

## Rido Incarnum

Тюрьма, которую боялись все куатайские шпионы, подверглась нападению и, судя по всему, – успешно. Посланникам лорда предстоит разобраться в происходящем и принять участие в схватке разумов.

**Правила мира:** Без пунктов силы, эпическое приключение.

**Персонажи:** Воины, заклинатели, стражники, состоящие на службе у лорда *Маркуса*. Хотя бы один игрок должен обладать *чертой Мистический Дар (псионика)*.

*На заметку Мастеру:* Здесь и далее по тексту будут встречаться советы Мастеру, которые призваны помочь начинающим провести по-настоящему захватывающее приключение. Спросите ваших игроков, какие концепции персонажей им интересны, но исходите из того, что будет происходить в модуле – в основном сражения разных масштабов. Также расскажите про то, какие правила мира включены – возможно, что «Без пунктов силы» подтолкнет многих сыграть заклинателями.

**Мир:** фэнтезийное королевство *Элотар*, граничащее с восточной страной *Куатай*. В этом мире не очень распространены маги и колдуны, их «нишу» заняли псионики – мастера по телепатическому и телекинетическому воздействию. Основное население этих стран – люди.

**Введение:** Герои – посланцы лорда *Маркуса*, феодала этих земель, который приказывает персонажам отправиться к границе с *Куатаем*, в поселение *Локмарт*, встретить там *Эвальда Ясновидящего*, учителя псионики, который поможет разобраться в ситуации. Это задание – испытание героев на готовность к серьезным заданиям и должностям.

*Локмарт* – небольшое поселение, состоящее всего из пары десятков домов. Главная «достопримечательность» – это тюрьма, этажи которой находятся глубоко под землей.

Сегодняшней ночью на тюрьму было совершено нападение. Угроза может оказаться больше, чем предполагается – находясь рядом с границей *Куатая*, преступники могут спровоцировать конфликт между странами – это в лучшем случае.

**На самом деле (только для Мастера):** пару дней назад в тюрьму *Локмарта* был доставлен мастер-псионик *Кои Истено*, который шпионил в пользу *Куатая*. На должность начальника тюрьмы временно был назначен *Ридо* – молодой псионик, кандидат на должность будущего мастера. Его задачей было охранять заключенного до прибытия конвоя из столицы, однако сегодняшней ночью в тюрьму проник отряд куатайцев, которые явились спасти *Кои*. Сделав из простых стражников марионеток, куатайцы проникли на нижние уровни тюрьмы. Там они освобождают *Кои* и начинают ритуал, который поможет убраться из тюрьмы. Однако вскоре они встречают *Ридо* в виде сопротивления.

*На заметку Мастеру:* Изначально героям не сообщают о преступнике-псионике, потому что есть основания полагать, что это не экстренная ситуация (так как *Ридо* не смог известить об обратном). Вы можете раскрывать истину потихоньку, увеличивая масштаб эпичности. Игроки начнут осознавать важность последствий своих решений.

**Прибытие:** приключение начинается, когда героев в *Локмарте* встречает *Эвальд Ясновидящий*. Это пожилой человек лет пятидесяти с усталыми глазами голубого цвета, сединой на висках и в простой серой мантии. Он работал учителем по теории

псионики, но так и не смог стать мастером, о чем порой до сих пор жалеет.

Эвальд рассказывает персонажам следующее:

«Такое ощущение, что и не было никакого нападения – тюрьма снаружи абсолютно безмолвна, только нет патрулей. Через холодные камни как будто пытается проникнуть сюда что-то злое. Если бы вы каким-то образом смогли узнать в чем дело, то это облегчило бы нашу работу, прежде, чем вы отправитесь внутрь.»

Сам Эвальд стар и не может пройти внутрь, однако он может отправить свою пси-проекцию, которая будет следить за героями и как-то помогать.

**Тюрьма:** когда герои впервые увидят здание тюрьмы в Локмарте, зачитайте или перескажите игрокам следующее:

«Это невысокое, но монументальное здание сделано из невзрачного серого камня. Ветра словно отшлифовали его. Само строение – это всего лишь два этажа, но практически без окон, а те, что здесь есть – зарешечены. Вам даже не хочется думать о тех подземельях, которые здесь находятся. Эвальд был прав и эта безжизненность действительно выглядит пугающей.»

**Разведка:** герои начинают собирать информацию, не вторгаясь в самую тюрьму. За успешные *проверки навыков* они могут получить разные зацепки, которые в целом дадут общую картину. Каждый навык можно использовать лишь один раз (эффект «глаз змеи» определите сами)

• **Уличное чутье.** За *успех* герои узнают у жителей, что в местную тюрьму был конвоирован опасный преступник. Вроде как иностранный шпион. За *подъем* героям расскажут, что на место нового тюремщика был назначен какой-то мастер Ридо.

• **Выслеживание.** *Успех* даст понять, что здесь совсем недавно (меньше часа назад) убежало двое, судя по всему, стражников. За *подъем* герои выяснят, что совсем недавно здесь проходил отряд из восьми человек. И скорее всего, судя по обуви, они не из этих мест.

• **Внимание.** *Успех* позволит узнать, что герои обнаружили место, где пряталось примерно с десяток человек в лесу неподалеку. Также там обнаружат оборванный лоскут плаща куатайского покроя. *Подъем* же покажет героям на секретный вход в тюрьму среди камней.

**На заметку Мастеру:** Если вы не хотите ждать догадок игроков, их прямых заявок или они у вас просто заскучали, то объявите, чтобы игроки совершили проверки вышеуказанных навыков и опишите, как персонажи собрали какие-то улики. Неплохим приемом будет использовать проекцию Эвальда, чтобы косвенно помочь игрокам.

**На заметку Мастеру:** Начало приключения дает игрокам возможность социального взаимодействия. Не будьте скупы, опишите им Эвальда, наделите его характером. Может быть, старик стал понемногу сходить с ума или же наоборот, сохранил ясный рассудок? То же верно и для других – пусть у вас не будет «проходных» персонажей и в будущем вам это сыграет на руку. Не стесняйтесь говорить разными голосами за разных NPC – так ваши игроки смогут сразу распознать, кто есть кто во время разговора.

**Беглый стражник:** После того, как персонажи сделают нужные броски и, возможно, узнают информацию о тюрьме, они смогут стать свидетелями странной картины:

«Вы замечаете силуэт человека, который появился около стен тюрьмы. Его плащ истрепан, а доспехи в следах крови. Оглядевшись, он обращает внимание на вас и пускается бежать»

Этого стражника зовут *Эрни*. Он один из тех, что подверглись магическому воздействию куатайцев. Эрни чудом удается спастись, однако его разум помутнен и ему всюду кажутся враги. Именно поэтому, завидев героев, он пускается бежать.

Пси-проекция Эвальда сообщает игрокам, что разум этого человека под контролем, но хорошая встряска может помочь ему прийти в себя и рассказать о происходящем. Однако это нужно сделать быстро, иначе очень скоро Эрни превратится в безвольного зомби.

## Погоня!

Героям нужно догнать и вырубить стражника, иначе станет слишком поздно. У игроков есть 5 раундов, каждый из которых равен одной игровой минуте. Используйте правила *погонь* из Дневника Авантюриста (стр 94) со следующими параметрами:

•**Пересеченная местность:** Эрни пытается скрыться в лесу, поэтому *проверки параметров* персонажей (и Эрни тоже) совершаются со штрафом -2.

•**Несмертельный урон:** Учтите, что персонажам достаточно вырубить Эрни, тем самым приведя его разум в более стабильное состояние, поэтому герои должны использовать для этого какое-либо несмертельное оружие или же бить плашмя режущим, совершая *проверку Драки* с -1.

## Эрни

*Характеристики:* Ловкость d6, Смекалка d4,

*Характер* d6, *Сила* d8, *Выносливость* d6;

*Навыки:* Драка d8, *Внимание* d6, *Метание* d8,

*Маскировка* d4;

*Харизма:* 0 ; *Шаг:* 6; *Стойкость:* 7 (2); *Защита:* 5;

*Черты:* Упреждающий удар, *Круговой удар*

*Инвентарь:* Длинный меч (Сил+d8), *связка из пяти кинжалов* (Сил+k4; 3/6/12), *кольчуга (+2 стойкость)*

Если персонажи не смогут вовремя вырубить Эрни, то они увидят, как тот резко остановится и упадет навзничь. Его пустой взгляд будет свидетельствовать о том, что надежда узнать хоть что-нибудь потеряна.

Если же герои преуспевают, то Эрни расскажет примерно следующее:

«Их было несколько человек... Судя по говору, по роже – куатайцы... Я даже не помню толком, что произошло, но большинство моих приятелей остались там под их подчинением. На первом этаже эти куатайские ублюдки держат освобожденных заключенных, которым совсем промыли мозги – не меньше десятка. Сами псионики заперлись на втором, забрав ключи – их там пятеро примерно, может шестеро, а этаж патрулируется теми, кто еще сохранил разум, но все равно под контролем. На

счет третьего – не знаю (*Эрни считает этажи с первого наземного и дальше вниз – здесь и далее будет использоваться та же терминология.*)»

Также Эрни поведает героям об одном проходе, благодаря которому можно миновать бойцов второго этажа и ударить псионикам в спину. Подробнее смотрите в столкновении «*Второй этаж*».

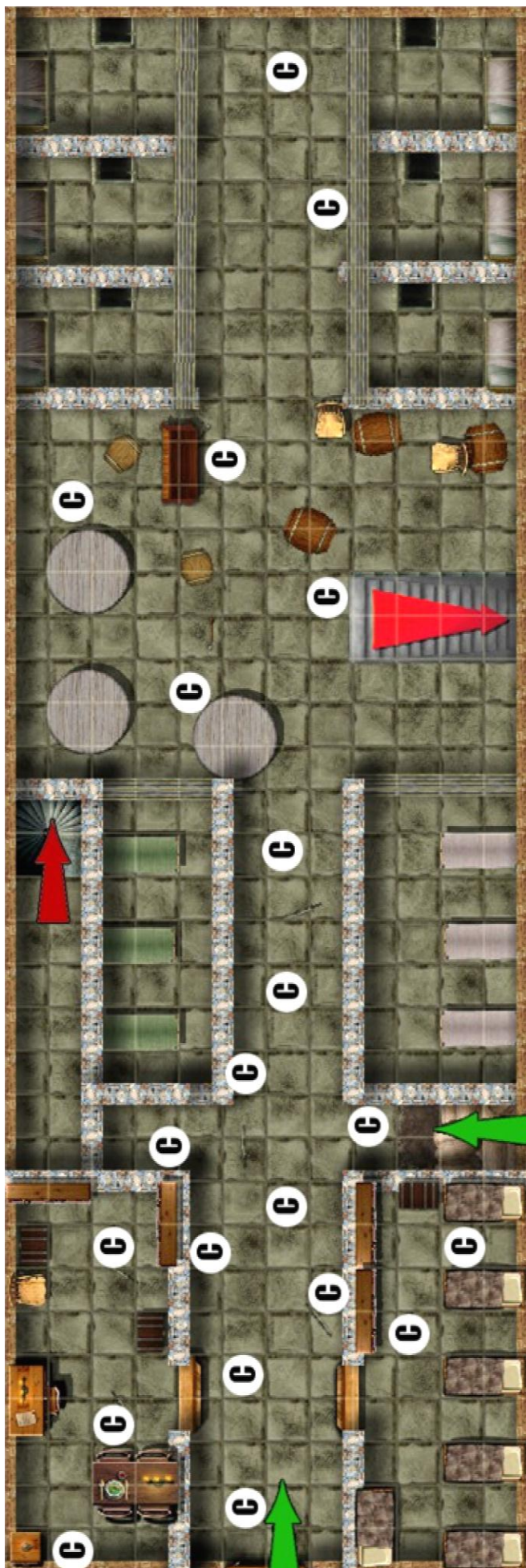
**На заметку Мастеру:** Отметьте у себя на полях, если герои получили доступ к секретному входу в тюрьму среди завала и/или к проходу на второй этаж (используя обходные пути, персонажи могут избежать неприятностей, а во втором случае даже спасти жизни стражников).

Эрни даст героям ключ, который откроет главные двери в тюрьму. На этом он с ними попрощается и отправится к Эвальду.

**Первый этаж** представляет собой несколько жилых комнат и тюремных помещений (см. карту 1). Зеленые стрелки – это возможные входы (нижняя – это обычный вход, а правая – тайный). Красные стрелки – это возможные спуски вниз (по лестнице в столовой и за шкафом в комнате стражи). «С» - это безвольные **заключенные**. Разумеется, что карта представляет собой не весь этаж, а только ту часть, что пригодится в игре. Когда игроки зайдут внутрь (любым способом), зачитайте им примерно следующее:

«Холодный камень словно сжимает вас в этой клетке.

Присмотревшись повнимательнее, вы замечаете блуждающие тени и слышите шаркающие шаги. Вы понимаете, что это – заключенные, но с ними как будто что-то не так. Внутри почти нет источников света, лишь внешние стены как будто сияют фиолетовым отблеском. Проекция Эвальда сообщает героям, что второй этаж и выход защищены барьерным полем, которое не дает возможности пси-зомби выбраться наружу или спуститься на второй этаж»



**Сломленные:** на первом этаже персонажи сталкиваются в полутьме (расценивайте освещение как *сумерки*, которое предоставляет штраф -1 к атакам и проверкам Внимания, но +1 к Маскировке) с толпой бездушных существ, у которых подавлены все инстинкты, кроме того, что им нужно защищать эту область. Как только пси-зомби замечают любого, не такого же, как они, на расстоянии 6 клеток (12 метров), то сразу же нападают. Медленные и неуклюжие, они будут использовать импровизированное оружие в ближнем и дальнем бою. Героям не обязательно сражаться со всеми пси-зомби – нужно лишь найти проход на нижний этаж.

#### *Пси-зомби*

*Их разум был уничтожен после подчинения, и теперь этих людей уже невозможно спасти – они вынуждены слоняться по первому этажу, и они не могут выйти за пределы стен тюрьмы из-за ментального барьера.*

*Характеристики:* Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d4, Сила d6, Выносливость d6; *Навыки:* Драка d6, Внимание d4, Метание d6; *Харизма:* - ; *Шаг:* 4(нет бега); *Защита:* 5; *Стойкость:* 6; *Особенности:*

- **Выносливость марионетки:** пси-зомби стараются не обращать внимания на боль, поэтому получают +1 к Стойкости.
- **Тактика пси-зомби:** максимальный бонус от эффекта толпы к атаке поднимается до +5 вместо +4. Также, пси-зомби всегда атакуют, используя Яростную Атаку.
- **Мутный разум:** после «промывки мозгов» пси-зомби не могут совершать какие-либо сложные действия. Они не могут бегать и нормально сражаться, поэтому всегда считаются невооруженными.

*Инвентарь:* нет доспехов, а сражаются лишь самым простым доступным оружием, которое определяется случайным образом: кинжал (Сил+d4; 3/6/12), топорик (Сил+d6; 3/6/12), рукопашная атака, импровизированное оружие (Сил+d4; 3/6/12;-1 атака и Защита).

**На заметку Мастеру:** на первом этаже действительно много врагов. Намекните своим игрокам, что их главная задача не перерубить всех противников, а пробраться на второй этаж. Силовое поле все равно не позволит пси-зомби преследовать героев.

Действие, развернувшееся на **втором этаже**, будет происходить в складских помещениях, откуда есть выход к тюремным камерам с заключенными (которые еще не стали рабами псиоников) – камеры запираются сложным механизмом и как он активируется - неизвестно. Герои могут попасть сюда через лестницу (зеленая стрелка внизу слева) и через тайный проход (зеленая стрелка по центру). «С» на карте - это стражники, а «П» - засевшие внутри псионики.

**Покоренные:** капитаны стражи, сержанты и прочие бойцы еще сохранили остатки разума и патрулируют по внешнему периметру по двое. Если псионики будут убиты, то оставшиеся в живых стражники освободятся от ментальных цепей. Из-за сильного распределения псионической силы реакция стражников несколько заторможена. Они начинают реагировать на персонажей только на третий раунд их появления.

#### Подчиненный стражник

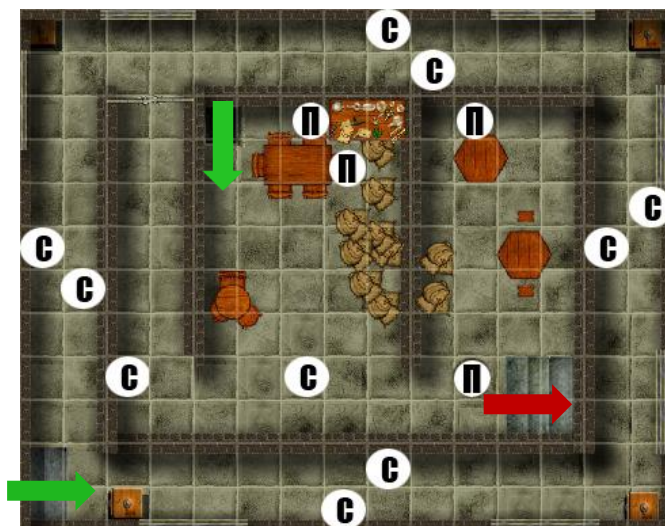
Находящиеся в шатком равновесии между безумием и свободой, они служат марионетками в руках могучих псиоников-кукловодов.

**Характеристики:** Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;  
**Навыки:** Драка d8, Внимание d6, Метание d8, Уличное чутье d4;  
**Харизма:** -1; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 8 (2);  
**Черты:** Защита от сверхъестественного (даровано псионической силой), Упреждающий удар, Круговой удар.

**Инвентарь:** Кольчуга (+2 Броня), длинный меч (Сила+d8), Средний щит (+1 Защита, +2 Броня против дистанционных атак), связка кинжалов (x5, Сил+к4, 3/6/12).

#### Особенности:

- **Выносливость марионетки:** подчиненные стражники также стараются не обращать внимания на боль, поэтому получают +1 к Стойкости.



#### Псионик

Ученики куатайской школы телепатии, эти адепты научились подчинять сознание людей и делать из них послушных марионеток.

**Характеристики:** Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;  
**Навыки:** Псионика d10, Внимание d8, Метание d6, Убеждение d6, Знание (окультизм) d10;  
**Харизма:** 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 6 (1);  
**Черты:** Мистический дар (псионика), Пункты силы, Новая сила, Новая сила  
**Инвентарь:** Кожаный доспех (+1 Броня), связка кинжалов (x5, Сил+к4, 3/6/12), свиток «Кукла»  
**Силы):** Стрела, Оглушение, Ослепление, Чтение мыслей, Телекинез

**На заметку Мастеру:** этот бой может стать для персонажей (даже тех, что ударили псионикам в спину) действительно опасным. Если героям удастся свалить хотя бы одного псионика, то пусть к сражению сразу же ворвется хотя бы пара подчиненных стражников и поможет героям. Остальные начнут приходить в себя и вступать в бой за каждого убитого псионика.

Вам, как Мастеру, нужно будет хорошо подготовить этот бой – прочитать описания каждой силы, а также на самой игре не забудьте об правиле Без пунктов силы. Не забудьте объявить, что в конце сражения стражники поблагодарят героев за спасение и отправятся с ними.

**Третий этаж:** предстает перед игроками совершенно по-другому, нежели все этажи тюрьмы до этого. Когда герои спустятся по лестнице, зачитайте или перескажите им следующее:

«Первое, что вам думается: “это не тюрьма”. Перед вами раскинулся огромный зал с большими арочными окнами и витражами на стеклах. В стены из зеленого камня инкрустированы драгоценные камни, за окном – яблоневый сад в самый пик весны. Помещение выглядит очень богатым. Ваше внимание привлекает сражение, в котором участвуют несколько десятков бойцов с каждой стороны – это армии Элотара и Куатай сошлись здесь. Однако вы видите, как сраженные бойцы не падают замертво, а разбиваются на осколки, как будто они лишь отражение в зеркале, но из боковых дверей сразу же выбегает подкрепление.»

Внимание героев привлекает молодой человек, стоящий на столе за спинами воинов Элотара и отдающий руками приказания. Когда герои подойдут к нему ближе, то этот человек телепатически обратится к ним. Ридо (так его зовут) расскажет, что происходящее – это лишь визуальный эффект битвы сознаний на ментальном уровне между ним и Кои. Сил Ридо хватает только на то, чтобы не дать пленнику и его союзникам вырваться отсюда. Псионик буквально приказывает персонажам окунуться в пекло и отправиться в бой. Но тем героям, у которых *черта Мистический дар (псионика)*, Ридо говорит остаться и помочь ему прикрыть персонажей.

**Потерянные:** группа разделилась. Теперь героям нужно выполнить разные задачи, чтобы позже совместно ударить по Кои.

**Бросивший вызов:** когда герои вступят в сражение, объявите игрокам-псионикам, что они должны выбрать одного из них, который бросает *вызов судьбе*, при этом остальные будут ему помогать (или же они могут отправиться на поле боя и сражаться там). Используйте правила *Вызов судьбе* (страница 86 *Дневника авантюриста*) со следующими особенностями:

- **Сложность (-2):** попытка проникнуть в сознание могучего мастера-псионика действительно трудна и очень опасна.

- **Нет провала:** игрок-псионик совершает проверки до тех пор, пока, не наберет 5 успехов. Но каждый раунд, который он медлит, приближает другую часть группы к смерти.

- **Помощь:** игрок получает не только бонус от *совместной проверки* от других псиоников, но и от участвующих в сражении. Считайте, что бонусы, полученные игроками, к *проверке сражения*, идут в счет проверки Псионика героя (подробнее чуть ниже).

**Идущие в пекло:** остальные герои (в том числе и псионики не у дел) должны прорваться к силам Кои. В начале раунда каждый персонаж совершает проверку *Драки, Стрельбы, Метания* или *навыка Мистического дара* (на свой выбор). Если стражники из предыдущего сражения остались в живых, то они тоже могут совершать *групповую проверку навыка*, причем добавляя +1 за каждые 3 человека в их отряде. Как только погибнет половина бойцов, кидайте *групповую проверку Характера* в начале раунда, чтобы стражники не бросились бежать (затем кидайте каждый раз, когда гибнет стражник или игровой персонаж оказывается без сознания). Обратитесь к таблице **Результаты участия персонажа в сражении** (страница 87 *Дневника Авантюриста*) после того, как герои совершат проверку. Помните, что получаемые персонажами бонусы идут в счет *проверки навыка Псионика* (см выше), которая совершается следом. Чтобы подсчитать затраченные снаряды, если это нужно, киньте 2d6.

В конце каждого раунда (он длится пару минут) Ридо может использовать свой псионический талант, чтобы исцелить одну рану какому-либо персонажу на поле боя.

Когда герои успешно прорывают оборону противника, Ридо сообщает им, что для победы необходимо уничтожить Аспекты Кои. Это воплощения куатайского мастера-псионика. Его самые сильные заклинания обрели форму и нечего думать о победе, пока эти *силы* еще действуют на поле боя.

Чтобы псионик, который принимал участие во «взламывании сознания», все еще мог помогать группе, даже находясь на приличном

расстоянии, Эвальд отдает контроль над пси-проекцией ему. Теперь этот игрок может управлять проекцией, а также колдовать свои *силы* так, будто бы находится в одной точке с ней. Проекция нельзя причинить вред физическим образом (только магией), и она не может взаимодействовать с другими объектами. Во время такого мистического транса игрок теряет контроль над собственным телом – оно висит в паре клеток над полом.

**Скованные:** псионические *силы* приобрели вид странных, пугающих существ, далеко не гуманоидного вида. Они находятся недалеко от Кои Истено, который полностью сосредоточен на сражении. Рядом с Аспектами – еще двое псиоников. Это будет финальный бой, по ходу которого решится судьба пленника. Вы можете использовать практически любую карту боя для этого сражения – особенностей местности не наблюдается. Если герои попробуют атаковать Кои Истено, то после объявления урона скажите, что этот урон не подействовал на матсера-псионика, а героя отбрасывает к стене, нанося 3дб урона (без броска атаки). Для Аспектов используйте характеристики и внешность следующих монстров из Дневника Авантюриста: *Призрак, Рой и Воздушный Элементаль*. Для псиоников используйте характеристики, указанные выше. Сделайте одного из пяти врагов *дикой картой*.

Но героям нельзя медлить. На **второй** раунд тело псионика, оставленное рядом с Ридо, начнет истощаться – сначала каждый раунд персонаж (тело, а вместе с этим – и сознание) начнет получать по пункту *истощения*. После двух пунктов начнет получать *ранения*. Эффект прекратится, когда герой упадет без сознания или же все Аспекты будут повержены. На **четвертый** раунд боя в игру вступит ослабевающий Кои – он будет использовать *силу телекинеза* каждый раунд (но мастера-псионика все еще невозможно атаковать).

**Победа:** когда последний Аспект разлетается на тысячи зеркальных осколков – остановите сражение и зачитайте или перескажите следующее:

«...И вдруг все остановилось. Звуки стали и осколков затихли. Сражение прервалось. Бойцы Элотара и Куатая замерли и оглянулись меж собой. БАМ! Оглушительный звон осколков зеркал, в которые превратился каждый вражеский воин, сотрясает этот зал. Ридо, в окружении своих бойцов, медленно, давя ботинками осколки на полу, подходит к Кои. «Сдавайся», - говорит тот звучным голосом. И все исчезает на ваших глазах...»

Герои приходят в себя через несколько часов – в одном из теплых гостиниц Локмарта. Все они сильно устали, а головы раскалываются. Мысли пугаются, а все вокруг плывет, но вскоре это состояние проходит. Героев ожидает Ридо, который готов ответить на множественные вопросы, а также рассказать, что персонажи представлены к награде, а также могут рассчитывать на серьезную службу у лорда Маркуса.

**Последствия:** в этом задании герои действительно смогли показать себя. Вы можете продолжить сюжетную линию разными способами. Например, лорд Маркус может отправить героев за границу, в Куатай, чтобы предъявить обвинение о захвате тюрьмы (особенно, если вашим игрокам интересна социальная часть игры). Или же сам Ридо может стать нанимателем партии – он может предложить отправиться в заброшенные руины, где раньше был один из древних псионических орденов (это может понравится игрокам, которые любят исследовать подземелья и сражаться с монстрами). А может быть, вам удастся совместить обе идеи в одну интересную сюжетную линию, которая может закончиться настоящей войной между государствами.

**Дерзайте!**