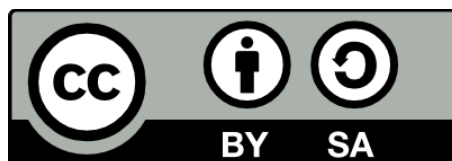


ПСИХОНАВТЫ

авторы: Zerginwan (задумка, последний совет), Nevermind (персонажи),
Radaghast Kary (завязка сюжета, жаргон, шрифт, ссылки, редактура),
Василий Шаповалов (кульминация), Volka (финальная битва)



Иллюстрация с сборника музыкальных треков Mindtrip 2006. Все права защищены соответствующими правообладателями.



ЗАДУМКА

Партия отправляется в путешествие по воспоминаниям престарелого безумного мага, появившегося в Сигиле. Маг партии мельком знаком, и нужен ей в здравом уме, в связи с чем проводится ритуал, позволяющий партии буквально залезть магу в голову.

В итоге партия обманывает воспоминания мага, и тот, считая, что у него всё получилось, приходит в норму. Ведь в его воспоминаниях больше нет ломающих его душу эпизодов!

Сеттинг — [Planescape](#). Источники вдохновения: [Psychonauts](#) (игра), [Начало](#) (фильм), [Assassin's Creed](#) (игра, точнее её метасюжет с восстановлением памяти).

В Р⊕ЛЯХ

- 1. Филипп Ауреол Теофраст Бомбаст фон Гугенгейм.** Известный и могущественный маг, впавший в безумие. Длинная седая борода, глаза навывкат, постоянно бормочет, исписывает все вокруг непонятными формулами, пророчествует о всеобщей гибели — классический образ. В прошлом был совсем другим: блестящий молодой человек (хотя кто знает, сколько ему на самом деле лет?), знаток всех известных областей магии, отличный поэт и художник — мог бы быть бардом, да стал магом; пользовался неизменным успехом у женщин. Филипп был тонким ценителем красоты и гармонии и неисправимым оптимистом, умеющим в любой ситуации найти положительные стороны. Игроки, по большей части, будут иметь дело именно с этим — прошлым — Филиппом, в его собственных воспоминаниях.
- 2. Ка'нид Ай Ур Накши,** демон с неизвестно какого плана. Радикал, ультрарационалист, мечтающий переделать весь мультиверс для достижения всеобщего счастья и справедливости. Постоянно употребляет словечки типа «когнитивные искажения», «фундаментальная ошибка атрибуции», «байесовский вывод»; а цели свои называет «оптимизацией Вселенной» — в общем, ходячий анахронизм. Несмотря на повадки сумасшедшего учёного, нередко проявляет способности к дипломатии — когда не забывает подумать, с кем вообще разговаривает; благодаря этому собрал множество последователей, и план «оптимизации» вполне может осуществиться. Ка'нид и его последователи — главный противник Филиппа, который считает, что они не видят гармонии окружающего мира, сводят все к бездушной логике и вообще готовы уничтожить всех ради своих идеалов. В конце концов Филипп победил Ка'нида, но победа не принесла ему радости — оглядываясь назад, маг все больше и больше убеждался, что демон был прав... или во всяком случае, Филипп все сделал только хуже. Это понимание и свело мага с ума.
- 3. Гемма,** тифлингская колдунья. Легка на подъём, остра на язык, активная

жизненная позиция. Всегда готова вписаться за всех униженных и оскорбленных (попутно оскорбив, а то и унизив, обидчиков.) Возлюбленная Филиппа во времена его противостояния с Ка'нидом; разные взгляды на действия демона привели их к плачевным последствиям (с точки зрения Геммы Ка'нид действовал с благими целями, но может быть, неправильно; для Филиппа же он был воплощенным злом.) Маг винит себя в происшедшем, и этот факт надо изъять из его воспоминаний.

4. **Дайхар Яркородый**, дварф из весьма недружелюбного мира на Прайме, покинувший родной план в поисках достойного соперника. Гора (невысокая) мышц, татуировки по всему телу, ярко-рыжий ирокез и борода до полу. Адреналиновый наркоман, весь смысл жизни которого сводится к тому, чтобы находить всё более сильных противников, убивать их и веселиться до упаду... наутро — повторить. Был союзником и главной «военной силой» Филиппа в противостоянии. Тогда это казалось отличной идеей, но после, глядя на оставленные Дайхаром руины, Филипп не мог не винить себя в смертях и разрушениях. Эту вину тоже надо будет «починить».
5. **Лорд Александр Персиваль Уиттеншери**. Джентльмен-путешественник, обладатель стимпанкового средства передвижения (летучий корабль, дирижабль — что-то в этом роде.) Бородка, монокль, пробковый шлем и безупречные манеры прилагаются. Старый компаньон Филиппа, участвовавший с ним во многих приключениях; в том числе обеспечивавший транспорт и поддержку в противостоянии с демоном.
6. **Ссх'грт**, разумный крыс, обладатель изрядных магических способностей и не менее изрядной подлости. Сыграл важную роль в победе Филиппа — тот заставил крыса возжелать большей власти и предать Ка'нида. А Филипп воспользовался возникшим раздором чтобы добить ослабевших противников.
7. **Муза и Сомнение**. Существующие только в голове Филиппа манифестации противоборствующих чувств. В ранних воспоминаниях Муза предстает в виде прекрасной девы, а Сомнение — нездорово бледного и худого мужчины. К последним воспоминаниям они, за каждое поражение Музы, постепенно превращаются: Муза в старую мегеру вроде опостылевшей жены — страшную, сварливую и крикливую тетку; а Сомнение — в монстра вроде иллитида, уничтожающего мысли и самую душу. Окончание каждого воспоминания знаменуется их открытым противостоянием: бурным спором, перестрелкой, мордобоем — чем угодно. Победа Сомнения означает провал миссии партии, победа Музы означает восстановление душевного здоровья мага. Впрочем, даже в эти незримые споры можно вмешаться.

П ⊕ В ⊕ Л Н Д Ж П Д Ж Я Т И

Партия — клеточники, жители Сигила или уж во всяком случае чувствующие себя там как дома. У каждого там есть своя берлога, они все семафорят по-местному и видят

любых ловчих за версту. Знакомый таут напевает им, что есть некий Мармадюк, реально подкованный чистокровка, если верить песням, который срочно ищет команду рубак на важное задание. В первой сцене за какой-то гарнир этот таут сводит партию с этим Мармадюком. На тот момент в партии обязательно должны присутствовать как минимум два арканых кастера и один воин танкующего типа.

Мармадюк — корнугон. В нём три метра роста, он закован в природную броню, щедро покрытую шрамами и трещинами — и лучше не задумываться, что могло так его расписать, что даже хвалёная регенерация не справилась. Ведёт он себя сравнительно дружелюбно для баатезу, и в типичной для них прямолинейной манере сразу вываливает им всю тьму и ждёт безоговорочного принятия всех своих условий. Поторговаться о чём-то можно, но он заметно напрягается, а в случае категорического отказа может и когти показать, но в целом его рассказ сводится к следующему:

Последние несколько десятилетий длилось противостояние могучего человеческого мага Филиппа Ауреола Теофраста Бомбаста фон Гугенгейма и мерзкого исчадия Бездны Ка'нида Ай Ур Накши. Дьяволы в это дело не вмешивались, но через 'лотов внимательно собирали все новости, чтобы быть в курсе. Филипп был эксцентричным малым, и нечисть не любил скопом, поэтому, предложив как-то ему помощь напрямую, бааторцы получили категорический отказ и луч дезинтеграции вдогонку. При этом Филипп действовал не один, у него была партия, в которой были тифлингская колдунья по имени Гемма, дварф по кличке Дайхар и учёный лорд Уиттеншери. Затем противостояние прекратилось, Ка'нид был повержен, остальные соратники фон Гугенгейма или погибли, или пропали с радаров бааторских шпионов, а сам он забаррикадировался отшельником в башне, откуда летал на редкие визиты к таким же коллегам. Последние новости — фон Гугенгейм отправился в длительное путешествие, а баатезу засекли в недавней битве Войны крови магию, похожую на канидовскую. Ну и самая последняя новость — фон Гугенгейм вот буквально вчера явился в Клетку.

Партии предлагается найти фон Гугенгейма (им показывается его портрет многолетней давности: высокая статная фигура, горящий взор, крепко сжимаемый в руке посох, уже седые длинные волосы до пояса) и выпытать у него всё о Ка'ниде и том, как тот был повержен/убит/запечатан/развеян. Плата за квест предлагается необычная: Мармадюк хочет, чтобы с Ка'нидом было покончено раз и навсегда, поэтому он предлагает доставить демона в любом виде к нему, и баатезу закуёт его в любой волшебный предмет на выбор партии — это может быть топор для воина или посох для мага, но, в любом случае, Мармадюк собственноручно заколотит демона туда и наложит все запечатывающие чары.

Дальше партия пускает в ход свои ресурсы: если есть способы магического поиска, ищут так, если хотят искать через прорицателей, платят им, или идут искать знакомых, или спрашивают вокруг, или ищут целенаправленно в разных местах типа Арсенала, Базара или Архива, но через некоторое время они Филиппа находят. Находка слабо похожа на портрет — спутанные волосы, ввалившиеся глаза с мешками, бессонницы, невнятное бормотание, обвисшая лохмотьями одежда, грязная, дырявая,

явно найденная где-то шляпа, зажатая в кулаке ещё одна не лучше, отсутствие правого сапога... в общем, персонажи понимают, что так из него ничего не получишь. Они могут решить вернуться к Мармадюку, но тот только разведёт когтями: ну да, безумец, да, маразматик, что поделать, какой есть, клянусь, он раньше был моложе, и краше, кажется, был он. При некоторой удаче с него можно стрясти кое-какие звенелки для сенсатов (см. ниже). При некоторой смекалке можно понять, что такой поворот для него не новость, и именно так он и планировал использовать героев.

Филипп слабо понимает, где он и что делает, но за редким исключением будет ходить за партией послушно, хотя ходить ему трудно уже просто из-за возраста: тащить его через весь Сигил пешком — это задание на три дня с передышками каждые полчаса. Вещи, которые хоть как-то пробуждают в нём что-то: *шляпы* (он имеет склонность срывать шляпы с собеседников, ощупывать их и надевать обратно), *еда* (особенно сладкое), *модроны* (если таковые вообще встретятся, маг будет шарахаться от них как от чумы а потом долго оглядываться, словно проверяя, не летит ли тот за ним).

Если среди партийцев есть сенсаты, или если первой реакцией на встречу с Филиппом было повести его в соседний же трактир (которым оказывается ни много ни мало Зал Празднеств), они выходят на Общество Восприятия сравнительно легко, иначе помучаются, но любой мало-мальски подкованный седобород даст им именно такой совет.

Сенсаты проводят ритуал, в результате которого партии дается бронзовое кольцо. Если кольцо коснётся виска Гутенгейма, то все, кто держится за кольцо, попадают в его воспоминания. Происходит это следующим образом: они видят перед собой призраки четырёх членов его основной партии (Филиппа, Дайхара, Гемма, Уиттеншери), а также Музу и Сомнение. Происходящее с партией как бы когда-то приблизительно так происходило с фон Гутенгеймом и его друзьями, но теперь партия участвует в этом активно. По происходящему можно догадаться, что к партийному колдуну воображаемые собеседники обращаются как к Гемме, к партийному танку — как к Дайхару, и так далее. При сильной девиации событий соответствующий призрак начинает нервничать и давать советы: Филипп так «пробуждается» практически каждый раз, остальные — далеко не обязательно. Муза и Сомнение существуют только в голове Филиппа и отвечают его противоборствующим чувствам. В ранних воспоминаниях Муза предстает в виде прекрасной девы, а Сомнение выглядит как нездоровый, бледный и худой мужчина. К последним воспоминаниям они постепенно превращаются: Муза в старую мегеру вроде опостылевшей жены — страшную, сварливую и крикливую тётку; а Сомнение в монстра вроде иллитида, пожирающего мысли и самую душу. Окончание каждого воспоминания знаменуется их открытым противостоянием: бурным спором, перестрелкой, мордобоем — чем угодно. Победа Сомнения означает провал миссии партии, победа Музы означает восстановление душевного здоровья мага.

Во время психонавигационных путешествий *каждый* персонаж получает особую

способность на что-то влиять (выдумывается из головы или накидывается по таблице в приложении 2), которая активна всегда, и доступна параллельно к обычным способностям. При этом просто надо помнить, что путешествия происходят не по реальному миру, а по миру воспоминаний, которые по определению неточны. В тяжёлых системах рекомендуется делать это только после проверок характера, воли, влияния или чего-то более подходящего свободным действием.

Вся соль в том, что с вмешательством героев воспоминания могут быть подредактированы или даже полностью изменены. Призраки подсказывают героям, как надо делать дела для того, чтобы всё стало так, как было в реальности. Соответственно, героям надо не только слушать чужие подсказки, но и думать своей головой. Стоит так же объяснить, что хотя воспоминания иллюзорны, партия в них будет присутствовать вполне себе физически, так что расписаться по неосторожности там возможно навсегда.

Первое воспоминание связано с тройным квестом по сбору маткомпонентов для ритуала, который выполняла партия фон Гугенгейма. Ритуал был нужен для установления «критической точки пси-доминантной составляющей в имматериуме»). Нужны были три «сущности», представляющих противоположные лагеря сил, и добытые тремя разными способами.

1. Ветвь Иггдрасила: партия имеет ключ для портала в Асгард, который требует пробираться сквозь заросли бритвенной лозы, что и совершается нашей партией примерно с таким же потоком ругательств, что и был в оригинале, где было всё очень просто: Дайхар потихоньку зверел и по прибытии на Асгард ненавидел каждый куст, поэтому после просьбы достать ветвь Иггдрасила он с радостью покрушил все ветви, до которых мог дотянуться, а затем и инеистого великана, вышедшего на шум. (В отличие от своих предшественников, партии этот бой должен даваться нелегко. Сделайте великана покрепче, да посильней.) Если персонажи игроков ведут себя так же или дают призракам учинить дебош, им показывается более позднее воспоминание: стоящий на том же месте одинокий Филипп, печально смотрящий на заброшенную могилу ётуна и полностью пересохший корень. Главное на этом этапе — первый выбор партии, в чём своими действиями убеждать Филиппа, и насколько ему при этом лгать.
2. Поймать слаада: партия фон Гугенгейма приплыла в Лимбо по волнам Стикса, воспользовавшись услугами марранолота-революционера. Марранолот выглядит как анорексичный трудный подросток в надвинутом на глаза капюшоне. На самом Лимбо им делать практически нечего, там проводятся сухие магические вычисления ближайшего слаада, быстрая его поимка, небольшая боёвка — и скорее домой. Главная часть воспоминаний Филиппа относится к собственно пути туда и обратно и спору с марранолотом, разговорившимся с Геммой и кардинально разошедшимся с Филиппом по целому ряду вопросов. Представителю Лиги Революционеров есть, что рассказать о своём взгляде на мир, особенно если вокруг плотный туман междумирья, и ничего вокруг нет, кроме собственной лодки и

беспомощных собеседников. Хотя в то время Филипп не считал мнение анархиста особо ценным, по прошествии времени он стал понимать, что зря не вступил в спор. Об этом не преминет напомнить Сомнение, вопреки обыкновению вмешавшись прямо посреди разговора.

3. Марш модронов: после короткого неинтерактивного позднего воспоминания, в котором Филиппа атакует банда модронов-ренегатов за то, что он хромает только на одну ногу и несимметрично держит руки, партии показывают величественный марш модронов, свидетелями которого довелось быть фон Гутенгеймовским друзьям. Тут, разумеется, светится от радости лорд Александр Персиваль Уиттеншери. Внезапно марш атакован сообщниками Ка'нида, которые хотят на нём «осуществить энтропически убывающую свёртку» (разогнать, попросту говоря). Действия фон Гутенгейма и их трактовка могут привести к тому, что Филипп будет винить себя за возникновение ренегатов годы спустя, а может и не привести. Если, как тогда, лорд Александр уведет, пользуясь неразберихой, колонну модронов в сторону вслед за своим дирижаблем, выдавая его за октона, многие из них потом станут ренегатами. К похожему эффекту может привести любая попытка нарушить порядок в марше или дать его нарушить демону.

После успешного завершения этих трёх миссий Филипп фон Гутенгейм слегка приходит в себя, и с ним можно поговорить и наяву, но он продолжает воспринимать всё в крайне негативном свете, и быстро утомляется (возраст!). Как погибли или разбежались его друзья, и как был повержен Ка'нид, героям всё ещё неизвестно...

МЫСЛЕННЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ

Следующая узловая точка в воспоминаниях мага — события на одном некрупном, малоизвестном и хорошо изолированном Прайме. Героев ждёт что-то вроде нескольких серий шпионского боевика.

Ка'нид выбрал этот план как полигон для «мысленного эксперимента». Эксперимент заключается в том, что Ссх'грт изготовил почти для каждого жителя плана специальную шляпу с ретранслирующей подкладкой. С помощью хрустальных шаров он — точнее, любой управляющий шаром — может «железной рукой загнать человечество к счастью», забывая идеологию и мировосприятие в голову. Немногочисленные группы неподверженных заклятию и освобождённых от него продолжает малоэффективное и разрозненное сопротивление. Особо неприятно то, что среди этих личностей многие вызывают отвращение, кто от природы, кто от ожесточения. «Шляпные болванки» же сплошь очень милые, хотя и однообразные люди.

1. Нужно разобраться, почему люди ведут себя так странно и кто за этим стоит. Дайхар при этом не склонен церемониться с оболваненными противниками, и вообще его тянет вести себя как в обычном боевике, не шпионском. Также

примерно с этого момента лорд Уиттеншери как наиболее непринципиальный в команде, начинает частенько говорить в один голос с Сомнением.

2. После этого их ждёт сбор и координация подполья и набор союзников. Надо найти сочувствующих среди обычных жителей, продумать план действий. И не забывать у каждого собеседника предварительно проверить подкладку шляпы. Сомнение будет особенно рад, если, как и в прошлый раз, Филипп не продумает план восстановления нормальной жизни и пустит всё на самотёк.
3. Третьим важным эпизодом этого противостояния будут действия подполья, когда им удаётся захватить один из хрустальных шаров. В настоящем прошлом Филипп использовал его для того, чтобы взять часть жителей под свой контроль и устроить масштабную и жесточайшую гражданскую войну. И, в результате, справиться с Ссх'грт, надеть на него такую же шапочку и таким образом вбить ему в голову тьму с планами подставить рога. Теперь же фон Гугенгейма всё чаще посещает Сомнение: этично ли было вообще использовать эти ретранслирующие подкладки в своих целях? Не стоило ли их сразу уничтожить? Вообще-то Гемма с самого начала так и хотела, но Филипп решил, что это — слишком ценная возможность насолить Ка'ниду, чтобы ей не воспользоваться.

После завершения этих миссий старик становится едким и противным занудой, которому всё не по нраву. Однако он по крайней мере может иногда обронить важную деталь, спрятанную в потоке унижительных намёков на чужую некомпетентность.

РАЗВЯЗКА

Следующее путешествие в разум мага переносит партию на небольшой остров, парящий в пространстве (вроде аллода). Вдалеке видны другие острова и странные звезды. Рассеянный свет будто льётся из дымки над головой. Фон Гугенгейм с друзьями прибыл сюда для финальной битвы с Ка'нидом: они долго выслеживали расположение его базы, потом долго колдовали, чтобы найти верный ключ от портала к этому месту и, в итоге, выбрали самый подходящий по их мнению момент: предательство Ссх'грта должно было как раз раскрыться.

Остров небольшой, километра четыре в длину и два в ширину, холмист, много зелени, по нему ходят небольшие патрули, а на дальнем краю находится крепость, где Ка'нид устроил свою базу. Армия Ка'нида находится в другом месте, здесь он держит только небольшой гарнизон.

Герои пробираются до крепости очень быстро, тихо и незаметно (если вам не нужна «ещё одна боёвка», опишите их поход за два-три предложения и переходите к воротам). Подойдя ближе, они начинают слышать звуки боя, потом видят, что главные ворота открыты. К тому моменту, когда они добираются до них, всё стихает, притом внезапно, будто отключили звук. Охраны нет. Небольшой двор усеян трупами,

на них раны от боевой магии. Партия подходит к воротам основного здания и... они заперты. То есть их не получается не взломать, ни сломать, ни взорвать, ни дезинтегрировать. Филипп в этот момент будто замирает и смотрит на них совершенно отсутствующим взглядом, и начинает ныть что-то вроде «да тут все кончено, пошли обратно. Нет тут никого». Очевидно, что этот участок воспоминаний заблокирован в его памяти. Возможно, это сделано специально, а может, там случилось такое, что он предпочел замуровать эти события и не вспоминать о них. Здравый смысл подскажет героям, что дальше воспоминания стёрты, и надо физически вести Филиппа на это место, чтобы восстановить память.

Место, где был повержен Ка'нид, должен знать Мармадюк, либо можно выспросить у самого Филиппа, но тот будет всячески увиливать от ответа, капризничать, требовать принести ему торт. *(На усмотрение мастера тут можно добавить целый боковой квест по поиску этого места, портала к нему и ключа)*. Врата на остров находятся в шкафу в номере гостиницы, где находились Филипп и его друзья, когда закончили взлом ключа. Ключ — фраза «Отстань, кретин, я знаю как это делается!» — так получилось... случайно. Фон Гугенгейм помнит ключ, это была одна из самых часто повторяемых Геммой фраз. Когда маг говорит героям эти слова, его лицо растягивается в мечтательной улыбке: явно много хороших воспоминаний у него связано с этими словами, потому что они и не выкошены из его разума.

Герои идут в гостиницу, находят тот самый шкаф (он давно обветшал и стоит теперь в комнате слуг), и отправляются на своё последнее задание.

ФИНАЛ

Остров Ка'нида в запустении. Филипп оглядывается, сначала настороженно, потом с нарастающим беспокойством, перерастающим в панику. При входе в разрушенный двор крепости (усеянный скелетами) у него начнётся истерика, и он попытается сбежать. Его надо как-то успокоить и заставить идти дальше. Когда партия приблизится к воротам и откроет их, маг упадет без сознания. Если партия обследует крепость, то найдёт там следы битвы, пыль, паутину и гигантскую дыру с противоположной стороны от взрыва, разрушившего две трети постройки (с той стороны, с которой они подходили, этого не было видно. Крепость обрывается прямо в ничто, взрыв разрушил её вместе с куском острова, на некотором расстоянии в местном «космосе» видны какие-то обломки, судя по всему камней и крепости).

Тут им придётся вернуться в разум Филиппа. Они снова в прошлом, двор усеян трупами, кожу покалывает от магии, изнутри замка доносятся грохочущие звуки. Они открывают дверь и осторожно, с оружием наготове, идут внутрь. Там коридор, на полу трупы, где-то в дальнем конце крепости нарастает концентрация магии: кто-то готовит очень мощный ритуал. Они доходят до главного зала и видят там Ка'нида. Он висит в воздухе, прикован-распят к какой-то магической ловушке и не двигается. Маги поймут, что оковы высасывают из него силы и куда-то их перемещают, судя по всему,

для того самого ритуала. Ка'нид приходит в себя и хрипло приветствует Филиппа, мол вот мы и встретились, извини, что я неподобающе одет. Из боковых коридоров слышится топот и звон оружия. Филипп в смятении. Он не так представлял себе этот момент. С одной стороны, он долгие годы преследовал Ка'нида, ломал его коварные планы, с другой — он думал, что они сойдутся в честной схватке и он победит как более сильный соперник, несущий правду, но... но это? Это низко... Наверное. Муза, если на тот момент в Филиппе она уже извратилась, тут же перехватывает бразды правления и говорит, что Ка'нид сейчас уязвим, войну можно закончить одним движением руки, тем более что они окружены, времени на раздумья нет, впереди ещё Ссх'грт, он тянет силу Ка'нида для ритуала, наверняка крайне опасного, да и вообще нельзя идти вперёд, оставляя Ка'нида за спиной, вдруг это хитрость, и он всё это специально задумал. Всё это проносится в голове Филиппа за доли секунды, но герои видят это как яростный спор Музы и Сомнения. Возможно, впервые за всю историю, партия поймёт, что победа Музы сейчас — наихудший из всех вариантов, если ее позицию не аргументировать правильно. Филипп поднимает посох и испепеляет еле живого Ка'нида. В этот момент на них нападает отряд крысюков, поэтому у его друзей нет времени и возможности возразить.

Если же партия смогла сохранить Музу Филиппа в более-менее первоначальном состоянии, то за описанный выше курс действий уже ратует Дайхар, мотивируя Филиппа теми же самыми аргументами, а против него выступает Гемма.

Перебив солдат Ссх'грт, герои бегут дальше, в центр крепости, где находится лаборатория Ка'нида. Огромный зал в готическом стиле, с большими окнами, у стен полки, заставленные книгами и магическими предметами. На полу — основы под магические символы. Сейчас в зале всё разбросано, воняет реагентами, а посередине в воздухе светится нечто бесформенное (не до конца открытый портал в мир крысюков, откуда должно было прийти подкрепление). За толпой ухмыляющихся наспех вооруженных крысюков герои видят Ссх'грта, он словно обезумел, что-то выкрикивает и хохочет, а на его груди светится амулет, от которого чувствуется магия Ка'нида — он хотел сделать то же самое, что, по сути, героям обещал Мармадюк.

Ярость затмевает разум Филиппа. До него доходит низость его поступка в главном зале, его одолевает мысль о том, что они сами сделали Ссх'грта таким, что надо закончить все здесь и сейчас. Призрак Филиппа бросается в бой, и призраки друзей идут за ним, слепо доверяя своему лидеру. Как ни странно, несмотря на численный перевес врага, они проходят по рядам крысюков как нож сквозь масло и добираются до Ссх'грта. Он напуган, он не ожидал, что его власть, оказывается, ещё не безгранична! Ссх'грт больше защищается, атакует невпопад, а Филипп бьёт изо всех сил. И вот фатальный удар настигает Ссх'грта, тот падает, но успевает схватиться за амулет и что-то прохрипеть. Энергия незаконченного ритуала взрывается, уже в полёте от ударной волны Филипп слышит крик Геммы, чувствует её руку, что-то вкладывающую в его ладонь, вспышка — и он лежит посреди рыночной площади. Его волосы и одежда тлеют, в руке — разряженный амулет телепортации.

Так всё было когда-то. После этого Сомнение целиком захватило власть над Филиппом, он винил себя во всём случившемся, а мысли о гибели Геммы были настолько болезненны, что эти воспоминания стерлись из его памяти.

Уже в конце всего и вся партия видит небольшую сценку — старый Филипп (в вылеченном состоянии) разговаривает с каким-то своим учеником. В разговоре маг сообщает, что завтра пойдет прогуляться во времени по своим самым ярким воспоминаниям. Ведь они, по сути — самое ценное, что у него есть. Описать этот момент надо так, чтобы у партии не осталось сомнений - сдвиг по фазе у Филиппа произошел не от событий вековой давности, а из-за их несоответствия с картинкой в его памяти.

Согласно [правилу трёх](#), у модуля могут быть три развязки с разными вариациями:

- Герои находят оправдание действия Филиппа или как-то меняют ход финальной битвы (разумеется, только в воспоминаниях), Муза побеждает, и Филиппу возвращается разум. Он лучший на всех планах седобород по магии Ка'нида, и полон сил и желания найти его и уничтожить заново. Заодно — разыскать Гемму, ведь он столько лет не виделись! Более того — он готов приступить к этому прямо сейчас, вернувшись в реальный мир и занявшись исследованием руин. Видимо, амулет Ссх'грта уцелел, и кто-то его достал из пропасти... Маг готов взять руководство над героями и идти дальше вместе: он получает боевую поддержку, они — доступ к колодцу знаний и разнообразному магошмоту. Начинается новое приключение!
- В финальном воспоминании побеждает Сомнение, Филипп окончательно утрачивает рассудок. В таком случае помочь выяснить, как в мире появилась магия Ка'нида, он уже не сможет. Если герои вернутся к Мармадюку, он крепко задумается и вынесет вердикт, что они, конечно, постарались, но ничего особенного не достигли, и предложит им какой-нибудь мелкий не нужный ему самому шмот — что-то на уровне пера из бааторской зелёной стали на пару плюсов. Дискуссию он ведёт, руководствуясь классическим для баатезу принципом: «не нравится — вали». В общем, плакала награда Мармадюка, да и одной проблемой в Мультиверсуме больше.
- Муза побеждает, к Филиппу возвращается память, он готов идти вперёд и вдаль, но героям уже всё это надоело, они посылают его в лабиринты и уходят в закат. В этом случае Филипп будет дальше действовать сам — видимо, тоже вернётся в Клетку и будет набирать партию, а вот от Мармадюка можно будет заполучить гораздо больше, потому что он будет доволен на все сто. Разумеется, он попытается для начала дать им смеха и предложит прошвырнуться до Бездны, где ещё кого-нибудь расписать, но легко пойдёт на уступки, отшутится и вручит героям волшебный предмет сравнимой с обещанным силы, он ведь действительно подкованный кузнец.

В качестве некоторого дополнения к основной награде герои могут попытаться

счастья в руинах самостоятельно: обобрать скелеты и поискать тайные ходы. Если Филипп в своём уме и не договорился с ними о сотрудничестве, он будет смотреть на это сурово и будет против использования любой сколь-нибудь мощной магии.

Подготовлено творческим объединением виртуалов Радагаста
«Творческое объединение»



ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ЖАРГОН

На разных мирах говорят по-разному, и в Сигиле тоже есть свой местный диалект, называемый «[планарный жаргон](#)» — подробнее о нём можно почитать в Ролевой энциклопедии на сайте ru.rpg.wikia.com, а здесь мы приводим ограниченный список использованных в этом модуле слов приблизительно в том порядке, как они появлялись в тексте. Заодно список расширен типами упоминаемых существ и фракций.

- Клеточник — коренной житель Клетки или чувствующий там себя как дома
- Клетка — [Сигил](#), междумировой мегаполис
- Берлога — безопасное жильё, место, где можно отдохнуть или залечь на дно
- Семафорить — говорить, общаться
- Ловчие — занимающиеся поиском слишком доверчивых приезжих и их разводом
- Таут — профессия; посредник, экскурсовод, наводчик, шпион, проводник
- Напеть — рассказать
- Подкованный — тот, кого хорошо подковали
- Подковать — учить, ставить в известность
- Чистокровка — очень уважительная характеристика
- Песни — слухи, истории, сведения
- Рубака — уважительная характеристика или обращение
- Гарнир — взятка, откуп
- Корнугон — крупный многодайсовый (CR 16 по D&D3.5; HD 10 с XP 36,500 по AD&D2) дьявол; известны как элитные бойцы и выдающиеся кузнецы
- [Баатезу](#), бааторцы, дьяволы — LE-нечисть родом с [Баатора](#)
- [Бездна](#) — мир, родина демонов ([танар'ри](#)), SE-нечисти, заклятых врагов баатезу
- Тьма — секрет
- 'лот — сокращение от «[юголот](#)», NE-нечисть родом из Геенны
- Война крови — вечная война между дьяволами и демонами
- Арсенал — штаб-квартира Стражей Судьбы, рабочие цеха по изготовлению любого оружия
- [Стражи Судьбы](#) — фракция, верящая только в вечный распад вселенной, прозвище — «грузилы»
- Великий Базар — штаб-квартира Вольной Лиги, нагромождение торговых палаток, тентов и магазинов
- [Вольная Лига](#) — фракция, верящая в индивидуальность всех и каждого, прозвище — «хипстеры»
- Городской Архив — штаб-квартира Обречённых, хранилище документов, летописей, налоговых бумаг
- [Обречённые](#) — фракция, верящая в имманентную справедливость вселенной, прозвище — «стяжатели»
- Звенелки — деньги или любые другие ценности, кроме драгоценных камней, которые «блестяшки»
- [Модрон](#) — тип существ родом с [Механуса](#), похож на ящики с ножками разной формы
- Октон — модрон, внешне напоминающий дирижабль. Стоит выше обычных модронов в их иерархии
- Седобород — мудрец, учёный, специалист
- Зал Празднеств — штаб-квартира Общества Восприятия, круглосуточный ресторан с театрами и оперой
- [Общество Восприятия](#) — фракция, верящая в чувственное познание вселенной, прозвище — «сенсаты»
- Иггдрасил — мировое древо, прорастающее корнями сквозь миры
- [Астард](#) — мир сильно хаотичного добра, населён богами скандинавского пантеона, валькириями, троллями (фенсирами), инеистыми великанами (ётунами) и бариаврами (овцекентаврами)

- Инеистый великан, ётун — [Frost Giant](#) в AD&D2, [Frost Giant](#) в d20 SRD, [Frost Giant](#) в Pathfinder. Подкрутить ТТХ так, чтобы битва была очень трудна для партии, но (желательно) не совсем смертельна.
- [Слаад](#) — разумные жабоподобные гуманоиды, существа чистого хаоса родом с Лимбо
- [Лимбо](#) — мир вечнобурлящего хаоса, на котором надо сосредотачиваться, чтобы что-то из него сделать
- [Стикс](#) — река, соединяющая разные миры между собой
- [Марранолот](#) — юголот-лодочник типа Харона, возит клиентов через Стикс
- [Лига Революционеров](#) — фракция, верящая в полную анархию и безвластие, прозвище — «анархисты»
- [Марш модронов](#) — большое регулярно повторяющееся событие, миллионы модронов шагают через миры
- Ключ — предмет или условие для активации портала.
- Счистить — обмануть, обхитрить
- Подставить рога — предать, переметнуться на другую сторону
- Послать в лабиринты — пожелать отправиться в очень далёкое и неприятное путешествие в один конец
- Перо — оружие, прежде всего клинковое
- Расписать — убить или пустить в ход оружие
- Дать смеха — обмануть, обвести вокруг пальца

Вообще, по сеттингу Планшафта есть много книжек, жаргон в которых — далеко не самая интересная, хоть и забавная, часть. Рекомендуем!

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ТАБЛИЦА ПСИХОНАВИГАЦИОННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Погода. Например: “В этом воспоминании идет дождь с грозой. Вспышки молний освещают дорогу, которую иначе не увидеть.”	1
Время суток. Например: “Сейчас ночь, и все спят - мы возьмем их тепленькими.”	2
Звуки вокруг и их громкость. Например: “Порыв ветра зашумел в листве, и Филипп не расслышал этих слов.”	3
Цвет, фактура, и т.п. Например: “Красный кристалл было трудно заметить на фоне красного же занавеса.”	4
Тип местности. Например: “Герои добрались до болота, которое задерживало их - но преследователям было еще хуже.” Местность должна быть достаточно характерна для плана, в котором происходит воспоминание.	5
Язык, на котором кто-то говорит. Например: “Ссх’грт говорит на крысином языке, и его понимают только Филипп и Ка’нид.”	6
Мелкие детали и предметы. Например: “У стража в руках топор, который очень понравился Дайхару.”	7
Обладает возможностью “переназначать” призраков из партии Филиппа (включая самого Филиппа) и привязать их к другому члену партии. Например: “Призрак Дайхара теперь следит за действиями нашего барда. Давай, тебе как-то проще будет его успокоить.”	8
Количество пафоса, как в словах, так и в действиях окружающих. Например: “Увеличиваем пафос: Ссх’грт не может удержаться от монолога: “Мва-ха-ха, жалкие двуногие!..”	9
Натуралистичность. Всегда идеальные прически, целые костюмы и бескровные сражений на одном конце спектра; боль, грязь, стоны, открытые переломы на другом. Действует и на героев. Например: “Увеличиваем натуралистичность. Кровь хлещет ручьями, кричат раненые лошади. Это должно пронять даже призрак Дайхара. Он перестанет мешать нам все-таки решить дело миром.”	0

Внимание! Пункты 9 и 0 отдают игрокам в руки больше контроля над стилем и жанром игры, чем обычно. Если вы не уверены, что ваша группа справится с этой ролью, можете использовать только первые 8 способностей.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПОСЛЕДНИЙ СОВЕТ

Если вы начали водить Планшафт, то помните — это мир философов с дубинами. За идеи умирают и убивают. Ради идей живут. Само мироздание создано идеями. И вы, и ваши игроки должны чётко представлять себе позицию своих персонажей.

Если вы начали водить этот модуль — оживите его. Модуль специально написан с целой кучей белых пятен и не привязан к системе (я водил Планшафт по ДА и DnD4E до того, как это стало мейнстримом). Вам нужны боёвки — вставьте их. Не нужны — красиво опишите прорубание кучи монстров призраками.

Некоторые читатели не сразу поймут, какая роль отведена призракам. Они действуют рядом с персонажами или нет? На данный момент правильный ответ — и то, и другое. Мастер, посмотрев на своих игроков, должен сам дать ответ. Если игроки пассивны — призраки должны быть рядом. С ними можно взаимодействовать и говорить. Игроки могут сидеть и ничего не делать, пока мастер делает им красиво. Если игроки активны — призраки всего лишь советуют. Или проявляются неясными видениями то тут то там, демонстрируя то, чем они занимались. А игроки тем временем являются самой партией в воспоминаниях Филиппа. То, что они делают, навсегда останется выжженным в его мозгу вместо правды.

Искренне ваш,
Zerginwan

Подписываюсь под каждым словом,
Radaghast Kary

(кроме вождения по ДА, потому что само вождение по ДА — уже мейнстрим!)