

Судилице в Тяньхэ

Это приключение для 3-5 игроков, рассчитанное на одну-две игровые встречи, в системе Index Card RPG и авторском сеттинге Тэнно. Сеттинг представляет собой фэнтези в антураже средневековых Китая, Японии и Кореи. Доступные для игры классы персонажей описаны в приложении.

Место действия – город-государство Тяньхэ, один из множества независимых доменов, оставшихся предоставленными самим себе после развала великой Небесной Империи более пяти столетий назад. Тяньхэ – крупный морской порт, богатеющий благодаря морской торговле. Персонажи игроков – члены Ордена Возрождения, организации ученых мужей, поэтов, духовных лиц и воинов, ставящих своей целью способствовать возрождению Империи и объединению разрозненных княжеств. Цели и методы ПИ обязательно должны быть благородными, однако на момент начала приключения их интересы крепко связаны с интересами Ордена.

Ключевые слова: война, утро, море.

Дурные известия

сложность этой сцены = 10

Персонажи игроков прибывают в резиденцию Ордена, Храм Утренней Зари, повинуясь срочному вызову поздней ночью. В храме царит тревожное оживление, несвойственное этому месту в это время суток. Во внутренних покоях героев встречает Ся Мин, заместитель Настоятеля Храма и главы Ордена в Тяньхэ. Он рассказывает героям, что Настоятелю был арестован по приказу вана (правителя) города по обвинению в измене и заговоре против власти Правителя.

«Обвинения, разумеется, ложные и являются, несомненно, происками советника Шаня. Советник давно ищет способ избавиться от нашего Настоятеля, к которому молодой ван, как вы знаете, прислушивается» - говорит Ся Мин – «Причем время и повод он выбрал - хуже некуда! Какбы Настоятель состоит в сговоре с ваном Кванг Тонга, на сестре которого наш Правитель должен жениться – брак уже согласован. После свадьбы, дескать, наш Правитель должен быть убит, а заговорщики – получить власть над городом. Самое ужасное, что этот поклёп может привести не только к разрыву союза, организовать который нашему Ордену стоило таких трудов, но и к началу войны с Кванг Тонгом. Молодой ван в ярости – он поверил лживым «доказательствам» – и жаждет крови. И в первую очередь – крови нашего Настоятеля. Суд состоится завтра в полдень...»

Ся Мин рассказывает, что доказательствами против Настоятеля служат подложные письма и свидетельства одного из дворцовых чиновников. Чиновник, очевидно, лжет. Ся Мин предлагает героям выяснить правду и убедить чиновника помочь оправдать Настоятеля. Героям, не пожелавшим согласиться сразу, он напомнит, что они тоже могут пострадать от гонений, которым без сомнений подвергнется Орден в случае, если Настоятель будет осужден. Герои должны торопиться – доказательства невиновности Настоятеля необходимо доставить к утру.

Цена лжи

сложность этой сцены = 10

Чиновника, согласившегося свидетельствовать против Настоятеля, зовут Ю Дзенсей. Его дом расположен в престижном районе города, и ночным гостям там будут не рады. Герои могут добыть нужную им информацию разными способами. Если в составе группы есть жрец или самурай, они могут потребовать встречи с чиновником, опираясь на своё высокое положение в обществе. Чиновник согласится их принять, но не будет настроен на сотрудничество и постарается поскорее их спровадить. Тем не менее, *сложная* проверка Харизмы (убеждение или запугивание) могут развязать ему язык.

Другой способ проникнуть в дом – с помощью хитрости, если в группе есть синоби. В этом случае героям следует избегать преждевременного обнаружения. В доме нет вооруженной охраны, но на шум поднятый прислугой может быстро прибыть стража, столкновение с которой может означать для героев провал всего дела.

В обоих случаях герои, едва переступив порог дома, сразу замечают, что в доме не спят несмотря на поздний час. Прислуга встревожена, а хозяин подавлен и хмур. Проверка Мудрости (внимательность) позволит героям, оказавшимся поблизости от покоев хозяйки, услышать сдавленные рыдания, а подслушав разговор прислуги можно узнать, что накануне был похищен сын хозяина. То же может поведать и сам Дзенсей, если героям удастся его разговорить. А также о том, что его заставили свидетельствовать против Настоятеля и подбросить компрометирующие того улики, угрожая убить единственного сына Дзенсея, Ю Сина. Кто стоит за похищением и угрозами Дзенсею не известно и он боится делать предположения.

Заставить чиновника отказаться от обвинений можно только вернув ему сына в целостности и сохранности. Поиск похищенного и должны стать следующим шагом героев. От Дзенсея или от слуг (в зависимости от выбранного образа действий) группа узнаёт, что исчезновение Ю Сина было обнаружено прошлым утром, когда он не вернулся из похода в квартал красных фонарей. Ю Син часто посещал увеселительные заведения с приятелями, расспросы позволят узнать, что любимым их местом была «Лунная сакура», а девушку, постоянным клиентом которой был Ю Син, зовут Е Сянь.

«Лунная сакура»

сложность этой сцены = 12

Квартал красных фонарей в Тяньхэ расположен рядом с портом. Когда герои прибывают туда за 2-3 часа до рассвета, там всё ещё кипит жизнь. Улицы освещены бумажными фонарями, из приоткрытых окон и дверей льётся музыка и женский смех, по дорогам и вдоль домов шатаясь бредут по одиночке и шумными компаниями пьяные, редкие рикши развозят загулявших посетителей домой...

«Лунная сакура» являет собой фешенебельное, даже роскошное заведение, провести вечер с местными красавицами может себе позволить далеко не всякий. Ушлая Мадам, встретив героев сразу заподозрит их, если они спросят о Е Сянь. Попытка обмануть её потребует *сложной* проверки Харизмы (обман). В случае успеха у героев будет возможность поговорить с Е Сянь и, убедив её или запугав (проверка Харизмы), узнать, что Ю Син был похищен прошлой ночью из «Лунной сакуры» с ведома хозяйки заведения. Это всё, что знает Е Сянь. В случае, если героям не удастся её разговорить, девушка убегает в слезах, и события развиваются по тому же сценарию, что и при провале попытки обмануть Мадам.

В случае провала Мадам сперва скажет, что девушка больна, а если гости станут настаивать, попросит их подождать пока она «проведает несчастную» и оставит их на некоторое время одних. Ожидать героям предстоит в комнате для гостей на удобных подушках для сидения за выпивкой и угощениями. Из этого помещения ведут две раздвижные двери – одна в коридор и одна в сад. Ждать, впрочем, предстоит недолго – через несколько минут со стороны сада раздаётся пронзительный женский крик. Выглянув на крик герои станут свидетелями картины, как по прекрасному саду с цветущими вокруг аккуратного пруда сакурами красивая молодая девушка (Е Сянь) в растрёпанном наряде убегает от человека в тёмной одежде, вооруженного коротким клинком. Мужчина – **синоби** (см. статистики в приложении) на службе у советника Шаня, оставленный в борделе следить за тем, чтобы никто не проболтался. Появление героев побуждает его и Мадам избавиться от свидетельницы похищения Ю Сина – Е Сянь. Синоби будет пытаться убить девушку и героев, если они за неё заступятся, пока не поймёт, что герои ему не по зубам, после чего обратиться в бегство.

Преследование сбежавшего синоби возможно только если в группе есть собственный шиноби или монах – без их проворства и внимательности убийце удастся скрыться. Если же за ним удастся проследить, он приведёт героев к входу в подземный ход, ведущий в тайный грот на берегу. Этот же скрытый проход могут указать Мадам или кто-то из её подручных, если убийце удастся уйти или он будет убит в схватке.

Синоби

1 сердце (10 ХП).

Броски +1 СИЛ, +2 ЛОВ, +1 МУД.

Атаки (ближние и дальние) наносят

Оружейное усилие урона

У синоби есть **Капюшон вора**.

Тайный грот

сложность этой сцены = 12

Подземный ход ведёт в тайный грот в скалах на морском берегу. Грот наполовину затоплен и используется регулярно контрабандистами, оборудовавшими в нём для своих нужд небольшой причал. Там по приказу советника Шаня и держат похищенного сына чиновника Ю. Связанного юношу, уложенного на дно лодки, охраняют двое **синоби**. Если синоби из «Лунной сакуры» удалось сбежать, он предупредит охрану и они втроём попытаются устроить засаду на героев. В противном случае у героев есть шанс самим застать охранников врасплох. Что, однако, будет непросто и потребует от группы *сложной* проверки Ловкости (скрытность). Поняв, что проигрывают, синоби постараются увести пленника на лодке, для чего один из них выйдет из боя, а оставшиеся попытаются задержать преследователей. В любом случае, уйти далеко им не удастся – пленник будет всячески мешать синоби грести, и герои смогут догнать лодку даже вплавь, если понадобится. В итоге Ю Син будет освобождён и может быть доставлен отцу или в Храм Утренней Зари.

Кровавая развязка

сложность этой сцены = 15

Доставят ли герои сперва Ю Сина отцу и направятся в Храм уже вместе с полным решимости рассказать всю правду чиновником или же решат доставить пленника в резиденцию Ордена, они всё равно вернутся туда, откуда начали. Они прибывают в Храм перед самым рассветом и сразу замечают неладное. Ворота храма стоят распахнутыми, а его обитателей не видно – до первого трупа, который они обнаружат внутри, в нескольких шагах от дверей. Труп являет собой ужасающее зрелище, весь исполосованный, кровь повсюду на полу и стенах... Тусклое освещение и гробовая тишина добавляют атмосфере жути, когда герои идут по кровавому следу из трупов жрецов и послушников до внутренних покоев. Там они находят Ся Мина на волосок от смерти – убийца уже заносит клинок над его головой.

Убийца – **демон**, призванный советником Шанем и завладевшим телом одного из синоби. Он выглядит как массивный мускулистый мужчина с тёмно-серой кожей под которой извиваются красно-черные вены, его красные глаза без белков светятся в полумраке зала, изо рта вперёд выступают длинные острые клыки, а на голове видна пара длинных рогов. Совеник Шань, втайне практикующий тёмные колдовские искусства, не остановится ни перед чем, чтобы устранить соперника – Настоятеля Храма Утренней Зари – и развязать войну между царствами. Он отправил этого жуткого убийцу в резиденцию Ордена Возрождения, когда до него дошли вести из «Лунной сакуры». Демон быстрее, сильнее и выносливее обычного человека и является более чем серьёзным противником для героев. К счастью, им не нужно убивать демона. Если они сумеют защитить Ся Мина от атак демона в течение нескольких ходов, Ся Мин, будучи высокоранговым жрецом Тэн, сможет провести ритуал изгнания, заставив демона отступить.

Демон Они

2 сердца (20 ХП).

Броски +3 СИЛ, +2 ЛОВ, +2 МУД.

Атаки наносят Магическое усилие +1 урона
Критические попадания наносят Предельное усилие +1 урона.

Финал в утреннем свете

сложность этой сцены = 12

После победы над демоном, если Ся Мин и Ю Дзенсей (либо Ю Син) уцелели, все направляются во дворец вана, где тот, в ужасе и гневе от их истории, приказывает освободить Настоятеля и даже приносит ему извинения за то, что поверил наветам. Никаких прямых доказательств чтобы обвинить советника Шаня, однако, нет и герои понимают, что он не оставит своих злых намерений. Тем не менее, этим утром победа за ними.

В случае смерти кого-то из этих троих – Ся Мина или любого из Ю – героям придётся идти к вану самим с тем, что у них есть. Хотя они, вероятно, смогут добиться аудиенции, убедить вана с неполными доказательствами на руках потребует *сложной* проверки Харизмы (убеждение). В случае провала Настоятель будет казнён, помолвка с сестрой Правителя Кванг Тонга разорвана, а война почти неизбежна. Героям же, вероятно, придётся покинуть город, спасаясь от гнева советника Шаня.

Доступные игровые Классы

Самурай

Воины (как правило благородного происхождения), следующие строгому кодексу чести (Пути Воина) оставшемуся со времён Небесной Империи.

Для создания героя этого класса используйте как основу классы Клинок, Защитник или Лучник.

Жрец Тэн

Жрец Небесных Сил, служащий и поклоняющийся древним богам Неба.

Для создания героя этого класса используйте как основу класс Жреца.

Синоби

Шпион и убийца, служащий господину за деньги или по убеждениям.

Для создания героя этого класса используйте как основу класс Тень.

Заклинатель фэн-шуй

Мастер магических искусств.

Для создания героя этого класса используйте как основу класс Маг.

Монах Дао

Послушник, посвятивший себя совершенствованию тела и духа.

Для создания героя этого класса используйте как основу класс Тень, заменив Капюшен вора Четками для медитации или Удобными сапогами.