

# Koi Invictum





# Koi Invictum

**Koi Invictum** — приключение в жанре фэнтези для зимнего этапа конкурса «Кашевар-2013».

**Главная тема:** Тайна

**Ключевые слова:** Выдержка, непоколебимость, амбициозность, искренность

*Koi Invictum* — небольшое приключение формата «ванишот» (сюжет которого рассчитан на одну игровую встречу), написанное для игры *Дневник авантюриста (Savage Worlds)* в жанре фэнтези. Игрокам предлагается взять на себя роль псионических адептов, которые отправляются на поиски разрушенного храма. Задача героев — получить след пси-ауры Кои Истено, вражеского шпиона, который обучался в этом много лет назад. И для этого персонажам необходимо открыть тайну прошлого Кои и самого ордена.

## ВВЕДЕНИЕ

### Rido Incarnum

Действие *Koi Invictum* разворачивается за пару недель до событий *Rido Incarnum* (<http://studio101.ru/savageworlds/adventures/SW0006PDF>), то есть является в некотором роде приквелом. И если в прошлом приключении персонажи помогали остановить побег Кои Истено, то в нынешнем у героев появится шанс схватить шпиона и заключить его под стражу.

Обе истории происходят в фэнтезийном игровом мире, где ведут борьбу две человеческие страны: королевство Элотар (типичное западное королевство времён Средневековья) и империя Куатай (типичный представитель восточной культуры той же эпохи). Нишу волшебников и колдунов в этом мире заняли псионики всех мастей, которые обучаются в различных орденах. Около пяти лет назад между этими странами закончилась кровопролитная война, по итогу которой был подписан мирный договор. Нынешние отношения нельзя назвать иначе как «холодной войной». Шпионы, тайные агенты и секретные операции — каждая из двух наций хочет победить на материке. Столкновение культур, философия псионики и экзотичность — вот основные темы игрового мира.

Несмотря на некоторую привязанность к «домашнему» миру, вы с лёгкостью можете провести это приключение по любой фэнтезийной вселенной, в том числе и авторской, сохранив то, что нужно именно вам.

### Koi Invictum

Немного предыстории. Кои Истено родился в Элотаре, однако по стечению обстоятельств вырос в Куатае. В детстве у парнишки обнаружили талант к псионике, и он был отдан в Сапфировый орден, где начал своё обучение. Чем дольше он обучался, тем совершеннее становились его способности, Кои был

лучшим адептом в орденах, и у него были все шансы стать мастером-псиоником.

Однако все надежды рунули в один миг, когда в орден пришла война: элотарские бойцы во главе с элитным убийцей псиоников (закалённый воин, прошедший жестокие тренировки и испытания над телом и духом) осадили храм. Агато, наставник храма и учитель Кои, воззвал к чести и благородству осаждающих — он предложил решить исход осады в псионическом поединке, чтобы свести жертвы к минимуму. Командир отряда по имени Таэрин выставил Железного Руфуса, того самого убийцу. Он вышел в бой, и даже такой могущественный псионик как Агато противостоял ему с трудом, однако победа куатайцев была близка. Псионик сосредоточил все силы, чтобы раз и навсегда запечатать материю, обратив Руфуса в камень. И в последний момент Таэрин пошёл на предательство: пока Агато находился в проекции битвы разумов, элотарские стрелки дали залп по беспомощному псионику. Одни назвали это военным планом, другие — бесчестьем, однако известно одно: вслед за убийством началась кровавая сеча, в ходе которой Сапфировый Орден был взят. Но статуя Железного Руфуса до сих пор стоит посреди зала, знаменуя собой символ победы.

После этого история Кои теряется среди источников. По одним данным, он стал пленником, по другим — его вернули на свою родину. Как бы там ни было, долгое время адепт провёл в Элотаре. Там ему удалось закончить обучение и получить звание мастера-псионика. Он стал известным дипломатом и устроился в Королевскую Канцелярию, где стал работать на благо Элотара. Разумеется, Кои не забыл всё, что случилось в Сапфировом Орденах, именно поэтому он стал куатайским шпионом. Несколько лет ему удавалось выходить сухим из воды благодаря изученной Дисциплине Расылённого Сознания, когда его тайные мысли помещались в подсознание других людей.





## Завязка

— Всё тайное становится явным, и несколько дней назад Кои был объявлен государственным изменником. Истено в бегах, на его след брошены лучшие охотники и псионики, однако сейчас не удаётся обнаружить ни его физическое тело, ни его ментальную ауру. Поиски возглавляет сам лорд Таэрин (командир, что когда-то сравнивал Сапфировый Орден с землёй), которому не терпится расквитаться с предателем.

Лорд известен своей **амбициозностью**, он готов пойти на всё, чтобы отыскать Истено. Для этого он отправляет отряд адептов-псиоников в руины Сапфирового Ордена. Именно там, в месте наибольшей псионической активности Кои, Таэрин хочет обнаружить след ментальной ауры, который помог бы отыскать беглеца. Для этого лорд даёт персонажам особый пси-кристалл, который с помощью которого адепты смогут начать активацию ритуала. Но только от действий героев зависит то, что произойдёт на самом деле.

---

**Примечание:** в приключении и игровом мире просматривается потенциал связи двух различных культур, что выражается в характере персонажей и антураже, однако на этом сделан совсем небольшой упор. Если когда-нибудь по миру Элота и Куатая и выйдет путеводитель, то автор тщательнее акцентирует на этом внимание. А пока вы можете или просто следовать указаниям в приключении или же, вдохновившись темой приключения, добавить что-либо от себя.

---

## ЧАСТЬ 1:

## ЦИТАДЕЛЬ ПУСТОГО РАЗУМА

### Сцена 1:

### Сапфировый путь

**Тип:** исследование, вызов судьбе

#### Размышления в пути

Приключение для героев начинается спустя несколько дней после того, как они отправились на задание. Сутки назад персонажи пересекли границу Куатая, и сейчас они находятся на чужой территории. Несмотря на то, что между двумя странами объявлено перемирие, героям совершенно не стоит попадаться на глаза куатайским патрулям — хотя бы потому что герои здесь незаконно. До Сапфирового Ордена остаётся меньше дня пути, и адептам важно пройти этот путь незамеченными. Прочтите (а лучше — перескажите от своего лица) следующее:

*«Ещё один привал остался позади. Вы двигаетесь по ночам, чтобы у вас было больше шансов пройти незамеченными. И несмотря на все неудобства, с этим связанные, сейчас вы готовы сказать «спасибо» лорду Таэрину за сей приказ: вы видите потрясающий закат и горящие небеса, а длинные тени словно бы хищными клыками и когтями обратились в сторону вашей цели, востока. Справа от вас растекается река шириной в полусотню метров, освещаемая лучами заходящего солнца. Именно она и дала название дороге до храма — Сапфировый путь».*



О битве за Сапфировый Орден персонажи знают не так много: около шести лет назад элотарские воины сперва осадили храм, а затем взяли его штурмом. Многим наставникам и адептам сохранили жизнь, однако храм был разорён. Герои могут совершить проверку навыка **знание (история)** или **военного дела**, чтобы вспомнить кое-какие подробности. Персонаж, получивший **успех**, знает, что подробности битвы (как и некоторых сражений той войны) были переписаны. В случае **подъёма**, герой вспоминает, что в этой битве принимал участие командир Таэрин, и практически все его сражения были переписаны в исторических сводках.

Персонажи также могут сделать **проверку знания (псионика)**, чтобы вспомнить информацию о самом Сапфировом Ордене. При **успехе** персонажи слышали о том, что адепты Сапфирового Ордена развивали дисциплину телепатии и очень много времени посвящали «путешествиям в себя» — так мастера-псионики могли советоваться с собственными проекциями из вероятного будущего и прошлого, а также разделять свою личность на разные части.

### Угроза обнаружения

Персонажи выступают на закате, и при удачном стечении обстоятельств к утру они окажутся у храма. Однако двигаться им нужно тихо и осторожно. Эта сцена — **вызов судьбе** с некоторыми изменениями:

† **Основные навыки:** **маскировка, знание (история), выживание, лазанье, внимание.** Персонажи могут использовать любые другие навыки (даже сверхъестественные, как, скажем, **псионика**), чтобы помогать союзникам.

† **Успехи и провалы:** героям необходимо набрать 8 **успехов** за 5 раундов, при этом в каждом раунде может быть задействован только один основной навык. Нельзя повторять два раза подряд один и тот же основной навык (как и нельзя использовать два одинаковых навыка для помощи).

**Примечание:** предложите игрокам самим описать как они применяют те или иные навыки в испытании. Если, на ваш взгляд, применение того или иного навыка (скажем, сотворение **силы наблюдатель**, чтобы осмотреть угрозу) более чем оправдано, то сделайте его основным, а не второстепенным.

Если цель достигнута, то адепты без проблем добиваются до храма. Если персонажи набрали хотя бы 6-7 **успехов**, то им всё равно удалось избежать патруля, но путешествие не обошлось без сюрпризов — пусть каждый герой отметит **пункт усталости**, который пройдёт спустя три часа. При провале отряд сталкивается с куатайским патрулем (). У персонажей будет меньше минуты прежде, чем их окружают. Что делать с противником — на усмотрение героев. Они могут вступить в бой, броситься бежать (начните **погоню** по правилам Дневника авантюриста) или даже каким-то образом убедить патрульных, что они враги (устройте **социальный конфликт**).

### Куатайский патрульный (x2 по кол-ву героев)

**Характеристики:** Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d4;

**Навыки:** Драка d8, Стрельба d6, Внимание d6, Выживание d6, Маскировка d4, Лазанье d4, Метание d4;

**Шаг:** 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 7 (2);

**Инвентарь:** копье (Урон d8+d6, дальность 1, защита +1, двуручное) и доспехи (+2 брони, покрывают горс).

#### Особенности:

† **Первый удар:** патрульный может провести одну свободную атаку по цели, которая подошла к патрульному в пределах дальности оружия.

† **Плечом к плечу:** бонус за толпу увеличен до +5.

† **Куатайская выучка:** когда патрульный срывается при помощи копья, он уменьшает штраф за прицельные атаки на 1.

---

**Примечание:** в приключении персонажи несколько раз повстречают коренных куатайцев, в том числе и патрульных. Не бойтесь использовать клише о представлении средневековых воинах Китая или Японии нашего с вами мира — оно здесь сыграет лишь на пользу и построит нужные образы в головах игроков. Кроме того, не стесняйтесь отыгрывать куатайцев: немного акцента украсит любую встречу.

---

## Сцена 2: Зал материи

Тип: боевая

### Потрявоженный покой

К утру персонажи добиваются до храма. Большое здание расположилось на холме, недалеко от реки. От леса, из которого вышли герои, рукой подать до входа. Солнце чуть проглядывает из-за храма. Прочтите или перескажите следующее:

«Храм, как ему и положено, выглядит давно заброшенным, но от этого он не потерял своего величия. Ряды колонн справа и слева поддерживают остроугольную каменную крышу, а ко входу ведёт каменная лестница. Барельефы у колонн и статуи у подножья лестниц изображают диковинных созданий — необычных существ, похожих на обращённых в камень призраков. Первое, что бросается в глаза — это пересохший пруд с диковинным узором камней, посередине которого воткнут флаг Элотара, как символ завоевания».

Персонажи могут совершить **проверку знания (история)** или **знания (псионика)**, чтобы вспомнить что-либо о фигурах. При **успехе** они знают, что статую изображают древних духов, что когда-то проникли в мир людей. Именно связь с этими духами и породила первых псиоников, которые спустя много лет усердных практик научились контролировать эту силу.





©2010 Wizards of the Coast LLC.

### Пожиратели разума

Первое помещение, куда попадают персонажи — это Зал материи. Это круглое и высокое (не меньше десяти метров) помещение без потолка, вдоль стены которого расположены колонны совершенно разной высоты. На колоннах, как на пьедесталах, увековечены разные существа — они тоже чем-то напоминают фигуры из внутреннего двора.

Героям неизвестно, что группа существ, известных как Пожиратели разума, давно устроило убежище в храме. Обладая способностью путешествовать между миром реальным и миром духов, эти создания часто застают свои жертвы врасплох. Они питаются разумом: мыслями, образами и воспоминаниями. Персонажи могут сделать **проверку внимания**, чтобы заметить лёгкую синеву в воздухе (верный признак перехода меж мирами), а затем твари появляются и начинается бой!

### Пожиратели разума (1/2 от группы героев +1)

**Характеристики:** Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d6, Выносливость d4;

**Навыки:** Псионика d10, Внимание d8+2, Драка d6, Лазанье d6, Маскировка d6, Выслеживание d6+2;

**Шаг:** 8 (+бег d10); **Защита:** 5; **Стойкость:** 5 (1);

#### Особенности:

† **Быстроногий:** Пожиратели разума чрезвычайно быстрые создания, они получают +2 к шаг и d10 кубик бега.

† **Когти:** атака когтями наносит Сил+d4 урона.

- † **Естественная броня:** за счёт костяных пластин и наростов ожиратели получают +1 к броне.
- † **Размер (-2):** из-за маленького размера по пожирателям трудно попасть, все атаки ближнего и дальнего боя получают штраф -2.
- † **Охотник из мира духов:** если Пожиратель разума почувствовал псионическое воздействие с помощью своей силы Увидеть сверхъестественное, то он получают +2 к Вниманию и Выслеживанию против этой цели.
- † **Пожирание разума:** Пожиратель разума может провести успешную атаку касанием, чтобы захватить цель. Пока цель не освободится, она должна будет совершать проверки Характера или терять ступень Характера или Смекалка (по выбору ведущего) каждый раунд. Каждый провал у жертвы восстанавливает Пожирателю 5 пунктов силы. Как только обе характеристики достигают d4, цель оказывается при смерти (они восстанавливаются спустя несколько часов, если жертва выживет).
- † **Сотворение сил:** Пожиратели разума имеют 15 пунктов силы и могут творить следующие силы, используя свой навык Псионика: Взрыв, Оглушение, Доспех, Ослабить параметр, Увидеть сверхъестественное.
- † **Бездна смотрит на тебя:** Пожиратель устанавливает зрительный контакт с жертвой: та должна совершить проверку Ловкости со штрафом -2, при провале она окажется в Шоке, а если на игральной кости, соответствующей параметру, выпадает 1-ка (вне зависимости от результата на диком кубике), то цель ещё теряет 2d4 пунктов силы (без взрывов), которые получает Пожиратель разума.

### Сцена 3:

### Сознание открывается

*Тип: Вызов судьбе*

### Дом милосердия

Место, где персонажи должны провести ритуал, называется Залом духа. Это помещение следует сразу после Зала материи и представляет собой необычное помещение, свет в котором исходит от необычных синих кристаллов — наверняка это и есть те самые сапфиры. Зачитайте или перескажите следующее:

*«Этот не очень большой зал разительно отличается от того, что вы видели ранее. Он очень высокий, этажа в четыре и потолок пропадает в темноте. Главным источником освещения служат синие кристаллы — сапфиры. Главный из них, вам по грудь, словно растёт из центра комнаты. Несколько трещин в поле и стенах, словно кривые молнии, исходят от него и распространяются по комнате. Из них тоже льётся лёгкое сияние, а около самих трещин, словно какие-то колонии, растут сапфиры. Между вхо-*



дом в зал и центральным кристаллом расположена статуя человека. Она также отличается от статуй тех существ, которые вы видели до этого — высокий, почти два метра ростом, закованный в броню и держащий необычное оружие. Одна из трещин пронзила и саму статую, так что пара-тройка кристаллов растёт и на нём самом».

Персонажи могут совершить **проверку знания (псионика)**, чтобы определить свойство сапфиров. При **успехе** персонаж знает, что эти кристаллы используются в псионических практиках как фокусы силы. Адепты могут попытаться сконцентрироваться, чтобы восстановить свои **пункты силы**, однако неудача может только повредить. Для этого персонажи должны совершить **проверку характер**. В случае **успеха** герой восстанавливает **3 пункта силы**, а при **подъёме** — **6!** Дальнейшие **подъёмы** ничего не дадут. При **провале** адепт восстанавливает **2 пункта силы**, однако получает **уровень усталости** на 10 минут.

Если персонажи заинтересуются статуей, то попросите их совершить **проверку знания (истории)** или **внимания**. При **успехе** герои понимают, что необычный воин был солдатом Элотара (они различают на нём знаки отличия и снаряжение), однако явно не из рядовых бойцов.

#### «А это — мои друзья»

Прежде, чем начать ритуал, персонажи должны связаться с лордом Таэрином и доложить ему обстановку. Командира интересует ситуация с патрулём и все подробности о храме. Кроме того, он спрашивает о статуе — по-прежнему ли она находится в этом зале. После чего он говорит персонажам приступать.

Как только герои активируют пси-кристалл, они замечают незванного гостя. Это немолодой уже человек, явно куатаец по происхождению. У него лысая макушка, короткие седые волосы и небольшая борода и усы, такие же седые. Он носит красивую мантию, расшитую простым синим узором. Этот человек спокоен, улыбчив и, можно сказать, даже весел. Он не проявляет никакой агрессии к персонажам игроков, а скорее любопытствует: «вам нравится Сапфировый Орден? Впечатляет, правда?».

Это Агато. А если быть точнее, то его проекция прошлого, поскольку сам мастер-псионик давно мёртв. Он действительно дружелюбен и искренен к персонажам. Агато не назовёт им своего настоящего имени, а просит обращаться к нему как к «Эхо». Он не расскажет им ничего нового, разве что предупредит о том, что если ритуал всё-таки начнётся (мастер-псионик ещё обязательно спросит что за ритуал в деталях, поскольку хорошо разбирается в таких вещах), то его «друзья, увы приду сюда. Я не смогу их остановить, мне очень-очень жаль». Если персонажи упоминают Кои, то Агато похмуревает и спросит «что он натворил на сей раз?». Любопытство и интерес Агато сильно поугаснут и он станет скорее просто зрителем событий.



**Примечание:** несмотря на то, что Агато лишь проекция, он всё ещё обладает своим характером. Представьте себе персонажа Айро из мультсериала *The Last Airbender* (или любого другого восточного мудреца-добряка). Герои могут догадываться, что перед ними наставник Кои, однако сам он ничего об этом не скажет. Если адепты его атакуют, то Агато рассыпится на осколки, как и любая проекция.

Для активации ритуала герои должны выбрать одного адепта, который будет творить ритуал. Ему необходимо набрать **8 успехов** на проверке **сверхъестественного навыка псионика** в течение нескольких раундов (чем раньше — тем лучше, ограничения



по времени нет). При этом он не должен ни на что отвлекаться и не может совершать **мультидействивия**. Другие персонажи должны его защищать от пришедших «друзей» Агато — проекций прошлого, которые создаёт сам храм, чтобы прервать ритуал (в начале их по количеству персонажей игроков). Однако проблемы нарастают: каждый раунд из-за ритуала появляется ещё одна проекция.

В этом **вызове судьбе** трефы, как обычно, отвечают за неприятности (см. список ниже), и если адепт провалит **проверку сверхъестественного навыка**, то и весь ритуал будет сорван и придётся начинать сначала. Мало того, провал ритуала вызовет выброс псионической энергии в мире духов, который привлечёт внимание ещё нескольких пожирателей разума (половина числа персонажей). Однако если персонаж, занятый ритуалом, вытянет джокера в качестве карты действия, то он может **свободным действием** уничтожить одну пси-проекцию.

Неприятности — это дополнительные эффекты, которые случаются, когда адепт вытянул трефы в качестве карты действия. Помимо штрафа -2 на проверку **сверхъестественного навыка** и шанса завалить ритуал, адепт инициирует следующее:

- † **Двойка:** персонаж натывается на ментальный барьер и в этом раунде он пропускает своё действие; однако он может оставить часть себя, чтобы прорваться через барьер и действовать, но тогда он получит **уровень усталости** (пройдёт спустя 10 минут)
- † **Тройка-семёрка:** все персонажи игроков (за исключением ритуалиста) в **среднем шаблоне** с центром на ритуалисте должны совершить **проверку характера** или окажутся в **шоке**.
- † **Восьмёрка-Валет:** все цели, включая и проекции (но не ритуалист), должны совершить **проверку характера** со штрафом -2, иначе они потеряют по d4 **пунктов силы** (не взрывается).
- † **Дама-Туз:** ритуалист видит, как через ритуал начинает прорываться Пожиратель разума. Персонаж должен выбрать: либо он тратит действие, чтобы изгнать тварь (нужна успешная **проверка сверхъестественного навыка** с -2 иначе тварь окажется в материальном мире и ритуал не прервётся), либо продолжать ритуал (Пожиратель разума появляется в любом случае). Т.к. это одинаковые действия, то нельзя применить **мультидействие** и сделать всё сразу.

### Проекции адептов (по кол-ву героев)

**Характеристики:** Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;

**Навыки:** Псионика d6, Внимание d6, Знание (псионика) d6, Знание (история) d6, Убеждение d6, Провокация d4, Драка d4;

**Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Пункты силы:** 10;

**Инвентарь:** посох (Сила+d4, Дальность 1, Защита+1)

**Особенности:**

† **Псионика:** проекция адепта может совершать проверку псионики, чтобы творить следующие силы: Щит, Слепление, Стрела;

Когда ритуал будет завершён, персонажам открывается путь дальше — путь сквозь образы и мысли всех тех, в чьём сознании Кои оставил свои идеи и воспоминания. И прежде чем герои сделают первый шаг, Агато даст им некоторый совет: «Я не знаю точно, что вы встретите там, но могу ручаться, что ваши тела здесь будут в сохранности. Я уверен, в том, что там вы найдете ответы на свои вопросы и ключ к вашей тайне. И когда все кости появятся на доске, вы должны будете сделать правильный выбор — и как только вы его сделаете, придерживайтесь его до конца, оставайтесь **непреклонными** ни перед чем. Откройте свой разум.»

## ЧАСТЬ 2: БАСТИОН ЖЕЛЕЗНОЙ ВОЛИ

### Сцена 4:

#### Сквозь образы и мысли

**Тип:** Погоня

#### «Всем, кому я доверял»

Персонажи впадают в псионический транс, а их разумы оказываются в визуализированном пространстве, которое представляет собой цепь образов и воспоминаний совершенно разных людей. Все эти люди — несут собой часть мыслей и идей самого Кои, они лишь цели и жертвы его Дисциплины Распылённого Сознания, даже сами того не подозревая. Каждого из них мастер-псионик выбрал лично в качестве сосуда части его сознания. Опишите или перескажите следующее:

*«Вы оказываетесь в странном окружении, буквально в вихре времени и пространства — перед взором проносятся многочисленные дома, комнаты, поля, люди, монстры и боги. Вам нелегко соконцентрироваться на ощущениях самих себя, но когда вы обращаетесь к вашему духу — окружение замирает. Вы вдруг ясно и чётко видите перед собою вашу цель — Кои Истено. Он выдохся, его длинные волосы собраны в неряшливый хвост, а походная одежда вся в грязи. Перед вами несколько копий Истено, которые находятся в разных потоках, и ваша задача достать их быстрее как можно скорее».*

#### Угроза приближается

Погоня сквозь образы и мысли моделируется помощью изменённых правил погонь — персонажи пересекают воспоминания различных людей, чтобы нагнать каждую из проекцию (их также по



числу персонажей игроков). Если героям удастся разделаться с ними до того, как выйдет время, то их погоню по разумам можно считать успешной и они найдут ментальный след Кои. В случае провала они также смогут выйти на след, однако это принесёт им большие неприятности. Правила погони работают следующим образом: во-первых, для **проверки маневрирования** персонажи используют **характер**. Во-вторых, несколько меняется ключевая табличка расстояний и неприятностей на трефах (см. ниже), причём противники персонажей игнорируют трефы. Число раундов погони равно 5.

- † **Вне зоны (2)/Стёртые воспоминания:** персонаж оказывается в воспоминании, которое жертва забыла в своё время. Герой должен пройти **проверку маневрирования** со штрафом -2. При **провале** герой стирается из погони, но появляется в следующей сцене с **пунктом усталости** (который останется до конца приключения) и -4 **пунктами силы**.
- † **Дальняя (3-7)/Кошмар наяву:** персонаж оказался в чьём настоящем кошмаре, герой должен совершить **проверку страха** со штрафом -2. При **провале** он как обычно совершает проверку по таблице страха.
- † **Средняя (8-Валет)/Негативные эмоции:** перед персонажем разворачиваются сцены ссоры или ругани. Герой совершает **проверку маневрирования**, чтобы не оказаться в Шоке.
- † **Ближняя (Дама-Джокер)/Ловушка:** персонаж оказывается в роли кого-то из участников воспоминания, что заставляет его отвлечься. Герой должен совершить **проверку маневрирования**, иначе пропустит свой текущий ход.

***Примечание:** это самая необычная сцена во всём приключении, и вы, как ведущий, просто обязаны сделать её яркой и запоминающейся. Несмотря на кажущуюся простоту — добраться до беглецов — герои могут столкнуться с опасными ситуациями. Каждый раз, когда герой начинает действовать — опишите хотя бы кратко, в каком воспоминании или образе это происходит. Ну а если игрок вытянет карту с мастью треф, то пусть окружение обратится против персонажа.*

### Проекция Кои Истено (по кол-ву героев)

**Характеристики:** Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;

**Навыки:** Псионика d10, Внимание d8, Знание (псионика) d8, Убеждение d8, Драка d6, Лечение d6, Максировка d4;

**Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Пункты силы:** 15;

**Инвентарь:** посох (Сила+d4, Дальность 1, Защита+1)

**Особенности:**

- † **Псионика:** проекция Кои Истено может совершать проверку псионики, чтобы творить следующие силы: Поток, Кукла, Пути, Исцеление;

## Сцена 5: Штурм памяти

*Тип: массовый бой/вызов судьбе*

### На стороне победителей

Персонажи оказываются в чрезвычайно знакомом месте — неподалёку от входа в храм Сапфирового Ордена, только сейчас все изменилось — вернее, ещё не успело измениться. Адепты достигли пункта назначения — день осады храма всегда оставался для Кои самым глубоким и истинным сопереживанием, и именно в этом воспоминании герои могут снять след его ауры. Однако не всё так просто — сейчас Истено находится на стороне защитников, в то время как персонажи заняли в этом воспоминании место нападающих. Поэтому первое, что необходимо сделать, так это прорваться до самого храма (где и должен появиться Агато). Прочтите или перескажите следующее:

*«Вы находитесь среди бойцов Элотара, которые готовы вот-вот напасть на Сапфировый Орден по приказам своих командиров. Куатай выставил несколько отрядов защитников, однако вы помните, что элотарцы легко сломили сопротивление врага. Бойцы становятся на изготовку, пехотинцы по команде поднимают щиты и ждут приказа «В атаку!». Окинув взором, вы прикидываете, что с вашей стороны не меньше сотни бойцов, в то время как куатай выставил на треть меньше, и это не считая адептов в храме. Много лет назад элотарцам ничего не стоило захватить это место, а что будет сейчас?».*

Несложно увидеть, что перед персонажами не-настоящий мир — лица и очертания многих солдат размыты, особенно элотарских. Да и само окружение теперь напоминает лишь тень от себя былого: оно и понятно, ведь даже самые драгоценные воспоминания тяжело сохранить целостными и во всех деталях.

### В гуще сражения

Несмотря на то, что конфликт между элотарцами и куатайцами был разрешён уже много лет назад, поток воспоминания весьма статичен и не желает двигаться дальше, поскольку Кои совершенно не желает вспоминать убийство Агато, о котором не ведают персонажи. Чтобы сражение началось, один из героев снова должен стать проводником псионической силы и возобновить поток воспоминания. Другие персонажи, участвуя в сражении, должны ему при этом активно помогать. Адепту, что принимает участие в формировании воспоминания, необходимо набрать 8 **успехов** на **проверках сверхъестественного навыка** (чем раньше, тем лучше для других персонажей). Если он вытягивает трефы, то получает обычный штраф за неприятности -2 и не получает больше каких-либо осложнений (даже если он про-





валил **проверку сверхъестественного навыка** при вытянутых трефах, то сражение продолжается, но один из участников боя на выбор ведущего получает 3d6 урона — воспоминание пытается устранить проблемы и снова перейти в статичное состояние).

Другие участники боя действуют как в массовом сражении, применяя **проверки драки, стрельбы, метания** или **сверхъестественного навыка** как в «массовых сражениях» (см. страницу 88 Дневника авантюриста). Их бонусы прибавляются к результатам проверки адепта, что контролирует воспоминание и поле боя.

Если персонажи не успели настичь все проекции в предыдущей сцене вовремя, то массовое сражение им будет преодолеть ещё сложнее: героям необходимо набрать 10 **успехов** и после третьего раунда адепт, контролирующий воспоминание и поле боя, начинает получать **пункты усталости** — каждый раунд, пока не окажется **при смерти**. Его можно лечить или даже занять его место, иначе битва просто сметёт героев.

Если герои гибнут в этом бою, то для них это означает конец — они зашли настолько далеко своим сознанием в чужие воспоминания, что извлечь их будет теперь невероятно сложно. Может быть, лорд Таэрин их спасёт, но миссия будет провалена.

Однако у героев всё же есть шанс на победу, и если они её достигают, то на сцену военных действий выходит Агато.

### «Я говорю от лица Ордена!»

«Я говорю от лица Ордена!» — именно так начинает свою речь наставник Агато, в котором персонажи узнают мудрого старца, встретившегося им в Зале духа. И здесь, на лестнице у преддверья входа, его лик и очертания видны ясно и отчётливо — Кой явно хорошо запомнил своего учителя. Агато, как и

много лет назад, предлагает сражение двух лучших войной: он не ищет сражения для учеников его храма. Это мудрое решение, поскольку куатайцы понесли большие потери, а элотарцев ещё достаточно, чтобы штурмовать храм с юными последователями.

«Я согласен!» — зычно говорит один из командующих и среди элотарцев показывается лорд Таэрин. Как и Агато, он очерчен ясно и чётко, персонажи без труда его узнают. Лорд предлагает сдаться сразу, и, услышав отказ, он выводит в игру свой козырь — Убийцу псиоников. Именно его Кой и запомнил хуже всего, однако в невероятной машине больше двух метров ростом и с чудовищным оскалом (как известно, у страха глаза велики) герои могут узнать статую из Зала духа.

Так начинается бой, в котором герои могут выступить лишь зрителями. Поскольку воспоминание практически дошло до конечной точки, то и любое взаимодействие сейчас не принесёт никакой пользы — даже если персонажи попытаются вмешаться в бой (например, захотят прикончить Убийцу псиоников или остановить предательство Таэрина), то у них ничего не выйдет — образы и проекции распадутся на осколки, однако другие участники воспоминания будут следовать своей основной линии поведения. Именно так и подойдёт к концу сражение Убийцы псиоников и Агато — в ходе боя они доберутся до Зала духа, где сперва несколько стрел пронзят мастера-псионика, а затем он, собрав всю волю и выдержку, обратит в камень своего врага. И в последний миг, когда элотарские отряды кинутся на штурм храма, подняв клинки и щиты на юных послушников, все образы и проекции этого воспоминания разлетятся на тысячи осколков, кроме бледной тени одного юного послушника...



**Примечание:** вышеуказанный элемент сцены — ничто иное, как «ролик», в котором герои уже ничего не могут изменить (действительно, как можно изменить прошлое, пусть даже и в воспоминании других людей?). Возможно, игрокам будет интересно узнать, что на самом деле произошло в той битве. Детальность вашего описания может зависеть от темпа игры — после напряжённого боя в массовом сражении игрокам стоит дать немного расслабиться. Если же вы ограничены во времени или хотите сохранить динамичный темп повествования, то сократите сцену до сухого описания того, что произошло.

## Сцена 6: Конец прошлому

### **KOI INVICTUM**

Персонажи приходят в себя перед сапфиром в центре Зала духа — именно здесь и закончилось финальное сражение в воспоминании Кои. Проекция Агато с ними уже нет, а статуя поверженного Убийцы псиоников со злостью взирает на пустое пространство. Лик Кои отпечатался в пси-кристалле, и теперь, согласно инструкции, персонажи должны провести второй ритуал, стать мостом между лордом Таэрином и Кои Истено. Псионическая сила, сфокусированная в кристалле, укажет на местонахождение мастера-псионика и его ментальный след в мире. Однако если персонажи согласятся выполнять ритуал, мощный поток псионической силы разрушит чары окаменения, наложенные на Убийцу псиоников, и герои окажутся в огромной опасности. В этом случае переходите к подсцене «Похититель душ».

Есть и второй путь: персонажи могут оставить Кои в покое и не навлекать на себя гнев Убийцы псионика, однако тогда они осушаются приказа и по праву будут считаться изменниками. Если герои попытаются связаться с Таэрином, то он будет говорить, что поимка Кои — важнее всего, и он просто предложит персонажам убегать, а также будет отрицать всяческую связь с Убийцей псиоников. Если персонажи выбрали этот путь, то переходите к «Эпилогу».

### **Похититель душ**

Убийца псиоников пробудился. Поскольку сейчас рядом с ним нет непосредственного командира, а есть лишь несколько адептов, то он автоматически нападает. Любые попытки поговорить с ним обречены на провал, потому что большей части сознания он уже лишён. Вообще, его нельзя назвать человеком — это эффективная боевая машина, которая создана, чтобы уничтожать носителей крови первых духов.

Убийца чрезвычайно опасен сам по себе, а для псиоников особенно, поскольку его удары эфирными клинками могут лишить адепта связи с псионикой раз и навсегда, а также нанести непоправимый вред рассудку. Некоторые говорят, что он способен высосать ту душу, что несёт в себе частичку из мира духов. Это всё известно персонажам игроков, поэтому бой можно перевести в Погоню — у героев есть неплохой шанс от него оторваться. Если же герои всё-таки вступают в бой... выдайте им по фишке в начале.

### **Убийца псиоников (ДК)**

К сожалению, характеристики главного противника дописать автор не успеваает, однако он рекомендует оцифровать его как жёсткого противника, который игнорирует штрфы за ранения, имеют защиту от проникновения в разум, превосходно владеет оружием





ближнего боя, способен вытягивать псионическую силу и применять Рассеивание в любой момент боя.

Если герои смогли бежать или одолеть Убийцу, то переходите к разделу «Эпилог».

## ЭПИЛОГ

Так или иначе, но тяжёлые испытания остались позади. В зависимости от своих действий, герои либо сохранили лояльность Элотара либо её утратили. Во втором случае они могут попытаться найти убежище где-нибудь в Куатае, однако и здесь их особо по головке не погладят. Тем не менее, раненым в любом случае окажут первую помощь, что в Куатае, что в Элотаре.

Дальнейшее развитие сюжета зависит от того, был ли обнаружен Кои или нет. Если мастер-псионик найден, то вскоре вы можете продолжить Koi Invictum, используя приключение Rido Incarnum. Если Кои не обнаружен, то вы можете развить сюжет кампании в сторону взаимоотношений с Куатаей, может быть герои пересмотрят свои взгляды на войну в целом и на лорда Таэрина в частности. А может быть вы провели это приключение только как ознакомительную игру и на этом закончите знакомство с миром псиоников.

Как бы там ни было — спасибо за чтение и хорошей игры!

*Автор: Александр Стрепетиллов*



Copyrighted by Sixtimesnothing