

Споразумението със султана

Предистория

Съзнанието на дармаябадския султан Адхийн XXVI е обладано от злата магия на хабилеански контрабандисти. Техните влъхви са насъскали демон на алчността срещу султана с обещание за несметни съкровища. Проклятието го кара да обвини управниците на търговската гилдия Анааж-Ка-Упахар, че са се обявили за независими от него и подготвят преврат. Ръководителите й са заловени и осъдени на смърт. Някои от героите са техни близки, а други виждат демона на алчността, вселил се в султана.

Хабилеанските контрабандисти фалшифицират заклеяващи доказателства срещу гилдията и се готвят да запълнят създалия се вакуум, да продават стоките си по-евтино от гилдия Анааж-Ка-Упахар и да плащат на султана по-голям дял от печалбите си от нея. За тях не е проблем да подбиват пазара й, тъй като стоките им се доставят на безценица от пирати. Мнозина в града биха ги приветствали на драго сърце, но местните производители и търговци несъмнено биха подкрепили гилдията, тъй като е застрашен начинът им на живот.

От решенията на персонажите зависи бъдещето на целия султанат.

Въведение

По древен дармаябадски обичай заключителната церемония на фестивала на Адхийн Победоносец отбелязва и края на дъждовния сезон. Тържеството, както винаги, е грандиозно, а разкошът му – почти неописуем. Около препълнения от празнуващи хора площад се извисяват гигантски ялтаранги, удряни в бърз, разчупен ритъм от слонове, държащи златни жезли в хоботите си и наставлявани от най-опитните дресьори в султаната. Под звуците на радостната им музика хиляди танцьори и танцьорки се вихрят току в средата на неизброимата тълпа, хвърляща разноцветни гирлянди и ориз по тях.

Празненството продължава до залез, след което настъпва традиционната тържествена тишина. Султанът бива безмълвно пренесен на пишно украсена носилка до купола на сто и осемте колони, под който ще принесе в жертва на предците свецен як...

...Но вместо як, дворцовата стража тика към жертвеника деветима закачулени души.

Тишината натезава и става тягостна. Из струпалото се множество бързо плъзва шепот, който се усилва

лавинообразно, и скоро всеобщото плахо объркване става оглушително. Султанът го прекъсва гръмогласно:

- Мои скъпи поданици! Имате привилегията и удоволствието да видите какво се случва с всеки, дръзнал да съзаклятничи против божествената Ми власт!!! Мерзавците от свърталището на заговорници Анааж-Ка-Упахар, които доскоро считахме за честни производители и търговци, имаха наглостта да се обявят за независими от султана. За нас, деванагарците, отклонението от житейския път, който ни е бил отреден по рождение, е най-непростимото прегрешение! Затова... Ги осъждам на смърт!

Обзема ви ужас, щом свалят качулките от главите на осъдените. Веднага ги разпознавате...



◆ Отправни точки

• Местни персонажи

Някои от осъдените са съветници, довереници, наставници, покровители или възпитаници на местните персонажи. Те трябва моментално да реагират, ако искат да им помогнат. Биха могли да се опитат да внесат огромен смут като подплашат церемониалните слонове незабелязано или увлекат част от тълпата в своя подкрепа.

Разказвачът изпитва самообладанието на местните персонажи със започването на играта. При успех им описва как изпитват порив на кураж и решителност да направят нещо в ситуацията, а при провал – паниката и безсилието, които усещат от разкрилата се гледка.

Ако участието им в измъкването на осъдените е явно, това разгневява султана и стражите му специфично към героите, и евентуални следващи срещи с тях не биха били приятелски.

В последствие може хабилеанските влъхви да помогнат на султана в издирването на персонажите, дори и да не са били явни в участието си, като узнаят за тях от видения.

Ако играчите не се намесят в събитията или се затруднят със султанската стража, спасяването на ръководителите и измъкването, може султанът да им даде милостиня за няколко дни, през които да се сезира древният зигурат за помирение и арбитраж. Ако ръководителите все пак бъдат екзекутирани, ще трябва да бъдат отмъстени.

• Пришълци

Героите от чуждестранен произход са опиянени по време на празненството и започват игра **на Оня свят**...

Ако някой изрично държи героят му да е трезвен, персонажът е в тъмницата до идната утрин заради нанесената обида на щедростта на султана. Посред нощ довличат и хвърлят при него редица обезумели души, описващи демон на алчността, впил пипалата си в султана. На сутринта пускат всички докарани предната вечер.

◆ На Оня свят...

Всички играчи, независимо от произхода на персонажите им, могат да изберат те да са на Оня свят от танците, ако са се включили в тях.

Персонажите, които са на Оня свят на площада, виждат как гротесков демон

управлява султана като кукла на конците. Привидението изглежда изключително могъщо и опасно. Трябва да узнаят повече. За целта може да бъдат насочени към стария и мъдър антиквар Прашант (от бенгалски – тих, спокоен) от мистиците в заведението Оазиса или някой просяк срещу сребърник.

Уз Праачинбасти

Места

◆ Столицата на Дармаябадския султанат, Праачинбасти

Огромен и древен град. Административен, културен и търговски център на деванагарската цивилизация.

• Площадът с ялтарангите

Грамаден площад, заобграден от гигантски ялтаранги – керамични купи, възпроизвеждащи звуци с различни честоти според това с колко вода са пълни. В центъра му се намира Куполът на сто и осемте колони – свещен олтар за посвещения, жертвоприношения и други ритуали.

• Пристанището и пазара

Източният край на града е и най-оживеният, тъй като в него се намират всички деванагарски дюкяни, сергии, странноприемници, банки, бардаци и прочее обществени постройки. Пристанищата са вечно пълни с моряци, носачи и други общи работници, и чужденци от къде ли не.

• Хамамите

Една от забележителностите на Праачинбасти са луксозните обществени бани, издигнати в незапомнени времена от древна дармаябадска династия.

• Оазиса

Автономен анклав на мистици, с времето преустроен на нощно заведение за надпиване и хазарт.

• Древният зигурат за помирение и арбитраж

Вярно на храма ма Ефирния дух учреждение за защита срещу султана в извънредни случаи на злоупотреба с божествената власт. Не е сезиран от векове, но веднага се самосезира да поеме случая между султана и гилдията.

• Храмът на султана

Единственият голям храм в града е на божествения султан. Освен него има и множество малки параклиси, където могат да се вписват молитви към султана-Бог.

• Султанските палати

Домът на султанската династия.

◆ Покрайнините на Праачинбасти

Дармаябадският климат е умерено топъл и силно влажен. Природата е предимно субтропическа, на места пустинна и тропическа. Срещат се бластисти райони, както и коварни подземни тресавища, леопарди, козли-маркори и плаващи пясъци. Релефът е относително равномерен и хоризонтът не е скрит от възвишения.

- **Пещерата на пиратите**

В малък залив, закътан встрани от пристанището, има пещера с подводен тунел до изоставено пиратско скривалище.

- **Храм на Ефирния дух**

На около час и половина път от града се намира храмът на Ефирния дух, около който има малко общество от поклонници и монаси, почитащи природата.

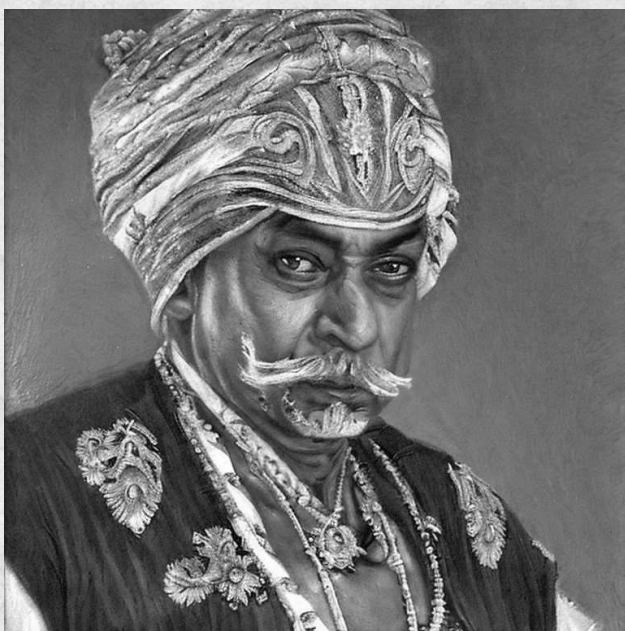
Персонажи и организации

- ◆ **Дармаябадският диван**

Целта на султана и неговите стражи, придворни, роднини и поддръжници е да запазят властта си и да трупат богатства. Разполагат с въоръжение и численост. В съюз са с хабилеанците, тъй като султанът е приел изгодна сделка с тях, а те са го хипнотизирали, възползвайки се от сребролюбие то му.

- **Султан Адхийн XXVI**

Ексцентричен и разточителен, но в никакъв случай зъл владетел. Опитва се да очисти противниците на хабилеанците, докато забогатява от подкупите им.



- **Демонът на алчността**

Впил е пипалата си в султана щом той се е изкушил да приеме златото на хабилеанците.



- **Придворните и семейството на султана**

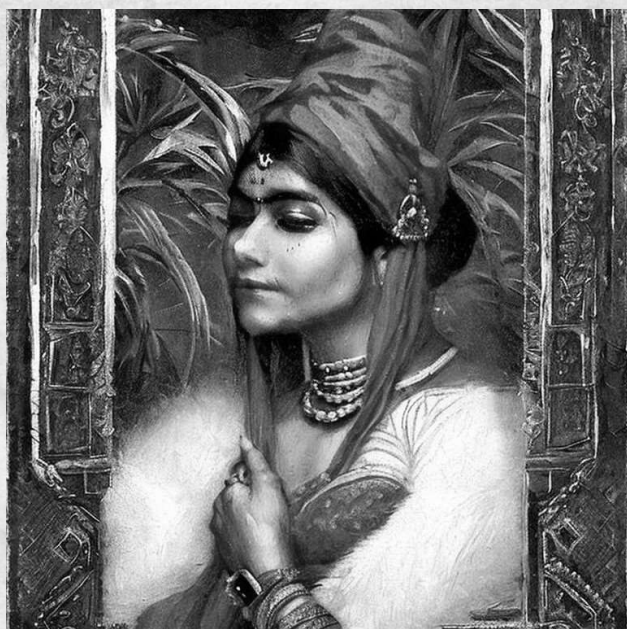
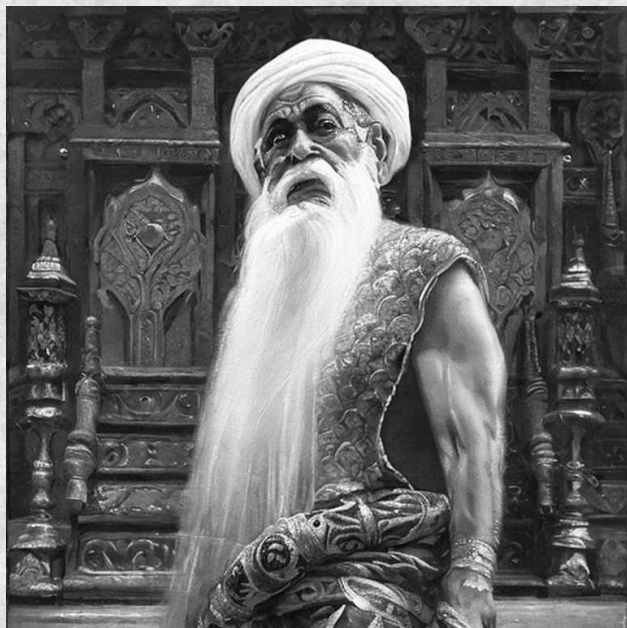
Главният ибрикия Праджаранджан, великият везир Вамрапаал, военачалникът Гухананди, дворцовият маг Варманбигма и жрецът Сутаргупта, Султана Зрикандра, принцеса Манибхадра, принц Кундалипта, наложниците Нага, Пала, Дас и Адитя и други хора от обкръжението на султана могат да се срещнат в палата в случаи на тайно проникване или открито нападение.

- ◆ **Гилдията и поддръжниците ѝ**

Целта им е да си върнат предишната позиция в града. Разполагат с въоръжение и численост, както и с поддръжката на немалка част от населението на града. Не разполагат с време, тъй като султанът явно не е на себе си.

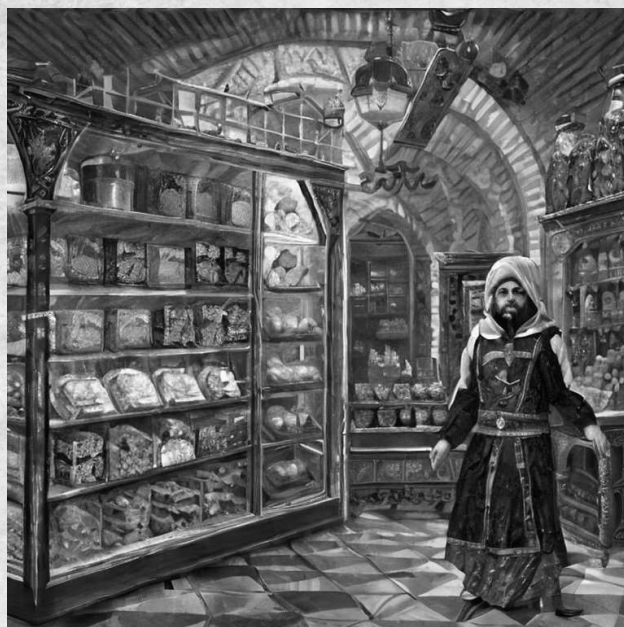
- **Ръководителите на гилдията**

Гилдията Анааж-Ка-Упахар се занимава с изкупуване на производството на местните производители — земледелци, животновъди, миньори, ловци и рибари, занаятчии, и дори хора на изкуството. Занимава се и с търговия. Ползва услугите на наемници за охрана. Ръководителите ѝ са близки на някои от героите.



- **Дармаябадските търговци**

Хрисими и приветливи. Повечето от тях поддържат гилдията. В голям град като Праачинбасти може да се намери почти всичко, от подправки и платове през ездитни и селскостопански животни до въоръжение.



♦ **Антикварят, Анджали и среднощните котки**

Целта им е да запазят мира и хармонията в града и да прогонят хабилеанския демон на алчността. Среднощните котки са духове, символизиращи предимство, което героите могат да осигурят на гилдията, ако освободят разни духове из града. Те се обединяват в призрачен тигър, който надвива демона на алчността.

• **Старият и мъдър антиквар Прашант**

В Праачинбасти живее стар и мъдър антиквар на име Прашант. Той е усетил пагубното присъствие на хабилеанския демон и е видял персонажите, притекли се на помощ на осъдените ръководители във виденията си.



• **Анджали**

Племенничката на антикваря. Смело и остроумно момиче на около единадесетгодишна възраст. По заръка на чичо си намира героите чрез градската мрежа от улични хлапета и просяци.



• **Среднощните котки**

Символизират предимства, които играчите събират за гилдията срещу султана и хабилеанците, и се обединяват в призрачен тигър, който надвива демона на алчността и кара султана да се опомни.

Първата котка кара някой от хората на султана да го предаде и да мине на страната на гилдията. Героите могат да я освободят като убедят хората на султана, които срещнат, че той е обезумял. Ако не са я потърсили преди това да се случи, може тя да им се яви и да им благодари, че са вразумили потомъка на род, поддържащ гилдията.

Втората показва на героите пиратско скривалище извън града, където има бурета с барут и купища въоръжение. За да я освободят, трябва само да я последват до съкровището. Може да я срещнат в оазиса или хамамите.

Третата кара древния зигурат за помирение и арбитраж да отсъди в полза на гилдията. За да я освободят, персонажите трябва да разберат за намесата на хабилеанците. Може да намерят доказателство за това в скривалището на пиратите.

Четвъртата котка показва на персонажите скришен вход в палата. За да я освободят, трябва само да я открият и последват. Навърта се около пристанището и пазарището.

Петата показва на героите амулет със сантиментална стойност за султана, ако се сприятелят с нея. Навърта се около палата.



♦ **Хабилеанските контрабандисти, влъхви и хашишини**

Целта им е да завземат търговията в града и да се наложат като новите монополисти. В съюз са със султана и хората му. Владеят загадъчна тъмна магия.

• **Хабилеанските контрабандисти**

1d10x 11 КР / 33 УВ / 22 СП / 33 ВЗ

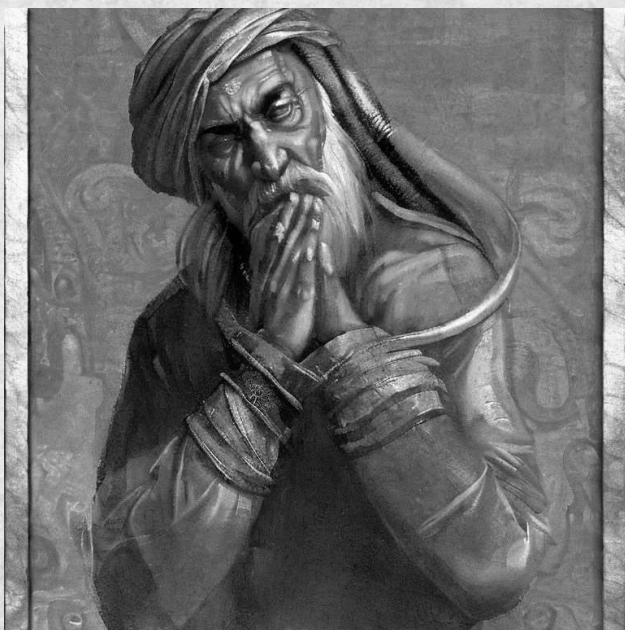
Сребролюбиви и безскрупулни. Ползват услугите на наемници за охрана, кореспонденция и други поръчения. Искат да превземат търговията в султаната. С тях са трима влъхви, придружавани от зловещи хашишини.



• **Хабилеанските влъхви от сектата на червея**

2x 11 КР / 55 УВ / 11 СП / 55 ВЗ

Изключително коварни и абсолютно аморални. Добре познават деванагарската култура и подиграват деванагарските персонажи за кастовия им произход, ако не се изкушат от предложението им да предадат гилдията срещу злато. Владеят алхимия и ясновидство. Всеки посветен хабилеански маг от сектата на червея е придружаван от зловещ телохранител и смъртоносен пратеник, възпитан с изтезания и нечувани жестокости, и изцяло лишен от собствена воля чрез алхимически еликсири.



- **Хашишините**

2х 44 КР / 11 УВ / 44 СП / 33 ВЗ

Уродливите слуги на хабилеанските влхви от сектата на червея са възпитани с изключителна жестокост и дрогирани с алхимически еликсири. Имат свръхчувствителни сетива и нечовешки рефлексии, както и огромна сила.



Събития

◆ **Увод**

Играта започва непосредствено след въведението – на площада е пълно с хора и султанът се готви да екзекутира ръководителите на гилдията. Те са съветници, довереници и приятели, наставници и покровители на някои от героите, които трябва мигновено да им се притекат на помощ, ако искат да ги спасят. Не би трябвало персонажите да си носят въоръжението на фестивала (какво са правили допреди празника?). Налага им се да ползват хитрост. Биха могли да се опитат да подплашат церемониалните слонове или да увлекат тълпата срещу султана.

След това трябва да намерят някакво убежище из града и да мислят за по-нататъшни действия. Може да пробват да се скрият при някой верен на гилдията търговец или друг приятел от града, като например роднина на някой от персонажите, или в склада за платове на някой верен на гилдията магазин. Подходящо скривалище е и храмът на Ефирния дух, но той се намира извън града и до се стига малко по-трудно, тъй като по пътя до него има козли-маркори, леопарди и плаващи пясъци в джунглата.

Някои от персонажите не са близки на ръководителите, но по една или друга причина са на Оня свят. Те виждат как грамаден демон си е впил дългите като пипала пръсти в султана и го управлява като кукла на конци, и се заемат да научат повече за това.

Един антиквар, който получава видения, изпраща племенницата си Анджали да повика всичките герои при него, за да им разкрие истината за случващото се. Тя ги намира с помощта на другите деца от града.

Ако първите герои се залутат или забавят, може да намерят убежище направо при антикваря и племенницата му. Там той

им обяснява, че и той е видял демона, и това е демон на алчността, който носи ужасни беди, а с властта на султана ще стане пагубен, и че не може да бъде победен току така. Обяснява им и, че са от малцината, които са видели демона без да се побъркат.

◆ Завръзка

За да бъде прогонен демонът, трябва да се потърси помощ от някои добри духове от града. Духовете представляват 5 призрачни котки, които могат да се намерят по следи и свидетелски разкази, и да бъдат освободени. Те се събират в призрачен бенгалски тигър, който надвива демона на алчността. Символизират разни предимства, които героите могат да осигурят на гилдията срещу султана. Може и да не се съберат всички котки, от което накрая тигърът ще е по-слаб, съответно ще е по-слаба и гилдията.

Докато ги търсят, героите може да попаднат на хора на султана (неприятели), хора на гилдията (приятели), и пратеници на хабилеанците – първо нескопосани главорези, но след това – хашишините.

Хабилеанците са контрабандисти, които имат и няколко влѣхви със себе си, а влѣхвите имат смъртоносни слуги и телогранители – хашишините. Възпитавани с крайни жестокости и дрогирани с алхимични еликсири, хашишините са като мутанти – свръх силни и бързи и с изострени сетива, но обезобразени и с промито съзнание. Преди да прибегнат до насилие, хабилеанците предлагат огромни богатства срещу местонахождението на ръководителите, но само на героите, които нямат връзка с тях, за да ги изкушат и да има реална възможност за предателство.

Някой от героите среща свой близък приятел, който е поддръжник султана и има въоръжени хора със себе си.

Разказвачът може да напомня на играчите за някои механики чрез не-игровите персонажи – оръжейниците препоръчват наслагването на брони, клириците благославят и проповядват, продават се амулети с различни свойства и т.н.

◆ Кулминация

Независимо дали ръководителите на гилдията са били спасени и скрити в началото на приключението, временно помилвани и затворени от султана или екзекутирани, гилдията трябва да се разправи с него – съответно за да ги опази, да ги измъкне от тъмниците на палата или да отмъсти за несправедливата им участ. Това неотменно води до сблъсък между поддръжниците на гилдията и хората на султана. В схватката между тях се решава бъдещето на града и хората в него.



◆ Развързка

Героите може да помогнат на гилдията и да разобличат хабилеанската подлост, или да се присъединят към хабилеанците и да я предадат срещу несметни богатства.

Обладаният владетел

◆ Времени ограничения и други усложнения

- Нарастващата сила на хабилеанците и отслабващите сили на гилдията.

◆ Преломни моменти и неочаквани обрати

- Похищение на ръководителите, ако са били спасени в увода.
- Покушение срещу Прашант и Анджали.

Условия за победа

◆ Да бъдат спасени и опазени ръководителите на гилдията

- Да им се намери сигурно, безопасно убежище;
- Да им се осигурят охрана и провизии;
- Да се пусне слух, заблуждаващ врага;
- Ако не бъдат спасени, поне да бъдат отмъстени.

◆ Да бъде унищожен демонът на алчността

- Да се опознае от свитъците със записки на антикваря;
- Да се спечели подкрепата на среднощните котки.

◆ Да бъдат изобличени хабилеанските злосторници

- Да се разкрие истината за демона на придворните на султана, за да бъдат прогонени или заловени и съдени хабилеанските контрабандисти;
- Да се надвият хабилеанските влѣхви и хашишините им.

◆ Да бъде потулено делото на хабилеанците срещу заплащане

- Да се преговаря с хабилеанците и да се постигне споразумение за взаимна подкрепа с тях;
- Да се сложат фалшифицираните улики срещу гилдията на леснооткриваемо място.

Продължението на цикъла

Възнаграждения

- ◆ При изобличаване на хабилеанските злосторници, спасяване на ръководителите на гилдията и унищожаване на демона на алчността, персонажите получават тежестта си в злато и вечната признателност на султана и придворните му, както и на гилдията и целия султанат.
- ◆ При договаряне с хабилеанците – несметни богатства и власт посредством мрачна магия.

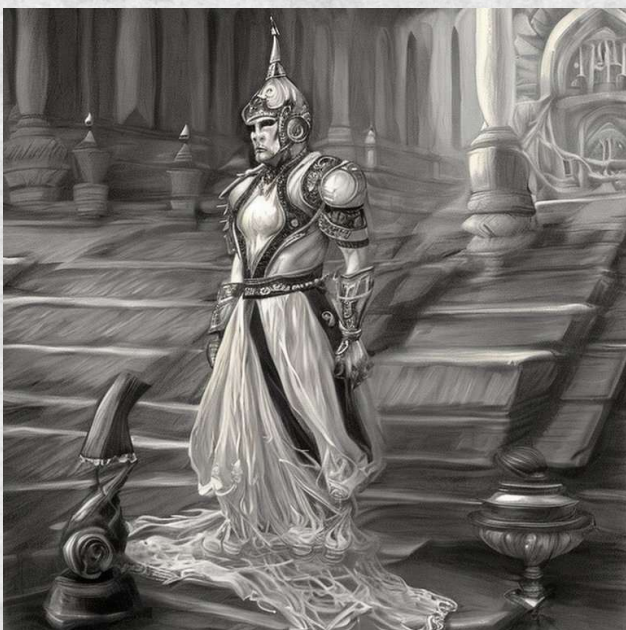
Последствия

- ◆ При неуспешен опит за изобличаване на хабилеанските злосторници, спасяване на ръководителите на гилдията и унищожаване на демона на алчността – загиване в схватка с хабилеанските наемници или хашишините, загиване при сблъсък с демона и хората на султана.
- ◆ При договаряне с хабилеанците демони на алчността впиват пипалата си в душите на героите.

Палатът на султан Адхийн XXVI



Дворцови стражи



44 КР / 33 УВ / 33 СП / 22 ВЗ

+ 22 бойно умение

+ 22 сетивност

Кован щем със забрало (5 броня на главата, 29 надеждност);

Кована броня с нараменници (5 броня на торса и ръцете);

Копринена роба;

Оръжие и щит по избор.

Вътрешният двор на палата



Приятел на някой от персонажите



33 КР / 33 УВ / 33 СП / 33 ВЗ

+ 33 бойно умение

+ 33 убеждаване

Доспехи и шлем (4 броня на цялото тяло, 29 надеждност)

Дворянско облекло

Ятаган

◆ **Наемник на гилдията**



33 КР / 33 УВ / 44 СП / 22 ВЗ

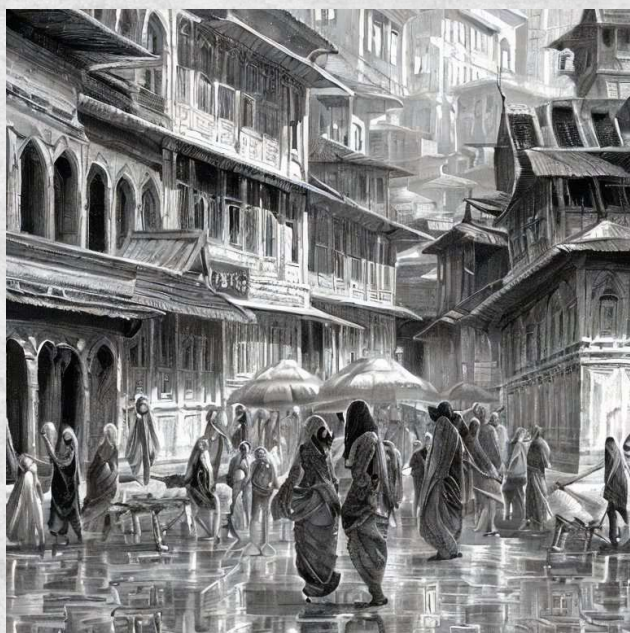
+ 22 бойно умение

+ 22 сетивност

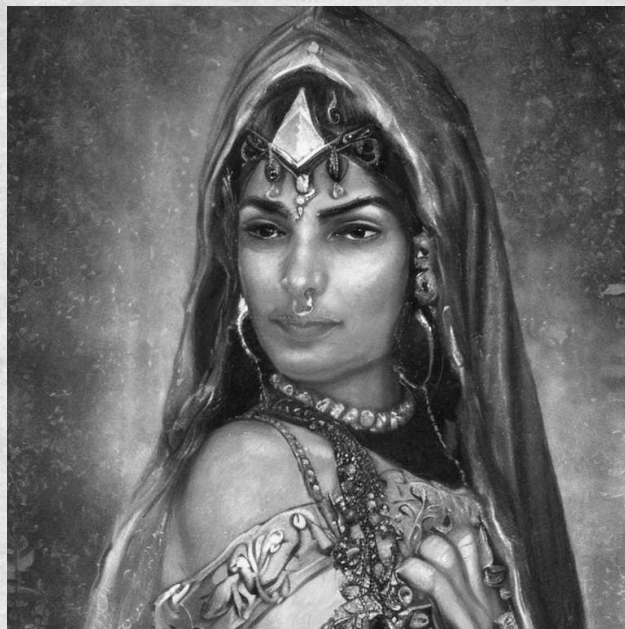
Кожен нагръдник, базубанди, туника и кожени ботуши (3 броня на торса и крайниците, 29 надеждност)

Пика

Градска навалица



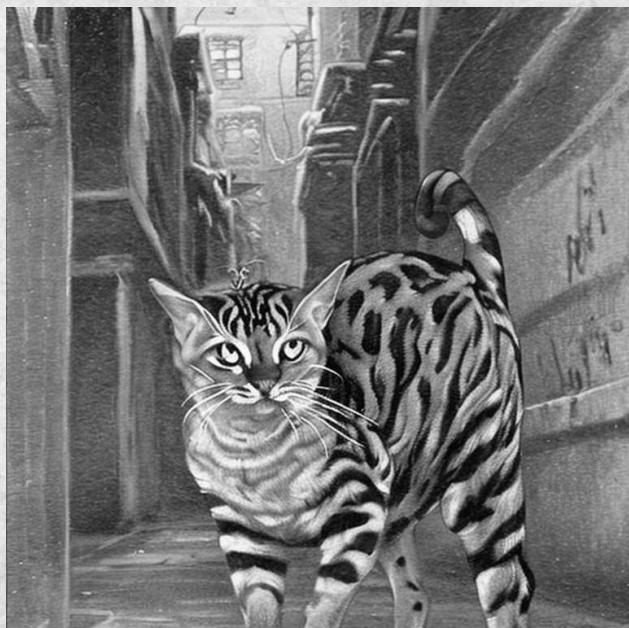
Деванагарска мистичка



Понякога се подвизава в „Оазиса“. Може да упъти героите към духовете на града.

Призрачни котки





Маркор



55 КР / 33 УВ / 55 СП / 11 ВЗ

+ 33 катерене

+ 22 бягане

Винтороги козли живеят по хълмовете в покрайнините на Праачинбасти.

Тревопасни са, но и териториални, опасни.

Леопард



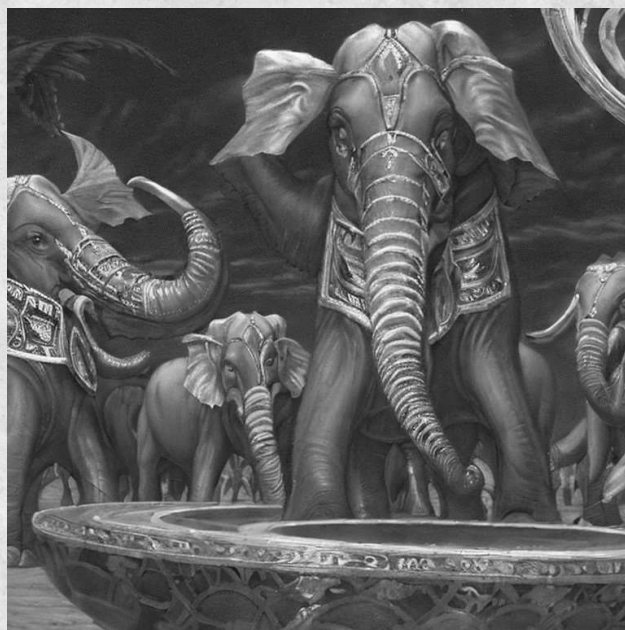
33 КР / 44 УВ / 55 СП / 33 ВЗ

+ 22 безшумно прокраждане

+ 33 бягане

Леопарди живеят из джунглите в покрайнините на Праачинбасти.

Слон



55 КР / 33 УВ / 22 СП / 44 ВЗ

Слонове се опитомяват и дресират за церемониални и битови цели във всички деванагарски султанати.