

# Щерката на колобъра

## Увод

### Предистория

Игровите персонажи попадат в плен на племе чергаристански скиталци, които ги продават в робство на Хафтагайския хаганат. Така се оказват подарък за новия хан от тарканите и колобрите му.

Владението е в траур поради смъртта на стария хан. Ханският наследник – Гурдзун, най-големият от шестима сина – е заклет от колобрите да се ожени за Буржу – щерката на първожреца Орзубек. Но ханът обича друга – пророчицата Сарканел. Тя е и любимка на народа, тъй като знае да прави всякакви цярове, да бабува, да бае и да врачува. Първожрецът заявява, че Сарканел, като най-съвършена във всички добродетели от целия хафтагайски народ, трябва да стане невеста на Ефирния дух, т.е. да бъде принесена в жертва. Сарканел е във възторг от идеята, тъй като е вярна на народните обичаи, но ханът не е никак съгласен.

Сарканел носи първоводната рожба на хан Гурдзун. Рано призори след наричането му от шестте колобъра, ханът предлага на група роби (игровите персонажи), които са му подарени от неговите таркани (първенците от войската му) да им подари

свободата, ако участват в плана му да спаси избранницата на сърцето си и детето им, дори и това да означава да отстрани всекиго, който дръзне да му се опълчи – било то колобър, таркан или някой друг.



### Въведение

*"Първата светлина, която проби ниските облаци, разбуди хана..." \**

*Хан Гурдзун се преструва, че спи точно до изгрев слънце. Отмята един топ рунтави кожи от себе си и се изправя от ложето си. Умива лика си в пълно с вода дървено корито, надява туниката, потурите и вълчата си кожа, навива навуцата си и напуска спалната си юрта. В*



*центъра на стана изтлява жаравата от обредните клади по случай снощното му наричане за новия хан на Хафтагаите.*

*Отправя се към шатрата на латинейския си тълмач.*

*- Салваторе, какво се излежаваш като лехуса? Хайде с мен на лов за залутани чакали!*

*- Гурдзун хан, кое време е...*

*- Ставай, казах! - младият племенен владетел се засмива самодоволно. - Щом ще протоколничии, ще изпълняваш и заповедите ми!*

*Двамата ездачи още едва са се отдалечили от хафтагайския стан и са навлезли в безкрая на харкотските степи, когато Гурдзун, препускайки рамо до рамо със Салваторе, развълнувано му разкрива:*

*- Измъдрих как да спасим Сарканел!*

*\* из „Предречено от Пагане“,  
Вера Мутафчиева*

#### ◆ Встъпителни сцени

Всички персонажи са заловени от харкотски скиталчески племена и продадени в робство на Хафтагайската орда, където биват подарени на новонаречения хан на ордата. По време на тържеството по случая, персонажите, които разбират орхонгски, чуват как главният колобър заявява, че Сарканел, като най-съвършена във всички добродетели от целия хафтагайски народ, трябва да стане невеста на Ефирния дух, както е обичаят, т.е. да бъде принесена в жертва. Сарканел е във възторг от идеята, тъй като е вярна на народните обичаи, но ханът не е никак съгласен. Той пита колобъра как може да бъде сигурен каква е волята на Ефирния дух, и той му отвърща, че ако греши, Ефирният дух ще го покоси преди булката да му бъде изпратена.

В ранните утринни часове ханът обещава свободата на няколко роби, ако незабелязано отведат пророчицата Сарканел невредима до границата със сирийското царство Спорни острог. Подарява на всеки един от персонажите по един кон.

#### ◆ Цели и опасения за играчите

Персонажите трябва да намерят пророчицата Сарканел и да я отведат невредима до границата със сирийското царство Спорни острог.

Ако успеят, хан Гурдзун им подарява свободата, както са се договорили. Подарява им и толкова земя, през колкото могат да препуснат от изгрев до залез.

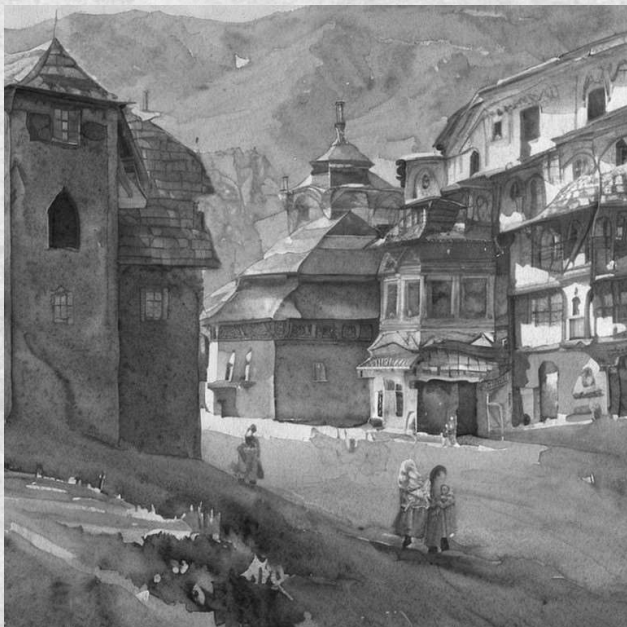
Ако бъдат разкрити и заловени от неверни на хана таркани и колобри, не могат да разчитат на помощта му, тъй като не бива да се разкрива, че ги е замесил в плана си, за да не се разбунтуват неприятелите открито.



# Завръзка

## Места

### ◆ Хафтагай бивуак



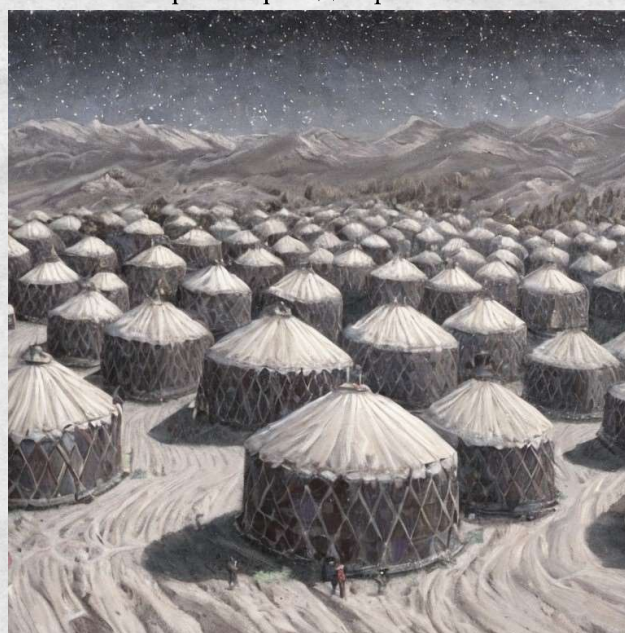
Грамадно орхонгско селище със стотици хиляди жители. Масивни стени от глинени тухли ограждат сърцевината на града от каменни сгради с керемидени покриви. Покрайнините му са отрупани с жилищни шатри и лагери на ловци, златотърсачи, иманяри, търговци и други временно уседнали пътешественици.

Хафтагайската орда е изключително многолюдна. В нея се срещат всякакви хора, от животновъди, занаятчии и търговци през поети и философи до воини и шамани.

Пророчицата Сарканел е известна сред целия хафтагайски народ. Лесно би била разпозната в Хафтагай бивуак посред бял ден, ако не прикрива лика си. Сред простолюдието само биха я поздравили за честта, която предстои да ѝ бъде оказана, но ако бъде забелязана от някой таркан, колобър, чигот или друг високопоставен човек, е вероятно да бъде разпитана с кого е и накъде е поела.

### ◆ Церемониалният стан

Специален лагер, използван само за венчавки и погребения, жертвоприношения, тържества и други значими културни събития. Намира се току до Хафтагай бивуак, в подножието на хълмиста местност на име Скалните вълни. Простира се около стотина метра от край до край.



В него са предвидени юрти само за отбрани гости от особена важност. Има и централен участък с множество големи обредни клади. Недалеч от юртите на хана, първият таркан и първият колобър има голям коневръз с поилки и корита, пълни със зърно.

По принцип церемониалният стан не се обитава постоянно, но се поддържа в готовност за специални случаи. По време на такива се охранява изключително строго. Ханските чиготи, които го обхождат, са придружавани от умели соколари, дресиращи керкенеzi, които могат да предадат тревога из цялата околност и при нужда да призват подкрепления за нула време.



#### ◆ Юртата на хана

Спалната юрта на хафтагайския хан в церемониалния стан представлява грамадна конструкция от дървени греди, покрита с кожи на зверове и плътни, тежки платове.

Вътрешността ѝ е богато украсена със златни пендари, шарени черги и ловни трофеи. По мебелите има масивни дърворезби. Освен легло, има и писалище, стол, няколко ковчезета, дървено корито с вода, каменен идол на Ефирния дух с височина половин човешки бой, представляващ плоча, на която са изобразени слънцето, луната и звездите, вятърът, морето, земята, зверовете и човекът.

На входа на ханската юрта винаги седи поне един чигот на стража.



#### ◆ Хафтагайски чигот

44 КР / 33 УВ / 33 СП / 22 ВЗ

+ 22 сражаване с ръкопашни оръжия

+ 11 пъргавина

+ 22 наблюдателност

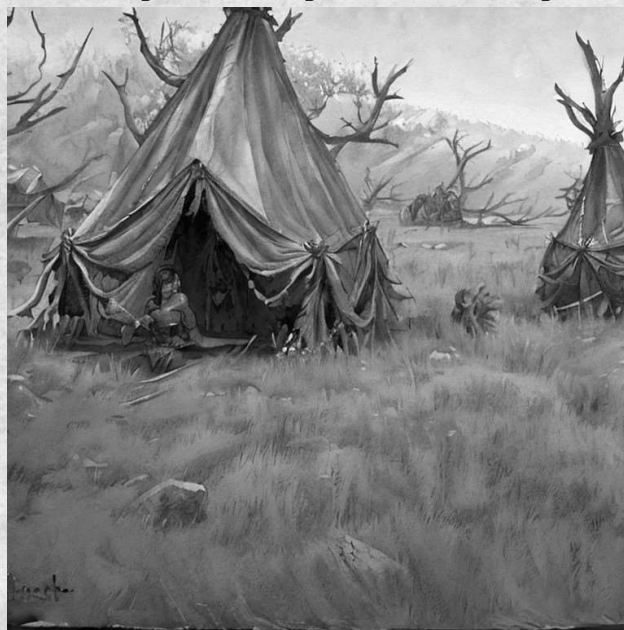
Закалена сабя (ЛР1Р2Р - 4 АТК,

+ 5 шанс за успех при бързи удари,

+ 5 шанс за успех при париране, 14 НДЖС);

Люспеста броня и стоманен шлем  
(6 ЗПЦТ на торса и главата, 19 НДЖС).

#### ◆ Юртите на тарканите и колобрите



Тентите на хафтагайските духовници и военачалници се издигат леко встрани от юртата на хана. Видимо ѝ отстъпват по размер. Между тях денонощно патрулират неколцина чиготи.

#### ◆ Харкотската степ

Излизайки от хафтагайското селище, персонажите навлизат в същността на приключението. Харкотската степ е необятна, и в по-голямата си част пустее. В нея персонажите остават сами със себе си.



Харкотските степи са обширни и просторите им вдъхват страхопочитание. Напомнят на безбрежно, развълнувано море от тревиста растителност, брулена от безспирни, невъзпрепятствани ветрове – липсват дървета, които да ги спрат. В небесата се реят самотни лешояди, соколи, орли и ястреби. На хоризонта се виждат ниски хълмове, зад които се извисяват гигантски, заснежени планински върхове.

Пътят от Хафтагай бивуак през степта до сирильското гранично кале е около месец. През това време, освен ключовите събития в историята, в нея може да има и **незначителни случки**, например (1d10):

#### **1. Непосилна жег**

Денят е спокоен, а небесата – безоблачни. Слънцето започва жестоко да прежуря още преди пладне. Горещите му лъчи са тежко изпитание за физическата устойчивост на персонажите, ако не намерят подслон или поне някакъв навес до залез.

#### **2. Пясъчна буря**

За степта е обичайно отсъствието на растения, по-високи от храсти. На него се дължат и по-силните, понякога безмилостни, ветрове в тях. Те са тежко изпитание за физическата устойчивост на персонажите, ако не намерят място на завет докато бурята отмине.

#### **3. Минерален извор**

Сред безкрайната степ се губи ручей с бистра вода. Тя има ефирен, синкаво-зеленикав оттенък, който създава вълшебен контраст със суровата, тъмnochрвеникава степна почва.

Представява подходящо за отдих място. Увеличава крепкостта и увереността на персонажите с по 1d10 за 24 часа в наратива при престой от поне едно денонощие.

#### **4. Останки от нападнат керван**

Овъглен спомен от керван, който е бил нападнат, ограбен и опожарен. Може да има оцелели, които се нуждаят от помощ или улики за това кой или какво ги е нападнало.

#### **5. Мистериозен монолит**

Масивен, гладък камък, покрит с древни надписи. Целта и произходът му са неясни. Извисява се загадъчно, почти зловещо. Вглеждането в него е изпитание за психическото състояние на персонажите.

#### **6. Гигантски кости**

Блясъкът на избелени кости привлича вниманието на персонажите. Приближавайки се с предпазливо любопитство, те виждат древните останки на първичен звяр – масивна скелетна конструкция, от векове съхнеща в нищото.

#### **7. Метеоритен дъжд**

Персонажите стават свидетели на вълшебно зрелище в нощното небе. Облак от звезден прах навлиза в атмосферата и изгаря в безкрайното си ускорение, огрявайки небосвода в разноцветно зарево.

#### **8. Първобитна писменост**

Ходейки из степта, персонажите се натъкват на стара каменна плоча. Повърхността ѝ е покрита с никому непознати знаци от древен шрифт и сякаш нашепва забравени приказки за царство, отдавна изгубено в мъглата на времето.

#### **9. Пресъхнало речно корито**

Някога могъща река, сега превърната в напукани и изсъхнали улеи в земята, изложени пред персонажите като паметник на незначителни отминали епохи.



## 10. Следи от номадски стан

Персонажите се натъкват на следи от номадски лагер. Сред непотребните, захвърлени принадлежности за лагеруване може да се намерят и някои полезни предмети, забравени от скиталците.



### ◆ Сирильското кале

На границата със Сирильско краище персонажите са посрещнати от проливен дъжд, по който и разбират, че наближават целта си, тъй като валежите в степите са извънредна рядкост.

Каменните стени на самотната сирильска крепост са изтощени от вековете изложение на безпощадните степни ветрове. Охранява се от опитни воители, облечени в овчи кожуси и пластинчати ризници.

Във вътрешността ѝ миризмата на дървесен дим се смесва със звуците на дрънкащи ковашки чукове и ехтящи удари на копита откъм конюшните. През деня търговци се пазарят, а воители тренират в оживения двор. През нощта трепкащата светлина на факли мъждука на фона на тъмното небе и кара сенките из вътрешността на калето да танцуват. Извисяващите се стражеви кули предлагат невероятна гледка към харкотската степ. Вятърът свири през процеците за стрели, постоянно напомняйки за непокорната пустиня, която се простира отвъд крепостните стени.

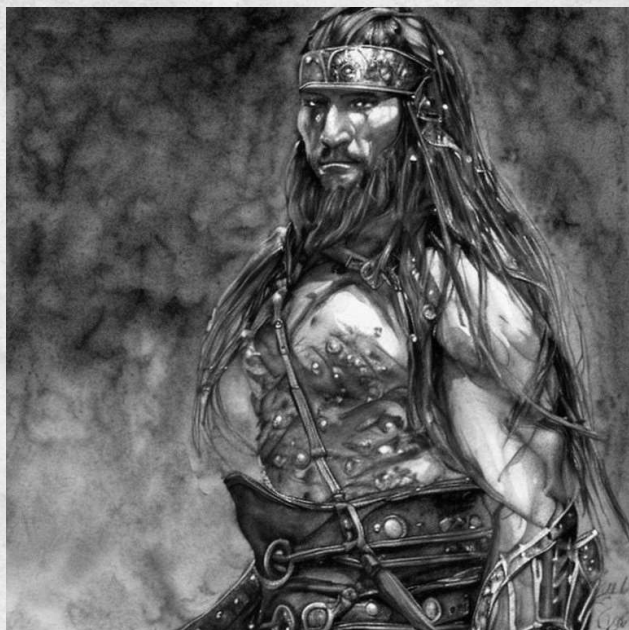
Граничното укрепление говори за сирильската борбеност и непоколебимост при справяне с недостиг на провизии, природните стихии и вечно надвисналата заплаха от нашественици.



## Персонажи

Използвани са следните съкращения:

% – шанс за успех в ... ;  
КР – крепкост; УВ – увереност;  
СП – способност; ВЗ – възприятие;  
АТК – атака; ЗЩТ – защита;  
МСТВ – мистично влияние; ДХВЗ – духовна  
закрила; БРМ – бreme; НДЖС – надеждност;  
ДЛКБ – далекобойно оръжие;  
МТЛН – метателно оръжие;  
ОГНС – огнестрелно оръжие (зарежда се с  
отделно действие); ЛР – леко ръкопашно  
оръжие, БР – балансирано ръкопашно  
оръжие, ТР – тежко ръкопашно оръжие;  
1Р – за една ръка, 2Р – за две ръце,  
СЧВ – сечиво (използва се със специалност  
селско стопанство, ковачество или друг  
подходящ занаят).



### ◆ Хан Гурдзун

66 КР / 55 УВ / 66 СП / 55 ВЗ

+ 22 точност  
+ 22 сражаване с ръкопашни оръжия  
+ 11 езда  
+ 11 каленост  
+ 11 наблюдателност  
+ 11 ослушване  
+ 11 ориентация  
+ 11 грамотност  
+ 11 шесто чувство  
+ 55 орхонгска култура

Майсторски изработен съставен лък с  
30 стрели (ДЛКБ2Р - 10 АТК, - 10 точност  
при всякакви изстрели, освен точни,  
+ 10 АТК при точни изстрели; обсег – 250м.);  
Къс меч (БР1Р, 5 АТК, 24 НДЖС).

Кръгъл дървен щит (среден щит,  
55 блокиране, 5 БРМ, 14 НДЖС).

Копие (ЛР1Р2Р – 4 АТК,  
МТЛН – 6 АТК, 19 НДЖС,  
предимство срещу ездачи);

Нагръдник и ботуши от кожа, шлем,  
ризница и базубанди от стомана (10 ЗЩТ на  
торса, 6 ЗЩТ на главата, ръцете и краката,  
24 НДЖС).

Млад и горделив мъж, наследник на  
хафтагайската орда, хан Гурдзун е изпълнен  
с жажда за величие и слава. Нетърпелив е да  
показва непоколебимия си характер и  
непреклонната си воля да управлява съдбата  
си и тази на своя народ.

Макар и да има суров нрав, ханът не е  
коравосърдечен, милее за пророчицата  
Сарканел и неродената им рожба, и цени  
приятелството си с тълмача Салваторе.  
Уважава тарканите и колобрите си, и почита  
народните обичаи, но любовта му към  
Сарканел е далеч по-силна от чувството за  
дълг към традициите.



◆ **Салваторе, тълмачът на хана**

33 КР / 44 УВ / 33 СП / 66 ВЗ

+ 11 пъргавина

+ 11 каленост

+ 11 езда

+ 22 наблюдателност

+ 22 ослушване

+ 11 грамотност

+ 11 шесто чувство

+ 44 латинейска култура

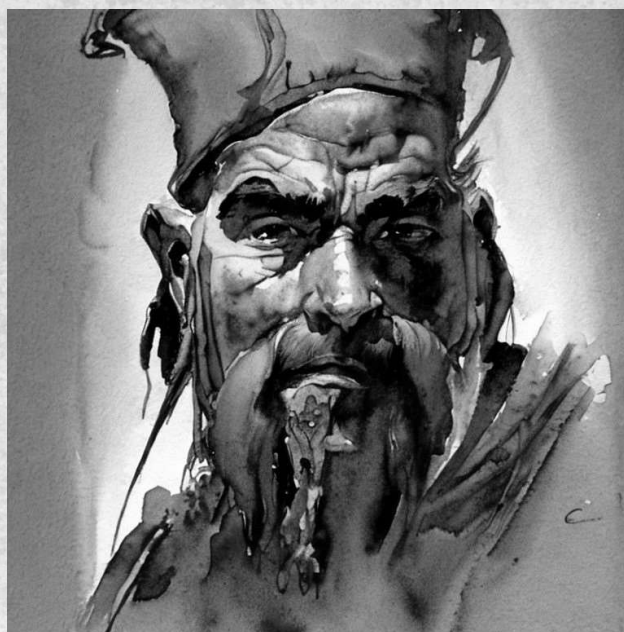
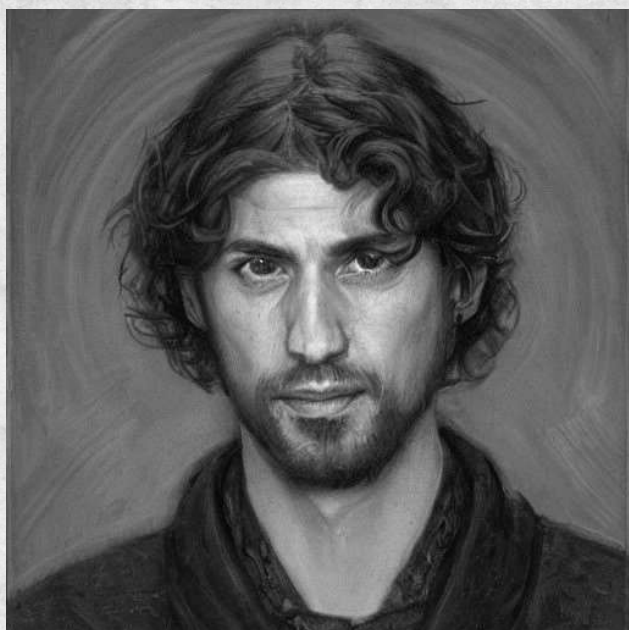
+ 22 орхонгска култура

Къс меч (БР1Р, 5 АТК, 24 НДЖС).

Нагръдник, ръкавици и ботуши от кожа (2 ЗЩТ на торса, ръцете и краката).

Латинейският преводач и политически заложник на хана изпква с остроумна реторика, но взорът му издава изтерзан дух. Макар и отношението към него сред хафтагаите да е отлично, суровият живот в хаганата не му е никак лек.

Той предава на хана и хората от степния народ тънкостите на латинейската култура, която едновременно обича и мрази отдалеч. Те му предават знания за справяне с живота в суровата степ и го тачат като знатен пратеник на великата Теокрация.



◆ **Първи колобър Орзубек**

33 КР / 66 УВ / 55 СП / 55 ВЗ

+ 22 промъкване

+ 11 пъргавина

+ 11 каленост

+ 11 езда

+ 11 заклинателство

+ 11 ритуали

+ 11 врачуване

+ 11 грамотност

+ 11 шесто чувство

+ 44 орхонгска култура

+ 11 в произволни култури

Орхонгска ритуална шапка (5 МСТВ, 10 ДХВЗ, 6 ЗЩТ на главата, 14 НДЖС).

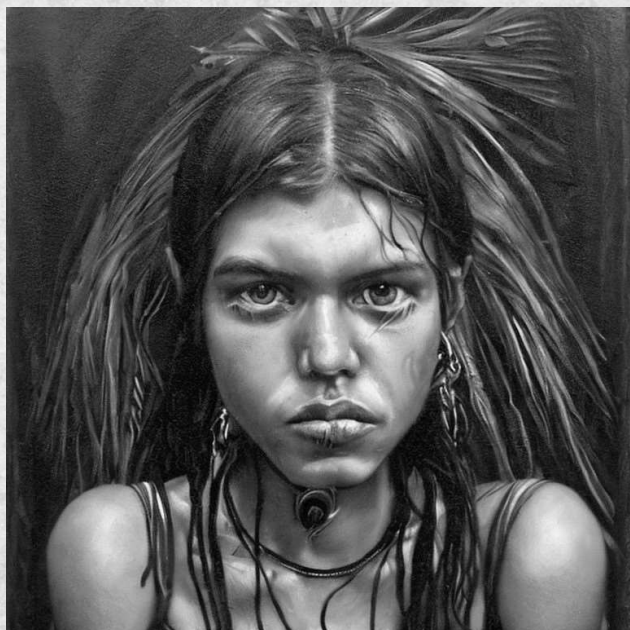
Нагръдник, ботуши и ръкавици от кожа, ризница от стомана (10 ЗЩТ на торса, 6 ЗЩТ на ръцете и краката, 24 НДЖС).

Дървен жезъл (ЛР2Р – 3 АТК, 14 НДЖС, 10 МСТВ, 10 ДХВЗ, 14 НДЖС).

Орзубек е висок, жилав старец с пронизващ взор, дълга, прошарена брада, окичена с мъниста, и рунтави, рошави, вечно смръщени вежди.

Не би се спрял пред нищо, за да ожени хан Гурдзун за щерка си, така че да осигури властта над хафтагайската орда на своите потомци.





- ◆ **Буржу, щерката на колобъра**  
 10 КР / 44 УВ / 22 СП / 33 ВЗ  
 + 11 промъкване  
 + 11 пъргавина  
 + 33 шесто чувство  
 + 33 орхонгска култура

Щерката на колобъра е дребно, незабележително и болнаво момиче. Нравът ѝ е добродушен, но затворен и недоверчив. Понася родовите си задължения с безмълвно примирение и зле прикрита неприязън. Може да се претраши да настигне персонажите на кон, следвана от двама чиготи-соколари, за да посъветва Сарканел да не става просто кукла на конци в плана на първожреца поради сляпа преданост към обичаите.

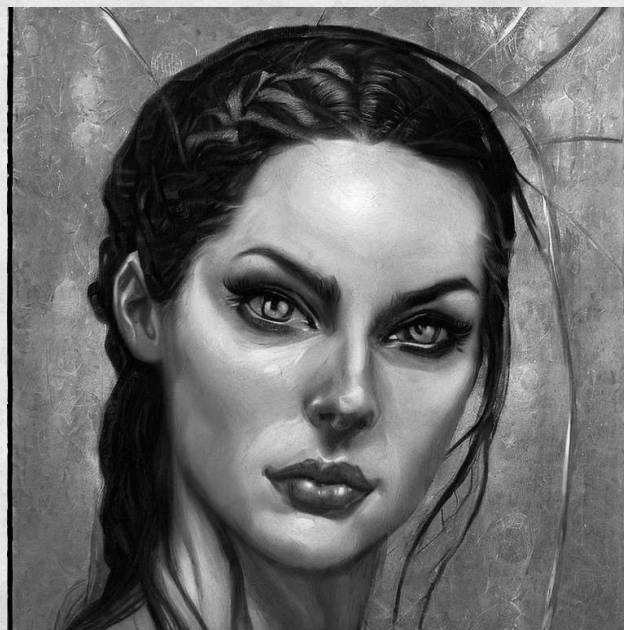
- ◆ **Пророчицата Сарканел**  
 33 КР / 44 УВ / 44 СП / 66 ВЗ  
 + 22 лечителство  
 + 11 пъргавина  
 + 11 езда  
 + 33 врачуване  
 + 22 заклинателство  
 + 11 ритуали  
 + 66 орхонгска култура

Сарканел неслучайно е наречена „най-съвършена във всички човешки добродетели сред хафтагаите“ от първожреца. Освен със неземна красота, девойката е надарена и със завидна мъдрост, и с умения да налага билки, да разваля уроки, да изражда бебета и да прави цярове. Поради тази причина сънародниците ѝ я и почитат.

Неотклонно вярна на народните обичаи, Сарканел приема честта, която първожрецът ѝ отрежда, с охота, макар и да носи детето на хана. Тя е твърдо убедена, че орисията на първоколобъра е редно да се изпълни.

Щом персонажите се опитат да я отведат при сирильците, се възпротивява, и упорито настоява, че трябва да стане невеста на Ефирния дух, тъй като така ѝ е отредено.

Може да бъде разубедена, но изключително трудно. За целта персонажите трябва да споменат непреклонната обич на хана, детето им, и несъстоятелността в обичай, свързан с човешки жертвоприношения заради Ефирния дух, олицетворяващ природата и живота.





#### ◆ Таркан Айър

55 КР / 33 УВ / 44 СП / 22 ВЗ

- + 11 точност
- + 11 сражаване с ръкопашни оръжия
- + 11 езда
- + 11 каленост
- + 11 пълководство
- + 11 ориентация
- + 22 орхонгска култура

Майсторски изработен съставен лък с 30 стрели (ДЛКБ2Р - 10 АТК, - 10 точност при всякакви изстрели, освен точни, + 10 АТК при точни изстрели; обсег – 250м.); Къс меч (БР1Р, 5 АТК, 24 НДЖС).

Кръгъл дървен щит (среден щит, 55 блокиране, 5 БРМ, 14 НДЖС).

Шлем и нагръдник от кожа, бронирани ботупши, ризница и базубанди от стомана (10 ЗЩТ на торса, 6 ЗЩТ на ръцете и краката, 2 ЗЩТ на главата, 24 НДЖС).

Таркани се наричат военачалниците от войската на хафтагайската орда. Айър Тюргюн е племенник на първожреца Орзубек, и му е предан до гроб.

Айър е ветеран от множество сражения и в битка е свиреп и безпощаден. Сред хората си поощрява съревнователния дух, амбицията и верността.

#### ◆ Сирильските пратеници

2d10 x 44 КР / 33 УВ / 44 СП / 33 ВЗ

- + 22 сражаване с ръкопашни оръжия
- + 22 езда
- + 11 ориентация
- + 11 наблюдателност
- + 11 ослушване
- + 33 сирильска култура

Силуетите на група ездаци се открояват на фона на залеза. Конете им пристъпват уверено, а подире им вятърът дигли изпокъсаните им плащове. Суровите им, брадясали лица като по чудо вдъхват спокойствие след безкрайното скитане из степта. С разбиращо кимване, те поемат отговорността за безопасността на Сарканел от плещите на героите.



#### ◆ Духът на Премъдрия степен вълк

Премъдрият степен вълк е проявление на Ефирния дух на Оня свят като привидение. Той е безмълвен спътник с проникателен и загадъчен поглед. Следва персонажите отдалеч, но ако се изтощят или се разколебаят да изпълнят обещанието си към хана, им разказва **притчата си**. Ако съумеят да я разберат и осъществят, получават възможността да призоват степните зверове на своя помощ докато са **на Оня свят**.





◆ **Чергаристански скиталци**  
22 КР / 22 УВ / 33 СП / 11 ВЗ

Чергаристанците са номадско племе, скитосващо из харкотските степи и препитаващо се предимно с кражби на коне, отвлечане на пътници и продаването им в робство, плячкоснически набези над кervани и други нечестиви дела. Изчестни са с нехайството си към всякакви закони и жаждата си за чужди богатства.

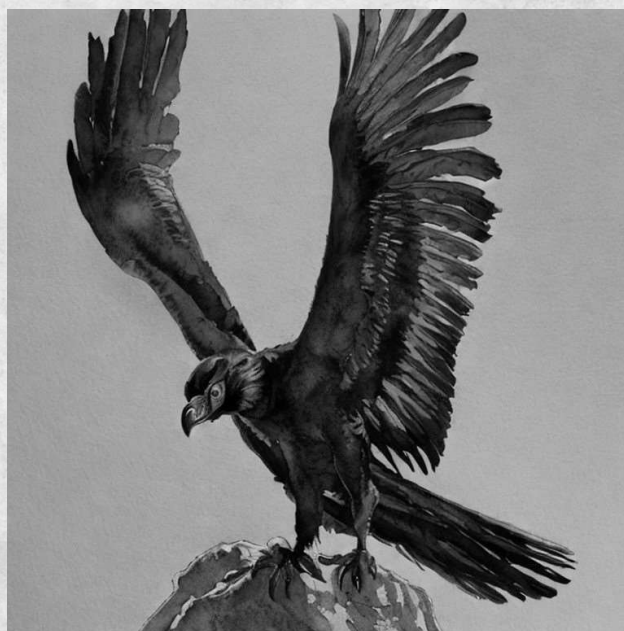
Ако попаднат на персонажите, ги разпознават – това са същите чергаристанци, които по-рано са ги продали в робство на хафтагайската орда.



- ◆ **Диви коне**  
33 КР / 33 УВ / 44 СП / 22 ВЗ  
+ 22 пъргавина  
+ 22 каленост  
+ 11 наблюдателност  
+ 11 ослушване



- ◆ **Черни лешояди**  
22 КР / 33 УВ / 44 СП / 33 ВЗ  
+ 33 пъргавина  
+ 11 каленост  
+ 22 наблюдателност  
+ 11 ослушване





◆ **Дебнещи рисове**

22 КР / 33 УВ / 44 СП / 33 ВЗ

+ 22 прокраждане

+ 22 пъргавина

+ 22 наблюдателност

+ 11 ослушване

◆ **Глутница койоти**

22 КР / 33 УВ / 44 СП / 33 ВЗ

+ 33 прокраждане

+ 33 пъргавина

+ 33 нюх







◆ **Яки якове**

66 КР / 33 УВ / 22 СП / 11 ВЗ

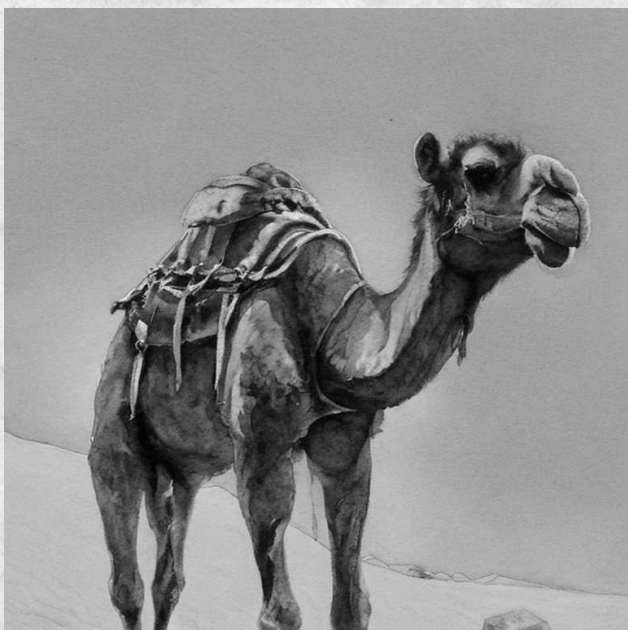
+ 22 каленост

+ 11 ослушване

◆ **Изгубена камила**

44 КР / 33 УВ / 33 СП / 22 ВЗ

Камилата идва от далеч и е видяла до какво водят караниците за ограничени ресурси. Избягала е от сирийските девойки, които са я откраднали от деванагарския козар Прабир.



◆ **Торбеста катерица**

11 КР / 22 УВ / 44 СП / 44 ВЗ

+ 44 пъргавина

+ 44 ослушване

Такива животинки не живеят по тези земи. Явно някой търговец я е изпуснал докато я е пренасял като екзотична стока, а тя е избягала и се е заселили в малка горичка в подножието на стръмен хълм. Персонажите я срещат като спътник на залутаната камила, към която се е присъединила, когато тя е пила вода от извор в горичката.



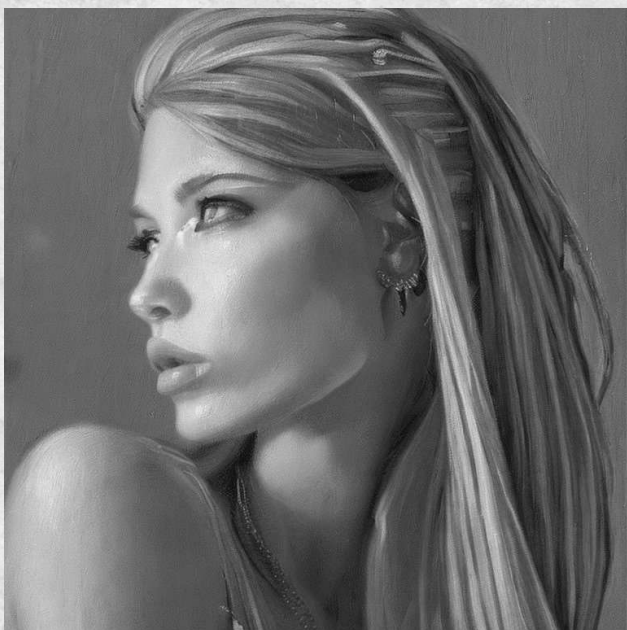
◆ **Наложниците на стария хан**

Също избягали от хафтагайския хаганат след смъртта на стария хан, тези девойки презират сплетните сред колобрите и тарканите и разобличават плана на Орзубек на Сарканел от по-земна гледна точка. Съветват я да не става просто кукла на конци в плана на първожреца поради сляпа преданост към обичаите.

◆ **Сирильските девойки**

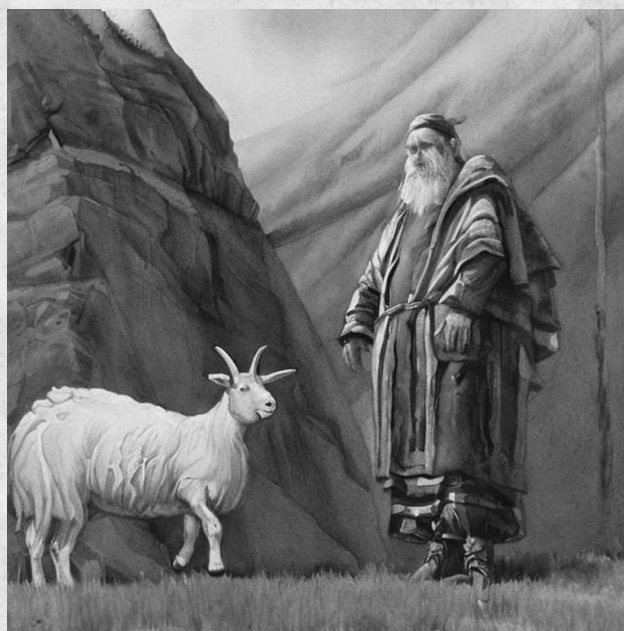
Агньешка и Маруся са селски момичета, избягали от Сирильско краище, тъй като са убили войник от Спорниострожекката войска когато той се е опитал да вземе една от двете им насила.

Нуждаят се от помощ да намерят камилата, която са си откраднали, тъй като тя им е избягала докато са спяли, и предлагат да се присъединят към персонажите, но отказват да припарят до Сирильското кале. Изкушават ги да оставят Сарканел да се върне при предопределението си, и да избягат с тях до някое пристанище, откъдето да идат на някой слънчев хабилеански остров.



◆ **Деванагарският козар Прабир**

Моли персонажите за милост, а след това и за помощ. Обяснява им, че една от козите му се е запиляла и е тръгнал да я търси, яздейки своята камила, но козата е изкачила стръмен склон и докато се е катерел да я вземе, някой е откраднал камилата му, и сега го е страх да се върне до стадото си сам сред коварните степи.





#### ◆ Зли духове

Клетвите, които Орзубек сипе по персонажите отдалеч, се проявяват като злонамерени привидения на Оня свят. Те могат да им навредят по множество различни начини – като им внушат страх или гняв чрез демонични нашепвания, да се вселят в диви зверове и да ги нападнат, да ги отведат от пътя им или да предизвикат безмилостни ветрове, и каквото друго се сети разказвачът, с което да ги възпрепятства.

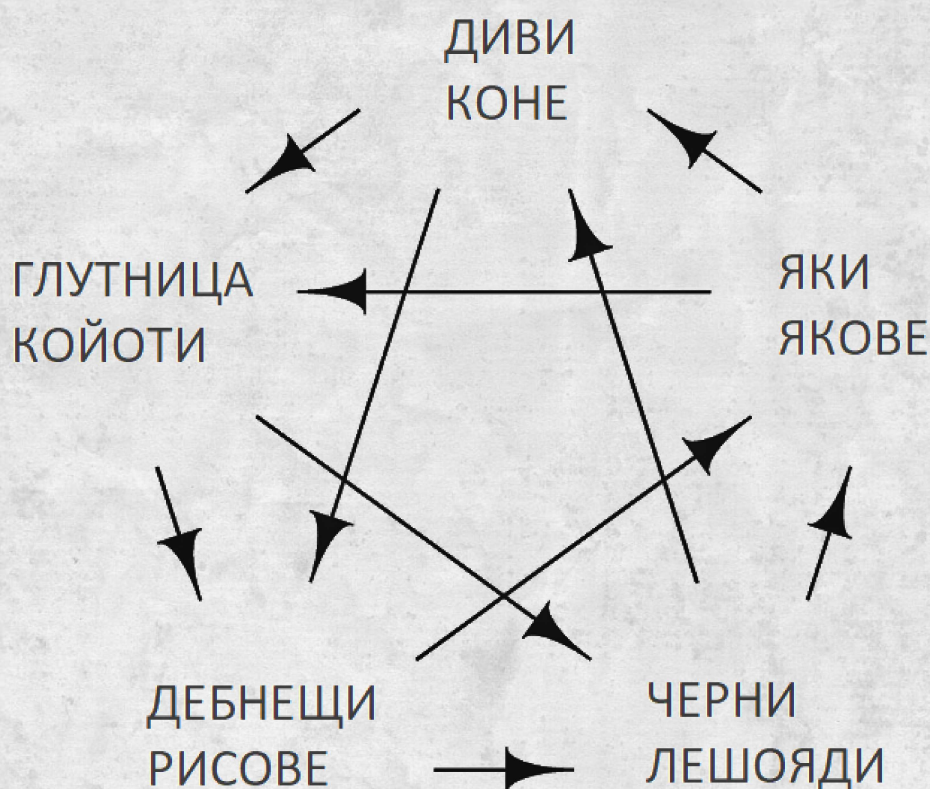
В степта цари смут. Липсата на обилни дъждове прави всяка капчица вода в степите ценна, а те са необятни, и в тях живеят множество диви зверове. Помежду им се е зародила свирепа вражда заради недостигът на водоеми и принудителното споделяне на ограничените ресурси.

Галопиращите на цели стада диви коне застрашават койотите и рисовете, тъй като са по-бързи и едри от тях. Глутниците койоти застрашават лешоядите и рисовете с численото си превъзходство и безпогрешния си нюх. Рисовете застрашават лешоядите и



яковете, тъй като могат да се прокрадват до тях неусетно. Лешоядите застрашават яковете и конете, тъй като могат да летят и да ги нападнат от въздуха. Яковете застрашават конете и койотите, тъй като са по-едри.

Злите духове могат да се възползват от назряващото неразбирателство, за да предизвикат същински хаос в степта, и персонажите да бъдат сериозно засегнати от него.





## Събития

### ◆ Спасяването на Сарканел

Ханът се наговаря с персонажите да отведат Сарканел до калето на границата със Сирильско краище невредима, а той да им подари свободата и да ги направи богати. Предупреждава ги, че никой не бива да разбира, че той ги е освободил – трябва да изглежда сякаш те са избягали сами. Ако бъдат хванати от хората на таркан Айър или Орзубек, първият сред колобрите, могат да разчитат само на себе си.

Пророчицата живее в кирпичена колиба със сламен покрив в краен квартал на Хафтагай бивуак. Обикновено помага на майка си в къщната работа или бере билки из полетата край града. Непокколебима е в отдадеността си към хафтагайските обичаи и приема наричането ѝ за булка на Ефирния дух за голяма чест за нея и рода ѝ.

За да се измъкнат от града с нея, персонажите трябва да съумеят да убедят Сарканел да тръгне с тях или да я отвлекат и заплушат, докато не напуснат Хафтагай бивуак и не навлязат в Харкотската степ. При провал, биват отведени обратно в церемониалния стан и осъдени на екзекуция, ако не успеят да се измъкнат.



Щом потеглят към Сирильските граници през степта, персонажите осъзнават, че им предстои около месец път. Ориентацията през степите е **трудна** за всеки, който има по-малко орхонгска култура, отколкото каквато и да е друга. Най-удачно е, разбира се, да води някой местен, а ако няма такъв – който има най-висока ориентация. Ако се опитат да разчитат на Сарканел за това, тя ги подвежда и ги води до съседния Чергаристански хаганат.

При провал на водача, персонажите се скитат безцелно из степта толкова дни, колкото е **степен**та му на провал. При изключителен провал ги сполетява **(1d10)**:

- 1: Засада от 2d10 + 3 чергаристански скиталци;
- 2: Засада от 2d10 + 6 чергаристански скиталци;
- 3: Засада от 2d10 + 8 чергаристански скиталци;
- 4: Засада от 2d10 + 10 чергаристански скиталци;
- 5: Ято кръжачи лешояди;
- 6: Глутница гладни койоти;
- 7: Двойка дебнещи линксове;
- 8: Изгубени камила и торбеста катерица;
- 9: Препускащо стадо диви коне;
- 10: Препускащо стадо яки якове.

При **успех**, персонажите прекосяват почти половината от пътя до Сирильското кале.

Продължавайки към целта си, се натъкват на случайни странници в беда **(1d10)**:

- 1 - 2: Наложниците на стария хан с думи към Сарканел;
- 3 - 4: Сирильските девойки;
- 5 - 6: Деванагарският козар;
- 7 - 8: Тълмачът Салваторе с провизии;
- 9 - 10: Буржу с думи към Сарканел.



След срещата със случаен странник, на героите им остава още близо толкова път. Остатъкът от пътешествието започва да става все по-мъчно, и съмненията в успеха на мисията започват да се покачват. Моралът не спира да спада.

Когато са съвсем близо до целта си, вече забелязвайки сирильското кале в далечината, персонажите установяват, че ги преследва отряд въоръжени до зъби конници – чиготите на таркан Айър – племенникът на първожреца и неговият най-верен слуга. Тарканът е придружен от 2d10 хафтагайски чиготи. Някои от тях носят мрежи, които мятат по персонажите в опит да ги заловят.



Успейт ли да се справят със заплахата, персонажите могат да наближат Сирильското кале и да предадат Сарканел на сирильските пратеници, които ги посрещат по техен си обичай – с хляб и сол.

На връщане ги пресреща първия колобър – Орзубек. Той е разгневен и твърдо решен да си отмъсти, задето са спасили живота на първия наследник на хана заедно с този на майка му, пророчицата Сарканел. Съпровождат го трима лоялни колобри (със същите статистики като него).

#### ♦ Притчата на Премъдрия степен вълк

В началото Ефирният дух бил самотен извор в мрачния безкрай преди първия изгрев. Водоемът бил животворен, и от него се родили всички същества, но живеели в пълен мрак и бъркотия. Затова Духът създал слънцето – да огрее всички твари на земята и да ги събуди за живот.

На разсъмване яковете първи се запътили към водопоя, за да утолят жаждата си. Те били най-едрите и силни животни в степта и считали, че така им се полагало. Когато го наближили обаче, забелязали, че лешоядите вече летели натам и били набрали преднина. Щом и лешоядите, и яковете достигнали до извора на Ефирния дух, видели, че конете са изпреварили и едните, и другите, но преди тях рисовете вече ловко се били промъкнали до извора незабелязано и лакомо лочели от струящата благодат.

Изправени едни срещу други, зверовете се настървили и били застрашени от взаимно унищожение. Сред растящото напрежение се появила отникъде самотна, залутала се камила. Тя се извинила и казала, че е напуснала пустинята, тъй като всички там са се карали за малкото вода, и разказала за опустошението, до което довел конфликтът за ограничени ресурси.

След разказа на камилата животните осъзнали, че трябва да споделят водопоя. С годините научили важността на сътрудничеството и мирното съжителство в непримиримата степ. Работели заедно, за да защитят водопоя от външни заплахи. Живеели в хармония, разбирайки, че оцеляването им зависи от способността им да си помагат.

Ако персонажите съумеят да заведат камилата до зверовете, за да им сподели опита си, осъществяват притчата на най-е и получават покровителството на Ефирния дух, явил им се като Премъдрия степен вълк.

# Кулминация

## Времеви ограничения

### ◆ Езически обичаи

Обичаят е невестата на Ефирния дух да бъде пожертвана не по-късно от три дни след наричането ѝ, т.е. играчите имат три дни да напуснат Хафтагай бивуак със Сарканел и да се отправят към сирильското кале.

## Неочаквани обрати

### ◆ Сарканел да промени мнението си и да помага на персонажите, вместо да им пречи;

### ◆ Сарканел да избяга;

### ◆ Сарканел да загине.

## Преломни моменти

### ◆ Преследването с таркан Айър и хората му на последната права;

Ако героите не могат да се справят с таркана, в последния момент преди да бъдат победени, сирильските пратеници им се притичват на помощ.

### ◆ Предаването на Сарканел на сирильците;

### ◆ Сблъсъкът с първоколобър Орзубек.

Ако героите не могат да се справят с колобъра, в последния момент преди да бъдат победени, на помощ им се притичва хан Гурдзун с дружина чиготи на коне.

## Други затруднения

### ◆ Злите духове

Ако състоянието на духа на персонажите се срина, ги нападат зли духове, за които не се знае дали сами са си въобразили, или са били изпратени от първожреца, за да ги отклонят от пътя им, да насъскват зверове срещу тях, да им внушават страх или гняв с дяволски нашепвания и да им носят кошмари, за да не могат да си отдъхнат дори за миг.

## Условия за победа и загуба

### ◆ Персонажите изпълняват уговорката си с хана, ако успеят да изпратят пророчицата Сарканел до сирильските пратеници невредима.

### ◆ Персонажите безвъзвратно се провалят, ако Сарканел загине или бъде похитена и не стигне до сирильските пратеници невредима.





# Развързка

## Възнаграждения

### ◆ Свобода и богатства

Ако персонажите изпълнят целта си успешно, хан Гурдзун също спазва думата си и им подарява свободата. Подарява на всеки един от тях и по толкова земя, през колкото могат да препуснат от изгрев до залез.

## Последствия

### ◆ Владичеството на хан Гурдзун

Ако целта е успешно изпълнена и Сарканел е невредима, хан Гурдзун напомня на народа си, че колобър Орзубек се е заклел, че ще бъде покосен, ако думите му не са истинската воля на Ефирния дух. След това

казва, че Сарканел е била отвлечена от роби, които са избягали по време на тържеството за наричането, но той ги е настигнал и наказал. След това се провъзгласява за новия главен колобър и се венчае за Сарканел.

### ◆ Пътищата на всеки един от героите

Накъде се отправят персонажите и какво се случва с тях по-нататък?

### ◆ Равновесието в степта

Убедили ли са камилата и торбестата катерица зверовете от степта да не се избиват помежду си заради недостига на вода?

### ◆ Щерката на колобъра

Какво се случва с бедничката Буржу?

