), бързо установяват, че клетото създание сякаш безвъзвратно се е оттеглило в свой собствен свят.

Ако персонажите все пак особено се постараят да помогнат на момичето да преодолее кататоничното си състояние, тя се отърсва и изглежда объркана и разстроена. Не си спомня нищо, откакто е онемяла. В идните нощи започва често да ходи насън, да бълнува и да рисува странни фигури с каквото и попадне под ръка – въглени, камъчета и кал.

За да бъде избавено детето от тревожното му състояние, трябва да бъдат победени Тримата братя, и проявленията на страха да си отидат обратно в небитието...





◆ **Банда наемници от Гладните чакали**

6x 44 КР / 33 УВ / 44 СП / 22 ВЗ
 + 33 боравене с произволно оръжие
 + 11 каленост
 + 33 сирильска култура
 + 22 пазарлък

Шестима мъже от Гладните чакали, най-прочутата наемническа компания в цяло Сирильско краище, са забелязани около Змеевка, предизвиквайки тревога сред местните люде. Чакалите, освен с ефективността си, са известни и със своите алчност и склонност към разврат и кавги.

Гладните чакали са главно мотивирани от алчност. Подозират, че братята са скрили съкровища от времето, когато са били герои, и са решени да открият и присвоят богатствата им за себе си.

Присъствието на наемниците допълнително напруга обстановката в града. Жителите се отнасят с недоверие към намеренията на наемниците и се страхуват, че присъствието им ще донесе само повече неприятности.

Ако героите срещнат чакалите и се опитат да се съюзят с тях, наемниците им се изсмиват подигравателно. Не са отворени и към обмен на полезна информация. Няма интерес и от схватки, за които няма да получат парична награда.

В хода на приключението, братята започват да елиминират гладните чакали един по един:

◆ **Отровена напитка**

Ако играчите се върнат в „Златната ябълка“ по време на приключението, току до него намират един от наемниците мъртъв. Той лежи възник по лице в алеята до хана. Устните му са оцветени в странен, тъмен цвят. Наблизо до него може да се намери смачкана бележка от братята, заплашваща всеки натрапник в техните обиталища със същата участ.

◆ **Капан в ракиджийницата**

Докато изследват старата дестилерия, играчите се натъкват на тялото на наемник, прободено от ръждясали шипове. Изглежда, че е задействал капан, поставен от братята, зловещо предупреждение за тези, които се осмеляват да влязат в тяхната територия.

Съобщение, написано с кръвта на наемника на стената, гласи: "ОЧАКВА ВИ СЪЩОТО". Почеркът е крив, едва четим, вдъхващ дълбоко чувство на ужас, карашо персонажите да изпитат самообладанието си.

◆ **Падащи камъни**

В подземните тунели под ракиджийницата играчите намират смачканото тяло на наемник, затрупано под строшена греда. Ехото на смеха на братята почти може да се чуе в слабо осветената пещера. Камък, надраскан с кръв, може да бъде намерен в близост до тялото – зловещият подпис на чевръстото им дело.

◆ **Горящо поле**

В змеевските полета играчите може да станат свидетели на последните мигове на наемник, попаднал в пожар, запален от Жълтозъбия жетвар. Въздухът тежи от миризмата на горяща плът и изпепелено сено.

◆ **Удавен в бъчва с вода в мелницата**

Играчите откриват безжизненото тяло на наемник, потопено с главата надолу в бъчва с вода в изоставената мелница.

◆ **Среднощна засада**

Наближавайки гората, героите чуват пронизващ писък, идващ някъде из нея. Ако внимателно обхождат околността в търсене, намират бездиханното тяло на един от Гладните чакали. Гърлото му е прерязано, а земята е напоена с кръвта му. На гърдите му е издълбана с нож думата „МЪСТ“.

◆ **Въздействие върху играчите и техните герои**

Систематичното елиминиране на Гладните чакали изпраща ясно послание към героите: братята не са за подценяване. Това увеличава нуждата от бързи и решителни действия от страна на играчите.

Жестоките и разнообразни методи на елиминиране говорят за жестокостта на братята, принуждавайки играчите да се опитват да мислят с няколко хода напред. Виждайки как наемниците, известни с ефикасността си, биват унищожени толкова брутално, героите може да бъдат обзети от непреодолим страх. Всичко това подчертава високите залози и реалната опасност, пред която биха били изправени при евентуален сблъсък с братята.

◆ **Разтревожени гарвани**

11 КР / 44 УВ / 44 СП / 66 ВЗ

+ 22 промъкване

+ 22 кълване

+ 44 ориентация

+ 11 ослушване

+ 11 наблюдателност



Гарваните на Тримата братя са обучени светкавично да пренасят съобщения помежду им. През годините братята са обучили множество такива птици, и те са се превърнали в едно от най-важните им тайни оръжия. Освен да пренасят съобщения, гарваните знаят и да сигнализират при опасност или ако някой се приближава до някое от обиталищата на изкуфялите старци, а и умеят да останат незабелязани в мрака, получавайки предимство при опити за спотайване в мрака заради черните им пера. Острите им нокти могат да нанесат значителни поражения, увеличавайки щетите им при всяка успешна атака с 4.

◆ **Обезумели глигани**

55 КР / 33 УВ / 44 СП / 44 ВЗ

+ 22 каленост

+ 22 пъргавина

+ 22 нюх

+ 11 ослушване

+ 11 наблюдателност

Дивите прасета около Змеевка са видимо обезпокоени от мрачното влияние, надвиснало над околията. Естествено териториални, в последно време глиганите са станали необичайно агресивни. Обикновено живеят в групи, състоящи се от няколко женски и малките им. Възрастните мъжки живеят сами и се присъединяват към групите само в размножителния им период.

Дивите прасета имат особено развит нюх, улесняващ търсенето на храна в гората, но и предпазващ ги от изненадващи нападения. Глигите им увеличават щетите от всичките им успешни атаки с по 8, а с безумното си прегрупване могат да си осигурят предимство при нападение със засилка отдалеч.



◆ **Кръвожадни прилепи**

1d100x11 КР / 11 УВ / 66 СП / 33 ВЗ

+ 22 промъкване

+ 44 пъргавина

+ 33 ехолокация

Кръвопийци: с всяка успешна атака си премахват 1d10 поражения.

Страшни ята: който ги види отблизо, изпитва самообладанието си, и при провал получава тревоги от страх според степента му. Прилепите имат предимство при нападения срещу противници с тревоги от страх. Ако при определянето на числеността им се падне чифт, към резултата се добавя още 1d100.

Кръвожадните прилепи са се нароили около Змеевка след изгонването на Тримата братя. Нощните хищници са станали необяснимо дръзки - освен добитък, са започнали да нападат и хора.

Макар и зрението им да е закърняло, могат да се ориентират с ехолокация. Летят безшумно и се сливат с нощния мрак, което прави забелязването им трудно.

◆ **Ендемични змеевски охлюви**

1 КР / 1 УВ / 0 СП / 33 ВЗ

+ 33 шесто чувство

Край Змеевка вирее причудлив вид зеленикаво-синкави охлюви с лилави оттенъци. Зрелите индивиди достигат размерите на средноголям патладжан. Срещат се най-вече в горските руини край града. Слизестата им диря флуоресцира на тъмно.

От дневника на Григори може да се научи, че Игор от малък има непреодолима фобия от ендемичните змеевски охлюви.



Тримата братя

От някогашните герои не е останал и помен. Игор, Иван и Григори са се чалдисали безвъзвратно. Помирението с тях е невъзможно.

◆ **Ранобудният ракиджия Григори**

33 КР / 22 УВ / 55 СП / 22 ВЗ

+ 44 каленост

+ 11 промъкване

+ 22 сирильска култура

+ 22 измама

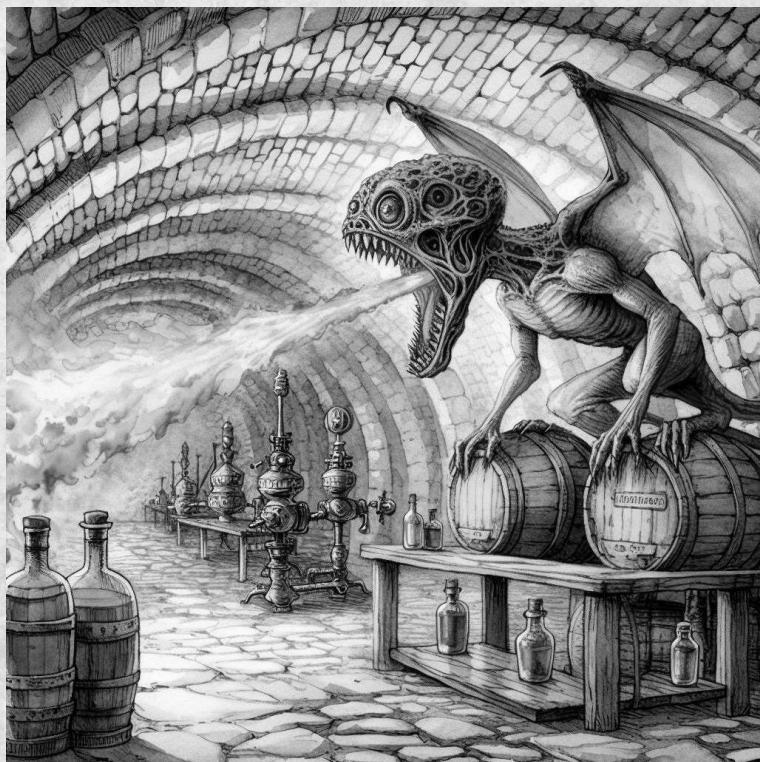


Най-малкият от Тримата братя се казва Григори. След изгонването им от Змеевка се е заселил в старата ракиджийница край града, където вари първак от каквото му попадне, отвлича злощастни змеевчани и ги изяжда.

Алкохолни изпарения: старата дестилерия е изпълнена с ракиени изпарения, които замъгляват сетивата на героите, ако не изпитат успешно физическата си устойчивост. Съзнанията на опиянените персонажи попадат на Оня свят.

Пиянски привидения: докато са в ракиджийницата, всички виждат втория брат двойно и размазано, и са принудени да налучкват кой образ е истинският Григори. Всяка успешна атака по него има 50% шанс да се провали, тъй като засяга привидението, вместо него.

Запалима среда: варелите с приготвен първак могат лесно да се възпламенят. Героите могат стратегически да запалят алкохола, за да го използват срещу Григори, но и самите те са застрашени от пламъците, ако той реши да ги ползва срещу тях.



◆ **Огнедишаният урод с криле от плът**

55 КР / 44 УВ / 66 СП / 44 ВЗ

+ 44 каленост

+ 22 промъкване

+ 44 нюх

Григори на Оня свят.

Огнен дъх: уродливото изчадие бълва

вълни от пламък, които засягат всичко в права линия на 5м пред него и го запалват. Могат да се избегнат с успешно изпитание на способност и пъргавина. При провал засегнатият получава щети според степента на провала. Той винаги се счита за изключителен.

Жилава кожа: кожата на чудовището му осигурява 8 броня по цялото тяло.

◆ **Жълтозъбият жетвар Иван**

33 КР / 22 УВ / 44 СП / 22 ВЗ

+ 22 косене

+ 22 промъкване

+ 22 сирильска култура

+ 22 измама

Вторият брат героите срещат в изоставената мелница или иззмеевските полета, ако носят медальона на жена му в себе си. Държи в себе си музикалната кутия на Игор, и я оставя до главата си, заедно с грамадна, остра коса, докато спи.

Непоносим дъх: Иван има навикът да се киска злобно и маниакално, а дъхът кара очите на всички в радиус от 5м да се насълзват, косите им да настръхнат и лицата им да се кривят в агония, причинявайки им 2d10 тревоги, докато не се отдалечат от него.

Грозно острие: вторият брат размахва страховитото оръжие – стара, ръждива коса. Всички успешни атаки с нея се считат за изключително успешни.



Пиромания: вторият брат постоянно носи огниво в себе си, пали каквото му попадне и го ползва като оръжие при всяка възможност – парцали, чували, и змеевските житници.

◆ **Пладнешкият косач**

66 КР / 55 УВ / 55 СП / 44 ВЗ

+ 22 пъргавина

+ 33 косене

+ 44 наблюдателност

Иван на Оня свят.

Призрачен огън: косачът пропуска ход в подготовка. В следващия рунд избухва в ефирни пламъци, незабавно засягайки всички в радиус от 5м, причинявайки им 2d10 поражения, пренебрегващи всякакви брони. В действителност това е въздействието на пладнешката жег.

Празен поглед: щом вторачи зора си в някого като реакция, той или тя трябва да изпитат самообладанието си. При провал се втрещават в празния поглед на косача и не могат да отместят очи от него, докато не изпитат самообладанието си успешно като действие.



◆ **Полунощният празносжитник Игор**

33 КР / 66 УВ / 33 СП / 44 ВЗ

+ 33 промъкване

+ 22 наблюдателност

+ 22 ослушване

+ 44 сирильска култура

+ 44 звероукротяване

Третият брат героите срещат в гората или кулата в нея, ако носят музикалната мукутия в себе си.

Сенчеста засада: гъстата гора осигурява на третия брат предимство при опити за спотайване.

Зверска дружба: Игор се е сприятелил с горските обитатели. На помощ могат да му се притекат освен гарвани, така и глигани, и прилепи. За да ги призове, са необходими действието и реакцията му в един рунд от съревнование.

Безкрайният взор: ако Игор надвие увереността на друг персонаж в съревнование, може да му отправи безкраен взор, пленявайки съзнанието му, докато не бъде умишлено освободено или Игор не загине.



◆ **Прокълнатият призрак**

0 КР / 77 УВ / 0 СП / 77 ВЗ

Игор на Оня свят.

Глад за души: ужасяващият призрак разтваря безкрайната бездна на пастта си и протяга спектралните си пръсти към произволна жертва, всявайки страх в душата ѝ. Засегнатият персонаж изпитва психическата си устойчивост, като изпитанието се счита за трудно. При провал получава поражения от страх според степента му. Всички провали се считат за изключителни.

Безплътност: прокълнатият призрак не може да бъде унищожен чрез груба сила. За целта трябва да бъде прогонен с екзорсизъм от духовит проповедник или опитен баяч.

Сливане със сенките:

прокълнатият призрак може да се слее със сянка като реакция. По този начин става невидим, докато не извърши действие.

Ако Тримата братя бъдат победени, мрачните поличби прекратяват, и жителите на Змеевка си възвръщат вярата в снизхождението на Съдбата. Незабравка Зарекова си възстановява говора. Мнозина жители първоначално не разбират как така мрачните поличби са били дела на Тримата братя, а не са предвещавали завръщането на ламята. В последствие свикват с мисълта, че персонажите на играчите са новите легендарни народни герои и най-лични юнаци на Змеевка.



◆ **Проявления на страха**

50 КР / 50 УВ / 50 СП / 80 ВЗ

+ 25 пъргавина

+ 25 промъкване

+ 20 наблюдателност

+ 20 ослушване

+ 20 нюх

+ 20 шесто чувство

Навъдили са се из Змеевка и околията след измамата на братята. Били са привлечени от повсеместния страх на местните жители от завръщането на ламята. Оттогава съществуват в симбиоза с Тримата братя и им помагат по неведоми, коварни и жестоки начини. Ако героите са помогнали на Незабравка да се отърси от страха си и са видели фигурите, които рисува, могат да разпознаят в тях проявленията на страха.

Проявленията на страха сякаш нямат съвсем постоянни размери. Колкото по-дълго някой се вижда в тях, толкова по-грамадни изглеждат. Лишени от внимание, могат да се смаят до размерите на гъсеница, а когато са



пренаситени, достигат големината на жирафи, т.е. до 5-6м височина и 1,200кг маса за мъжките, и 4-5м височина и 800кг маса за женските.

Кошмарно докосване: докосването на пипалата на проявленията на страха е пагубно. Засегнатите от тях персонажи

изпитват психическата си устойчивост, като изпитанието се счита за трудно. При провал получават поражения от страх според степента му. Всички провали се считат за изключителни.

Надушване на страха: ако търсят спотайващи се персонажи и те имат тревоги от страх, те се добавят към шанса за успех на проявлението на страха да ги открие. При търсене на повече от един персонаж се добавят само тревогите от страх на персонажа с най-много такива.



Събития

◆ Празникът на първия урожай

На първия ден от приключението, с настъпването на късния следобед, централният площад на Змеевка заблестява със златист отблясък, хвърлян от залязващото слънце. Въздухът е оживен от бърборенето на жителите на града и смеха на децата, смесени с примамливите аромати на току-що изпечени пайове и палачинки, поднесени с бита сметана и пресни плодове.

Бризът полюшва редици разноцветни шатри на врачки, баячки и вехтошари. Шутове, облечени в ярки костюми и дяволски маски, забавляват тълпата. Дрехите им са обкичени със звънчета. Щом забележат посетители на фестивала, които не са се накичили с венци от житни класове, ги замерят с презрели



плодове, предизвиквайки сърдечен смях и ядосани крясъци сред тълпата. Тъпани, тамбури, гусли и кавали осигуряват шумен фон за тържеството. По краищата на площада семейства и приятели седят на дълги дървени маси, споделят истории и вдигат наздравици с пожелания за богата реколта.

◆ Пазарен ден

В деня след празника на Първия урожай площадът на Змеевка обикновено продължава да кипи от оживление. Земледелци, занаятчии и търговци разполагат сергиите си за традиционния пазарен ден. Цветни знамена и гирлянди красят пазара, съхранявайки празничната атмосфера от вчера. Жителите се разхождат между сергиите, разговарят и се смеят, купуват и продават стоки.



- **Клюки**

Героите отново чуват същите мъгли за тъмните поличби, сполетяли Змеевка.

- **Суматоха**

Назрява смут. Неколцина Гладни чакали решават да създават проблеми и да изнудват търговците за вересии. Играчите могат да се намесят, за да защитят местните, спечелвайки благодарността им, но и навличайки си гнева на безскрупулните наемници, а и забърквайки се в неприятна схватка, в която има голяма вероятност да пострадат.

- **Мистериозна придобивка**

Старият хабилеанец Касхизар е излязъл да продава антикварните си дрънкулки. Сред неговите стоки героите забелязват реликва, свързана с Тримата братя – готварската книга на най-малкия от тях, Григори. Хабилеанецът им поверява книгата, и ги призовава да избавят Змеевка от отмъстителния гняв на Тримата братя. Раздава им и амулети с по 8 духовна защита – по един на всеки.

- **Интриги**

Играчите могат да срещнат важни не-игрови персонажи като кмета или ловеща на глави Коля Авджиевич, които се разхождат сред тълпата.

- **Състезания и игри**

Празничната атмосфера включва различни игри. Играчите могат да участват в състезания по стрелба с лък, теглене на въже или турнири по разказване на истории, използвайки тези дейности, за да се сблизят с местните и да потърсят ценна информация относно скорошните събития.

- **Злокобна вест**

Привечер, гръмогласен глашатай се изпъчва на мегдана и с цяло гърло обявява кончината на странстващия хусар Павол, който преди няколко дни се е заклел в честта на любимата си, че шял причака ламята, и веднъж и завинаги да я надвие. Обявлението причинява нерадостни възгласи и притеснено жужене сред тълпата. Поредната мрачна поличба...

- ◆ **Загиналият хусар Павол**

Трупът на странстващия сирильски рицар, заклел се да избави града от надвисналите над него беди преди броени дни, се намира на изток от града, по път за гората.

Той е намерен в, меко казано, ужасно състояние – белези от змейски нокти, следи от душене и множество синини свидетелстват за жестока борба.

Говори се, че гибелта му е сигурно доказателство, че ламята вече се е завърнала и предстоят само още беди. Всъщност той е станал жертва на Тримата братя.





◆ Предвещаващият залез

Слънцето потъва зад хоризонта, обаяйки небето в преливащи се нюанси на червено и златисто. Из Змеевка се разстилат дълги, сенчести черги. През последните дни в града са се случили твърде много злощастни събития. Смъртта на хусаря Павол истински обезверява мнозина. Шепотите за ламята се усилват, превръщайки се от градски легенди в кошмарни възможности.

Истинската загадка тепърва предстои. Нощта над Змеевската околия крие тайни, неразкрити от десетилетия...

◆ Кончината на Коля Авджиевич

Докато проследяват дирите на Тримата братя, героите може да попаднат на бездиханното тяло на ловеца на глави Коля Авджиевич.

Разказвачът преценил дали това е необходимо и точно в кой момент да се случи, за да има най-осезаем ефект над героите и играчите. Виждайки, че дори опитен ловец като Коля може да бъде погубен, играчите ще разберат, че не могат да си позволят никакви грешки.

Тримата братя са ограбили вещите на странника, и са му оставили само износените дрехи. Безизразният му лик сякаш безмълвно задава въпроса дали недоверчивостта на Коля не е това, което го е погубило.

◆ Готварската книга на Григори

Намира се в старата ракиджийница или изоставената кула – което първо посетят героите. В нея е втъкнат медальонът на Ивановица. Може да се намери и сред стоките на стария хабилеанец Касхизар по време на пазарния ден в Змеевка.

Липсата ѝ кара първият брат Григори да се вманиачи в намирането ѝ.



◆ Медальонът на Ивановица

Намира се втъкнат в готварската книга на Григори. Иван отчаяно се опитва да си го върне.

Самият амулет също е заключен. В него е ключето за музикалната кутия на Игор. Ключът за медальона винаги носи у себе си вторият брат – Жълтозъбият жетвар Иван.



◆ Музикалната кутия на Игор

Не е у Иван само докато той спи в изоставената мелница. Тогава той има навика да я оставя до главата си. Заклучена е с малко, но неестествено здраво катинарче. Ключът за него е в медальона на Ивановица. В кутията има фин механизъм на пружина, изпълняващ известната сирильска народна песен „Самодивска благодарност“.



◆ Покачване на напрежението

Разказвачът има задачата да покачва напрежението в хода на приключението. За целта може да вплита влошаващи обстоятелствата събития в наратива: още няколко души изчезват безследно, включително старейшините, които са дали първоначални напътствия на героите. Слуховете за това се разпространяват мълниеносно, приписвайки изчезването им на отмъстителния гняв на завърналата се ламя.

Полетата около Змеевка отново избухват в пламъци, които този път се разпространяват страшно бързо, заплашвайки да погълнат близките домове и ферми. Отчаяни викове кънтят докато змеевчани се борят да овладеят ада, но усилията им изглеждат напразни срещу безмилостния пожар. Докато димът се издига застрашително, героите на играчите осъзнават, че терорът на братята ескалира, което ги подтиква спешно да измислят план за справяне с тях.

Странни поличби и знамения започват да се проявяват, вещаейки предстояща катастрофа с невъобразими размери. Светкавични бури бушуват в нощните небеса, мълнии прашят със зловеща синя енергия, а откъм гората отеква гарваново грачене като ужасно предупреждение за неизбежна гибел. Самата тъкан на реалността сякаш се разцепва щом вечерните сенки почват се извиват и кривят в гротескни форми, предвещавайки пристигането на древно зло. С всеки изминал ден чувството на страх и неотложност обхваща града все по-здраво, принуждавайки героите на играчите да предприемат решителни действия, за да предотвратят по-нататъшна трагедия.

Кулминация

◆ Схватките с Тримата братя

Може да се каже, че справянето с всеки един от Тримата братя е кулминационен момент в приключението. Разказвачът трябва да предаде ужасът от срещите с тях подобавашо.

Не забравяйте, че те са на преклонна възраст, и не биха нападнали въоръжен отряд чело, а биха използвали капани, нападения от засада, придружени от чевръсто бягство, и всякакви нечестни методи за справяне със заплахи.

Гарваните са очите и ушите на братята, достигащи до всяко кътче в змеевската околия за броени минути на черни криле. Те издават на злодеите местонахождението на персонажите, ако тършуват из обиталищата им. Разказвачът може да напомня на играчите за тях с кратки вмятания, че героите биват наблюдавани. Освен това, братята имат информатори и в града – всички, които не са били съгласни с решението за изгонването им.



◆ Условия за победа

Героите успешно намират и надвиват всеки един от Тримата братя, елиминирайки влиянието им, и възстановявайки мира и реда в Змеевка. Истината за измамата на братята е разкрита пред всички в града. Разкритията за измамата им предизвикват значителен обществен отзвук, и подлостта им става известна на всички в града. Змеевка се отървава от оковите на страха, а нейните люде стават по-сплотени след споделените несгоди.

Героите на играчите са провъзгласени за герои и насетне почитани за храбростта и решителността им. Имената им биват гравирани върху местния фолклор, а самите те биват възнаградени от Чорбаджи Новоселич и другите змеевски боляри възщедро. Незабравка връща говора си и излиза от тревожното си състояние.

Просперитетът и благосъстоянието на града се възстановяват, тъй като търговията



потръгва, реколтата се подобрява и смехът отново изпълва улиците. Споменът за заплахата от ламята бързо избледнява.

◆ Условия за загуба

Героите не успяват да открият братята и да ги надвият навреме, позволявайки на влиянието им да се разпространи из Змеевка безконтролно. Градът потъва в хаос и отчаяние, неспособен да потуши надигащата се вълна от страх и несигурност.

Змеевка изпада в мрак и нищета. Хората заживяват в постоянен страх от гнева и злонамереното влияние на братята, което дори не осъзнават като такова, продължавайки да вярват, че злочестините им се дължат на заселила се в гората ламя.

Героите на играчите са заклеямени като провали и отхвърлени, а имената им стават нарицателни за безславно поражение.

От някогашната жизнеспособна общност в града не остава и помен, тъй като търговията изпада в застой, посевите изсъхват и улиците опустяват. Споменът за калпазанлъка на братята остава на заден план, и всички отчаяно се надяват те да се завърнат, за да избавят отново Змеевка от златта ѝ участ.

◆ Необичайни хрумки и как да се справим с тях

• Унищожаване на предметите

Ако играчите осъзнаят значението на готварската книга за Григори, медальонът на Ивановица за Иван и музикалната кутия за Игор, и им шукне да ги унищожат, това е идеална възможност за разказвачът да им опише как отблизо ги гледа разтревожен гарван, след което отлита – навярно, за да насочи Тримата братя към героите.

• Поставяне на примамки

Ако играчите разберат важността на предметите и решат да ги използват като примамка, злодеите идват с подкрепления от прилепи и изобилие от дамаджани със силнозапалим първак.

• Помощ от змеевчани

Ако героите се опитат да съберат дружина от помощници в града, бързо установяват, че в Змеевка все още има голям брой хора, които не са били съгласни с пращането на братята в изнание и биха ги върнали в града от суеверие.

• Свръхестествена подкрепа

Ако разказвачът позволи на персонажите да научат за самодивите по някакъв начин преди да победят братята, те биха могли да получат помощ и от тях. Може някой от старците в Змеевка да разкаже на героите за тях. Водещият не бива да забравя, че магията на самодивите не им е достатъчна за справяне с проявленията на страха и кошмарните духовни форми на братята, така че те биха могли да помогнат на героите с премахване на тревоги или отнемане на действия и реакции от враговете им.



Развързка

Възнаграждения

◆ Героична слава

Ако героите съумеят да заловят или елиминират Тримата братя и да разкрият истината за тях в града, биват щедро възнаградени от Чорбаджи Новоселич и другите боляри, и имената им остават в историята на Змеевка.

Ако всички герои загинат или съзнанията им останат безвъзвратно заловени на Оня свят, приключението се счита за приключено неуспешно, и провалът им дава своя отзвук върху града.

◆ Спестяванията на братята

Ако разказвачът забележи, че играчите обръщат особено внимание на богатствата, които героите им намират, може да подхранва интереса им с разни скрити спестявания на братята в старата ракиджийница, изоставената мелница и безлюдната кула, както и където другаде счете за уместно в хода на приключението.

◆ Безценен опит

Разказвачът може да награди героите с опит според способността и възприятието им в следните моменти:

- При узнаване на истината за братята;
- При надвиване на всеки един от тях;
- При среща със самодивите;
- В други подходящи случаи по преценка на разказвача, като например невероятно сприятеляване с някой от наемниците или откриване на ендемичните змеевски охлюви.

Последствия

В случай на поражение, неуспехът на играчите да надвият братята позволява на тяхното злокобно влияние да се разпространи безконтролно. Змеевка потъва в пълен хаос. Без намесата на героите терорът на братята се засилва, което води до безкрайни страдания и трудности за жителите на градчето. Без спасители, които да спрат Тримата братя, Змеевка се превръща в мрачен и престъпен град, измъчван от вътрешни борби и безпомощен срещу външни заплахи. Имената на играчите биват опетнени и постепенно потъват в пълна забрава.

Ако играчите завършат сценария успешно, действията им допринасят за възстановяване на надеждата и единството в Змеевка. С изкореняването на влиянието на братята, градчето незабавно подема икономическото и социалното си възстановяване. Търговията се възобновява, посевите процъфтяват и общото благосъстояние на селището видимо се подобрява. Решителните действия на героите не само подобряват благосъстоянието на града, но и проправят път към неговия нов растеж. Имената им стават равнозначни на храброст и себеотрицание в Змеевка, вдъхновявайки бъдещите поколения да следват стъпките им. Споменът за техния

триумф над злото на Тримата братя служи като обнадеждаващ маяк, напомнящ на жителите на града, че дори и в най-мрачните времена, светлината може да надделее.

◆ Самодивите

Героите може да научат за миналото на братята от самодивите, които се завръщат по домовете си в гората, щом проявленията на страха отслабнат и напуснат местността след падането на измамния, човекомразки режим на Тримата братя и полувековната им партенка. Те, разбира се, са само привидения и могат да бъдат срещнати единствено на Оня свят, например, ако героите са опиянени на пира в тяхна чест след победата им над братята, или в сън.

Самодивите разказват на героите, че преди много години една от тях своеволно се преродила като човешко дете, но Ефирният дух и Съдбата решили да я накажат, и орисали на тримата ѝ сина да се пренасят на земни изкушения до безвъзвратно умопомрачение. Техните дела привлекли злокобни, мрачни и незначайни сили, същински проявления на самия страх. Така те принудили самодивите да напуснат горския си дом и да се скитат в продължение на половин век, но щом ужасяващите натрапници били прогонени, горските духове мигновено усетили зова на своята гора.

След като споделят историята си, самодивите запяват мистична мелодия в хармоничен хор:

*Със Съдбата си играете
и в Ефира отзвучавате.*

*Във вгрудите ви туртят ли
пламещи сърца, туртят...*

*Пред нея се изправяте
и страха дори надвивате.*

*Унесената ви навеки
ще да в росния ни лес сатят.*

