

Книга мёртвых

Конспективное изложение книги

*Перевод:
Егор Мельников*

Создатели

Авторы текста: Мартин Хенли, Мэттью Макфарланд, Джон Ньюман, Кристофер Симмонс, Трэвис Стаус и Стью Уилсон

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Чак Вендиг

Редактор: Scribendi.com

Креативный директор: Ричард Томас

Арт-директор: Эйлин Э. Майлс

Дизайн книги: Джейссика Маллинс

Внутренние иллюстрации: Сэмюэл Эрайя, Джефф Холт, Брайан Лебланк, Пэт Лобойко, Вэтч Мэвлиан, Марко Нелор, Джон Уигли

Передняя обложка: Эдриан Мэдждкрзак

Содержание

Глава первая: Где свет никогда не гаснет	4
Глава вторая: Хтонические культуры	15
• Вампиры в загробном мире	18
•оборотни в загробном мире	20
• Маги в загробном мире	23
• Прометиды в загробном мире	25
• Подменыши в загробном мире	27
• Охотники в загробном мире	29
Глава третья: Тёмные симпатии	30
• Церемонии	30
• Ключ Стигии	33
• Манифестация Бездны	37
• Загробные Примушества	43
• Странные вещи	45
Глава четвёртая: Автохтонные глубины	46
• Реки	48
• Поучения	50
• Мёртвая культура	52
• Антагонисты	55
Глава пятая: Мёртвые доминионы	57
• Рука мертвеца	58
• Поля смерти	60
• Нижние врата	63
• Свалка	65
• Кузня Оркуса	67
• Оптия	68
• Афинеум	70
• Миктлан	73
• Могила грёз	75
• Океан осколков	77

Глава первая:

Где свет никогда не гаснет

Жрецы, священники, мистики и даже фантасты тысячелетиями уподобляли смерть путешествию. В коллективном сознании человечества эта метафора укоренилась так глубоко, что практически в каждом языке встречается хотя бы несколько синонимов слова “смерть”, обозначающих переход или движение. Мы “отходим”. Мы “отправляемся в последний путь”. Мы “покидаем мир” и “испускаем дух”. Но куда именно мы уходим?

Добро пожаловать в загробный мир. Многие его части близки к ожиданиям смертных: если судить по виду, эта путающая реальность целиком расположена под землёй и практически целиком окрашена в серые, бледные или землисто-коричневые тона. С другой стороны, души мёртвых подпитываются воспоминаниями о жизни, полной красок, цветов и солнца. Возможно, именно поэтому время от времени в загробном мире появляются не просто яркие, а буквально *сияющие* элементы вроде живописных рощиц, горящих фонарей, неоновых вывесок или экзотических фруктов.

Хотя этот мир противоречит самому понятию географии (путешествие из одной точки в другую в первый раз может занять всего час, во второй - сутки, а в третий раз оказаться поистине бесконечным), в целом можно выделить несколько общих областей этой зловещей реальности.

- Самые слабые области мира мёртвых находятся там, где никто и не ожидает их увидеть: в мире живых. Эти кладбища, катакомбы, пещеры или подвалы старинных домов служат своеобразными мостами между двумя реальностями. Некоторые оккультисты называют их “тонкими местами” или “сенотами” - в честь загробных путей из мифологии майя. Однако для главных специалистов по загробному миру - Скованных, также известных как Пожиратели грехов - эти места всегда оставались “Авернийскими вратами”. Авернийские врата представляют собой места, через которые любой индивид - будь он смертным, Скованным, магом или любым другим разумным созданием - может попасть в царство мёртвых. Даже если визуально такие места не имеют ничего общего с *вратами*, каждое из них обладает метафорическим ключом (например, ритуальным жестом или секретной фразой), использование которого переносит человека из одного мира в другой.

Раскрытие врат позволяет путнику перейти в...

- ...Автохтонные глубины, также известные как “Верхний предел”. Это место уже целиком принадлежит миру мёртвых, однако в нём обитают самые молодые призраки (возраст которых не превышает ста лет). Визуально Верхний предел напоминает подземные области мира людей - от природных пещер до тоннелей метро. Но стоит зайти достаточно далеко, и путник окажется...

- ...перед загробной рекой. Загробные реки, или реки смерти, представляют собой границы, разделяющие по-настоящему крупные области мира мёртвых. Пересечение *первой* реки позволяет страннику оказаться в...

- ...Неведомых глубинах. Здесь начинаются настоящие странности: по всей видимости, именно эта область загробного мира послужила источником вдохновения для старинных жрецов и оракулов, описывающих настоящие *царства* мёртвых. Каждое из таких царств называется Мёртвым доминионом, и в каждом из них (за неимением лучшего определения) обитают призраки определённых качеств. Гигантские тюрьмы для тех, кто нарушил причудливые законы смерти. Пещеры с мёртвыми городами внутри. Кровавые водопады, уносящие в бездну целые корабли, построенные из костей. Большинство Мёртвых доминионов находятся во власти призраков или Керберов, хотя встречаются и королевства, принадлежащие гайстам, Скованным или загадочным богам смерти, известным как Мёртвые владыки. В каждом доминионе царят свои законы, за соблюдением которых следят Керберои. Тот, кто пересекает все Мёртвые доминионы, в конечном счёте добирается до...

- ...кто знает? У призраков нет никаких сомнений в том, что за Мёртвыми доминионами

располагается ещё более странная и загадочная реальность. Возможно, именно там находится настоящий Рай, или Ад, или благословенная пустота, в которой заканчиваются все страдания. Пока ещё ни один Скованный, призрак или другой путешественник не сумел найти дорогу в эту таинственную реальность - а если и сумел, то уже не вернулся назад.

Словарь

Автохтонные глубины: верхняя, самая неглубокая область загробного мира.

Авернийские врата: расхожий термин для обозначения сенота – в особенности такого, который ведёт непосредственно в загробный мир.

сенот: место, в котором стена между мирами живых и мёртвых ослабла естественным образом.

Мёртвый доминион: одна из множества областей Неведомых глубин.

Мёртвый владыка: один из легендарных правителей загробного мира; существование этих созданий до сих пор не доказано.

Эребус: классический термин для обозначения Автохтонных глубин.

Великое ничто: Загробный мир.

Керберои: древние хранители подземного царства, посвятившие себя соблюдению Ветхих Законов и наказанию всякого, кто осмеливается их нарушить.

тонкое место: неофициальный термин для обозначения сенота.

Неведомые глубины: самые глубокие и наименее доступные части загробного мира.

подношения: дары, предназначенные для усопших.

Ветхие законы: свод правил, которым подчиняются все обитатели загробного мира; законы, управляющие взаимодействием с мёртвыми. За соблюдением Ветхих Законов следят Керберои.

психопомп: дух, принимающий форму животного и путешествующий по всем областям загробного мира. Цели и побуждения этих существ неизвестны, но, судя по всему, они не имеют ничего общего с призраками и с самого начала были частью загробного мира. Впрочем, согласно одной из теорий, некогда они *были* призраками, однако утратили человеческий интеллект за неопределимо долгое время пребывания в этом тёмном мире.

Тартар: классический термин для обозначения Неведомых глубин.

загробный мир: царство мёртвых.

Верхний предел: Автохтонные глубины.

Реалии загробного мира

Потеря рассудка

Хотя было бы преувеличением называть загробный мир Преисподней и даже царством страданий, факт остаётся фактом: полон ужасов, тайн и пейзажей, не предназначенных для человеческих глаз. Всякий раз, когда персонаж сталкивается с очередной шокирующей реальией мира мёртвых, он должен пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он теряет очко Воли и должен немедленно покинуть текущую локацию. Утрата всех очков Воли вызывает у персонажа фобию, связанную с последним из напугавших его феноменов.

Смерть в мире мёртвых

Персонаж, погибший в загробном мире, пробуждается в мире людей у сенота, через который он вошёл внутрь. Он утрачивает один уровень Нравственности (или другой этической характеристики), вероятно, даже приобретая психическое отклонение. Кроме того, его запас Воли полностью обнуляется.

Пристрастие к грехам

Несмотря на стереотипное изображение мира мёртвых как царства вечной печали, в нём хватает отдельных местечек и даже целых доминионов, посвящённых исключительно

удовольствиям. Всякий раз, когда персонаж предаётся в загробном мире своему Пороку, он восстанавливает сразу все очки Воли, а Скованные дополняют их и одним очком плазмы.

Тем не менее, спустя час это удовлетворение сменяется странным чувством опустошения. Герою хочется вновь испытать радость пиршества, секса или другого наслаждения, которому он предавался совсем недавно. Он проходит проверку Решительности + Самообладания и в случае провала теряет возможность восстанавливать очки Воли *за пределами* загробного мира до самого конца истории. Преодолеть это ограничение можно лишь добровольно расставшись с одним уровнем (не очком!) Воли. Каждый раз, когда персонаж снова утоляет Порок в мире мёртвых, он повторяет эту проверку с растущим штрафом -1.

Полный провал в такой проверке означает, что персонаж не способен покинуть загробный мир самостоятельно, если только не понизит значение своей Воли на единицу. С другой стороны, исключительный успех восстанавливает персонажу дополнительное очко Воли сверх обычного максимума.

Погребённые сокровища

Одной из главных причин для посещения мира мёртвых всегда оставалась возможность обнаружения древних тайн или сокровищ, которые попросту невозможно найти в смертном мире. Александрийская библиотека, кровососущий меч Дракулы, талисман известнейшего подменыша современности, уничтоженный Истинной феей - любой предмет или даже секрет, навсегда покинувший мир людей, вполне может находиться где-то в загробном мире. Даже если его не удастся найти в рамках одного, двух или даже десяти путешествий, это не означает, что его не хранят в сокровищнице в каком-нибудь далёком Мёртвом доминионе.

Призраки

Самыми многочисленными (хотя и не самыми сильными) обитателями мира мёртвых всегда были призраки - также известные как "неупокоенные мертвецы" или "тени". При всём своём удивительном разнообразии призраки подчиняются нескольким универсальным правилам:

- Призраки накапливают свою оккультную силу с возрастом. Чем старше покойник, тем больше у него будет Нумина, призрачных Атрибутов (Могущества, Грации и Соппротивления) и других способностей.

- В загробном мире живут только те призраки, которые уже потеряли все свои якоря. Если у призрака всё ещё остаётся якорь, вместо загробного мира он обитает в мире людей - в невидимом состоянии Сумрака.

- В загробном мире не существует Сумрака, а потому любой, кто оказался в мире теней, может взаимодействовать с призраками на физическом уровне (например, нанося им удары и получая их в ответ).

- Чем старше призрак, тем сложнее ему вспомнить реалии человеческой жизни (а иногда и родной язык). Если только Рассказчик не решит иначе, за каждое десятилетие, проведённое в мире мёртвых, призрак получает растущий штраф -1 на все Социальные проверки при общении с обитателями материального мира.

- Многие Нумина работают в мире мёртвых иначе, чем в мире живых. Изменяя Нумина, руководствуйтесь личными предпочтениями и простым здравым смыслом. Например, местные призраки не испытывают нужды в использовании *Речи призрака* для общения, не способны вселяться тела других существ благодаря *Одержимости*, а *Управление животными* срабатывает только на призрачных представителях фауны.

- Даже несмотря на отсутствие якорей, каждого призрака что-то удерживает в этом зловещем мире. Если кто-нибудь сможет понять, что именно мешает ему обрести покой, и помочь закончить свои дела в этом мире, призрак окончательно растворится в воздухе. Никто не знает, куда отправляются такие души, однако развоплощение никогда не выглядит ни болезненным, ни пугающим. Более того, многие оккультисты - и особенно Скованные - называют последнее путешествие призрака "вдохновляющим" или "возвышенным".

- Если в физическом мире определённые заклинания и ритуалы заставляют призраков отправиться в загробный мир, то в самом мире мёртвых они только отгоняют призраков прочь.
- Экзорцизмы работают только в мире людей, поскольку по своей сути любой экзорцизм заставляет призрака оказаться *именно* в загробном мире.
- Благословенные и зачарованные предметы оказывают на призраков тот же эффект, что и в царстве жизни.
- Призраки восстанавливают по очку Корпуса за каждый день, проведённый в загробном мире. Потеряв все очки Корпуса из-за тупого или летального урона, привидения “умирают” – даже визуально они выглядят как бездыханные трупы. Тем не менее, по прошествии одного дня они восстанавливают очко Корпуса и возвращаются к своей призрачной жизни. С другой стороны, потеря Корпуса из-за агgravированного урона полностью уничтожает призрака, и он исчезает с душераздирающим воплем. В случае с Пожирателями грехов подобное действие считается нарушением Синергии 4 уровня.
- Потеряв или потратив все пункты Эссенции, призрак становится неосязаемым и едва заметным. Он никуда не исчезает, однако не может ни на что повлиять. Окружающие также не могут оказать на него какое-либо воздействие, если только не обладают соответствующими способностями. Призрак возвращает себе осязаемый корпус сразу по восстановлении одного пункта Эссенции.

Последний путь

Что происходит с душой человека, если он умирает без якорей, которые могли бы задержать его в мире людей? Многие из них - предположительно даже *большинство* - сразу отправляются в ту загадочную реальность, в которую призраки переходят, когда обретают покой.

Тем не менее, многие не готовы забыть о своей прежней жизни. Даже если ничто не задерживает их в физическом мире, у них остаются какие-то переживания, мысли, дела или даже миссии, которые заставляют их остановиться в загробном мире - на полпути между человеческой жизнью и неведомым миром *истинной* смерти. В сущности, именно неготовность обрести покой окончательно делает душу усопшего *призраком*.

Как уже говорилось, абсолютное большинство молодых душ оказываются в Автохтонных глубинах, хотя отдельные случаи могут и позволить им сразу перейти в Неведомые глубины (иногда против их собственной воли). Но даже в Автохтонных глубинах встречаются области, отражающие совершенно разные представления о жизни после смерти.

Всё это означает, что человек, выросший в христианской культуре, скорее всего окажется в совершенно другой области Автохтонных глубин, чем египетский язычник. Вот только некоторые идеи о том, как может выглядеть посмертное бытие человека в зависимости от его культуры и верований.

Сокар из Розетау

Как известно, в египетской мифологии тело человека состояло из множества частей. Физическое тело, известное как *хат*, служило лишь оболочкой для *ка* – то есть “сущности”. Физическая тень называлась *кайбит*, но своя тень была и у души. Эта духовная тень называлась *ба*. Сердце египтянина – *аб* – отвечало за разум и ясность ума.

Духовная оболочка египтянина, которую многие современные люди назвали бы “астральным телом”, называлась *саху*, в то время как душа, жившая в этом теле, именовалась *ху*. Наконец, подлинное обличье человека – конечную суть его личности – выражало истинное имя – *рен*.

Все эти части души были связаны с миром богов, наполненных загадочной энергией, известной как *сехем*. Хотя трудно сказать, что именно представлял собой *сехем*, известно, что каждое божество обладало собственным аспектом этой энергии, а Амону-Ра приписывалась власть над любым *сехемом*. Поскольку человеческие души находились в непрерывном контакте с *сехемом*, у египтологов существует предположение, что, *возможно*, по убеждениям египтян, душа каждого человека была связана с душами богов.

Задолго до Осириса загробным царством правил сокологоловое божество по имени Сокар (которое в действительности могло произноситься как “Скр”). Его священной обязанностью было отделение *ка* от *хат*. Считалось, что Сокар присматривает за всеми гробницами мира, которые назывались словом, звучащим примерно как “Розетау”. Многие оккультисты верили - а некоторые верят и по сей день - что гробницы представляют собой врата в Нетер-Кертет: особую разновидность Сумрака, предположительно доступную только зрению египетских призраков. В переводе с древнеегипетского словосочетание *Нетер-Кертет* приблизительно означает “священное место под землёй”. В более поздний период Сокара стали считать аспектом Азара, или Осириса, хотя некоторые считают настоящим проводником мира мёртвых именно смотрителя Розетау.

Сюжетные зарисовки:

Среди подвижных песков

- **Неправильное захоронение:** После смерти человека египтяне проводили целую череду ритуалов, призванных обеспечить покой каждой части его души. Хотя игнорирование любого из этих ритуалов считалось нарушением заведённых порядков, наихудшая участь ждала египтян в том случае, если они не обеспечивали покой *ба* усопшего.

Некоторым Сороричам известно, что в Египте существует особая разновидность вампиров,

которые могут и не иметь ничего общего с расой Проклятых. Эти кровососущие монстры лишены разума, которым их наделяло *аб* (сердце) и *ка* (сущность). Они бездумно охотятся на живых людей, стараясь утолить голод, которого они даже не осознают.

- **Сокровищница мemento:** Египтяне верили, что имущество, положенное в гробницу, будет доступно покойному и на том свете. Неудивительно, что каждый год в Египет прибывают целые сонмы Пожирателей грехов, убеждённые в том, что именно им удастся найти сокровищницу, буквально заваленную мemento от пола до потолка.

Примечательные врата:

Великий Розетау

Как уже говорилось, словом "Розетау" египтяне обозначали любые гробницы и склепы - однако самым великим из Розетау считается усыпальница, которая до сих пор стоит неподалёку от знаменитого Сфинкса.

Великий Розетау примечателен тем, что использовать его в качестве Авернийских врат трудно даже таким экспертам по загробному миру, как Скованные. Попытка открыть врата, не проведя соответствующего ритуала, проходит со штрафом -5. Ключевой ритуал заключается в проведении полноценной мумификации прямо посреди усыпальницы - не считая одного исключения. Сердце покойного, *аб*, необходимо сжечь. В случае успешного проведения ритуала Скованный (или другой оккультист) открывает врата, а тело новенькой мумии пробуждается к жизни под воздействием его *ба*. К сожалению для ритуалиста, первым действием *ба* зачастую оказывается нападение на своего создателя.

Возрождение Инанны

Согласно шумерским мифам, однажды богиня плодородия Инанна спустилась в загробный мир к своей старшей сестре Эрешкигаль. Хотя она не преследовала никаких дурных намерений, сестра, обладавшая вредным характером, заподозрила её в нечистых помыслах и остановила её сердце одним мучительным, долгим взглядом.

Однако уход богини плодородия многократно усилил родовые муки всех женщин, включая саму Эрешкигаль. В конечном счёте бог Энки убедил самолюбивую сестру оживить Инанну, и та вернулась обратно в мир, но с одним условием: она должна была найти того, кто отправится в загробное царство вместо неё. Вернувшись домой, Инанна увидела, что её муж Думузи отнюдь не скорбел во время её отсутствия и предавался всевозможным забавам. Инанна назначила его своим преемником в мире смерти, тем самым сдержав слово, данное Эрешкигаль.

Сюжетная зарисовка:

Чистота Инанны

- **Нарушение законов:** История Инанны хорошо демонстрирует суть законов, царящих в загробном мире. С одной стороны, они могут быть странными или попросту непонятными. С другой, они никогда не меняются. В отличие от правителей земного мира, владыки мёртвых не обладают властью над Ветхими законами. Даже Эрешкигаль, которая сама была заинтересована в воскрешении Инанны, не могла просто отпустить её назад: ей нужна была жертва, которая придёт на замену отпущенной пленнице.

Тем не менее, каждый закон придуман не без причины. Любой посетитель загробного царства должен иметь причины *нарушить* Ветхий закон. С повествовательной точки зрения это значит, что Рассказчику следует как можно чаще подталкивать игроков к нарушению местных законов. Например, если закон гласит "Не пей воду из реки мёртвых", возможно, глоток подобной воды позволит героям узнать о судьбе их покойных родственников. Если закон возбраняет общение с призраками, Рассказчик должен дать игрокам повод заговорить с местными привидениями.

Примечательные врата:

Лес самоубийц

Название Аокигахара знакомо любому японцу. Каждый год в этот зловещий лес заходят десятки, если не сотни людей. И почти никто из них не возвращается назад. В то время как смертные обсуждают причины массового исчезновения людей в эту "Лесу самоубийц", местные Скованные хорошо знают о существовании Авернийских врат, которые сами открываются навстречу людям, желающим поставить в своей жизни точку.

Лира Орфея

Орфей считался величайшим музыкантом Греции. После смерти своей жены, Эвридики, Орфей отважился сойти в загробный мир, где ему удалось очаровать звучанием своей лиры самих Аида и Персефону. Владыки подземного царства согласились вернуть Эвридику на землю, но только с одним условием: Орфей не должен был смотреть на неё до выхода из мира мёртвых. Орфей не сумел удержаться и всё же взглянул на супругу, отчего Эвридике пришлось навеки остаться в царстве теней.

Сюжетные зарисовки:

Не оборачивайся

- **Золотые листья:** Члены одного фракийского культа веками хоронили покойников с особыми дарами в виде золотых листьев. На каждом из этих листьев были записаны ключевые факты из жизни усопшего - специально для того, чтобы покойный не забыл свою истинную личность, как это часто происходит с неупокоенными мертвецами. Но некоторые листья ещё ценнее. Они содержат инструкции, позволяющие мертвецу избавиться от своих якорей, или хранят секреты древних обрядов и церемоний, или служат полноценными магическими артефактами, за которыми охотятся Скованные и маги, идущие по пути Морос. Наконец, в современном мире золотые листья могут быть средством налаживания связи в Сумеречной сети.

- **В недрах лабиринта:** Подобно Орфею, некоторые люди просто не могут смириться со смертью своих любимых. Иногда им удаётся провести ритуал или найти оккультиста, позволяющего войти в глубины загробного мира и обратиться к Кербероям с просьбой освободить одну из заточённых здесь душ. Как правило, исполнение такой просьбы противоречит Ветхим законам, однако порой Керберои или другие владыки Мёртвых доминионов предлагают смертному сделку: он должен выполнить невозможную миссию на благо их доминиона. Если он это сделает, его любимому позволят вернуться назад.

Примечательные врата:

Священный город

Глубоко под Стамбулом, в тайных византийских катакомбах расположены Авернийские врата, которые выглядят как огромная чёрная язва на теле мира. Это загадочное отверстие не просто ведёт в другой мир – оно кажется вратами в абсолютное небытие. И его бдительно охраняет армия духов, внешность которых подозрительно напоминает гигантских пауков с человеческими глазами.

Сюжетная зарисовка:

Под крестом

- **Святая София:** Когда-то это величественное сооружение было христианской церковью. Затем оно стало самой известной мечетью Османской империи, пока не превратилось в современный музей. Это здание выстояло под разрушительным воздействием ветра, воды и времени и остаётся одним из самых красивых сооружений мира.

О чём не знает никто, кроме нескольких избранных, так это о бездонной яме, скрытой в древних катакомбах под зданием. Рассказывают, что всякий, кто войдёт в яму, окажется в Преисподней, или Шеоле, или просто загробном мире. Более того, вокруг ямы сложены

артефакты столь давних времён, что о них едва ли вспомнят даже древнейшие чудовища Мира Тьмы. Тем не менее, проход в неизвестность старательно охраняется арахнидом, панцирь которого соткан из боли и тьмы.

Большая игра

Мёртвые любят играть. И многие из них предлагают сесть за игровой стол не только другим покойникам, но и живым людям.

Само собой, речь идёт лишь о тех призраках, которые способны к игровой деятельности. Такие призраки видят в игре нечто большее, чем развлечение. Некоторым просто хочется обрести друга – пусть даже на пять минут. Но многие утоляют игрой свой нечеловеческий голод.

Возможно, призрак мальчишки заманивает сверстников на игровое поле, откуда они никогда не уйдут. Ему не просто нужны друзья – ему нужны вечные соперники или партнёры, которые никогда не вырастут. Возможно, призраки двух истязателей отвлекают людей игрой лишь затем, чтобы усыпить их бдительность и заманить их в застенки.

И не следует забывать, что для мёртвых “игрой” может быть что угодно. Действительно, некоторые мертвецы играют в карты или онлайн-игры, к которым они пристрастились в жизни. Но некоторые играют в организацию целых событий, во время которых игрокам из плоти и крови придётся отчаянно бороться за жизнь. Некоторые призраки даже не дают смертным понять, что те играют в какую-то зловещую игру.

Сюжетные зарисовки:

Там, где мёртвые ходят

- **Топографические призраки:** Вы видите старинное кафе, стоящее посреди давно заброшенной дороги. В нём горит свет, работает официант, а возможно, есть даже пара клиентов: однако в нём постоянно играет музыка семидесятых, которую местные называют "новой".

А вот старая школа, в которой уже годами никто не бывал. Когда поднимается ветер, с игровой площадки доносится детский смех.

А вот целый городок в Колорадо, который можно увидеть только в метель.

Жизнь в призрачных местах никогда не бывает весёлой, и когда в них приходит живой путешественник, местные души слетаются к нему в надежде повеселиться. Иногда им просто достаточно разговора, игры или танца. Но иногда – как в случае с одним призрачным городом майя – их удовлетворят только самые кровавые зрелища и состязания.

- **Судьбоносная игра:** Заблудившись в лесу, мальчик натывается на хижину с двумя добрыми старичками. Они хорошо с ним обходятся, но когда он выражает желание пойти домой, они объясняют, что для этого ему нужно выиграть у них в карты.

Отчаявшись связаться со своей живой роднёй, призрак вызывает на игру в кости самого Жнеца. Если он выиграет, Смерть позволит ему вернуться назад. Если нет, у него уже никогда не будет шанса попасть в мир плоти и крови.

Примечательные врата:

Северная роща

К северу от города к небу тянется гигантский дуб. Когда-то на нём повесили раба, осмелившегося выпить со свободной женщиной. Если рядом с деревом появляется ребёнок, над которым издеваются сверстники, дерево предлагает ему сбежать в совершенно другое место, где ему больше никто никогда не станет угрожать.

Зверь

Человечеству известны тысячи легенд о зверях, нападающих на людей по причинам, которые далеко не всегда поддаются рациональному объяснению. Но даже среди обитателей Мира Тьмы, которым известно о существовании магии и других сверхъестественных

явлений, далеко не всегда удаётся понять, что подобные звери пришли в земной мир из царства теней.

Сюжетные зарисовки:

Мерзкие твари

- **Встань и встречай адских гончих:** Раз в несколько месяцев из Авернийских врат в захолустном городке вырывается самый свирепый пёс, которого только видели местные жители. Его убивали уже десятки раз, однако он всегда возвращается назад.

- **Возвращение зверя:** История о Жеводанском звере будоражит умы людей не только потому, что никто до сих пор не может сказать, к какому виду хищников принадлежало это чудовище, но и потому, что даже после официального подтверждения его смерти убийства не прекратились. И кто знает – возможно, они продолжают до сих пор.

Между тем, каждые 32 года на улицы Бронкса выходит призрак маньяка, который не может успокоиться, пока не убьёт симпатичную брюнетку.

Где-то в американской глуши есть город, жители которого каждые 15 лет наглухо запирают двери и окна, поскольку хорошо знают, чьи когти будут скрестись с той стороны всю ночь.

Примечательные врата:

Забытый отель

В годы Сухого закона Отель "Пиннакл" считался одним из самых злачных местечек во всех окрестностях. В нём собирались и гангстеры, и простые труженики, и священники, и продажные полицейские - до тех пор, пока Двупалый Тони не ворвался внутрь и не разорвал всех в клочья из Томми-гана.

Отель не стали перестраивать, однако если в него заходит человек, недавно совершивший убийство, одна из дверей – та самая, через которую Тони ворвался в зал – заманчиво раскрывается, предлагая ему совершить путешествие в мир теней.

Тайное общество

Не все кошмары, связанные со смертью и привидениями, порождены миром мёртвых. Некоторые из них вызывают люди, исследующие смерть или путешествующие по обителям призраков.

Сюжетные зарисовки:

Чем заняться в Новой Англии, если ты мёртв

- **Общество плакальщиков с Энгел-стрит:** В одном неприметном домике каждый вечер собирается группа пожилых женщин. Они пьют чай. Они читают книги. А когда на них вдруг находит правильное настроение, они открывают двери в загробный мир и позволяют духам войти в свой дом. Самая старая из них знает о мире мёртвых больше, чем иной Пожиратель грехов.

- **Пещеры в Провиденсе:** Под Род-Айлендом тянется целая сеть поистине нескончаемых туннелей. В темноте трудно разобрать путь, однако если брести достаточно долго, *этот* мир может смениться *тем* – безо всяких предупреждений и знаков. Вы просто двигаетесь по туннелю – и неожиданно обнаруживаете, что ступили на землю мёртвых.

Примечательные врата:

Гробница

Скованные по всему Род-Айленду предупреждают друг друга быть осторожнее с одним из местных мавзолеев. Узнать его можно по серому цвету, который выбивается из общего ряда ослепительно-белых склепов. Когда в небе вспыхивает молния, мавзолеем переносит в загробный мир всех, кто находится внутри него.

Операция Мимир

Иногда монстры оказываются на свободе лишь потому, что правительство попыталось от них избавиться. Так, в 2003 году ячейка Опергруппы: Валькирия из Нью-Мексико спустилась в древние катакомбы, которые потенциально могли служить убежищем для АС – то есть аномальных существ.

Оперативники заложили несколько бомб на случай, если им понадобится остановить противника во время отступления, и спустились под землю. Внизу они обнаружили реку, которой на карте города попросту не существовало. Тем не менее, не имея при себе оборудования для подводного плавания, они решили исследовать катакомбы до конца. Вскоре они обнаружили дверь, ведущую в огромный зал с непроницаемо-чёрным монолитом посередине. Вокруг монолита стояло целое племя людей, которые явно не принадлежали к современной эпохе. Как только обитатели пещеры заметили оперативников, все осветительные устройства, включая приоры ночного видения и фонари, перестали функционировать. Пользуясь замешательством оперативников, дикари напали на них и сожрали нескольких из них заживо. Немногочисленным выжившим удалось выбраться на поверхность и подорвать заложенную взрывчатку, однако и этого оказалось недостаточно, чтобы остановить дикарей. Сейчас эти людоеды вырвались на поверхность, и Опергруппа ещё не успела собрать ресурсы для нового удара.

Сюжетные зарисовки:

Под кожей

- **Возвращение в Преисподнюю:** Возможно, взрыв заставил выбраться на поверхность не дикарей, а тех, кого они охраняли под землёй. Что если он повредил монолит, которому поклонялись варвары, и тем самым открыл зияющую дыру в иной мир? Теперь охотникам или другим смертным (или даже чудовищам) придётся восстановить монолит, чтобы запереть сбежавшие души в их древней темнице.

- **Непрошеное вмешательство:** С другой стороны, возможно, что сбежавшие души не были худшими из обитателей катакомб? Что если Керберои заперли их под землёй в качестве наказания за нарушение Ветхих законов – и теперь, когда смертные освободили их, Керберои собираются нанести удар по самим охотникам?

Примечательные врата:

Белая башня

В городе Тампа во Флориде прямо посреди гетто высится белая башня. Первоначально она задумывалась лишь как часть крупного развлекательного комплекса, и в разные периоды вокруг неё действительно пытались высадить парковые деревья или построить новые дома. Но каждый раз, когда смертные принимались что-либо строить поблизости от Белой башни, они начинали гибнуть один за другим.

Скованные используют башню как место для собраний, однако они никогда не делают это в последнюю ночь месяца. Потому что в эту ночь каждый, кто подойдёт к Белой башне, закончит свой путь в мире мёртвых.

Чёрные врата

Не все Пожиратели грехов собираются провести свою новую жизнь за распутыванием чужих тайн. Некоторые предпочитают жить себе в удовольствие, пользуясь новообретёнными способностями для того, чтобы обзавестись целым кругом преданных друзей – или почитателей.

Один американский культ, известный под названием Чёрные врата, поклоняется Скованным (которых здесь принято называть *Сияющими*) как ангелам во плоти. Культ делает всё, что ему говорят Пожиратели грехов, и регулярно принимает в свои ряды новых членов, рассчитывающих, что Сияющие помогут им наладить контакты с усопшими или просто обрести власть.

Сюжетные зарисовки:

Культ

- **Служители тьмы:** Смертные участники культа буквально мечтают стать Скованными, однако некоторые, чувствуя, что им нескоро представителя такая возможность, начинают вместо этого поклоняться вампирам, подменышам или даже охотникам Люцифуга в надежде, что хоть они поделятся с ними частью своей “божественной мощи”.

- **Охота на Чёрные врата:** Рано или поздно - и скорее рано! - культ привлечёт внимание смертных охотников. К сожалению для последних, его участники готовы пойти буквально на всё, чтобы впечатлить своих “ангельских повелителей”. В конечном счёте, им не так страшно погибать, зная, что “ангелы во плоти” позаботятся об упокоении их душ.

Примечательные врата:

Лабиринт Теллера

Альберт Теллер, известный филантроп и торговец недвижимостью, часто повторял одну и ту же мысль: “Вся жизнь - это лабиринт, найти выход из которого можно лишь отказавшись следовать очевидным тропам. Чтобы выбраться из лабиринта, нужно идти сквозь тупики и перебираться через стены”.

Верный своим словам, он использовал символику лабиринта при возведении каждого нового здания. Свой дом он и вовсе превратил в настоящий лабиринт площадью в несколько километров. Те немногие, кто рискнул зайти внутрь, обнаруживал страшную правду. Теллер был некромантом. Свой бизнес он строил на советах измученных призраков, которых он заставлял служить себе под страхом пыток. Но что хуже всего, выйти из лабиринта можно только в одно место: в загробный мир.

Красный бал

В большинстве Мёртвых доминионов любые контакты между людьми и призраками находятся под строжайшим запретом. Даже Скованные или некроманты из числа Пробуждённых не могут рассчитывать на открытый приём в той или иной области царства теней.

Однако порой владыки Мёртвых доминионов позволяют душам усопших провести церемониальную встречу, на которой смертные и другие существа из плоти и крови смогут поговорить с привидениями. Это не означает, что Ветхие законы перестают действовать. Они скорее меняются на другие.

Например, многим Скованным известно о Красном бале – пышном торжестве, во время которого мёртвые могут общаться с живыми до тех пор, пока на людей надеты маски. Если кто-либо попытается поговорить с призраком, не надев маску, Керберои немедленно явятся навести порядок.

Сюжетные зарисовки:

Запретные встречи

- **Твари под землёй:** За последние сорок лет в Нью-Йорке проводилось больше строительных и ремонтных работ, чем в другом городе западного полушария. И каждый раз, когда рабочие начинали рыть очередной туннель под землёй, кто-нибудь рассказывал о тварях, которые собираются в катакомбах под городом, будто проводя какие-то тайные встречи.

- **Загробное собрание:** Скованных приглашают на встречу в загробном мире. К их удивлению, на этот раз им не просто позволяется, но и настоятельно рекомендуется распить с призраками священную воду из реки смерти.

Глава вторая: Хтонические культуры

Многие обитатели Мира Тьмы считают себя бессмертными, но избежать костлявых рук Смерти не сможет даже самый опытный чернокнижник и самый древний вампир.

Эта глава показывает, как законы загробного мира влияют на Проклятых, оборотней, Пробуждённых, Созданных, подменышей и охотников. Игромеханические правила, касающиеся Скованных, уже раскрывались в книге **Geist: the Sin-Eaters**.

Сошествие в загробный мир

Прежде всего, любое сверхъестественное существо - и даже любой смертный - способно раскрыть Авернийские врата. Пожиратели грехов часто считают умение раскрывать такие врата своим исключительным даром, однако в этом они ошибаются. Ниже приведено несколько способов, позволяющих открыть врата и другим обитателям Мира Тьмы.

По чужим стопам: Прежде всего, если Авернийские врата уже были раскрыты более опытным некромантом, Скованным или другим существом, они остаются открыты по меньшей мере несколько минут (например, по минуте за каждое очко Психе́, которым располагает Пожиратель грехов). Некоторые врата раскрываются на недели и даже месяцы.

Обратите внимание, что этот способ особенно хорошо подходит для игр, в которых протагонисты должны успеть не только войти, но и выйти из Авернийских врат (поскольку им недоступна возможность самостоятельно раскрывать эти порталы).

Ключи: В мире не существует сенотов, которые было бы невозможно открыть при помощи ключа - ритуального действия, фразы или условия, которое раскрывает врата даже обычному человеку. Ключи разнятся от одних врат к другим, причём открыть одни сеноты гораздо легче, чем другие.

Возможно, врата открываются любому человеку, сердце которого исполнено искренней скорби. Возможно, они откроются только убийце, забравшему жизнь другого разумного существа в пределах 24 часов. Возможно, открыть их можно только найдя мужчину, который никогда не женился, отрезав ему указательный палец, смолотив кость из этого пальца в порошок, смешав её со столетним бренди и распив его с двумя злейшими врагами.

Некоторые ключи отличаются несколькими вариантами. Кроме того, иногда врата обладают несколькими ключами, включая пассивные (те, которые заставляют врата раскрыться самостоятельно в определённое время или при определённой температуре).

Ниже приведено несколько зарисовок, связанных с поиском ключей к Авернийским вратам:

- Вампир из Ордо Дракул находит древнюю рукопись, содержащую расположение всех Авернийских врат Северной Америки.
- Стая оборотней случайно открыла сенот, когда вошла в него, покрытая кровью врагов. Её члены не спешат делиться секретом с окружающими, но стоит уязвить их гордость, и они начнут хвастаться своим недавним "подвигом".
- Маги Мистериума обладают подробными данными о загробном мире. Само собой, накопленные ими сведения не всегда точны (многие члены ордена считают загробный мир составной частью Стигии), однако архив Мистериума позволяет ознакомиться по меньшей мере с приблизительной информацией о мире мёртвых. Конечно, маги не слишком охотно делятся сведениями, но Пробуждённые мало чем отличаются от обычных людей. Хорошая взятка, пара угроз или соблазнительная улыбка могут открыть решительному индивиду доступ к архиву Мистериума.
- Один Прометид, известный как Призрак Гельвестона, уже двести лет ищет противника, которому удастся убить его в достойном сражении. За свою необычайно долгую жизнь он успел поговорить с несколькими созданиями, точную сущность которых он затрудняется определить, но которые рассказали ему о тайнах загробной жизни. И он помнит всё, что ему

рассказывали. Если разговорить этого Прометида, он может оказаться поистине бесценным кладезем информации о царстве мёртвых, однако он редко готов тратить время на болтовню. Он хочет лишь своей смерти в достойной схватке – и не допустите ошибки, он очень силен. В сущности, он сильнее, чем большинство Прометидов могут стать на тропе Паломничества.

- Местные подменыши из Осеннего Двора ищут союзников не просто среди других сверхъестественных существ. Они ищут их среди тысяч покойников, многие из которых некогда пострадали от рук Истинных фей.

- Священники Маллеус Малефикарум не только сражаются с демонами во плоти, но и следят за тем, чтобы смертные не пытались сами открыть врата в Ад в надежде заключить сделку с Дьяволом.

Хранители: Некоторые смертные - и именно смертные - обладают врождённым талантом к открытию Авернийских врат. Откуда у них такой дар? На этот вопрос слишком трудно ответить, учитывая, насколько редко вообще встречаются эти смертные. Некоторые Пожиратели грехов верят, что Хранитель может родиться только от Скованного. Другие считают, что такие люди рождаются при условии, что их зачали во время странствия по загробному миру.

Как бы то ни было, считайте статус Хранителя Преимуществом ••••. Получить его может лишь простой смертный (включая охотников, хотя Рассказчик вправе запретить последователям Бдения доступ к этому Преимуществу). Всё, что нужно такому персонажу для раскрытия Авернийских врат – это коснуться их и вложить очко Воли.

Кладбища: Кладбища необычны в том отношении, что они ассоциируются со смертью, но служат важную роль в жизни людей. С метафизической точки зрения они находятся чётко посередине между загробным миром и царством людей.

Мало кому об этом известно, однако кладбища обладают особыми Кладбищенскими воротами, которые относятся к числу Авернийских врат. В сущности, на одном и том же кладбище могут стоять как Авернийские, так и Кладбищенские ворота.

Любопытно, что Скованные не обладают особыми преимуществами в отношении таких ворот. Иными словами, они не могут раскрыть их, просто вложив очко плазмы и пройдя проверку Психе́.

Когда персонаж оказывается в пределах 10 футов от Кладбищенских ворот, Рассказчик объявляет проверку Сообразительности + Оккультизма. В случае успеха персонаж интуитивно чувствует, что перед ним находится вход в иной мир. Разумеется, большинство людей не поймут, что именно они ощутили, и припишут свои впечатления разыгравшемуся воображению. Персонажи, обладающие сильной связью с загробным миром (некоторые вампиры, Осирианцы, Морос и прочие существа с некромантическими способностями) добавляют к этой проверке бонус, который может достигать до +5 дайсов.

Обнаружив врата, персонаж может попросить их открыться. Ему не нужно проводить никаких специальных ритуалов, однако он должен пролить на землю хотя бы несколько капель крови. Обратите внимание, что это должна быть настоящая кровь, а не Витэ Сородичей, нечеловеческая кровь Элементалей или алхимическая субстанция, текущая в жилах Созданных. При этом игрок проходит проверку Внушительности + Оккультизма и в случае успеха убеждает врата раскрыться.

Стоит заметить, что наличие Кладбищенских врат не мешает Авернийским вратам появиться в этом же месте.

Истинная любовь или ненависть: Испокон веков люди рассказывали истории об отважных героях (и даже злодеях), которым удалось пересечь границу между мирами живых и мёртвых благодаря силе чувств. Такой способ раскрытия врат не имеет чёткого игромеханического отражения, но он должен обладать реальным влиянием на сюжет. Персонаж, испытывающий искреннюю любовь или ненависть к покойному, может просто подойти к Авернийским вратам, и они сами расступятся перед ним. Впрочем, последнее не означает, что он может игнорировать законы Мёртвых доминионов. Как показывает пример Орфея, даже открыв врата благодаря силе любви, человек может оступиться в самом конце.

Проваленный экзорцизм: Если смертный или другое разумное существо пытается изгнать из земной реальности по-настоящему сильного призрака (или даже иное создание, которое только кажется призраком), но не обладает необходимым для этого опытом, его может буквально засосать в глубины загробного мира.

Всякий раз, когда экзорцист проваливает состязательный бросок, Рассказчик берёт по одному дайсу, которые образуют “фантомный запас”. В случае успешной проверки в любом из ближайших бросков на экзорцизм игрок может удалить один дайс из такого запаса вместо того, чтобы понижать Волю призрака. Как только призрак или экзорцист набирает необходимое число успехов, игрок проходит проверку Решительности + Оккультизма со штрафом, равным фантомному запасу.

В случае полного провала персонажа немедленно засасывает в Неведомые глубины. В случае обычного провала – в Автохтонные глубины. Успех позволяет герою остаться на земле, однако наделяет физическим недостатком – седыми волосами, слепотой на один глаз, потерей чувствительности в левой руке и так далее. Только исключительный успех обеспечивает абсолютную неприкосновенность экзорциста.

Вампиры в загробном мире

Сразу по попадании в царство теней Зверь перестаёт свою вечную борьбу с Человеком и начинает вглядываться в этот странный, пугающий мир. С психологической точки зрения это означает, что вампир испытывает неожиданное расслабление, хотя оно и не получает игромеханического отражения.

Поскольку в загробном мире нет живых обитателей - не считая редких путешественников вроде Скованных, - вампиру трудно найти пропитание. Тем не менее, каждые восемь часов Рассказчик может запрашивать от персонажа проверку Интеллекта + Оккультизма. Как только вампир накопит пять успехов, он заметит, что в некоторых местах с потолка капаяют маленькие, едва заметные капельки крови. Если вампир будет неподвижно стоять на месте хотя бы десять минут, запрокинув голову и раскрыв рот, он сможет восстановить очко Витэ.

В дополнение к этому, вампир может пить красную жидкость из Реки крови. Он не получает ни штрафов, ни бонусов, связанных с этой рекой, однако каждый глоток восполняет его запас Витэ на единицу.

Наконец, вампиры могут высасывать чистую психическую энергию из призраков. Для этого им необходимо заключить мёртвую душу в захват, вложить очко Воли и пройти проверку Внушительности + Оккультизма. В случае успеха вампир может высосать Эссенцию призрака и восстановить соответствующий объём Витэ. По очевидным причинам мало кому из вампиров вообще приходит в голову, что они могут получать Витэ, *кусая привидений*.

Новое Преимущество: Поедатель призраков (•••)

Эффект: Находясь в материальном мире, вампир может прикоснуться к якорю призрака и высосать из него по очку Витэ за раунд. Тем не менее, если на протяжении нескольких месяцев (равных его Человечности) вампир питается в первую очередь этим способом - в противовес обычному потреблению крови - Рассказчик может заявить, что он навсегда теряет способность к поглощению Витэ из крови смертных.

Сон и торпор

В загробном мире не существует ни “дня”, ни “ночи”. Вампирам не нужно проходить проверки на бодрствование в светлое время суток и вкладывать очки Витэ в пробуждение с наступлением темноты. Тем не менее, находясь в мире мёртвых, вампир вполне может впасть в торпор по обычным принципам.

Дисциплины

Большинство Дисциплин работают в царстве теней по стандартным правилам, однако существует множество оговорок. С положительной стороны, обитатели загробного мира *подвержены* психическим Дисциплинам наподобие Доминирования и Величия, хотя они и защищаются с помощью Сопротивления вместо Решительности и Самообладания. Это действует даже в случае с силой *Призыв* (Величие четвёртого уровня).

Анимализм практически обесценивается: повлиять с его помощью можно только на настоящих, живых зверей, случайно забредших в царство теней. Керберои, психопомпы и другие призраки, принимающие обличье животных, к этой способности неуязвимы.

Использование *Спиритического прикосновения* (Ясновидения третьего уровня) в загробном мире считается особенно опасным. Поскольку эта Дисциплина позволяет вампиру увидеть воспоминания, связанные с тем или иным предметом, персонаж может открыть свой разум буквально тысячам или миллионам воспоминаний. Проверка этой способности получает штраф -3, а полный провал заставляет вампира впасть в Ротшрек от неожиданного всплеска эмоций. Рассказчик вправе назначать и другие, более суровые последствия.

Сумеречное путешествие (Ясновидение пятого уровня), как и *Смертный ужас* (Кошмар пятого уровня) в мире мёртвых попросту не работают.

Кроме того, Рассказчик вправе создавать новые опциональные правила. Например, он может решить, что вампирам известны особые ритуалы Круака или Фивейского чародейства (вероятно, четвёртого или даже пятого уровня), позволяющие раскрывать Авернийские врата в совершенно определённые доминионы.

Ветхие законы

При попадании в Мёртвый доминион вампир проходит проверку Человечности. В случае провала с точки зрения Ветхих законов вампир считается *мёртвым*. В случае успеха его принимают за живого человека. Исключительный успех позволяет вампиру выбрать сторону в этом конфликте загробной юриспруденции.

Если вампир, проваливший бросок, уходит из доминиона и затем возвращается, он снова проходит эту проверку, однако со штрафом -3. На успех это правило не распространяется.

Риск и вознаграждение

Вампиры могут провести в мире мёртвых целые годы, не боясь солнца. Они могут встретить здесь близких, которые умерли ещё тогда, когда они были беззаботными смертными или неонатами. Они могут намеренно погрузиться здесь в торпор, поскольку здесь куда меньше риск стать жертвой диаблерика.

С другой стороны, Зверь настолько быстро привыкает к покою загробного мира, что просто не хочет его покидать. Когда вампир собирается вернуться в материальный мир, он проходит проверку Ротщрека. Если он хоть раз питался Эссенцией призрака в этом путешествии, проверка проходит со штрафом -2. Если он пристрастился к утолению Порока (как это было описано в начале **Первой главы**), штраф вырастает ещё на -4 дайса.

В случае провала этой проверки вампир убегает настолько глубоко в мир мёртвых, насколько это возможно.

Сюжетные зарисовки

- **Отшельник:** Вампиры или даже другие создания обнаруживают хижину, выстроенную одиноким Сородичем на берегу Реки крови. Он ведёт себя на удивление гостеприимно, однако что он скрывает? От кого он прячется?

- **Источник:** Котерия Проклятых обнаруживает Авернийские врата, которые ведут прямоком на берег Реки крови и раскрываются, когда перед ними кладут обескровленный труп. Сородичи превращают доступ к вратам в своеобразное предприятие: взамен на услуги в мире людей они предоставляют другим Сородичам доступ к Реке крови. Но что если другие вампиры решат отнять у них этот загробный бизнес? Что если призраки заметят распахнутые врата и попробуют выскользнуть в мир живых?

- **Аполлинер:** Под этим названием известна династия Вентру, возникшая на Гаити и практикующая ритуальное удаление левого глаза в качестве жертвенного подношения своему *лоа*. Подробнее эта родословная описана в книге **Ancient bloodlines**. Каждый год покровитель династии - лоа Геде - отправляется на покой, повелевая Вентру следить за границами между мирами живых и мёртвых. В эту ночь все Аполлинеры получают возможно открывать Авернийские врата, просто протягивая к ним руки (что могло бы вызвать зависть даже у Скованных). Что если вместо соблюдения границ сразу несколько Аполлинеров вторгнутся в царство мёртвых в надежде поживиться его сокровищами?

Оборотни в загробном мире

Несмотря на сходство с простыми людьми, оборотни не принадлежат к человеческой расе и никогда - *никогда* -- не становятся призраками. Куда попадают их души, никому не известно, хотя существуют предположения, что мёртвые оборотни становятся духами точно так же, как смертные превращаются в привидений.

Когда Урата оказывается в мире мёртвых, в его голове начинает биться всего одна мысль: *Это место создано не для меня*. Со временем эта мысль может свести Урата с ума.

Вместе с тем, иногда оборотни отправляются на охоту за непостижимыми “духами” мира мёртвых - наподобие Керберов, гайстов и Мёртвых владык. Что ещё вероятнее, они могут принять Авернийские врата за локусы или грани, якобы ведущие в Тень, не понимая своего заблуждения, пока не станет слишком поздно.

Пути в тёмный мир

В дополнение к Авернийским вратам, оборотни могут попасть в царство мёртвых через порталы в Хисиле: места, в которых мир духов срастается с миром мёртвых. Как правило, раскрывая такие порталы, оборотни даже не понимают, что они погружаются не в особенно отдалённые области Тени, а в совершенно иную реальность. Когда они узнают правду, становится уже слишком поздно для безопасного возвращения.

Кроме того, некоторым из Урата известны особые ритуалы, позволяющие открыть любой сенот или даже превратить во временные врата свой локус. Пример подобного ритуала приведён ниже.

Тёмная охота (••••)

Ритуалист убивает рядом с сенотом живое существо - достаточно будет даже мыши. Затем он чертит в её крови символы, означающие на Первом наречии “смерть” и “пересечение”. Когда он накопит 20 успехов, делая по броску Гармонии раз в минуту, врата раскроются на один час за каждое очко Гармонии. По обычным правилам, закрыть врата раньше невозможно, хотя в случае исключительного успеха оборотню удаётся привлечь внимание Луни, которые следят за тем, чтобы никто, кроме членов стаи, не вошёл в этот портал.

Каннибализм

Несмотря на запрет вкушать плоти людей, иногда оборотни жажду попробовать мяса своих дальних родственников. Некоторые находят замену человеческой плоти в Корпусе призраков. За каждое очко Корпуса, уничтоженное укусом, оборотень высасывает из призрака по очку Эссенции. Увы, это считается преступлением против *любой* Гармонии (на проверку даётся два дайса). Кроме того, потребление эфемерной плоти вызывает привыкание по тем же правилам, что и утоление Порока: подробности можно найти в начале **Первой главы**.

С другой стороны, иногда оборотни просто вынуждены прибегнуть к каннибализму, чтобы восстановить запасы Эссенции. Дело в том, что в загробном мире нет локусов или даже Луны, которая могла бы даровать им очки Эссенции. Более того, здесь практически никогда не встречается полноценных *духов*. Иногда даже самым достойным оборотням приходится растерзать призрака, чтобы восполнить силы.

Почёт

Из-за отсутствия духов оборотни не могут получать очки Почёта за совершение подвигов в мире мёртвых. Если оборотень совершает деяние, достойное Почёта, то после выхода из загробного мира он должен найти Луни и рассказать ему о своём подвиге (Рассказчик вправе потребовать проверки Манипулирования + Экспрессии со значительным штрафом). Только в случае успеха Луни может счесть его подвиг достойным Почёта.

Дары

Дары, позволяющие Урата видеть одновременно Тень и материальный мир, в царстве мёртвых утрачивают свою силу. Разумеется, если *в загробном мире* оборотень окажется рядом с вратами в Хисил, он сможет увидеть, что находится по другую сторону.

С другой стороны, Дары, позволяющие засекаать в физическом мире места с особенно тонкой Вуалью, обращают внимание оборотней и на Авернийские врата. Правда, оборотень, не знающий о существовании мира мёртвых, едва ли поймёт, что именно перед ним находится портал именно в загробный мир. Скорее всего, он решит, что это всего лишь врата, ведущие в Тень. Рассказчик вправе назначить проверку Интеллекта + Оккультизма со штрафом -3: в случае успеха персонаж понимает, что перед ним врата именно в загробный мир, а не Хисил.

Отдельным пунктом стоит отметить, что Дары *Элементов* не способны повлиять на реки смерти. Они сотканы из энергии, не поддающейся власти духов - и тем более оборотней.

Если Урата, находящийся на земле, пытается определить с помощью Даров, в каком состоянии находятся его братья по стае, в то время как те путешествуют по загробному миру, духи сообщают ему, что те мертвы (хотя в действительности это не так – они просто находятся в царстве мёртвых).

Дары, позволяющие изучить эмоциональные воспоминания, связанные с различными предметами и местами, работают по тем же правилам, что и *Спиритическое прикосновение* вампиров (описанное выше).

Несмотря на всё это, на призраков *влияют* Дары, которые обычно защищают оборотней от Нумина духов. С другой стороны, Отверженные не способны красть внешность призраков или подчинять своей воле звероподобных привидений.

Ритуалы в загробном мире

В царстве теней ритуалы работают по обычным правилам, однако если оборотень пытается призвать в загробный мир *духа*, он получает штраф -5 к соответствующим проверкам Гармонии, а целевое число успехов вырастает ещё на +5. Призвать в Великое Ничто *Луни* и вовсе невозможно.

Вместе с тем, большинство ритуалов, позволяющих взаимодействовать с духами (или мешать им) оказывают воздействие и на призраков.

Тотемы

Духи тотема сопровождают оборотней на всём протяжении странствия по загробному миру, хотя эфемерные тотемы (вроде духов ветра, тумана или абстрактных концепций) должны выбрать якорь в виде предмета или конкретного персонажа. Если тотем погибает, он развоплощается и возвращается в мир живых, где и воссоединяется со своей стаей после её возвращения.

Гармония

Если оборотень проводит в загробном мире количество дней, равное удвоенному значению Гармонии, каждый день после этого он проходит проверку дегенерации, делая по броску трёх дайсов. В случае провала оборотень утрачивает очко Гармонии, однако счётчик дней обнуляется, и Урата снова может провести в мире мёртвых количество дней, равное удвоенной Гармонии. В случае успеха счётчик останавливается всего на день.

По мере ослабления Гармонии оборотень всё больше привязывается к энергии мира мёртвых. Если его Гармония падает до 5 уровня в результате длительного пребывания в загробном мире, он должен проходить проверку Решительности + Самообладания всякий раз, когда пытается вернуться в мир плоти или Хисил.

Потеряв последний уровень Гармонии, оборотень и вовсе лишается возможности покинуть мир мёртвых по своей воле. Рассказывают, что многие Керберои некогда были оборотнями.

Все эти правила *не касаются* Чистых, поскольку они лишены связи с Лунной и могут

оставаться в загробном мире столько, сколько пожелают.

Ветхие законы

Если только в отдельном доминионе не выведены *отдельные* законы для оборотней, Урата считаются простыми людьми.

Риск и вознаграждение

Прежде всего, Урата могут найти в мире мёртвых сотни людей, пострадавших от их текущего противника. Возможно, здесь найдутся даже поистине древние призраки, которые помнят об уязвимых местах *идигам*.

Некоторые оборотни ищут в загробном мире реликвии и артефакты, которые невозможно найти ни в Хисиле, ни в мире плоти. Примечательно, что некоторые ритуалисты знают, как запирать в обычных предметах призраков, превращая их в полноценные артефакты. И некоторые уже задаются вопросом, можно ли запереть в артефакте *гайста*.

Сюжетные зарисовки

- **Пропавшая стая:** Некоторое время назад местная стая бросилась в погоню за человеком, который, по всей видимости, был одержим могущественным духом смерти (хотя сам он называл себя "Скованным", а не "одержимым"). Когда он скрылся в сеноте, стая последовала за ним. Прошло несколько недель. Со стаей протагонистов связывается тотем пропавших Урата. Он рассказывает, что вскоре после попадания в царство мёртвых его стая настолько пристрастилась к эфемерному корпусу призраков и другим удовольствиям Мёртвых доминионов, что теперь просто отказывается уходить. Смогут ли персонажи уговорить стаю вернуться назад - или хотя бы убить этих несчастных, чтобы тотем оказался на свободе?

- **Отчаяние:** Скрываясь от могущественных противников в мире духов, тотем персонажей пропадает в загробном мире. Спустя какое-то время он возвращается изменённым. В ужасе персонажи обнаруживают, что он слился с гайстом. На что способен такой гибрид? Можно ли ему доверять?

- **Ложа смерти:** В городе появляется новая ложа, которая открывает свои двери только Костяным теням. Своей задачей она считает изучение мира мёртвых - примерно так же, как обычные Хирфатра Хишу изучают Хисил. Говорят, будто члены ложи неуязвимы к нравственной дегенерации, которую другие оборотни переживают при длительном пребывании в мире мёртвых. Подробнее об этой ложе можно прочитать в книге **Lodges: the Faithful**.

Маги в загробном мире

Возможно, самый большой сюрприз, который ждёт Морос и некоторых других магов при попадании в загробный мир, заключается в том, что *это не Стигия*. Несмотря на всё внешнее сходство с царством пробуждения Морос, Великое Ничто представляет собой часть *Падшего* мира. О, многие пытаются перейти в Стигию из глубин загробного мира, однако пока что такая задача считается нерешённой.

Окончательный ответ, как всегда, остаётся за Рассказчиком. Возможно, маг никогда не сможет попасть из загробного мира в Высшее царство мёртвых, хотя и сумеет узнать особенно редкие тайны Стигии. Возможно, Стигия вообще представляет собой *идею* загробного мира и не существует в качестве полноценной реальности.

Но что если эти миры соединены? Что если маг, добравшийся до Неведомых глубин, обнаружит, что среди них есть и тот самый мир, который он видел в момент Пробуждения – мир со Свинцовой башней, которую охраняет легендарный Оракул? Что если маг повредит эту башню и ненароком сведёт всех некромантов Морос с ума?

Магия

Большинство Аркан работают в мире мёртвых по стандартным правилам, хотя *Материя* может оказаться практически бесполезной, поскольку в Великом Ничто слишком редко встречается хоть что-нибудь материальное. С другой стороны, заклинания *Смерти* получают бонус +1, причём маг может выбирать дополнительные эффекты, которые обычно открываются ему на следующем уровне Смерти. Например, если определённое заклинание обладает разными эффектами на разных уровнях этой Арканы, считается, что маг обладает *следующим* уровнем Смерти.

Раскрытие Авернийских врат заклинанием требует заклинания Смерти 3 уровня, в то время как сотворение Авернийских врат с нуля требует заклинания уже пятого уровня.

Большинство других Аркан работают по обычным правилам, хотя изучение эмоциональных воспоминаний, связанных с определёнными предметами и местами, получает те же негативные эффекты, что и *Спиритическое прикосновение* Сородичей (см. выше). Кроме того, Арканы Разума *не позволяют* воздействовать на психопомпов.

Обратите внимание, что гайсты относятся в равной степени к мирам духов и призраков, а потому маги должны обладать равными познаниями в Арканах Духа и Смерти, чтобы воздействовать на этих существ. Например, для того чтобы направить на гайста заклинание Смерти 3, маг должен обладать и 3 уровнем Духа.

Ветхие законы

В большинстве Мёртвых доминионов маги считаются простыми людьми, хотя для них могут сделать и исключение (не обязательно в пользу самих Пробуждённых).

Сотворив заклинание Смерти третьего уровня, маг способен заставить Кереброев считать его мёртвым *с точки зрения загробных законов*.

Заклинание Судьбы третьего уровня позволяет временно изменить один Ветхий закон, хотя такая проверка и налагает штраф -10.

Риск и вознаграждение

Загробный мир может стать для магов краем бесчисленных тайн. Они могут собирать воду из мёртвых рек, разговаривать с древними призраками или искать Мёртвые доминионы, созданные ещё во времена Атлантиды. С игромеханической точки зрения царство мёртвых представляет собой неисчерпаемый источник Магического опыта.

Сюжетные зарисовки

- **Прерванное Пробуждение:** Во время случайного путешествия в загробный мир смертный Пробуждается и обретает магические способности. Тем не менее, его душа оказывается заперта в одном из Мёртвых доминионов. По счастью, призрак успевает

отыскать персонажей и обратиться к ним за помощью. И всё же остаётся вопрос, почему он застрял в мире мёртвых? Стоит ли персонажам вообще освободить его? Что если владыки загробного мира увидели в его судьбе знамения грядущих бед или признаки готовящихся преступлений?

- **Канун всех святых:** Кабал Морос проваливает особенно сильное заклинание Смерти. В результате сразу несколько Авернийских и Кладбищенских ворот в окрестностях города распахиваются настежь. Что делать с призраками? И действительно ли это событие произошло случайно?

- **Певцы в тишине:** В городе появляются члены редкого Наследия, называющие себя Певцами в тишине. Они утверждают, что их магические напевы помогают призракам избавляться от якорей и обретать истинное упокоение. Спустя несколько месяцев после их появления протагонисты решают посетить загробный мир и обнаруживают, что Певцы подчинили себе всех призраков в ближайшей области Автохтонных глубин.

Подробнее это наследие описано в книге **Mysterium**.

Прометиды в загробном мире

Прометиды слишком редки, чтобы делать какие-либо обобщения, однако наверняка можно сказать, что призраки не подвержены Отторжению Созданных. Хотя они могут испытывать страх, отвращение или ненависть к Прометидам, ни одна из этих эмоций не может быть вызвана иррационально, просто из-за алхимического происхождения Созданных. Если Прометид ведёт себя дружелюбно, он может даже найти себе ценных друзей среди мёртвых. Более того, загробный мир может стать ему домом, который он искал все эти годы.

Сошествие в царство теней

Попасть в мир мёртвых Созданные могут так же, как и все остальные - через Авернийские врата. Тем не менее, у Прометидов есть и ещё один, поистине уникальный путь в царство мёртвых: смерть.

Если Рассказчик не против следующего правила, то считайте, что каждый раз, когда Прометид умирает, сохраняя при этом возможность к воскрешению (благодаря одноимённому Дарованию или однократной вспышке Азота), он просыпается на берегу реки смерти (Рассказчик вправе выбрать любую загробную реку).

Для того чтобы вернуться назад, персонаж должен осознать, что этот опыт может рассказать ему о человеческой сущности. Если хотите, вы можете назначить продолжительную проверку Человечности (всего требуются 5 успехов за каждую конечность, утраченную персонажем перед смертью, а каждый бросок отражает 30 минут размышлений). Успех позволяет Прометиду воскреснуть, как только он пожелает. Исключительный успех помогает ему лучше понять роль смерти в человеческой жизни, что наделяет его тремя пунктами Витриоли.

Тем не менее, не нужно сводить этот судьбоносный опыт к одним броскам. Позвольте игроку озвучить свои размышлений. Возможно, Прометид даже начнёт рассуждать о вопросах жизни и смерти вслух, чем привлечёт внимание Паромщика или местных призраков. Возможно, разговор с ними окажется даже важнее, чем первоначальные мысли протагониста.

Способности

За исключением Эфемерной плоти и Трансмутаций, основанных на Отторжении, все Дарования и Трансмутации работают в мире мёртвых так же, как в земной реальности. Отторжение, как уже говорилось выше, в царстве теней просто утрачивает свою силу.

Опустошение

В мире мёртвых Опустошение распространяется медленнее. Даже для создания первоуровневого Опустошения персонажу нужно пробыть в одном месте три дня подряд. После этого скорость усугубления ситуации относительно обычных правил замедляется вдвое (например, до второй стадии Опустошение доходит лишь через две недели).

Хотя призраки и недолгобливают существ, мешающих им жить привычной жизнью, Прометид может забиться в отдалённый туннель или другой участок загробного мира, в котором Опустошение будет действовать месяцами, не привлекая внимания призраков и других разумных существ.

Ветхие законы

Хотя Прометиды и не мертвы, Керберои не воспринимают их как живых существ. Более того, никто не воспринимает их как людей. Сразу по появлении в доминионе Прометид должен пройти проверку Человечности со штрафом, равным собственному Азоту. Улганы и Осирианцы получают штраф -2.

В случае успеха он считается живым, в случае провала - мёртвым. Исключительный успех делает его абсолютно невидимым для Кербероев до тех пор, пока он не нарушит какой-либо из законов особенно явным образом.

Риск и вознаграждение

Владыки мира мёртвых часто воспринимают Созданных как существ, лишённых собственной воли. По своей сути призраки часто напоминают механизмы, выполняющие одни и те же действия, и Прометидов многие относят к числу таких же эфемерных "машин". Это создаёт сильный риск порабощения Прометида, которого особенно страшатся Таммуз.

С другой стороны, Прометиды могут найти в загробном мире покой, которого им так не хватает на земле. Учитывая замедленную скорость распространения Опустошения, некоторые из них могут жить в мире мёртвых буквально годами.

Сюжетные зарисовки

- **Эплтаун, Пенсильвания:** Вот уже больше десяти лет под городом горят залежи антрацита, отравляя воздух и привлекая существ, охотящихся на Созданных. Кто разжёл это пламя? Некто мистер Верни приписывает это деяние себе, однако он также считает себя тем самым Чудовищем Франкенштейна, а потому его вряд ли можно назвать самым достоверным источником. Что если под городом располагались Авернийские врата? Что если поджигатель просто хотел помешать особенно агрессивному призраку выйти наружу?

- **Я иду искать:** Персонажи узнают, что их давняя знакомая отправилась в загробный мир в поисках некоего знамения, предвещающего наступление Нового Рассвета. Она остаётся в мире теней уже несколько *лет*, и даже замедленное Опустошение уже успело отравить жизнь местных душам. При первой возможности призраки свяжутся с Созданными или другими путешественниками из мира живых (особенно Скованными) в попытке заручиться их помощью. Если никто им не поможет, они попробуют расправиться с источником своих проблем.

- **Путь Очищения Серебра:** Некоторые Прометиды ищут ответов на вопросы о сущности человеческого бытия, изучая созданий, давно покинувших коллектив простых смертных. Некоторые Созданные, идущие по Пути Очищения Серебра, даже связываются с призраками в попытке узнать, что те помнят о своей человеческой жизни. Подробнее этот Путь Очищения рассмотрен в книге **Magnum Opus**. Что персонажи смогут узнать от таких Прометидов? Что если они захотят сами примкнуть к последователям Аргентум?

Подменыши в загробном мире

Мало кто из подменышей хочет рисковать своей жизнью, свободой и разумом, забираясь в *ещё один* лабиринт, зависший в пространстве между мирами. Однако порой у них просто нет выбора.

Вход

В дополнение к Авернийским вратам подменыши иногда находят сеноты, располагающиеся в Чаше. Использование таких порталов может даже не требовать никаких усилий и трат - что не всегда играет подменышу на руку, поскольку он может даже не сразу понять, куда ведёт этот путь. По неочевидным причинам подменыши не способны попасть из загробного мира в Чашу – только наоборот.

Кроме того, представители Обличья Мóроков обладают доступом к силе “Раскрытие чёрных врат”, которая позволяет им вложить 2 очка Чар и 1 очко Воли, чтобы создать временные Авернийские врата. Для этого подменыш проходит проверку Выносливости + Вирда, делая по одному броску каждый раунд. Всего требуется накопить пять успехов. Успех позволяет создать врата на одну ночь. Исключительный успех – на один месяц.

Эта способность считается статьёй пятого уровня, основанной на *Договоре с тенью и духом*, описанном в книге **Winter masques**.

Когда подменыш впервые оказывается в мире мёртвых, он проходит проверку Ясности (Мороки получают бонус +2). В случае успеха персонаж интуитивно узнаёт о древнем соглашении, некогда заключённом между загробным миром и Феями. Феи согласились признать себя и подменышей простыми людьми, а Керберои взамен позволили каждому из них самостоятельно выбирать состояние или оружие, которое будет грозит им смертью.

Когда подменыш выбирает условие своей смерти, он понижает значение своей Воли на единицу. С этого момента убить его по-настоящему сможет только тот способ, который он обозначает сам. Ничто не мешает ему выбрать наименее вероятное стечение обстоятельств, однако оно должно быть логически допустимым.

Только если Фея или подменыш погибают в мире теней от такого состояния или оружия, им грозит подлинная, окончательная и бесповоротная смерть. Если они погибнут от любого другого источника повреждений, они проснутся в огромной пещере, расположенной в Автохтонных глубинах специально для возрождения погибшей фей и подменышей. Другим созданиям путь в такую пещеру заказан.

Теоретически персонаж может не делать этого выбора, однако в таком случае смертельным для него может стать и другой источник повреждений (вроде заклинания Кербероя).

Договоры

Абсолютное большинство Договоров работают по обычным правилам. Договоры, связанные с темнотой, получают +1 дайс. Те, что воздействуют на животных, не имеют никакой власти над психопомпами.

Ветхие законы

С точки зрения Кербероев подменыши считаются простыми смертными. Тем не менее, многие из них сами стараются соблюдать законы и соглашения мира мёртвых: нарушение Ветхого закона считается преступлением против Ясности 7 уровня.

Риск и вознаграждение

Загробный мир и страдания призраков напоминают подменьям о травматическом опыте Заточения. Все проверки дегенерации, включая вышеописанные последствия нарушения Ветхих законов, проходят со штрафом -1.

С другой стороны, подменыши могут обеспечить себя возможностью воскреснуть один или несколько раз, если только их не убьёт заранее обговоренное оружие (см. выше).

Кроме того, близкое знакомство с призраками позволяет им развить у себя Преимущество *Урожай (Эмоции)* за половину стоимости: например, третий уровень подобной характеристики будет стоить три очка опыта вместо шести.

Сюжетные зарисовки

- **Освободители:** Ватага подменышей - преимущественно Мороков – обнаружила в Чаше тропу, ведущую не только в загробный мир, но и (вопреки обычным законам) обратно. Они планируют использовать эту лазейку для того, чтобы помогать новым подменьям сбегать из Аркадии в загробный мир, прятаться там от преследователей и уже потом возвращаться на землю.

- **Договор со смертью:** Согбенный, принадлежащий к Осеннему двору, предполагает, что договор с Кербероями относительно единственного оружия, которое может сразить подменыша, могут заключить и другие разумные существа. Если он сможет доказать, что простые смертные или другие обитатели Мира Тьмы могут заключить договор с миром мёртвых (после чего они смогут воскресать и находить путь обратно в мир плоти), он сможет продать этот секрет подороже. Однако для того, чтобы проверить свою теорию, Морок обязан испытать её на практике и заставить смертного погибнуть, прежде чем он сможет вернуться к жизни.

- **Вечное эхо:** Орден подменышей, называющих себя *Вечное эхо*, считает, что в загробном мире ничто не бывает забыто бесповоротно. Эти Потерянные ищут в Великом Ничто секреты, знания и воспоминания, которые могут помочь им бороться с Феями или спасти из Аркадии новых пленников.

Охотники в загробном мире

Будучи смертными - или, в случае с членами некоторых структур, почти смертными - охотники попадают в загробный мир реже других обитателей Мира Тьмы. Тем не менее, это не означает, что они не могут проникнуть внутрь случайно (например, убегая от монстра или преследуя призрака) или даже по собственной воле (например, в поисках запретных знаний).

Способности

Ничто не мешает охотникам использовать в мире мёртвых любые Тактики и Достижения за исключением тех, которые полагаются на восприятие Сумрака (поскольку любые призрачные существа, вынужденные прятаться в мире людей в состоянии Сумрака, в царстве мёртвых приобретают телесную плотность). Кроме того, фамильяры и прочие существа, обычно пребывающие на земле в состоянии Сумрака, в загробном мире материализуются и способны сопровождать охотников на физическом уровне.

Риск и вознаграждение

При посещении загробного мира охотники подвергаются тем же рискам, что и обычные смертные. С другой стороны, они могут узнать от призраков даже больше, чем сверхъестественные обитатели Мира Тьмы. Возможно, мёртвым нечего рассказать оборотню или магу – однако у них найдётся не одна тайна, которую они смогут раскрыть охотнику.

Сюжетные зарисовки

- **Жнец:** Потрошителю удалось найти способ открытия Авернийских врат. Когда полицейские или охотники выходят на его след, он просто смачивает свои руки в крови очередной жертвы и показывает их сеноту, приказывая впустить его внутрь. Другое дело, что если охотники смогут ворваться в ещё не закрывшиеся врата, они могут найти в мире мёртвых не только опасного врага, но и множество неожиданных союзников в лице жертв, некогда убитых маньяком.

- **Яма-ловушка:** Группа охотников находит сенот в виде колодца. Открыть его можно элементарно: рядом с ним должно встать любое разумное существо, испытывающее страх и при этом повинное в том или ином злодеянии. Охотники разработали Тактику, строящуюся на подманивании монстров к колодцу: в конце концов, все чудовища в чём-нибудь да виновны, а заставить их испытывать хоть малейший страх практически не составляет труда. Как только монстр оказывается рядом, колодец засасывает его внутрь. К несчастью для персонажей, загробный мир не имеет ничего общего с Преисподней – и из него не так трудно сбежать, как можно подумать.

- **Хранители истока:** В городе появляется содружество, ведущее непримиримую войну с магами. По убеждению этих охотников, колдуны черпают силы в самой природе - и каждое новое заклинание делает мир слабее. До недавнего времени у них было мало союзников.: даже другие охотники не всегда разделяли их взгляды. Но несколько дней назад они обнаружили существование мира мёртвых, который буквально кишит привидениями, у которых личные счёты с жестокими медиумами, некромантами и экзорцистами.

Подробнее это содружество описано в книге **Witch finders**.

Глава третья: Тёмные симпатии

В этой главе описаны новые Преимущества, церемонии и другие характеристики, которые могут облегчить героям игры сошествие в царство мёртвых. Основная часть этого материала предназначена для протагонистов **Geist: the Sin-Eaters**, однако если вы ищете информацию для других сеттингов, не спешите расстраиваться: вам тоже будет что почитать.

Церемонии

Табачный рассвет (•)

Эту церемонию можно провести импровизированно в пределах 20 шагов от Авернийских врат. Скованный достаёт пачку сигарет и переворачивает одну из них фильтром вверх. Затем он достаёт ещё две сигареты и раскуривает их с собеседником, который может быть и не в курсе действия церемонии.

Бросок: Психе + Внушительность

Действие: продолжительное (всего требуется 3 успеха). Скованный делает по броску каждый раунд.

В случае успеха персонаж может задать собеседнику три вопроса о любом мёртвом человеке. Собеседник ответит на эти вопросы с максимальной искренностью, даже если в обычных обстоятельствах он и не стал бы доверять Скованному.

Одна последняя песня (•)

Иногда Скованный знает, что его друг или родственник должен умереть. Всё, что он может сделать - это позволить ему задержаться в мире людей ещё на пару мгновений.

Для проведения церемонии персонаж срезает два волоса с головы умирающего и привязывает к ним ключ, который он затем смачивает каплей собственной крови. Если кто-нибудь сорвёт ключ с шеи умирающего, союзник умрёт. В обратном случае он проживёт на час дольше, чем ожидалось.

Бросок: Психе + Самообладание

Действие: продолжительное (всего требуется 3 успеха). Скованный делает по броску в минуту.

Лица в дыму (••)

Персонаж измельчает камень, взятый из мира мёртвых, и смешивает образовавшийся порошок с табаком. Затем он трижды вдыхает получившуюся смесь.

Бросок: Психе + Выносливость

Действие: продолжительное (всего требуется 4 успеха). Скованный делает по броску в 30 секунд.

В случае успеха персонаж выдыхает густое облако дыма, в котором становятся видны все призраки. Если призрак хочет просто поговорить, облако делает его осязаемым на минуту. Если он хочет вступить с кем-либо в физический контакт, облако рассеивается уже через раунд (что делает нападение призрака маловероятным).

Послание с того света (••)

В комнате звонит телефон, но никто, кроме вас, его не слышит. Вы поднимаете трубку, и мужской голос объясняет вам, что он знает, как вы убили своего мужа. Он знает, где и когда вы спрятали тело. Затем он произносит голосом вашего мужа: “И всё-таки я люблю тебя”. Поздравляем: вы получили *Послание с того света*. Надеемся, что оно станет единственным в вашей жизни.

Для проведения церемонии Пожиратель грехов берёт любую вещь, через которую адресат может получить это послание, и делает её *символически бесполезной*: например, вынимает

батарейки из телефона, ударяет чернила из ручки или выключает компьютер.

В случае успешного проведения церемонии адресат немедленно получает послание от призрака, которому больше всего нужно что-либо ему сообщить.

Бросок: Психе + Манипулирование

Действие: продолжительное (всего требуется 4 успеха). Скованный делает по броску раз в две минуты.

Погребальные инструменты (•••)

Персонаж кладёт предмет на землю и чертит вокруг него круг из соли. Затем он помечает четыре стороны света черепами – не обязательно человеческими. Наконец, он зажигает по свече, устанавливая их на каждом из черепов, и в качестве последнего ритуального действия сжигает предмет.

Успешное проведение церемонии переносит предмет в состояние Сумрака. В случае исключительного успеха Скованному даже удаётся повысить качество предмета, добавив +1 бонус экипировки.

Бросок: Психе + Выносливость

Действие: продолжительное (всего требуется 5 успехов). Скованный делает по броску раз в десять минут.

Прощение (•••)

Персонаж садится рядом с предметом, который, по его сведениям, служит якорем для определённого призрака. Затем он достаёт свечу и вырезает на ней несколько символов.

В случае успеха персонаж узнаёт, почему этот предмет стал якорем для привидения. Более того, Рассказчик *может* дать игроку подсказку, как избавиться призрака от этого якоря. В случае исключительного успеха Рассказчик *обязан* это сделать.

Бросок: Психе + Сообразительность

Действие: продолжительное (всего требуется 5 успехов). Скованный делает по броску раз в десять минут.

Пляска смерти (••••)

Персонаж одевается в чёрное, дополняя своё наряд белой маской. Затем он пускается в жутковатый пляс, проходя проверки Психе + Внушительности. В случае успешного завершения церемонии он приписывает всем присутствующим отклонение *избегание* (умеренное), связанное с его личностью. Эффект действует до конца истории. Если кто-либо из присутствующих умрёт, персонаж сможет определить их точное местонахождение в мире мёртвых, вложив очко Воли.

Бросок: Психе + Внушительность

Действие: продолжительное (всего требуется 6 успехов). Скованный делает по броску раз в пятнадцать минут.

Призрачный напиток (••••)

Для проведения церемонии персонажу необходим контейнер с запёртым в нём призраком. Обычно это предполагает, что персонаж провёл другую церемонию (Призрачное заточение), заперев духа в бутылке или другой ёмкости.

В ходе новой же церемонии он проделывает в контейнере дырку, зачерпывает ёмкостью воду из реки смерти и хорошенько её встряхивает. Затем он выпивает жидкость, получая - по своему выбору - либо знания, либо силу призрака. При желании он может запечатать контейнер для дальнейшего использования, закрыв образовавшуюся дырку каплей своей крови.

Если Скованный хочет получить знания призрака, игрок задаёт Рассказчику по одному вопросу за каждое очко Могущества привидения. Вопрос должен быть сформулирован так, чтобы Рассказчик смог ответить на него либо "да", либо "нет".

Если протагонист жаждет силы призрака, он распределяет половину Могущества жертвы между своими Физическими Атрибутами. Этот эффект длится по пять минут за очко Психе, которым обладает протагонист.

Бросок: Психе + Внушительность

Действие: продолжительное (всего требуется 6 успехов). Скованный делает по броску раз в полчаса.

Живые врата (•••••)

Персонаж берёт посреди сенота (или, если необходимо, даже *откалывает* от Авернийских врат) кусочек неорганического материала - обычно камня. Затем он погружается в чистую воду, а камень кладёт в ёмкость, окропленную его собственной кровью. Как только камень начнёт краснеть, персонаж должен проглотить его. В случае успешного проведения церемонии персонаж превращается в живой сенот, ведущий в случайное место в Верхнем пределе. Сам персонаж не может выбрать, куда именно будет вести его тело. Эти живые врата остаются в силе на протяжении одной минуты за каждое очко Психе.

Бросок: Психе + Выносливость

Действие: продолжительное (всего требуется 7 успехов). Скованный делает по броску раз в десять минут.

Ключ Стигии

Хотя многие Скованные подозревают о существовании Ключа, способного управлять самой смертью, мало кому из Пожирателей удалось обрести эту запретную силу. Более того, даже наткнувшись на источник сведений об этом Ключе, многие прекращают дальнейшие поиски, напуганные его проклятой натурой.

Прежде всего, открытие любой Манифестации этим Ключом требует жертвоприношения. Говоря конкретнее, для использования этого Ключа персонаж должен убить живое существо. За каждое очко Размера, которым обладала жертва, Скованный получает +1 дайс к ближайшему открытию Манифестации.

В отличие от других Ключей, знание Стигии необходимо обрести в ходе длительного путешествия по загробному миру. Когда Рассказчик считает, что персонаж узнал о мире теней достаточно много, игрок может приобрести этот Ключ. Тем не менее, для того чтобы унести с собой знание Стигии, персонаж должен оставить часть своей личности в загробном мире. Это может быть красота, память, вера, здоровье или другой элемент его собственной жизни. Что бы ни выбрал игрок в качестве подношения, он теряет одно очко любого Атрибута по своему усмотрению. Со временем его разум (или организм) восполнит эту потерю, однако затраченное очко Атрибута герой получит только в конце *следующей* истории.

Кладбище (Медицина)

Область воздействия: 20 ярдов за каждый успех

- Вложив очко плазмы, Скованный заставляет одну из жертв, находящихся на территории Кладбища, утолить свой Порок. В случае отказа жертва теряет очко Воли.

- Любые способности этой Манифестации теперь влияют на несколько жертв, число которых равно Психе Скованного.

- Персонаж начинает высасывать из окружающего мира жизнь. Все объекты теряют пункт Прочности, а живые люди проходят проверку Решительности + Выносливости, в случае провала получая очко тупого урона от холода. Этот урон организм жертв устраняет только через *неделю*.

- Вложив два очка плазмы, персонаж выбирает одну из жертв, находящихся на территории Кладбища. Затем он проходит проверку Сообразительности + Медицины + результата - Выносливости жертвы (или Прочности объекта, если персонаж решил уничтожить неодушевленную цель). Каждый успех наносит летальный урон (в обход Прочности в случае с предметами). Исключительный успех навсегда понижает качество объекта на -1 уровень или налагает штраф -1 на любые действия жертвы до окончания сцены.

- Вложив очко Воли и два очка плазмы, Пожиратель грехов проходит продолжительную проверку Сообразительности + Медицины + результата, делая по броску в пятнадцать минут и стараясь накопить десять успехов. В случае победы в этой проверке он создаёт Авернийские врата, которые остаются открыты до окончания сцены.

Мембрана (Медицина)

- Персонаж игнорирует штрафы к Ментальным проверкам в размере полученных успехов. Тем не менее, трата Воли для усиления своих действий даёт Скованному +2 дайса вместо +3.

- Вложив очко плазмы, протагонист прекращает биологическое функционирование своего организма, фактически превращаясь в ходячего мертвеца. Огнестрельные раны наносят ему тупой урон вместо летального, экстремальная температура не вызывает ни малейшего дискомфорта, болезни и яды не оказывают на него никакого эффекта и так далее. Помимо прочего, Скованный не получает урона от электричества и не теряет сознания после заполнения шкалы Здоровья тупым уронem.

- Трата одного очка плазмы превращает результат открытия Манифестации в бонус к

Выносливости (но не Здоровью).

.... Персонаж добавляет результат к Здоровью. Кроме того, он не страдает от штрафов за раны и не проходит проверки на потерю сознания. В дополнение к этому, он может протиснуться даже в любой проём, в который пролезает его голова, получив всего очко тупого урона.

.... Потратив очко плазмы, Скованный делает себя живым якорем для любого призрака, находящегося рядом с ним. Он может прибегнуть к этой способности даже в Неведомых глубинах, что зачастую становится для призрака единственным способом вернуться на землю. Эффект длится неделю.

Проклятие (Медицина)

- Проверки Эмпатии, Убеждения и Коммуникабельности жертвы получают штраф в размере результата Манифестации.

- Пройдя проверку Интеллекта + Медицины + результата против Решительности + Психе жертвы, персонаж лишает жертву возможности испытывать сексуальное возбуждение и создавать потомство. Кроме того, он налагает штраф, равный полученным успехам, на все Социальные проверки жертвы при взаимодействии с людьми, которые в иных обстоятельствах нашли бы её привлекательной. Стоит это проклятие одно очко плазмы.

- Пройдя проверку Интеллекта + Медицины + результата - Решительности жертвы, Скованный практически обращает вспять эффекты вложения Воли. Каждый раз, когда в пределах сцены жертва будет вкладывать очко Воли для улучшения своих проверок, вместо бонуса она будет получать штраф -2.

- Вложив два очка плазмы и пройдя проверку Интеллекта + Медицины + результата против Решительности + Психе жертвы, Скованный лишает её возможности тратить Волю в каких-либо целях.

- Потратив два очка плазмы и пройдя проверку Интеллекта + Медицины + результата против Решительности + Психе жертвы, Скованный заставляет её предпринять попытку самоубийства. Определите характеристики, которые жертва попытается задействовать в этих целях. Игрок получает возможность сделать этот бросок самостоятельно, но только один раз. Каждый успех наносит жертве по очку летального урона.

Кукловодство (Медицина)

- Коснувшись мёртвого тела и вложив очко плазмы, Скованный переходит в него вместе с гайстом. Он сохраняет свои Социальные и Ментальные характеристики, получая Физические Атрибуты трупа. Кроме того, он сравнивает свои Физические Навыки с Навыками покойного и получает те, которые отличаются *меньшим* уровнем.

Тело не поддаётся лечению ни естественным образом, ни вложением плазмы. Кроме того, если персонаж не пользуется гримом или маскировкой, он получает штраф -5 к Внуительности (и, возможно, другим проверкам). С другой стороны, поскольку теперь он обладает новыми отпечатками пальцев и ДНК, у него куда больше шансов оставить с носом полицию и других преследователей.

- Вложив очко плазмы, персонаж сокращает штраф к Внуительности до -1. Кроме того, он может восстанавливать Здоровье, вкладывая по очку плазмы и проходя проверку Манипулирования + Медицины + результата. Каждый успех устраняет очко летального или два очка тупого урона.

- Если при переселении в мёртвое тело персонаж вкладывает два очка плазмы вместо одного, он получает те Физические Навыки, которые отличаются *большим* уровнем, а Навыки, которыми обладало и его настоящее тело, и труп, получают эффект снова-девятъ.

- Вложив очко Воли, персонаж продлевает действие Манифестации до одной недели. Более того, он может переключаться между телами, проходя проверки Манипулирования +

Медицины.

•••• Потратив два очка плазмы и очко Воли, герой проходит проверку Манипулирования + Медицины + результата. В случае успеха персонаж контролирует оба тела одновременно, но лишь при условии, что они будут находиться не более чем в двадцати ярдах друг от друга. В бою они обладают одним рейтингом Инициативы, однако любые проверки Сообразительности утрачивают -2 дайса, а Защита ополовинивается.

Прорицание (Медицина)

• Любые *продолжительные* проверки Образования и Оккультизма в этой сцене получают бонус в размере успехов, накопленных при открытии Манифестации. Кроме того, персонаж приобретает знание такого же количества иностранных языков.

•• Персонаж приобретает Энциклопедические знания либо, если он уже ими обладает, пользуется преимуществом снова-восемь при попытках вспомнить любую точную информацию. Кроме того, персонаж добавляет к проверкам на вспоминание любых сведений бонус, равный успехам, полученным при открытии Манифестации.

••• Теперь не только продолжительные, но и одиночные проверки Образования и Оккультизма получают бонус в размере успехов, накопленных при открытии Манифестации. Персонаж знает все языки мира, включая мёртвые (но не магические). Даже когда Манифестация прекращает своё действие, персонаж *навсегда* сохраняет знание нескольких языков: выберите по одному за каждое очко Прорицания.

•••• Если персонаж вкладывает очко плазмы, он добавляет результат Манифестации к проверкам навигации в мире мёртвых. Если он дополняет это вложение очком Воли, продолжительные проверки при путешествиях между реками смерти и Авернийскими вратами сокращаются до мгновенного действия.

•••• Вложив очко плазмы, персонаж добавляет к проверкам любого Навыка количество дайсов, равное уровню Прорицания + успехам, полученным при активации этой силы. Этот эффект остаётся в силе до конца сцены.

Ярость (Медицина)

• Каждая атака Яростью налагает растущий штраф -1 на Социальные проверки жертвы. Штраф остаётся до тех пор, пока жертва не избавится от всего урона целиком.

•• Вместо того чтобы наносить весь урон разом, персонаж наносит по очку летального урона за раунд на протяжении стольких раундов, сколько он получил успехов. Кроме того, жертва получает штраф -1 к Ловкости.

••• Вложив очко плазмы, персонаж наносит урон не Здоровью, а Физическим Атрибутам жертвы (по одному очку за успех). Тем не менее, жертва может избавиться от этих штрафов по тем же правилам, что и от летального урона.

•••• При активации второго уровня Ярости Пожиратель грехов может вложить очко плазмы, чтобы увеличить урон до двух пунктов за раунд.

•••• Вложив очко Воли и два очка плазмы, персонаж наносит аггравированный урон вместо летального. В дополнение к этому, жертва навсегда теряет один уровень Внушительности, хотя этот эффект срабатывает лишь однажды.

Саван (Медицина)

• Всякий раз, когда атака противника не наносит персонажу урона, Саван атакует ближайшего к протагонисту человека (неважно, противника или союзника). Фактически эта атака дублирует атаку противника, однако её запас дайсов равен результату открытия Савана. Защита жертвы игнорируется.

•• Если по тем или иным правилам персонажу пытаются нанести смертельный удар (то

есть удар, наносящий максимальный урон в размере всех дайсов, имеющихся на руках у противника), вместо этого враг проходит обычную проверку атаки.

••• Когда Пожирателя грехов атакуют, он может вложить очко плазмы, чтобы перенаправить эту атаку в ближайшего к нему персонажа. В отличие от первого уровня, использующего в качестве запаса атаки результат открытия Савана, на этот раз сохраняется весь запас дайсов, использованный противником. Тем не менее, в этом случае новая жертва использует свою Защиту.

•••• Вложив два очка плазмы и пройдя проверку Ловкости + Медицины + результата – Защиты жертвы, персонаж может выбрать любого противника в качестве своей мишени. На протяжении раундов, равных полученным успехам, все предыдущие способности, позволяющие перенаправить удар в ближайшую жертву, вместо этого будут бить по выбранному противнику.

••••• Скованный тратит два очка плазмы и очко Воли, а затем проходит проверку Решительности + Медицины + результата. На это уходит весь раунд. В случае успеха каждый раз, когда персонажу будет нанесён какой-либо урон, его гайст станет обрушивать на врага свои призрачные способности, нанося летальный урон. Запас атаки в таких случаях равен полученному урону + результату открытия Манифестации. В дополнение к урону жертвы будут терять по очку Воли.

Новая Манифестация: Бездна

Ключевой Атрибут: Самообладание

Боль. Страх. Гнев. Ненависть. Многие люди связывают эти чувства со смертью, однако Скорманным хорошо известно, что смерть не имеет ничего общего с эмоциями. Ей всё равно, кого и как забирать.

Другое дело, что *гайстам* может быть и небезразлично, что взять у своих противников. Эта Манифестация позволяет забрать у жертвы определённую часть её личности.

Каждое использование этой Манифестации считается преступлением против Синергии 7 уровня. Оно стоит 1 очко плазмы и требует проверки Самообладания + ключевого Навыка + уровня самой Бездны - Решительности или Самообладания жертвы (в зависимости от того, что ниже).

В дополнение к результату конкретной комбинации Бездны + Ключа, жертва получает штраф к Самообладанию до конца сцены. Штраф равен результату, полученному при открытии Манифестации (до максимального значения -5).

Холодный ветер (Оккультизм)

- Вместо Самообладания жертва получает штраф к Убедению и Коммуникабельности.
- Эффекты этой Манифестации длятся до того момента, пока жертва не заснёт (вместо одной сцены).
- Вложив очко плазмы и пройдя проверку Самообладания + Оккультизма + результата - Выносливости жертвы в качестве мгновенного действия, персонаж лишает жертву возможности дышать на протяжении одной минуты за каждый успех. Кроме того, до окончания сцены жертва теряет -2 дайса при совершении любых действий, поскольку охвачена паникой и не способна сосредоточиться на выполнении каких-либо задач.
- Персонаж вкладывает два очка плазмы и очко Воли. Затем он проходит проверку Самообладания + Оккультизма + результата - Самообладания жертвы. Каждый раз, когда жертва будет проваливать проверку Внушительности или Манипулирования, обычный провал будет засчитываться за полный.
- При использовании третьего уровня этой способности результат открытия Манифестации добавляется к количеству минут, которые жертва должна провести без кислорода. Тем не менее, вместо ущерба Здоровью урон будет понижать Самообладание жертвы. Избавиться от такого урона можно по правилам исцеления летальных повреждений.

Могильная грязь (Оккультизм)

- Когда жертва пытается двигаться больше чем с половиной Скорости, земля начинает приподниматься или опускаться, заставляя её проходить проверку Ловкости + Атлетики каждый раунд. В случае провала жертва падает наземь. Эффект длится всю сцену.
- Пройдя проверку Самообладания + Оккультизма + результата против Самообладания + Психе жертвы, персонаж налагает на её проверки Ловкости штраф, зависящий от того, насколько высоко она находится *над* землёй (например, если она пытается перелезть через забор или вскарабкаться на дерево). За каждые три ярда над землёй штраф увеличивается на -1, вплоть до максимального значения -5.
- Потратив очко плазмы, персонаж сокращает Скорость жертвы до простого значения её Силы. Кроме того, проверки Атлетики получают штраф в размере результата Манифестации, а полный провал этого Навыка наносит жертве два пункта тупого урона.
- При открытии второго уровня этой Манифестации жертва получает два очка тупых повреждений и утрачивает своё действие в этом раунде наряду с Защитой.
- Вложив два пункта плазмы и очко Воли, Пожиратель грехов проходит проверку Самообладания + Оккультизма + результата - Выносливости жертвы в качестве мгновенного

действия. В случае успеха жертва получает два очка тупого урона и падает наземь. Она не в состоянии поняться, пока не пройдёт по три раунда за каждый успех, полученный Скованным. Более того, всё это время она не способна дышать. Если она получит хотя бы очко летального урона от удушья, её Выносливость понизится на единицу до тех пор, пока она не восстановит всё утраченное Здоровье.

Раскалённое пламя (Оккультизм)

- Жертва не получает от пламени ни тепла, ни света (ей будет холодно даже рядом с огромным костром). Её Самообладание получает штраф в размере результата Манифестации.

- Жертва не чувствует жара и потенциально может получить ожоги, даже не осознавая, что она находится в опасности. Проверки Сообразительности + Самообладания при попытках понять, что та или иная поверхность слишком горяча, чтобы поддерживать с ней телесный контакт, получают штраф в размере результата Манифестации.

- Жертва буквально не видит признаков жара, будь это пламя или сияние, исходящее от раскалённого металла. Для того чтобы пройти вышеописанную проверку, жертве необходимо сначала вложить очко Воли.

- Потратив два очка плазмы и пройдя проверку Самообладания + Оккультизма + результата - Защиты жертвы, персонаж накладывает на неё проклятие воспламенения. Например, даже зажигалки будет достаточно, чтобы поджечь жертву на один раунд за каждый успех.

- Вложив третье очко плазмы при открытии предыдущего уровня Манифестации, персонаж гарантирует, что жертва воспламенится так, словно была облита бензином или другой горючей смесью.

Безжизненные слёзы (Оккультизм)

- Жертве становится трудно утолить жажду. Её Самообладание получает штраф только в размере половины открытия Манифестации (с округлением вниз), однако за каждый успех Скованный продлевает это проклятие на день.

- Если персонаж вкладывает очко плазмы, жертва вообще не способна утолить жажду в текущей сцене.

- Если жертва оказывается в воде, та начинает заползать в её ноздри и рот, словно живой элементаль, пытающийся утопить злейшего врага. Жертва ополовинивает свою Выносливость при расчёте времени, которое она может провести без кислорода. В случае утопления она получает по два очка летального урона за раунд.

- Вложив два очка плазмы и очко Воли, персонаж проходит проверку Самообладания + Оккультизма + результата - Выносливости противника. В случае успеха он отнимает у него по очку любого Физического Атрибута за успех. Восстановить прежние значения Атрибута можно по правилам исцеления от летального урона.

- Восстановить значение Атрибута, потерянного из-за предыдущего уровня Манифестации, можно по правилам устранения аггравированного урона.

Промышленность (Ремесло)

- Жертва получает штраф к Самообладанию, равный Анахротехническому модификатору самого *нового* инструмента, которым она пользовалась в пределах сцены. Действует этот штраф до следующего заката.

- Направить эту силу можно против объекта, Размер которого не превышает 5 + результат открытия Манифестации. Вложив два очка плазмы и пройдя проверку Самообладания + Ремесла + результата, персонаж сводит все проверки использования этого объекта к броску на удачу.

••• Скованный тратит два очка плазмы и проходит проверку Внутренности + Ремесла + результата против Сопротивления призрака. В случае успеха он запирает его в любом подручном предмете. Эффект сохраняется до конца сцены.

•••• Прежде всего, персонаж может повлиять вторым уровнем этой Манифестации на предмет Размером 10 + результат. Во-вторых, он может направить этот эффект на несколько предметов, до тех пор пока их суммарный Размер не превышает всё тех же 10 пунктов + результат.

••••• Персонаж тратит три очка плазмы и проходит проверку Манипулирования + Ремесла + результата против Решительности + Психе́ жертвы. В случае успеха он блокирует все кредитные карты жертвы, её водительскую лицензию, телефон и Интернет-связь на всех приборах. Кроме того, жертва теряет доступ ко всем Социальным преимуществам, кроме неотъемлемых (вроде *Сногшибательной внешности* и *Вдохновителя*). Попытки юридически доказать миру, что жертва - реальный человек, проходят со штрафом -5. Эффект остаётся в силе целую неделю.

Страсть (Эмпатия)

• Персонаж заставляет жертву поддаться любым эмоциям, которые она уже испытывала в настоящий момент (пусть и в более мягкой форме). Её Самообладание получает штраф в размере результата Манифестации.

•• Вложив очко плазмы и пройдя проверку Самообладания + Эмпатии + результата - Решительности жертвы, персонаж налагает растущий штраф -1 на её ближайшую *продолжительную* проверку. Например, если Пожиратель грехов получил четыре успеха, первый бросок жертвы будет проходить со штрафом -1, второй – со штрафом -2, а четвёртый – со штрафом -4.

••• Скованный вкладывает очко плазмы и проходит проверку Самообладания + Эмпатии + результата против Психе + Решительности жертвы. Когда жертва пытается удовлетворить свою Добродетель в ближайший раз (не обязательно в этой сцене), она восстанавливает лишь одно очко Воли и получает штраф -3 на все действия до конца сцены. После этого до конца всей главы она не может восстанавливать Волю ни за счёт Добродетели, ни благодаря Пороку.

•••• Вложив три очка плазмы и пройдя проверку Самообладания + Эмпатии + результата - Решительности жертвы, персонаж сводит несколько ближайших проверок жертвы к броску на удачу. Суммарное число таких бросков равно полученным успехам.

••••• При использовании предыдущего уровня этой способности жертва должна вкладывать по очку Воли для совершения любых действий (которые всё так же сводятся к броску на удачу).

Фантазм (Убеждение)

• Жертву посещает видение недалёкого будущего, в котором она умерла, однако никто её не вспоминает. Хотя это не имеет прямого игромеханического отражения, жертва может в корне поменять своё поведение или даже мировоззрение.

•• Скованный тратит очко плазмы и проходит проверку Самообладания + Убеждения + результата против Решительности + Самообладания + Психе́ жертвы. В случае успеха игрок приписывает жертве одно умеренное отклонение до окончания сцены.

••• Пожиратель грехов вкладывает три очка плазмы и проходит проверку Самообладания + Убеждения + результата против Решительности + Самообладания + Психе́ жертвы. Разум жертвы охватывают галлюцинации, и она получает штраф -2 на общение с любыми людьми, которые пытаются привести её в чувство. Жертва может вложить очко Воли, чтобы успокоиться на одну минуту.

•••• Вложив дополнительное очко плазмы при активации второго уровня этой способности,

Пожиратель грехов вызывает у жертвы тяжёлое отклонение.

•••• Скованный тратит три очка плазмы и проходит проверку Самообладания + Убеждения + результата - Решительность жертвы. Каждый успех сокращает Внушительность или Манипулирование жертвы на единицу. Восстановить прежнее значение этих Атрибутов можно по правилам исцеления от летального урона.

Первозданность (Знание животных)

• Жертву охватывает необъяснимый страх пере природой. Если она находится за городом, открытие этой Манифестации проходит с эффектом снов-восемь.

•• Скованный вкладывает очко плазмы и проходит проверку Самообладания + Знания животных + результата - Выносливость жертвы в качестве мгновенного действия. В случае успеха он заставляет ветки, корни и шипы цепляться за ноги жертвы, сокращая её Скорость на два очка за каждый успех. Это вполне может обнулить Скорость целиком.

••• Вложив очко плазмы, герой заставляет жертву идти к ближайшей крупной группе людей в поисках спасения от свирепой природы. Если жертва никого не видит вокруг, она идёт туда, где, по её мнению, должны жить люди. Чтобы предпринять любое другое действие, жертва должна пожертвовать очком Воли.

•••• Скованный тратит одно очко плазмы и проходит проверку Внушительности + Знания животных + результата против Решительности + Психе жертвы. В случае успеха он насыщает на жертву такой ужас перед разбушевавшейся природой, что та начинает убегать прочь со всех ног. Любые другие действия получают штраф, который рассчитывается по формуле *половина от 10 - Воля жертвы с округлением вверх*. Если жертва не обладает пятью или более пунктами Воли, она забывает об этом событии сразу по окончании сцены.

•••• Скованный тратит три очка плазмы и призывает в материальный мир призрак мёртвого хищника. Животное получает свои обычные характеристики, однако протагонист распределяет результат открытия Манифестации между его Размером, Физическими Атрибутами и Бронёй. Зверь не чувствует боли, не теряет сознания и не истекает кровью, а потому единственный способ остановить его заключается в заполнении всех клеток его Здоровья аггравированным уроном. Если протагонист дополнит эту способность вложением очка Воли, зверь будет преследовать жертву до следующего рассвета. В обратном случае он покинет земную реальность по окончании сцены.

Стигмата (Оккультизм)

• Вместо Самообладания персонаж налагает штраф на Инициативу и Скорость противника.

•• Для открытия этой Манифестации персонаж должен пролить хотя бы каплю крови жертвы (в бою для этого достаточно нанести очко летального урона). Затем персонаж проходит проверку Самообладания + Оккультизма + результата - Самообладания жертвы. В случае успеха местные призраки получают бонус к попыткам материализоваться: равен этот бонус успехам, полученным при открытии Манифестации.

••• В дополнение к Инициативе и Скорости персонаж налагает штраф на Сообразительность жертвы.

•••• Если персонаж вложит очко плазмы при открытии второго уровня этой Манифестации, он сделает жертву якорем для всех местных призраков.

•••• Вложив два очка плазмы, Пожиратель грехов проходит проверку Самообладания + Оккультизма + результата против Выносливости + Психе жертвы. Любая атака, направленная против жертвы, наносит по очку тупого урона сверх обычных повреждений. Даже если нападающий промахивается, жертва всё равно получает это око урона. Когда шкала Здоровья жертвы заполняется тупым уроном, она начинает истекать кровью по тем же правилам, как если бы её Здоровье заполнилось летальными повреждениями. Проверки Медицины,

связанные с попытками спасти жертву, получают штраф -3.

Вампиры вместо получения тупого урона утрачивают по очку Витэ.

Тишина (Скрытность)

- Жертва утрачивает большую часть своего чувственного восприятия. Запахи кажутся ускользающе-слабыми, словно жертва дышит сквозь шарф. Еда и питьё теряют свои вкусовые качества. Цвета и звуки кажутся приглушенными. Вместо проверок Самообладания персонаж налагает штраф на броски восприятия жертвы.

- Вложив очко плазмы, персонаж сводит проверки восприятия жертвы к броскам на удачу. Кроме того, жертва не может вкладывать Волю в улучшение своих проверок.

- Персонаж вкладывает очко плазмы и проходит проверку Самообладания + Скрытности + результата против Решительности + Психе́ жертвы. В случае успеха он делает жертву невидимой и неслышимой для окружающих до самого конца сцены. Увидеть её могут лишь те, кто способен воспринимать Сумрак.

- Если персонаж вкладывает сразу два очка плазмы и проходит проверку Самообладания + Скрытности + результата против Выносливости + Психе́ жертвы, персонаж лишает её возможности брать что-либо руками. Она может опираться на стену или сидеть на стуле, однако не в состоянии сменить одежду или даже сбросить с себя птичье пёрышко. С другой стороны, жертва становится неосязаемой для окружающих: ни персонаж, ни кто-либо ещё даже не способен нанести ей урона.

- Вложив сразу три очка плазмы и очко Воли, персонаж проходит проверку Самообладания + Скрытности + уровня самой Бездны (по очевидным причинам 5) против Решительности + Выносливости + Психе́ жертвы. В случае успеха персонаж обрушивает на жертву все предыдущие уровни Тишины, заодно продлевая их действие до следующего восхода солнца.

Стигия (Медицина)

- Персонаж может направить действие этого Ключа на любого призрака в пределах 10 яров за каждый уровень его Психе́. Результат открытия Манифестации налагает равнозначный штраф не к Самообладанию, а к Сопротивлению жертвы.

Существует одно особое правило, которое Скованному иногда приходится узнать на собственной шкуре. Комбинация Бездны и Стигии предназначена для использования в *физическом* мире (даже если она и влияет только на призраков, находящихся в Сумраке). Открытие этой Манифестации Ключом Стигии в загробном мире оказывает все стандартные эффекты, однако сам персонаж автоматически получает очко аггравированного урона, вызванного отторжением его тёмных чар миром мёртвых.

- Вложив очко плазмы, Скованный проходит проверку Самообладания + Медицины + результата против Сопротивления + Грации призрака. Эти проверки повторяются каждые 30 секунд. Персонаж должен накопить сумму успехов, равных Корпусу жертвы. В случае победы Скованный поглощает весь Корпус призрака. Более того, до конца сцены он может удерживать в себе по одному лишнему очку плазмы за каждые два очка поглощённого Корпуса (с округлением *вверх*).

В конце сцены призрак пробуждается в Автохтонных глубинах, восстанавливая все очки Корпуса.

- Вложив очко плазмы, Скованный проходит проверку Самообладания + Медицины + результата. В случае успеха он позволяет гайсту принять облик призрака, съеденного при помощи предыдущей способности. Более того, до конца сцены гайст может действовать отдельно от Пожирателя грехов (в частности, помогая ему из Сумрака).

- Вложив сразу три очка плазмы, Скованный проходит проверку Самообладания + Медицины + результата. Теперь уже он сам получает внешность поглощённого призрака и

заодно может вспоминать сведения, известные жертве (Рассказчик вправе потребовать проверки Сообразительности + Интеллекта). Это касается знания всех якорей поглощённого призрака. Трансформация длится по пять минут за успех.

••••• Отныне открытие этой Манифестации в загробном мире не наносит Скованному никакого вреда. Более того, все предыдущие силы можно направить на Кербероев, психопомпов и других обитателей мира мёртвых.

Загробные Преимущества

Перечисленные здесь Преимущества доступны любым существам, включая обычных смертных – само собой, если в их описании не указано каких-либо ограничений.

Кроме того, обратите внимание, что вы можете развивать в загробном мире и стандартные Преимущества наподобие *Союзников (местные призраки)* или *Контактов (определённый доминион)*.

Стоит также отметить, что к выходу этой книги вселенная **World of Darkness** обросла уже таким впечатляющим количеством Преимуществ, что многие игроки могут почувствовать справедливое возмущение от необходимости распределять в начале игры всего семь очков Преимуществ. В качестве опционального правила вы можете повысить стартовый запас Преимуществ до 10 очков или распределить при создании персонажа около 35 свободных очков опыта. Как обычно, обговорите с Рассказчиком и другими игроками уровень могущества, которым вам хочется обладать в начале игры. Только вы сами определяете, какое количество характеристик делает игру интересной лично для вас.

Ментальные Преимущества

Адвокат (••••)

Требование: Политика •••

Эффект: Когда вы узнаете все Ветхие законы того или иного доминиона, вы можете пройти проверку Интеллекта + Политики – количества Ветхих законов (до максимума -5). В случае успеха вы можете нарушить дух, но не букву закона. Например, если от вас требуется “пролить свою кровь при входе в доминион”, вы можете запасться контейнером с чужой кровью и при попадании в доминион вылить её на землю, объясняя это тем, что на момент появления в доминионе эта кровь формально была уже “вашей”. Исключительный успех позволяет совершить подобные действия два раза подряд без дополнительных проверок.

Мёртвый навигатор (•)

Эффект: Вы обладаете внутренним пониманием метафизической географии мёртвых. При навигации по загробному миру вы перебрасываете результаты 8, 9 и 10, но хуже ориентируетесь в физическом мире и не перебрасываете десятки при путешествии на земле.

Мифолог (•••)

Требование: Оккультизм •• со Специализацией на “Загробном мире” или аналогичной области

Эффект: Вы получаете +3 дайса к попыткам распознать символику загробного мира (“Эти врата отмечены знаками Миктлана. Если нам повезёт, мы найдём здесь союзников”). В редких случаях, если это соответствует здравому смыслу, персонаж может получить такой бонус и к Социальным или даже Физическим проверкам.

Физические Преимущества

Маяк жизни (•••)

Требования: Простой смертный, Оккультизм ••

Эффект: Ваш Оккультизм становится бонусом к сопротивлению любым Нумина.

Спелеолог (от • до •••••)

Требования: Ловкость ••• и Атлетика •••

Эффект: Вы привыкли к подземным пещерам и способны передвигаться по ним с удивительной лёгкостью. Обратите внимание, что это Преимущество хорошо работает даже в случае с совершенно обычными подземными образованиями, лишёнными связей со сверхъестественным миром.

Поиск опоры (•): Вы не получаете штрафов к Скорости из-за тесной местности. Попытка сохранить баланс получают эффект снова-девяť.

Чувство пещеры (••): Если у вас есть хотя бы самый слабый источник света, вы игнорируете штрафы за темноту целиком. Если ситуация требует мгновенного ориентирования (например, во время погони или сражения), штрафы не исчезают, а просто ополовиниваются.

Протискивание (•••): Вы способны протиснуться в любой проём. Считайте, что ваш Размер в таких случаях сокращается на -2 пункта. В узких проёмах вы передвигаетесь с половиной Скорости, хотя можете повысить её до обычного уровня, получив очко летального урона.

Свободный подъём (••••): Если у вас есть с собой хотя бы самая примитивная экипировка, вы можете карабкаться даже по скользким, отвесным поверхностям. Это означает, что потратив всего один раунд на оценку пути и пройдя проверку Сообразительности + Атлетики, вы можете добавить полученные успехи к ближайшим проверкам лазания. Точное число таких проверок равно вашему уровню этого Препимущества. После этого вам придётся снова потратить раунд на оценку пути.

Рождённый в пещере (•••••): Вы видите практически в полной темноте и можете лазить даже по *слегка* наклонённым стенам с полной Скоростью, не проходя никаких проверок.

Социальные Препимущества

Касание смерти (•• или ••••)

Требование: Пожиратель грехов

Эффект: Любые неагрессивные проверки Внушительности и Манипулирования получают бонус +1 или +2, в зависимости от уровня Препимущества. С точки зрения отыгрыша призраки иногда *забывают*, что ваш персонаж ещё жив.

Медиум (•••)

Требования: Простой смертный, Оккультизм ••

Эффект: Хотя большинство персонажей, обладающих этим Препимуществом, в глубине души считают его проклятием, они способны видеть призраков в состоянии Сумрака. Как правило, эта способность обретает силу только тогда, когда медиум испытывает сильный стресс. Только Рассказчик имеет право решить, что персонаж страдает от стресса. Если вам нужны общие ориентиры, считайте, что персонаж видит призраков всякий раз, когда запас дайсов у него на руке сокращается до броска на удачу или когда ему приходится вкладывать Волю для преодоления негативных эффектов.

Если Рассказчик хочет назначить проверку, чтобы увидеть, способен ли персонаж видеть призраков в этой сцене, игрок должен преуспеть в броске на Решительность + Оккультизм. В случае успеха он не считается “свидетелем” при расчёте штрафов к попыткам материализации призрака и может вложить очко Воли, чтобы сократить аналогичный штраф от присутствия других смертных на значение своей Решительности.

Обратите внимание, что этим Препимуществом могут обладать только смертные, а потому они могут даже не понимать, что смотрят на призрака – разумеется, пока он не совершит что-нибудь сверхъестественное.

Кроме того, стоит отметить, что медиумы часто оказываются хорошими кандидатами на превращение в Скованных.

Странные вещи

Даже Скованные не способны объяснить и структурировать всё, что касается мира мёртвых. Например, многие оккультисты знают ритуалы, позволяющие создать так называемые “ключи смерти”, или “ключи от всех дверей”. Любой из таких ключей не столько открывает двери в иные миры, сколько высвобождает мистическое восприятие самого персонажа.

Ключи смерти известны не только в магических и оккультных сообществах наподобие доменов Сородичей и Консилиумов Пробуждённых, но и среди обычных людей. Например, в 1998 году федеральный отдел по расследованию серийных убийств (известный как ОРСУ) занимался поисками некоего Даррена Джейкоба – потрошителя, который просверливал в черепах своих жертв “третий глаз” и затем вставлял туда ключ, якобы открывающий в людях способность видеть мир призраков. Даррена удалось поймать только после того, как он убил шестерых “пациентов”. Сейчас он ждёт смертной казни в крохотной камере в Пенсильвании.

Многие логи оборотней годами, если не столетиями, ищут подобный ключ, чтобы расширить свои знания о Хисиле. Маги, идущие по Пути Морос, считают Ключ осколком Башни, высящейся посреди Стигии. Стражи вуали пытаются найти его прежде, чем он попадёт в руки противников. Мистериум ищет его с другой целью: эти маги хотят открыть как можно больше порталов в загробный мир, чтобы узнать его тайны.

Охотники Эгис Кай Дору считают ключ от всех дверей артефактом, который принадлежит им “по праву”. И разумеется, хватает сотен других охотников за Ключом, каждый из которых преследует собственные интересы в загробном мире.

Использование ключа

Для использования ключа персонаж должен прислонить его вплотную к зрачку, слегка надавить им на глаз и повернуть его, словно открывая себе восприятие мира мёртвых. Подобное действие требует очка Воли и наносит очко летального урона. Ключ сам собой погружается в глазницу протагониста, ослепляя его на один глаз (обычно левый).

Помимо восприятия Сумрака, персонаж может проходить проверки Манипулирования + Запугивания - Сопротивления призраков, чтобы отдавать им приказы. В случае успеха призраки склонны подчиниться протагонисту, а сам он получает +1 дайс к ближайшей проверке Запугивания этих усопших.

Для извлечения ключа персонаж должен вложить очко Воли. Этот процесс наносит ему ещё два очка летального урона и ослепляет его на левый глаз, хотя сверхъестественные обитатели Мира Тьмы часто способны вернуть себе зрение благодаря ускоренной регенерации.

Фотографии

Фотографии оживляют покойных в сознании тех, кто смотрит на их изображение. Но некоторые из них оживляют покойных в куда более конкретном смысле слова.

Особую популярность среди оккультистов завоевал комплект из пяти фотографий, которые поначалу кажутся совершенно пустыми. Если написать на них имя любого человека, перевернуть задней стороной вверх и оставить на 24 часа, то по прошествии этого времени на фотографиях появятся изображения пяти важных событий в жизни этого человека, которые со временем приводят к его смерти. Подобное использование фотографий требует от оккультиста вложения одного очка Воли.

Если мистик решит посмотреть на фотографии до того, как пройдут 24 часа с момента написания имени, фотографии покажут ему изображения его собственной смерти. Это приводит к потере двух очков Воли и получению тяжёлого отклонения (зачастую в форме Депрессии), которое остаётся в силе как минимум до конца истории.

Знание судьбы другого человека может предоставить бонус +2 к попыткам спасти его – или, напротив, приблизить его смерть. Только Рассказчик решает, в каких ситуациях применяется этот бонус.

Глава четвёртая: Автохтонные глубины

Верхний предел царства мёртвых во многом напоминает пещеры и города материального мира. Некоторые его части отражают представления тех или иных народов о жизни после смерти; другие просто копируют совершенно реальные города, хотя и переносят их в колоссальные пещеры, не знающие солнечного света.

Тот факт, что сегодня, когда никто не исповедует шумеро-аккадские верования уже четвертую тысячу лет, Пожиратель грехов может попасть в Иркаллу с улиц Багдада, заставляет многих носителей гайстов (и других оккультистов) предположить, что загробный мир служит не столько отражением земных верований, сколько их основой. Или, возможно, верны обе точки зрения, и хотя жрецы различных земных религий черпали вдохновение в реалиях Автохтонных глубин, со временем они сами изменяли обличье мира теней.

Как и другие части загробного мира, Верхний предел располагается под землёй. Многие его части не освещены, хотя иногда в темноте попадаются светящиеся грибы или сталактиты.

Навигация в этом тёмном царстве может потребовать проверок Сообразительности + Выживания (как однократных, так и продолжительных – в последнем случае каждый бросок делается раз в полчаса, а целевую сумму успехов Рассказчик назначает, исходя из собственных представлений о сложности путешествия).

Кроме того, даже в случае успешной проверки (или отсутствия каких-либо проверок вообще) Рассказчик всегда может заявить, что определённый пейзаж или даже *ощущение* вызывает у персонажей сильнейшее беспокойство. В таких ситуациях персонажам может потребоваться проверка Решительности + Самообладания, просто чтобы они смогли заставить себя идти дальше. Иногда такая проверка требуется ото всех. Иногда – только от обладателей фобий или от персонажей, у которых есть веские причины бояться ночи и темноты.

Учтите, что как и в случае с историческими первооткрывателями, исследовавшими материальный мир, посетители царства мёртвых часто составляют карты или выменивают их у аборигенов. Наличие карты может существенно упростить путешествие по загробному миру.

Прикладная эсхатология

Катакомбы, туннели, ворота, реки – эти и многие другие элементы часто ассоциируются с миром мёртвых. Неудивительно, что они так часто встречаются путешественникам, рискнувшим вступить в это царство мрака. Тем не менее, здесь они играют куда большую роль, чем можно понять из языческих мифов.

Врата

Врата разделяют Верхний предел и Неведомые глубины – хотя поговаривают, что встречаются врата, ведущие напрямую из Автохтонных глубин в самые отдалённые уголки мира мёртвых.

Пройти сквозь врата можно лишь принеся совершенно конкретную жертву. Природа жертвоприношения всегда одинакова: путешественник должен отдать одну из своих конечностей или органов. Вопреки всем законам биологии такая утрата наносит страннику только очко летального урона. Потерянный орган тотчас же восстанавливается в его организме в виде эфемерного дополнения, сотканного из плазмы. Фактически персонаж просто получает орган или конечность собственного призрака (или гайста).

Вернуть утраченный орган можно только пройдя назад сквозь те же врата. До этих пор полученный урон невозможно исцелить никакими методами. Тем не менее, злоумышленники из числа других путешественников могут попытаться украсть этот орган прежде, чем вернётся их настоящий владелец. Последнее требует проверки Решительности + Психе

(чудовища, обладающие другими Сверхъестественными характеристиками наподобие Силы крови, *не* добавляют их к этой проверке).

Если жертва не сможет найти похищенный орган, по возвращении в земной мир она получит уже настоящую травму, наносящую по меньшей мере пять очков летального урона.

После жертвоприношения ворота остаются открытыми на протяжении одной минуты (что позволяет целой компании персонажей пройти сквозь них, пожертвовав органом лишь одного из них).

До тех пор пока персонаж не вернётся сквозь те же врата, за каждую пожертвованную конечности (или орган) он будет получать по +1 дайсу к проверкам мистических сил, связанных со смертью (например, Манифестаций, заклятий Смерти и некоторых Дисциплин).

Сюжетная зарисовка:

Таран

- Какая-то тварь из глубин загробного мира пытается выбраться в мир живых. Она ждёт у ворот, пока кто-нибудь не откроет их, и проскальзывает сквозь них мимо самого путешественника. И скоро она доберётся до последних ворот.

- Некоторые путешественники рассказывают, что врата могут открываться в разные точки. Чем более значимое пожертвование вы сделаете, тем глубже в царстве теней вы окажетесь. Пожертвование ладони забросит вас в Неведомые глубины. Расстаньтесь с рукой – и вы окажетесь в одном из Мёртвых доминионов. А сердце... сердце позволит вам посетить дворец Мёртвого владыки. Трудность состоит в том, чтобы выбраться из подобного места.

- Не желая рисковать собственными конечностями, один некромант берёт с собой в путешествие смертных невольников. Он отдаёт вратам их конечности, зная, что даже в худшем случае опасность будет угрожать им, а не ему самому.

Реки

Хотя многие реки смерти разделяют Мёртвые доминионы, хватает их и в Автохтонных глубинах. Трудно сказать, сколько их существует и как далеко они текут. Возможно, они тянутся по всем областям загробного мира, возможно – существуют в каждой из них одновременно, но как бы то ни было, путешественник *всегда* может наткнуться на одну из подобных рек, где бы он ни находился. Попытка выпить воды из такой реки может оказать на путника чудотворный эффект, а может убить его на месте (причём оба варианта полностью совместимы).

Как и врата, многие реки находятся на границах между Автохтонными глубинами и Мёртвыми доминионами. Пересечь речи самостоятельно могут лишь Пожиратели грехов и редкие обладатели Психе́ из числа других обитателей мира мёртвых. Остальным приходится прибегать к услугам Паромщиков.

Первая река, которая попадает в мире мёртвых любому путнику, требует обладания первым уровнем этой характеристики. Каждая новая река требует дополнительного уровня Психе, если только путешественник не возвращается из Неведомых глубин обратно в Верхний предел (в этом случае требование, наоборот, понижается).

То, как именно Скованные пересекают реки, зависит от их гайста. Одни заставляют воду расступиться, другие перелетают над ними, а третьи – выстраивают мосты из сияющей плазмы.

Другим персонажам необходимо обратиться за помощью к Паромщикам, которые никогда не заставляют себя долго ждать. Некоторые Паромщики требуют элементарной платы вроде готовности расстаться с двумя простыми монетами (или старинными оболами). Другие соглашаются перевезти лишь тех путников, которые готовы пожертвовать чем-то действительно значимым. Многие просят странников исполнить одну их просьбу в мире живых.

Скованные могут сами поработать Паромщиками: для перевода одного путника на другой берег они должны вложить по очку плазмы за каждый уровень Психе, недостающий для самостоятельного прохода. В случае с путниками, лишёнными этой характеристики, Скованный должен заплатить соответствующее количество плазмы и вложить очко Воли.

Несмотря на то, что, по всей видимости, в мире мёртвых течёт бесконечное число рек, большинство путешественников натываются только на самые известные из них. Вот приблизительный список рек, которые гарантированно может повидать посетитель загробного мира.

- **Янтарная река (Эриаднос):** Река, в которой вместо воды течёт древесный сок. Глоток сока дарует герою +2 дайса к Социальным проверкам на 12 часов, но заменяет его Порок на Гордыню.

- **Река крови (Квиквол-Мал):** Одна из немногих рек, расположение которой считается сравнительно неизменным. Квиквол-Мал окружает Мёртвый доминион, известный как Поля смерти. В отличие от большинства других рек, она обладает сразу несколькими мостами, по которым призраки и загробные путешественники могут попасть внутрь Мёртвого доминиона. Кроме того, на протяжении всей реки встречаются Паромщики, которые сами борются за право перевезти новую душу на Поля смерти - и совершенно бесплатно. Другое дело, что при попадании внутрь странник вынужден принять участие в бесконечной войне, терзающей этот Мёртвый доминион, что редко соответствует целям его путешествия.

- **Реки судьбы (Урдарбрюннр):** Абсолютно бесшумная река с ледяной водой. Глоток её воды позволяет увидеть одно великое достижение и одно разгромное поражение, которое ожидает героя в будущем. Кроме того, один из ближайших провалов становится полным.

- **Река льда (Хвергельмир):** Ещё более холодная река, фактически наполненная жидким льдом – вопреки всем законам физики. Положив в рот кусок льда, герой обнаруживает, что тот даже не тает. До тех пор пока персонаж не выплюнет лёд, он неуязвим к холодным погодным условиям и смягчает летальный урон от холода до тупого. Кроме того, если другие посетители мира мёртвых используют тепловизоры или другие детекторы тепла, они не

способны засечь персонажа.

- **Золотая река (Пишон):** Во многих культурах боги загробного мира считаются также хранителями материальных сокровищ. Именно этот образ и воплощает река Пишон, воды которой представляют собой жидкое, но прохладное золото. Глоток такой жидкости повышает Ресурсы протагониста на +3 уровня, однако три месяца спустя судьба организует события так, что герой утрачивает -4 очка этого Преимущества.

- **Река жизни (Анахита):** Мало кому доводилось увидеть воды этой реки своими глазами, и многие путешественники отправляются загробный мир именно для того, чтобы найти дорогу, ведущие к её сказочным берегам. Говорят, будто глоток её вод исцеляет любые болезни и раны, избавляет от любых зависимостей, а возможно, даже ослабляет людские Пороки. Но в то же время, считается, что её воды не бесконечны. Каждый глоток слегка сокращает во вселенной *запас самой жизни*. Если верить этой зловещей легенде, как только смертные выпьют последние капли этой реки, весь мир обрушится в подземное царство, и для человечества наступят тысячелетия мрака.

Ещё несколько рек известны, но не изучены. Например, пленники Нижних врат (описанных в **Пятой главе**) своими глазами видели Реку памяти и Реку страданий, окружающие этот Мёртвый доминион - но какие угрозы они несут или какие награды они предлагают загробным путникам, можно узнать только из личного опыта.

Пересечение рек

Ещё раз стоит отметить, что пересечь реки можно лишь с помощью Скованного или Паромщика. Даже маги не могут просто “заставить” воды реки расступиться. Таков великий закон мира мёртвых. За каждый шаг по его территории смертный должен заплатить свою цену.

Поучения

От Сизифа, толкающего перед собой тяжёлый валун, до грешников на картинах Иеронима Босха – почти в любой легенде о мире мёртвых встречаются упоминания повторяющихся мучений, на которые обречены преступники и злодеи. Однако какими бы жуткими ни казались подобные сцены, наблюдательный путник может извлечь из них полезный урок.

Поучениями называются эпизоды, которые то и дело встречаются персонажам, странствующим по Автохтонным глубинам. Каждое поучение обладает тремя ключевыми чертами: наличием нескольких участников, повторяемостью и идеей. Подобные сцены не бывают пустыми. Они всегда остаются красочными, даже если и устрашающими представлениями, предназначенными для глаз обитателей и посетителей загробного царства.

Даже вмешательство персонажа в такую сцену не может остановить их цикличность. Например, каждый час двое ковбоев могут выходить на улицу для решения разногласий. Иногда побеждает один, иногда другой, но даже если герои растащат ковбоев в стороны или убьют их обоих, спустя один час ещё двое ковбоев выйдут из салуна на пыльные улицы и положат руки на револьверы.

Однако самое важное заключается в том, что все эти сцены обладают своей идеей – или, если угодно, “моралью”. Многие сцены предупреждают путников о вреде определённого Порока. Другие показывают, как страдают люди, лишённые Добродетели.

Став свидетелем поучения, персонаж проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он утрачивает очко Воли и чувствует необходимость покинуть это место (судя по всему, какая-то часть его разума верит, что поучение обращено лично к нему). В случае успеха персонаж может остаться и пройти продолжительную проверку Сообразительности + Самообладания, делая по броску в минуту. Накопив пять успехов, персонаж понимает мораль поучения.

Это может иметь одно из трёх следующих последствий:

- Персонаж восстанавливает очки Воли так, как если бы он удовлетворил свой Порок или Добродетель – в зависимости от того, чему было посвящено поучение. Если поучение говорило конкретно о *его* Пороке или Добродетели, он восстанавливает два дополнительных очка за Порок или получает одно временное очко сверх обычного максимума за Добродетель.
- Ближайшая попытка последовать своей Добродетели или Пороку получает бонус +3.
- Ближайшая попытка последовать своей Добродетели или Пороку считается воспроизведением (игрок перекидывает все неудачно выпавшие дайсы).

Если персонаж хочет избавить духов от мук, он должен по собственной воле стать участником представления и подвергнуть себя тем же страданиям, от которых страдают усопшие. После этого другие участники сцены начнут реагировать на него как на партнёра: они смогут ответить на его вопросы и объяснить, почему их подвергли этому наказанию. Спасение призраков от повторяющихся испытаний не имеет (и не должно иметь!) чёткой игромеханической системы. Игрок должен сам понять, как можно избавить призраков от страданий, и предпринять действия, необходимые для их спасения.

Возможно, главным сюрпризом для такого протагониста может стать то, что призраки обрекают себя на эти мучения по доброй воле. Хотя загробный мир и не имеет прямой связи с Преисподней из христианской мифологии, многие призраки считают, что они *заслуживают* адских мук.

Примеры поучений

Сизифов труд (Лень)

Трое призраков разгребают завал в тёмном туннеле. Каждый раз, когда они оттаскивают один камень в сторону, с потолка падает новый.

Конгрегация ложных доктрин (Вера)

В обширной пещере собрались молящиеся. Одни разбивают лбы о камни. Другие постятся целыми месяцами, ожидая, пока рука Бога не перенесёт их в рай. Ни те ни другие не

дожидаются никакого ответа. Если вслушаться в их молитвы или приглядеться к символам, которые они чертят в пыли, можно понять, что все они смешивают несовместимые элементы разных религий и ложный учений.

Дом багровых наслаждений (Воздержанность)

Обжора машинально пережёвывает яства, которые берёт со стола. Мужчина и женщина совокупаются целыми часами с пустым выражением лица и потухшим взглядом в глазах. Эта сцена учит всех наблюдателей, что постоянно удовлетворение своих желаний делает их бессмысленным, механическим процессом. Стоит отметить, что поучение обладает особой опасностью для персонажей, страдающих Похотью или Чревоугодием, поскольку ничто не мешает им взять со стола изысканные яства или заняться сексом с прекрасным (даже если и скучающим) призраком. Попытка оторваться от таких наслаждений может потребовать проверок Решительности + Самообладания или даже вложений Воли.

Погребённые дары

Время от времени персонажи могут наткнуться на подлинные сокровища, некогда захороненные вместе с телом покойного. Хотя не все предметы, положенные в могилу, переносятся в царство мёртвых, самые важные и дорогие из них действительно создают своих призрачных двойников. Один раз за главу призрак может восстановить очко Эссенции, просто взглянув на такой предмет. К сожалению, многие аморальные путешественники пытаются взять такие сокровища с собой в мир живых. Как правило, эти похищенные сокровища становятся талисманами или другими мементо.

Мёртвая культура

По неизвестным причинам люди, объединённые одной верой или культурой, после смерти часто оказываются в одной и той же области Автохтонных глубин. Знание такой культурной сплочённости может заметно облегчить странствие путнику, который хочет найти “мёртвый чайнатаун” под Сан-Франциско или, напротив, избежать попадания на “зелёную милю” где-нибудь в Сакраменто. Особенно это важно для религиозных персонажей, которые могут искать ответов на вопросы о жизни после смерти именно в христианском, буддийском или любом другом ключе.

Некия

В греческой мифологии термином *некия* обозначали сошествие живого человека в мир мёртвых. Ниже описаны ключевые причины, по которым люди могут отправиться в царство усопших, поставив под удар свои души и разум.

- **Спасение:** Говорят, если человек действительно этого захочет, он может убедить Мёртвых владык отпустить усопшего друга или возлюбленного в мир людей. Возможно ли это? Судя по всему, да – но возвращение мёртвой души в мир живых никогда не бывает лёгким. Всегда найдётся закон, возбраняющий оживление мёртвого без соблюдения необходимых условий.

Возможно, отважному путешественнику придётся взять призрака за руку и вывести его на свет, ни разу не оборачиваясь (в таком случае решительность путника может заставить призрака увидеть в нём новый якорь, за которым он будет следовать вопреки всем трудностям). Возможно, для оживления друга герою придётся пересечь семь ворот или рек, и даже после этого он вернёт в мир живущих не настоящего человека, а грубое подобие жизни (в котором многие Прометиды увидели бы родственную душу).

Возможно, хранители Ветхих законов потребуют отдать жизнь в обмен на жизнь. Это не обязательно должна быть жизнь самого героя, однако такая сделка никогда не бывает лёгкой. Прежде всего, в большинстве случаев герою предложат обречь другого человека на ту же смерть, которая унесла и жизнь его друга. Кроме того, Керберои и Мёртвые владыки редко соглашаются обменять жизни по цене один к одному. Мужу, желающему воскресить жену, умершую от укуса змеи, придётся отравить тринадцать молодых женщин. Матери, потерявшей дочь семь лет назад, придётся обречь на страдания семь других матерей.

К счастью для большинства путешественников, души их близких не успевают покинуть Верхний предел и отправиться в Мёртвые доминионы. Тем не менее, долгоживущие персонажи наподобие Прометидов или вампиров могут попытаться освободить из загробного плена друзей, которых они потеряли множество десятилетий назад – а за это время их близкие могли оказаться во власти Неведомых глубин.

Наконец, хотя этот раздел посвящён спасению мёртвых из рук Кербероев и других обитателей мира мёртвых, учтите, что некоторые истории разворачиваются вокруг противоположной цели: желания защитить живого человека, которому суждено в ближайшее время отправиться в загробный мир. Например, женщина с ясновидческими способностями может увидеть гибель своего мужа и только затем понять, что в действительности они видела ещё не наступившее будущее. Что она предпримет? Сможет ли она остановить то, что предписано самой судьбой?

- **Знания:** Мёртвые хранят много тайн, и хотя некоторые из них обладают значением только для узкого круга лиц (*лишь призрак матери может ответить, кто на самом деле зачал её демонического ребёнка*), некоторые тайны могут помочь отважному путнику унести с собой в мир живых знания, способные изменить ход истории (*манипулятор, стоявший за убийством Кеннеди, готовится нанять киллера для ещё более грандиозной ассассинации*).

Другое дело, что найти призрака, знающего нужную вам информацию, может быть чрезвычайно трудно. Эта задача может быть несколько легче для магов (особенно обладающим вторым уровнем Пространства и Смерти), Скованных, некоторых вампиров и ритуалистов Урата, однако в большинстве случаев путешественнику придётся

самостоятельно искать хранителя тайн.

Как это сделать? По очевидным причинам, поиск нужного призрака не должен сводиться к простому броску. Тем не менее, организация самого сюжета, конфликта и неожиданных поворотов находится в ведении Рассказчика. Здесь не может быть точных подсказок – делайте то, что кажется вам интересным в каждой отдельной истории. Вместе с тем, находчивый протагонист может попробовать найти призрака, расспрашивая окружающих. Для этого ему следует пройти проверку Манипулирования + Расследования в качестве продолжительного действия, в ходе которого каждый бросок будет отражать полчаса разговоров, а целевое число успехов будет равняться количеству лет, проведённых призраком в загробном мире.

Как правило, найдя нужного призрака, персонаж узнаёт всё, что требуется ему по сюжету. Но что если игрок захочет взять призрака себе в наставники? Эта идея далеко не так экзотична, как может показаться. Многие шаманы прошлого призывали к себе души предков в надежде обрести их мудрость. Многие некроманты призывают к себе могущественных усопших, чтобы развить в себе навыки, редко использующиеся в современном мире.

Считайте, что в таких случаях персонаж может выбрать одно из следующих преимуществ:

I. Он может понизить стоимость развития одной характеристики на -1 очко опыта за *каждый* уровень (например, приобретение новых уровней определённого Преимущества будет стоить по одному очку вместо двух). В случае с Волей, Специализациями и другими характеристиками, обладающими статичной ценой, герой просто тратит на 1 очко опыта меньше.

II. Персонаж может приобрести Навык или другую характеристику без какой-либо подготовки. Например, никто не может стать доктором, не проведя около восьми лет за тщательным изучением человеческого организма и способов его лечения. Тем не менее, обучение у опытного призрака может позволить протагонисту приобрести несколько очков Медицины буквально на месте, за считанные часы или даже минуты.

III. Наконец, персонаж может понизить значение Воли на несколько уровней и получить по 8 очков опыта за каждый из них. Затем он должен вложить освободившиеся очки опыта в приобретение новых характеристик.

• **Картография:** Говорят, что загробный мир бесконечен, однако если это и так, *его облик* практически не меняется. Конечно, никто не знает, насколько это мнение соответствует действительности. Вероятно, самая крупная карта загробного мира сегодня хранится в архиве Мистериума в Венеции, и она покрывает всего лишь 12000 квадратных миль – а это приблизительно площадь штата Мэриленд. При таком слабом знании географии мёртвых трудно сказать, насколько подвижен или незыблем ландшафт загробного мира.

С игромеханической точки зрения составление карты предполагает продолжительное действие, в ходе которого игрок проходит проверку Интеллекта + Выживания каждые полчаса. В зависимости от точности, с которой персонаж хочет описать и зарисовать местность, каждая миля требует 3, 6 или 9 успехов.

Если персонаж набрал только три успеха, проверки навигации с помощью его карты будут проходить с бонусом +1 (само собой, в пределах текущей области). Шесть успехов повышают бонус до +2, а девять – до +3.

• **Психопомпы:** Совершив несколько путешествий в загробный мир, некоторые странники становятся психопомпами – особыми проводниками, которые провожают новых посетителей в нужные им области мира мёртвых. Но что посетитель (особенно простой смертный) сможет предложить взамен на услуги проводника?

Если оценивать старания психопомпа в очках Ресурсов, то простое путешествие по Автохтонным глубинам стоит оплаты достоинством в три очка. Поиск определённого призрака может повысить стоимость до четырёх и даже пяти очков. Просьбу помочь с вызволением призрака и его возвращением в мир живых в Ресурсах оценить невозможно.

Само собой, такие услуги редко можно оплатить буквальной передачей материальных ресурсов. Многие психопомпы ждут от своих клиентов готовности расстаться с

мистическими артефактами или выполнить сложное поручение в мире живых (возможно, при помощи своих сверхъестественных сил).

Стоит заметить, что если клиент просит сопроводить его во время путешествия по загробному миру, большинство проводников ограничиваются помощью в Верхнем пределе. Если клиент просит сопроводить его в Неведомые глубины, даже самые опытные психопомпы часто отказывают или запрашивают по-настоящему высокую цену.

- **Убийство:** Иногда лучший способ избавиться от противника заключается в его физическом устранении. Тем не менее, если у вас есть мотив для убийства, полиция или друзья убитого (особенно если он состоял в крупном сверхъестественном коллективе) быстро возьмут ваш след. Неудивительно, что убийцы, знающие о существовании загробного мира, часто заманивают противников в это мрачное царство и наносят роковой удар там, где их действия не смогут записать камеры наружного наблюдения и где даже самый опытный сыщик никогда не найдёт физические останки жертвы.

Увы, этот способ таит в себе едва ли не большую опасность, чем смертные власти. Дело в том, что душа убитого часто приобретает якорь в лице своего убийцы. Что ещё хуже, такие призраки интуитивно чувствуют Авернийские врата, находящиеся ближе всего к убийце. Трудно сказать, что именно создаёт у них это внутреннее чутьё, но некоторые медиумы предполагают, что владыки загробного мира любят давать усопшим возможность самостоятельно поставить точку в своей судьбе.

При возвращении в мир живущих подобные мстители сохраняют все свои характеристики и приобретают четыре новых способности. Прежде всего, им невозможно нанести больше одного очка тупого урона, если только противник не наносит агgravированный урон (в таком случае повреждения наносятся в полном объёме). Кроме того, при нападении на убийцу ревенанты получают эффект снова-восемь, а в схватках с любыми противниками, мешающими им осуществить свою месть, – эффект снова-девять.

В-третьих, будучи призраком, ревенант получает доступ к Нумина по усмотрению Рассказчика. В-четвёртых, он не страдает от штрафов за получение ран, не теряет сознание и не истекает кровью.

На осуществление мести такой каратель получает ровно один лунный месяц. По окончании этого срока владыки загробного мира призывают его обратно в обитель умерших.

- **Убежище:** Наконец, иногда лучшим способом спрятаться от врагов становится временное, если даже не окончательное отступление в загробный мир.

Сюжетная зарисовка:

Операция Мнемозина

Один сонм Пожирателей из Филадельфии, известный под названием Тайная история, не первый год распутывает правительственные заговоры при помощи мёртвых свидетелей, некогда устранённых государством как раз в целях замятия расследований. Тем не менее, эти Скованные обнаружили, что нигде в Автохтонных глубинах невозможно найти по-настоящему крупных политических игроков наподобие президентов, военачальников и даже звёзд из мира искусства.

Когда они попытались найти одного из таких призраков, на них напали мёртвые существа, которые выглядели как своеобразные карикатуры федеральных агентов в чёрных костюмах и шляпах с узким полем. Когда один из представителей сонма попробовал просканировать их сознание, он почувствовал мощное сопротивление и засёк одну-единственную фразу, которая повторялась в сознании “федерала”: *Проект Орфей*.

Антагонисты

Убийца последнего слова

Джейкоб Хендерсон потерял дочь в автоаварии всего через шесть месяцев после того, как его жена умерла от рака. Не в силах примириться с утратой, он начал искать информацию о возвращении мёртвых к жизни. По чистой случайности или нет, ему удалось найти книгу, написанную ещё в 1700-х годах. Помимо достоверного описания нескольких Авернийских врат и ключей, позволяющих их открыть, в книге говорилось о ритуале, позволяющем оживить мёртвого. Правда, этот ритуал описывался как запретный, однако Джейкоб уже был готов на всё.

Согласно автору текста, для воскрешения мёртвого человека ритуалист должен заставить умирающего человека произнести совершенно определённое слово, служащее первой частью заклинания. Затем он должен найти другого умирающего, последним словом которого должна стать уже вторая часть заклинания, и так далее. Всего в заклинании 37 слов.

Пока что Джейкоб убил семерых, но все умерли прежде, чем произнесли нужное слово. Восьмая жертва смогла сбежать и рассказать в полиции о требованиях своего несостоявшегося убийцы, что дало прессе повод окрестить его “Убийцей последнего слова”.

Если вы обладаете доступом к книге **Slasher**, считайте, что Джейкоб успел развить у себя способности Карателя (вместе с соответствующей слабостью).

Ревущие мертвецы

Не все мертвецы разумны. В сущности, многие путешественники рассказывают, что некоторые призраки не отличаются по развитию интеллекта от обычных животных — и подобно обычным животным, иногда они сбиваются в стаи.

Воющими мертвецами называются сонмы из десятков, сотен и даже тысяч призраков. Помимо численного превосходства, Ревущие мертвецы обладают доступом к нескольким уникальным Нумина:

- **Плач банши:** Вложив очко Эссенции и пройдя проверку Могущества + Грации, призрак заставляет всех жертв, находящихся в 20 ярдах от него, пройти проверку Решительности + Выносливости — успехов самого призрака. В случае провала жертва теряет раунд и получает штраф -3 на проверки, связанные со слухом, до самого конца сцены.

- **Поглощение подношений:** Ревущие мертвецы могут поедать подношения, оставленные для других покойников. Кроме того, они могут присасываться к сталактитам и другим элементам загробного мира, с которых естественным образом капает кровь (подробнее они были описаны ранее в этой книге). Когда призрак пытается восполнить силы одним из этих способов, он проходит проверку Могущества + Грации. Каждый успех приносит ему по очку Эссенции.

- **Эктофагия:** При нападении на другого призрака Ревущий мертвец получает Эссенцию в размере нанесённого урона.

Семьянин

Когда-то у него была семья: более того, некогда он считал её самым главным сокровищем своей жизни. Теперь, превратившись не просто в призрака, а в полноценного гайста, этот “семьянин” подпитывается горем, в которое люди впадают после утраты близкого. И он готов на всё, чтобы насытиться этими эмоциями снова и снова.

Изгнанники

Хотя по обычным правилам призрак, утративший все якоря, отправляется в Верхний предел, иногда владыки загробного мира попросту не хотят пускать на свою территорию определённых покойников.

Примером такого покойника может служить Эрл Каллен: маньяк, который начал с расправы над животными, а затем перешёл к охоте на маленьких девочек. Когда ему вынесли смертный приговор и сделали смертельную инъекцию, он продержался ещё практически два

часа, выкрикивая одни и те же слова: “Я ещё не закончил”.

После смерти Эрл выбрался из могилы и унёс жизни ещё четырёх девочек, прежде чем группа оккультистов поймала его и отправила в загробный мир. И прежде чем вы спросите: да, Рассказчик имеет полное право заявить, что Эрла изгнали в загробный мир протагонисты. Что ещё интереснее, возможно, что они сделали это, не зная о сущности загробного мира и не имея ни малейшего представления о дальнейшей судьбе своей жертвы.

Повелители загробного мира впустили Эрла в свои владения... но только на время. Вскоре он вернётся в царство людей, и на этот раз он направит свой гнев на детей своих недавних обидчиков.

Путник

Большинство мертвецов примиряются с тем, что как только они теряют последний якорь, их навсегда затягивает в мир усопших. Но Путник не из таких. Он утратил последний якорь – окровавленный винт моторной лодки, который зарубил его после того, как он свалился за борт – уже больше десяти лет назад. И с тех пор он не оставляет попыток вернуться в мир плоти.

Однажды во время блужданий по Автохтонным глубинам он наткнулся на призрачные развалины старой библиотеки. На одной из полуобвалившихся полок он нашёл книгу, описывающую некую дверь, находящуюся на самом дне Неведомых глубин. И если верить книге, открыв эту дверь, призрак сможет сам решать, в каком мире он будет жить.

Ложный Паромщик

Никто не знает, кто такие Паромщики – и по меньшей мере один из загробных странников использует это в целях обмана других путешественников. Он заманивает их на свою лодку, после чего опрокидывает её прямо посреди реки смерти и позволяет её тёмным водам унести жертв в Океан осколков: самый глубокий Мёртвый доминион загробного мира. Никто не знает, зачем Ложный Паромщик жертвует своей нравственностью, репутацией и возможностью заработать ради ничем не оправданного предательства. Однако вполне вероятно, что колоссальный владыка Океана осколков, известный как Левиафан, щедро платит ему за каждую душу, насильно отправленную в глубины этого смертоносного океана.

Глава пятая:

Мёртвые доминионы

За первой же рекой смерти путешественника ждут Неведомые глубины, напоминающие гигантский мир-лабиринт. Хотя каждая область может и не казаться частью подобного лабиринта, мало кому удаётся запомнить дорогу, ведущую в тот или иной его сектор. Во многом это связано с тем, что навигация по Неведомым глубинам непостижимым образом приводит путешественника туда, куда – по логике загробного мира – и должна попасть его душа. Этот же закон продолжает действовать даже тогда, когда путешественник поворачивает назад. В итоге, даже если герой попытается вернуться назад по той же дороге, которой он пришёл в тот или иной Мёртвый доминион, он может обнаружить, что теперь она ведёт не в Верхний предел, а лишь глубже в царство теней.

Чем глубже заходит путник, тем более странный пейзаж открывается его изумлённым глазам. Ветхие законы становятся всё сложнее, а призраки всё меньше напоминают людей. Найти путь назад всё труднее, а вот дорога в ещё более непостижимые глубины так и маячит перед глазами.

Мёртвые владыки

Неведомые глубины - единственная область загробного (и любого другого) мира, в котором встречаются полупоэтические существа, известные как Мёртвые владыки (или Владыки смерти, или Загробные лорды - названия могут меняться от одного оккультного коллектива к другому).

Мало кто знает, где они обитают, как появились на свет и на что способны. С повествовательной точки зрения это означает, что встреча с Мёртвым владыкой должна стать кульминационной частью истории о путешествии в царство теней. Более того, ни в этой главе, ни в другой части этой книги вы не увидите указаний на конкретные места, в которых они обитают. Возможно, они тайно правят каждым доминионом, однако возможно, их интересуют лишь самые ценные из них.

При желании Рассказчик и вовсе может объявить, что Мёртвые владыки правят поистине недоступными областями загробного мира - столь тёмными и глубокими, что они находятся даже *далее* Неведомых глубин.

Вне зависимости от того, где они обитают, эти создания представляют собой воплощения скорби, ужаса и разложения. Даже самые слабые из них обладают Рангом 7-8 (а если вы пользуетесь терминологией **Mage: the Awakening**, считайте, что они могут творить заклинания Смерти на *архимагическом* уровне; примеры таких заклинаний можно найти в руководстве **Imperial mysteries**). Некоторые Пробуждённые даже предполагают, что они могли быть богами Стигии, изгнанными в Падший мир по воле Экзархов.

Рука мертвеца

После того как герой пересекает первую же реку смерти, любой провал при проверках навигации по загробному миру *может* (но не обязательно!) привести к Руке мертвеца. И напротив, найти Руку мертвеца по собственной воле можно только пройдя проверку со штрафом -5. Что страннее всего, иногда *провал* в этой проверке всё так же позволяет добраться до Руки мертвеца. Судя по всему, эта область загробного мира просто не хочет, чтобы её находили по доброй воле. Она играет роль вечного перевалочного пункта, который оказывается на пути скитальца как раз тогда, когда он нуждается в отдыхе.

Что нужно, приятель?

Никто не знает, каким этот доминион был до того, как его занял сонм Пожирателей грехов. Сегодня он выглядит как захолустный, но оживлённый городок Дикого Запада, в котором можно купить и продать фактически что угодно. Именно *фактически* - включая саму Руку мертвеца. Говорят, местный сонм Скованных понятия не имел, во что ввязывался, беря на себя бразды правления этим анархичным доминионом. Если кто-либо из чужаков пожелает выкупить доминион для себя, лидер сонма с радостью согласится продать город и прилегающие окрестности за любую хоть сколько-нибудь заметную цену.

Ветхие законы

Законы этого доминиона действуют ещё с тех пор, как Рука мертвеца была чем-то совершенно иным. Эти два закона начертаны на деревянных табличках по всему доминиону, начиная со входа и заканчивая дверью местного бара.

- **Держи своё слово:** Любое обещание, сделка или соглашение, заключённое в пределах доминиона, считается нерушимым. Имена всех преступников, не сдержавших слова, записываются мелом на доску, выставленную перед баром. С этого момента никто из местных не станет иметь с ними дела. По-настоящему грубое нарушение может заставить местных поймать преступника и повесить его (что, конечно же, не убивает его, а лишь возвращает в земную реальность – но даже это может быть в лучшем случае *неприятно*) или продать его имя Кербероям из других Мёртвых доминионов.

- **То, что не принадлежит никому, может стать твоим:** Если никто не заявил свои права на тот или иной предмет, должность или иной ресурс (физический, социальный или любой другой), вы можете объявить его своим. Однако с этого момента вы должны быть готовы защищать своё новообретённое имущество.

Места

Зóкало

Под этим названием известен двухэтажный салун, в котором время от времени встречаются практически любые жители доминиона, включая сонм Скованных, правящих Рукой мертвеца. Здесь же оглашаются свежие новости – или приговоры.

Чёрный базар

Всего в двух улицах от салуна располагается неофициальный рынок, на котором можно купить или заказать практически любой товар, существующий в мире мёртвых. Заправляют базаром местные бандиты, которые не подчиняются даже воле Скованных (формально правящих доминионом).

Пальцы покойника

Приблизительно в полумиле от города расположены две расщелины, расходящиеся подобно двум гигантским пальцам. В расщелинах скапливается вода из протекающей неподалёку реки (любой – по выбору Рассказчика). Глоток воды из такой расщелины сопровождается всеми эффектами поглощения воды из рек смерти. Другое дело, чтобы спуститься к воде, персонажу необходимо пройти продолжительную проверку Силы +

Атлетики и накопить по меньшей мере 20 успехов. Подняться наверх может оказаться ещё сложнее.

Ничья земля

Пустынный край, окружающий город, служит домом для загадочных людей-койотов. Говорят, будто люди-койоты жили здесь ещё до прихода людей (точнее, человеческих призраков). Так это или нет, сейчас сказать трудно: сами койоты не испытывают ни малейшего желания вступать с призраками в мирную беседу.

Большинство местных жителей считают, что в Ничей земле нет никого, кроме этих кровожадных существ, однако один местный призрак, зовущий себя Эль Дьябло, верит, что среди здешних песков покоятся руины некой древней цивилизации, которая некогда существовала и на Земле.

Поля смерти

Когда-то - возможно, тысячи лет назад, а возможно, ещё на заре времён, – два Кербероя обвинили друг друга в нарушении Ветхих законов. Каждый собрал вокруг себя настоящую *армию* в несколько тысяч призраков и заставил преданное ему войско схлестнуться с ордой противника. Так появился Мёртвый доминион, разделяющий места обитания двух Кербероев. И каждый, кто его посещает, обязан влиться в ряды одной из двух армий. Остаться нейтральным на Полях смерти попросту *невозможно*.

От других областей мира мёртвых Поля смерти отделяет Река крови, или Квиквол-Мал. Считается, что она окружает Мёртвый доминион, хотя существует и другая вероятность: что она появляется перед каждым путешественником вне зависимости от того, с какой стороны он подходит к Полям смерти.

В отличие от других рек загробного мира, Квиквол-Мал обладает сразу несколькими мостами, по которым странник может пройти внутрь. Более того, река полна суетливых Паромщиков, которые сами предлагают переправить новые души на другой берег. Хотя они утверждают, что делают это бесплатно, в действительности они получают оплату от одного из двух Кербероев: в зависимости от того, кому принесёт клятву служения загробный странник.

Бесконечная война

Война на Полях смерти не утихает ни на мгновение. В отдалении постоянно звучат взрывы, выстрелы или удары куда более примитивного оружия. Война здесь лишена героизма и славы: она грязна, бессмысленна и тошнотворна. Поскольку призраки знают о своей устойчивости к повреждениям, они не прекращают нападать на противника до тех пор, пока в прямом смысле слова не разорвут его на части.

Фронтовые линии постоянно меняются. Призрачный дом, служивший тайным убежищем на той неделе, на этой станет центральным штабом. Окоп, в котором герои отражали атаку вчера, сегодня уже опустеет и станет очередной точкой, за которую воины проливали кровь безо всякого смысла.

Всего в Мёртвом доминионе бьются два войска: Белое, служащее Механизму, и Красное, подчинённое Доминусу. Доминус не тренирует и не оснащает своих бойцов. Он собирает вокруг себя скорее бесстрашных варваров, чем дисциплинированных солдат, позволяя им делать на поле боя всё что угодно. Изнасилования, каннибализм и убийства невинных (случайно попавших на в доминион) вполне укладываются в его представления о достойном поведении воинов. Неудивительно, что им удаётся достичь численного превосходства перед хорошо подготовленной и тренированной армией Белых.

Базовым отрядом его Красного войска считается группа из 10 призраков, именуемая *когортой* и возглавляемая *сержантом*. 10 когорт объединяются в *роту* и подчиняются *капитану*. 10 рот образуют *легион* под командованием *генерала*. В тех редких сражениях, в которых участвуют сразу несколько легионов, генералы подчиняются либо самому Доминусу, либо его самым близким помощникам – *командирам*.

Белые призраки предпочитают тщательное планирование и дисциплинированное проведение боевых операций. Хотя они могут проявлять жестокость, в целом они работают на результат. Там, где возможно, они способны даже на благородство и милосердие. Те, кто не соответствует этим стандартам, оказываются во фланге – если и вовсе не в списке приговорённых к казни. Будучи в меньшинстве, они полагаются на командную работу и подчинение офицерам.

Отряд из восьми солдат подчиняется *сержанту*. Четыре или пять отрядов формируют *взвод* под управлением *лейтенанта*. Два-три взвода образуют *батальон* под командованием *генерала*. Если в схватке участвуют сразу несколько батальонов, командованием занимаются *маршалы*.

Ветхие законы

Жизнь - или, если угодно, смерть - в Доминионе опирается на три Ветхих закона. Они написаны на гниющих табличках посреди поля боя, на пропагандистских плакатах в окопах, на татуировках призраков и листках с инструкциями.

- **Каждый должен выбрать сторону:** Этот закон существовал настолько давно, что вполне возможно, именно он заставил Доминуса вступить схватку с Механизмом. Так или иначе, всякий, кто оказывается в этом доминионе, обязан присягнуть одному из двух Кербероев. Этот выбор никогда - *никогда* - нельзя изменить.

- **Не предлагайте капитуляции:** Те, кто упускает возможность убить противника, подвергается порке. В первый раз это могут быть десять мягких, предупреждающих ударов хлыста. В последующие разы ударов может стать двадцать пять, а их сила может и не иметь ничего общего с предостережениями. Тем не менее, ни один Керберой не станет убивать провинившихся. Если назначенное число ударов явно превышает то, которое может вынести нарушитель, Керберой вправе определить другое наказание.

- **Соблюдайте иерархию:** Каждый, кто попадает в Мёртвый доминион - будь он призраков, Пожирателем грехов, магом или вампиров - сразу получает свой ранг. Этот ранг определяется сам собой, в зависимости от общей ценности персонажа на поле боя. Хотя сам загробный странник и не знает своего ранга, он всегда может спросить ближайшего призрака, кем тот его считает. Призрак незамедлительно обратится к нему как к обладателю определённого ранга. Обладатели более низкого ранга будут видеть в протагонисте своего предводителя. При равном или более высоком ранге окружающие будут давать ему советы или даже приказы.

Если уже сработавшаяся группа протагонистов (котерия, стая, сонм или другая группа, в зависимости от расы игровых персонажей) присоединится к одной стороне, один из них получит статус главного. Остальные будут обязаны подчиняться ему под страхом наказания.

Дары Кербероев Звериная ярость (Доминус)

Персонаж, служащий Доминусу, получает возможность переходить в состояние смертоносной ярости всякий раз, когда ему наносят хотя бы очко урона. В этом состоянии он может жертвовать Защитой, взамен получая +4 дайса к проверкам атаки. В пределах одной сцены он может выдержать только несколько раундов такой ярости: суммарное число равно Выносливости + Решительности. После этого персонаж утрачивает очко Защиты до конца сцены.

Ювелирная точность (Механизм)

Персонаж может вложить очко Воли и перекинуть любой боевой бросок (включая проверку на планирование операции, реализацию определённой тактики и так далее). Более того, персонаж может перекидывать *уже переброшенные* результаты, вкладывая в это по пункту Воли. За одну сцену он может сделать это по одному разу за каждый уровень своего Самообладания или Решительности - в зависимости от того, что *ниже*.

Места Окопы

Окопы покрывают всю часть доминиона, принадлежащую Механизму. Перемещение по окопам требует продолжительной проверки Интеллекта + Выживания. Для того чтобы попасть в нужную область доминиона, персонажам нужно набрать 15 успехов, делая по броску в пятнадцать минут. Каждый проваленный бросок налагает штраф -1 на следующую проверку. Чувство направления даёт к этим броскам +3 дайса.

Кроме того, в окопах рыщут психопомпы в виде разумных крыс, которые подсказывают воинам Механизма, где находится враг и откуда следует ожидать удара. Все, кто сражается в окопах на стороне Механизма, получают +3 очка Инициативы.

Бункер Механизма

Бункер окружён не только окопами, но и защитными башнями, дотами, турелями и другими средствами обороны. Он обладает 12 дверями, что визуально делает его похожим на большие часы. В каждый отелный момент открыта лишь одна дверь. Как только она закрывается, открывается любая другая (иногда по соседству, иногда - с другой стороны).

Двери абсолютно непробиваемы (противнику легче пробить стену бункера, а не саму дверь), чем и пользуется Механизм. Безмозглые головорезы Доминуса могут часами биться в закрытую дверь, пока бойцы Механизма высовываются из единственной открытой двери и обстреливают их практически в полной безопасности.

Внутри бункер состоит из 12 концентрических кругов, в каждом из которых - на одну дверь меньше, чем в предыдущем. Внутри последнего круга стоит огромный роботический Керберой, который управляет ходом войны, просчитывая все возможные варианты событий. Сюда же приводят пленников, нарушивших Ветхие законы.

Внутренности

Под этим названием известен кошмарный лабиринт из пещер, туннелей и узких надземных проходов, ведущих к обители Доминуса. Ориентирование в этом месте требует то же проверки Интеллекта + Выживания, что и навигация по окопам Механизма.

В каждом туннеле рыщут маленькие агрессивные создания, известные как Кровавые упыри. Они не трогают Красных воинов, но представляют определённую угрозу для Белых.

Эпицентр

Доминус уже давно понял, что он не сможет одолеть Механизм за счёт одной ярости. Тогда он приказал выстроить костяной лагерь, находящийся в самом центре Внутренностей, неподалёку от Реки крови. Там он пытается понять, что происходит на поле боя, и разрабатывает подобие военной стратегии. Само собой, большая часть его приказов держится на чистых эмоциях вроде ярости или ненависти. До холодной, упорядоченной стратегии Механизма Доминусу ещё очень и очень далеко.

Последствия

Даже покинув Поля смерти, протагонисты могут обнаружить, что выбор стороны в этой войне не проходит для них бесследно.

- **Цветовой код:** Даже за пределами доминиона его бывшие посетители интуитивно чувствуют “цвет” своих собеседников. Иными словами, если странствующий маг примкнёт к Белой армии Механизма и затем выберется за пределы доминиона, он сможет интуитивно распознавать Белых и Красных призраков, или Скованных, или других посетителей этого доминиона.

Последнее оказывает определённое влияние на психологию их общения. Собеседники, некогда присягнувшие разным войскам, получают штраф -3 к Социальным проверкам, направленным на общение друг с другом. Собеседники, окрашенные одним цветом, не получают явного игромеханического преимущества, но испытывают иррациональное желание работать в команде. В частности, они могут стать друг для друга *по меньшей мере* Kontakтами.

- **Военные трофеи:** Едва ли будет преувеличением сказать, что на полях этих вечных сражений лежат десятки ценных предметов. Далеко не все они принимают форму мemento или других артефактов, однако в целом даже один хороший бой или поиск трофеев после недавнего сражения может позволить протагонистам найти для себя что-нибудь ценное.

- **Прибежище:** Хотя Поля смерти и полны опасностей, в нём редко происходит что-нибудь *неожиданное*. Большая часть угроз прекрасно известна. Иногда путники специально прибывают в этот доминион, чтобы спрятаться от куда менее предсказуемых противников.

Нижние врата

Существуют грехи, которые невозможно простить даже после смерти преступника. Именно тяжесть грехов приводит души мёртвых злодеев к Нижним вратам. Окружённая Рекой страданий с одной стороны и Рекой памяти с другой, эта тюрьма располагается в гигантской скале с буквальными сотнями отверстий. В некоторых отверстиях горит огонь, другие встречают путника абсолютной тьмой.

Персонаж, пытающийся найти путь в Нижние врата по собственной воле, должен бросить 10 дайсов со *штрафом*, равным своей Нравственности. Обычно добраться до этого доминиона можно за четыре дня. Каждый успех сокращает путешествие на один день. Четырёх успехов достаточно, чтобы добраться до тюремных ворот за два часа. Другое дело, что мало кто ищет путь в Нижние врата добровольно – и на это есть свои причины.

Структура

Нижние врата состоят из нескольких тюремных блоков, именуемых *рвами*. **Первый ров**, также известный как Лимб, предназначен для призраков, которые сами считают, что заслужили наказания. Никто их не охраняет и не затаскивает в застенки – они сами идут к мучителям и палачам. С другой стороны, если призрак или загробный путник (вроде вампира или некроманта Морос) открыто заявляет, что он заслужил наказания, он сам даёт судьям доминиона право определять его кару и длительность его срока. Если хозяин тюрьмы считает, что они отмотали свой срок, их выпускают на волю. Если они пытаются сбежать сами, их отправляют в Диз.

Дизом называется **второй ров**, отведённый для нарушителей Ветхих законов. Практически никаких “общих комнат” вы здесь не найдёте: весь Диз заполнен маленькими личными клетками, в каждой из которых томится по одному заключённому. Единственный тип общих помещений, который здесь всё же встречается – это Исправительные камеры. В них души мёртвых подвергают ужасающим пыткам, связанным с их Пороками. Ленивых гоняют кругами до изнеможения, горделивых топят в выгребных ямах, завистливым выжигают языки и глаза, жадным отрезают пальца и так далее. Говорят, что некогда через муки Диза прошёл и сам Яма, нынешний владыка доминиона.

Третий ров, названный Пазухой (вероятно, в честь восьмого круга ада из "Божественной комедии" Данте), содержит живых заключённых (включая как простых людей, так и вампиров, Скованных или иных сверхъестественных существ), отправившихся в загробный мир и попавших в костлявые лапы Керберов.

Живые получают минимальный паёк, однако Яма следит за тем, чтобы никто не умер от голода. Так, если в застенки Пазухи попадает вампир, ему регулярно дают глотнуть жидкости из Реки крови.

Административный сектор занят судьями, палачами и прочими обитателями доминиона, наделёнными властью над заключёнными. Главным из них считается Керберой по имени Яма (возможно, позаимствовавший своё имя у богов смерти из китайской мифологии).

Яма живёт в небольшом помещении за белой мраморной дверью. Большую часть времени он занимается составлением планов, связанных с поддержанием порядка в доминионе – что включая и заботу о заключённых. Например, именно Яма следит за тем, чтобы заточённые в его застенках вампиры получали еженочную порцию крови, а люди – дневной обед.

Как правило, Яма не идёт на переговоры с посетителями доминиона, однако в действительности, разумеется, всё решает Рассказчик. Если игроки предлагают Яме услугу, которая может стать началом для интересной истории, не стоит упускать возможность эту историю рассказать. Например, игроки могут предложить выследить и привести к Яме опасного преступника, обитающего в дальних уголках мира мёртвых (или даже живых) или найти потерянный артефакт, который давно разыскивал Мёртвый владыка и который может помочь самому Яме наладить с этим владыкой союзные отношения.

Ветхие законы

Четыре закона этого доминиона начертаны на камнях при входе.

- **От виновных ждут послушания:** Этот закон отличается редкой размытостью формулировки. Как правило, он подразумевает, что если путника в чём-либо обвиняют, он должен принять своё наказание. В случае противодействия он совершит уже куда больший грех, и его наказание станет жёстче. С другой стороны, некоторые Керберои пользуются широтой трактовки закона для того, чтобы отслеживать нарушителей по всему загробному миру и силой притаскивать их в Нижние врата.

- **Свободу нужно заслужить:** Судьи знают точную длительность срока, отведённого каждому заключённому, и не собираются обсуждать с пленниками или посетителями тюрьмы возможность их досрочного освобождения. Если кто-либо пытается сбежать, его ловят и ставят клеймо на щеке. Вторая попытка побега приводит к появлению клейма на второй щеке. Если после этого заключённый предпринимает третью попытку побега и его ловят, Яма объявляет его неисправимым. В этом случае палачи проводят его в глубины доминиона. Судьба таких пленников неизвестна.

- **Насилие порождает насилие:** Никому не дозволяется нападать на других заключённых. После нескольких нарушений агрессору отрезают руки и прижигают раны, с тем чтобы их невозможно было исцелить. Эта судьба ожидает даже живых заключённых доминиона.

- **Законы распространяются даже на посетителей:** Хотя судьи и признают право посетителей на передвижение между разными секторами тюрьмы, никто не позволит им нарушать законы или подталкивать к преступлениям заключённых.

Отдельно стоит отметить, что судьи разыскивают даже тех преступников, которые нарушили законы *других* Мёртвых доминионов. В целом большинство пойманных душ получают срок, равный одному месяцу за каждый нарушенный закон. Долгоживущие существа наподобие вампиров могут получить более долгий срок, однако первоначально он не бывает по-настоящему долгий. Однако стоит преступнику нарушить законы, за которые он уже был некогда осуждён – и счёт пойдёт на годы, если не десятилетия заточения. Известны случаи, когда живые пленники умирали и превращались в призраков до того, как их отпускали на волю.

Свалка

От других Мёртвых доминионов Свалка отличается тем, что в ней обитают призраки погибших машин. От лёгких, причудливых автомобилей старины до гигантских танков и тракторов - любая машина, оставившая свой след в сердцах людей, после крушения может попасть в это тёмное царство железа и топлива.

Для того чтобы попасть в этот доминион, персонажу необходимо владеть хотя бы двумя очками Наука или Ремесла.

Ветхие законы

- **Любой дизайн проходит проверку:** Несмотря на малопонятную формулировку, этот закон означает, что любая машина, оказавшаяся в этом Мёртвом доминионе, должна постоянно обновляться. Как только её "призрак" придумает новый, более совершенный дизайн, он должен вступить в состязание с другим похожим автомобилем. Танк должен пережить битву с танком. Болид должен обогнать болид. Победитель забирает любые детали у проигравшего: например, одолев другой разумный танк, призрак может забрать его броню. Отказавшись участвовать в состязании, призрак обрекает себя на уничтожение под ковшом Дробилок.

- **Дизайн должен меняться:** Будучи своеобразным двойником предыдущего закона, этот принцип, однако, показывает, что даже самый новый дизайн, проверенный во множестве состязаний, должен приобретать другие качества. Автомобиль не может быть совершенным *всегда* - он может быть совершенным только в текущий миг. Победив в одной схватке, призрак немедленно приступает к подготовке к следующему заезду (или баталии).

- **Дробилки неприкосновенны:** Никто не имеет права нападать на Дробилки - гигантские тракторы, предназначенные для переработки "побеждённых" автомобилей.

- **Материалы принадлежат Свалке:** Именно этот закон чаще всего нарушают чужаки. Любые запчасти должны оставаться в пределах Мёртвого доминиона. Что любопытнее всего, большинство запчастей работают даже *лучше* в других частях мира мёртвых, чем на территории Свалки - однако местные призраки делают всё, чтобы чужаки не получили шанса вынести бесценные материалы в другие Мёртвые доминионы.

Нарушителей ловят, лишают краденого имущества и отправляют в Верхний предел. После этого попытки найти Свалку проходят со штрафом -5.

Места

Мусорка

На этой территории обитают Дробилки - своеобразные боги доминиона, перерабатывающие побеждённые автомобили в новый материал.

Конвейеры

Уничтожив автомобиль, Дробилки выкладывают его части на конвейеры, распределяя их по ценности. В свою очередь, конвейеры выбрасывают разные части автомобилей в разные части доминиона, образуя отдельные свалки как из ненужных, так и из полезных материалов.

Плавильня

Текущий победитель доминиона, одержавший победу над всеми соперниками, получает в свою распоряжение плавильню, в которой он может трансформировать любые отобранные материалы практически во что угодно. Как только он проиграет своему сопернику, место в плавильне займёт уже он.

Новое Преимущество:

Механический мemento (•••)

Если персонаж нарушит четвёртый закон Свалки и вынесет ценный предмет за пределы Мёртвого доминиона, тот превратится в особый мemento, который можно будет прикрепить к

автомобилю или другому механизму в материальном мире.

Установка такого гаджета требует проверки сначала Интеллекта + Науки, а затем Ловкости + Ремесла. По умолчанию второй бросок получает штраф -5, однако он сокращается на единицу за каждый успех, полученный в первой проверке. В случае успеха второго броска персонаж устанавливает мemento напрямую в автомобиль.

Кузня Оркуса

Если дорога приводит вас в Кузню Оркуса, значит, вы приближаетесь к самым глубинам загробного мира. Этот доминион представлен несколькими высокими башнями, окутанными густым дымом и окружёнными рекой, состоящей одновременно из крови и пламени. Случайный глоток из такой реки не приносит никакой выгоды, вместо этого нанося путнику по меньшей мере одно очко аггравированного урона.

Из-за прогорклого чёрного дыма дышать местным воздухом невероятно трудно: всякий раз, когда персонаж предпринимает физическое действие (например, требующее проверки Атлетики), игрок должен сделать отдельный бросок на Решительность + Выносливость. В случае провала герой на какое-то время теряет сознание. Кроме того, при первом посещении доминиона проверки восприятия получают штраф -2. В последующие посещения штраф сокращается до -1 дайса.

Перековка душ

Единственная цель, ради которой существует Кузня Оркуса, заключается в перековке провинившихся (а иногда и невинных) призраков в материальные ценности. Пули, клинки, ювелирные украшения или строительные материалы - всё, что вы можете найти в Кузне Оркуса, некогда было сделано из фрагментов корпуса. Если купить здесь тот или иной предмет и поднести его к уху, возможно, вы даже услышите стоны обречённого призрака.

Свалка для отбросов

Некоторые части корпуса оказываются слишком слабыми или изуродованными, чтобы их можно было пустить в производство. Такие фрагменты выбрасывают на свалку, на которых они лежат до окончания времён, громко оплакивая свою судьбу.

Сибитти

Под этим именем известны семеро охотников доминиона, которые время от времени покидают Кузню и отправляются на поиски подходящих призраков. Говорят, некоторые из них выторговывают души преступников в Нижних вратах, хотя в целом *любой* обитатель загробного мира может оказаться добычей Сибитти.

Ветхие законы

- **Не бери то, что тебе не предлагают:** За кражу преступник расплачивается одной, двумя, а иногда и несколькими конечностями. Говорят, будто главный кузнец доминиона, прозванный Одноруким, получил свою самую заметную травму именно за нарушение этого закона. Хотя этот слух и не соответствует действительности, власти доминиона не торопятся его опровергать.

- **Цена есть цена:** Попытки торговаться в пределах доминиона запрещены. Все цены фиксируются раз и навсегда, однако любая попытка поторговаться приведёт лишь к возрастанию стоимости, сбить которую будет уже невозможно.

- **Не разговаривай с материалом:** Иными словами, не пытайтесь общаться с теми, кто приговорён к перековке.

- **Нельзя отменить перековку:** Как только кого-либо перековали в новый предмет, дальнейшая перековка становится запрещена (включая обратную перековку). Впрочем, по слухам, где-то в доминионе действует нарушитель, готовый превратить предмет обратно в живого призрака - за особую цену.

- **Не мешай Сибитти:** Никто и ни при каких обстоятельствах не имеет права мешать охотникам доминиона доставлять в Кузню новые души.

Оппия

Оппией называется Мёртвый доминион, который на первый взгляд совершенно не кажется “мёртвым”. Он полон радостей, наслаждений и развлечений - а главное, он наполнен поистине безграничными запасами Эссенции, которую владыки доминиона добывают при помощи особых сетей. Мало кому об этом известно, но всякий раз, когда кто-нибудь в мире людей оставляет поношение призраку, небольшая часть Эссенции ускользает от самого покойника и выскальзывает в Неведомые глубины. Владыка Оппии сколотил свой замогильный бизнес именно благодаря умению ловить эти выскользнувшие крупички Эссенции при помощи специальных сетей, расставленных по всему загробному миру.

Если во время путешествия по царству мёртвых персонаж заметит одну из таких сетей или уловит запах свободной Эссенции, он сможет пройти продолжительную проверку Сообразительности + Самообладания в попытке понять, куда отправляется эта Эссенция (или куда ведут сети). Набрав определённое количество успехов (по усмотрению Рассказчика), персонаж выходит к огромному, шумному доминиону, которым правит не призрак или Керберой, а *гайст*, называющий себя Изобилием.

Ветхие законы

У каждого из нескольких входов в доминион посетителей ждут швейцары, которые наряду с предложением своих услуг озвучивают и Ветхие законы. Для тех редких путешественников, которые не способны слышать или понимать их язык, законы написаны и на телах швейцаров: достаточно лишь присмотреться.

- **Каждый должен насытиться:** Любой посетитель доминиона - будь он призраком, смертным, Скованным или другим мистическим существом - обладает неотъемлемым правом на поглощение Эссенции, которая принимает здесь форму изысканных яств и напитков. Нарушить этот закон достаточно сложно, но если персонаж оттолкнёт другого путешественника от подноса с фруктами, его могут счесть нарушителем.

- **Рабы не имеют прав:** Единственными, кто не попадает под действие предыдущего закона, считаются рабы. Эти несчастные души обречены питаться объедками, которые содержат минимальный объём Эссенции и нередко попросту отвратительны на вкус. Теоретически у каждого раба есть свой срок служения, по окончании которого он становится полноправным членом доминиона. Тем не менее, всякий раз, когда раб отказывается в услужении посетителям и обитателям доминиона, его срок служения значительно увеличивается. А потому когда рабу остаётся всего несколько ночей службы, владыки доминиона вполне могут попросить его о невозможной услуге - а услышав закономерный отказ, приговорить его к продолжению рабства.

- **Оппия должна получать Эссенцию:** Как уже говорилось, сети улавливают энергию, которую порождают сами подношения. Каждое подношение придаёт Эссенции привкус, который зависит от эмоций отправителя. Например, если кто-нибудь на земле оставит подношение своему умершему отцу, но в глубине души будет ненавидеть его, Эссенция примет форму горьких специй.

В сущности, этот “закон” принимает форму скорее естественного принципа, чем юридического указа. Тем не менее, если кто-либо из чужаков попытается разорвать сети или вынести еду за пределы Оппии, его ждёт понижение до статуса раба.

- **Не забывай есть и пить:** Те, кто не угощается благами Оппии (иными словами, не хочет наесться от пуза), попадает под пристальное наблюдение Изобилия и его слуг. В сущности, этот закон придуман специально для того, чтобы Изобилие могло вовремя распознать гайстов или других могущественных существ, которые потенциально могут создать ему проблемы.

- **Посетить Изобилие могут лишь самые жадные и голодные:** Для того чтобы получить визит у владыки доминиона, гость должен доказать, что он готов поглощать Эссенцию круглые сутки.

Места Гостиная

Оппия представляет собой огромную сферу, большую часть которой занимает Гостиная. Несмотря на своё название, эта локация не имеет ничего общего с помещениями или залами. Она представляет собой гигантский простор, по размеру сопоставимый с несколькими футбольными стадионами. В разных частях Гостиной посетителям предлагается насладиться разными видами развлечений: пищей, сексом, гладиаторскими состязаниями, музыкой и так далее.

Бордель

Особой популярностью пользуется Бордель: высокое здание, на каждом из семи этажей которого находится по четырнадцать комнат. В каждой комнате работает по одному рабу, который обязан выполнять абсолютно любые желания посетителя - причём совершенно бесплатно. Учтите, что принуждение рабов к сексуальным контактам без их согласия вызывает проверку Нравственности 3 уровня.

Невольничий квартал

Рабы живут в неказистых домах в самом центре Гостиной. Хотя этот квартал и портит общий вид доминиона, его расположение служит практически абсолютной гарантией, что никто не попытается сбежать. В конце концов, проскользнуть мимо тысячи посетителей и десятков стражей практически невозможно. Границы квартал патрулирует несколько Керберов с кнутами в руках.

Стадион

Хотя Стадион и напоминает Римский Колизей, он оснащён современными лифтами и передвигающимися платформами. Далеко не все поединки ведутся насмерть, но по традиции, если гости настаивают на таком сражении, победителю достаётся свобода.

Шахта

Над Гостиной располагается Шахта: колоссальный цилиндр из пустого пространства, ограниченного высокими каменными стенами (которые обрамляют и саму Гостиную). Каждый день несколько сотен лифтов поднимают по этой шахте пищу для Изобилия. Разумеется, в действие лифты приводят рабы.

В некоторых местах Шахты можно увидеть сети, которые установлены с двумя похожими целями. Прежде всего, они не дают Эссенции покидать пределы доминиона, а во-вторых, они мешают гостям, наделённым способностью к полёту, вынести эту Эссенцию за пределы Оппии.

Поднявшись на лифте, раб (или посетитель, добившийся права на визит к Изобилию) оказывается на небольшом плато, посреди которого стоит высокая скала. Поднявшись по многочисленным ступеням, ведущим на вершину скалы, раб или посетитель оказывается в Гнездовье, где и живёт Изобилие.

Пороки в Оппии

Если персонаж идёт на поводу у своих пороков (и даже не обязательно *Пороков*) в пределах Оппии несколько раз, точное число которых равно его Самообладанию, проверки Решительности + Самообладания для сопротивления этим порокам отныне сводятся к броску на удачу.

Афинеум

Афинеум располагается в одной из самых далёких частей загробного мира - и не без достойной причины. В то время как большинство Мёртвых доминионов предназначены для душ мёртвых людей или ценных предметов, то Афинеум хранит погребённые знания. Незаконченные произведения искусства, пророчества, записанные умирающими оракулами, но утерянные в веках, идеи, забытые великими учёными или просто рецепты блюд, которые старая кухарка не успела передать своим правнукам - всё это попадает в один из нескольких залов Афинеума.

Для того чтобы войти в Афинеум, посетители должны ответить на вопросы двух сфинксов. Один, обладающий женскими чертами, называет себя Разиль. Другой, больше похожий на мужчину, зовётся Нарасимхой. Разиль задаёт посетителю вопрос и всем видом показывает, что она *хочет*, чтобы он на него ответил. Нарасимха, напротив, уговаривает её не ждать и снести ему голову лапой. Если путник не отвечает на вопрос сфинкса по-настоящему долго, Разиль сдаётся и позволяет Нарасимхе убить его.

Если персонаж отвечает на вопрос, он должен быть готов к тому, что его ответ будет записан и помещён в загробную библиотеку Афинеума. Тем не менее, в этом случае его пропустят внутрь.

Структура

С физической точки зрения Афинеум выглядит как огромная перевёрнутая башня, уходящая настолько глубоко вниз, что практически никто не в состоянии предположить, где находится её дно. Центр башни ничем не заполнен, и на любом этаже башни посетитель может подойти к перилам и лично убедиться в бездонности Афинеума. По краям располагаются разные секции библиотеки.

Ветхие законы

- **Пожертвуй знанием, чтобы войти:** Для того чтобы войти внутрь, персонаж должен ответить на вопрос сфинкса. Разиль всегда задаёт вопросы о чём-нибудь личном или секретном. С этого момента ответ, озвученный гостем, будет доступен другим посетителям Афинеума.

- **В этих стенах говорят только правду:** Любые попытки сознательно обмануть другого человека (включая персонажей других игроков) получают штраф -5. Более того, каждый час персонаж проходит проверку Решительности + Самообладания и в случае провала рассказывает окружающим один секрет.

- **Не корми сов:** По всему пространству Афинеума летают крылатые существа, напоминающие разумных сов. Их задача состоит в упорядочивании старых материалов и размещении новых. Если персонаж пытается их покормить, они начинают просить всё больше и больше, пока не начинают нападать на него в попытке отнять еду, артефакты или подношения, предназначенные для покойных.

- **Не оскверняй это место насилем:** Любые виды физической конфронтации запрещены.

- **Не поддавайся своим темнейшим страстям:** Этот закон может звучать непонятно для большинства посетителей, однако создания, принадлежащие к тем или иным сверхъестественным расам, быстро догадываются о его значении. Вампиры питаются кровью, подменыши - чувствами окружающих, оборотни и маги способны высасывать из Афинеума живую силу Эссенции и так далее. Если кто-либо пытается насытить в стенах Афинеума свои "тёмные страсти", Нарасимха показывает ему *свой* голод.

- **Не издавай звуков в Зале тишины:** Этот закон предписывается соблюдать только в одном из залов доминиона, о котором рассказано ниже. *Случайные* звуки не считаются нарушениями.

- **Ничего не бери с собой:** Афинеум предназначен для *ознакомления* с погребёнными знаниями, однако никто не имеет права забирать носители этих знаний напрямую.

- **Любые виды магии запрещены:** Пробуждённым запрещено творить в этих залах свои

заклинания. Нарасимха и некоторые другие обитатели Аффинеума вообще не любят, когда кто-нибудь из колдунов появляется на территории доминиона (хотя Разиль не разделяет этого мнения).

Поиск пути

В зависимости от редкости информации и её ценности для истории, попытки найти тот или иной источник сведений требуют продолжительной проверки с самыми разными требованиями. Например, действительно редкая информация может потребовать накопления 25 и более успехов, причём герой получит ограниченное число бросков, а каждый проваленный бросок будет налагать штраф -1 на все последующие до максимального значения -5.

Места Зал слов

Под этим скромным названием подразумевается Александрийская библиотека, которая переместилась в Аффинеум сразу после своего уничтожения.

Потерянный зал

Рассказывают, что когда-то в один из залов этого доминиона пришёл смертный маг. Он провёл часы, если даже не дни за долгими поисками редких знаний - а когда нашёл их, пришёл в такую ярость, что решил обрушить весь зал. Возможно, ему не понравилось то, что он увидел. Возможно, он просто не хотел, чтобы эти знания достались кому-то ещё. Как бы то ни было, этот зал считается утраченным для всего мира (учитывая, что в любой зал этого доминиона попадают знания, уже потерянные для всего человечества, в каком-то смысле вся информация этого зала была утрачена миром уже второй раз подряд). Тем не менее, ходят слухи, что верховный библиотекарь по имени Енох знает если не способ возвращения этих знаний, то хотя бы сущность утерянной информации.

Вполне возможно, что именно из-за святотатственного деяния этого мага владыки доминиона так агрессивно настроены против всех колдунов.

Зал времени

Здесь собраны работы, которые так и не были опубликованы. В отдельных частях Зала времени даже можно услышать симфонии или увидеть пьесы, так и не представленные великими авторами на суд публики.

Зал тишины

В этом тёмном зале практически не существует звуков. Любые проверки Медитации получают здесь +5 дайсов, причём Рассказчик вправе наградить протагонистов и другими бонусами (например, сокращённой стоимостью развития Нравственности или повышения Воли).

Дно

Начиная с определённого этажа, посетитель обнаруживает, что дальше идут только жилые кварталы, не предназначенные для гостей Аффинеума. Впрочем, от этого некоторые начинают только сильнее подозревать, что под известной частью Аффинеума располагается ещё более ценная - возможно, даже содержащая знания, которые ещё не успели появиться в чьём-либо сознании.

Об Атлантиде и Отце Волке

Если в Аффинеуме содержатся знания обо всём, что когда-либо существовало на Земле, возможно ли, что персонажи способны найти здесь ответы на загадки об Атлантиде, Отце Волке и происхождении Сородичей?

Безусловно. Если ваши герои хотят узнать, зачем Феи похищают людей или кто создал первого Прометида, помните, что Афинеум создан именно для того, чтобы вы могли рассказать такую историю.

С другой стороны, учтите, что правда может быть невероятно болезненной. Христианин может узнать, что человек, известный всему миру как Иисус, в действительности был маньяком, который лишь повторял отдельные мысли *настоящего* духовного мессии, некогда убитого его рукой.

Оборотень может обнаружить, что Отец Волк сам придумал легенду о своём величественном предназначении. Проповедник Ланцеа Санктум может найти доказательства того, что первый вампир был невежественным земледельцем, которого проклял на вечные муки отнюдь не Господь, а обиженный им цыган.

Подобные откровения могут послужить достаточным основанием для того, чтобы персонаж изменил свою Добродетель, понизил значение Воли или прошёл сложнейшую проверку Нравственности.

Миктлан

Название этого доминиона вводит большинство посетителей в заблуждение. То, что местные призраки называют Миктланом, имеет не так много общего с загробным миром ацтеков. В действительности этот Мёртвый доминион представляет собой комбинацию всех вариантов потустороннего мира, известного человечеству.

В сущности, многие не доходят до *того самого* Миктлана, которым правит легендарный ацтекский бог мёртвых Миктлантеку́тли вместо с женой Миктлансиуа́тли. На протяжении всего пути в ацтекский вариант Миктлана странник видит те или иные варианты царства теней. Если он свернёт, попасть в Миктлан станет сложнее: Миктлантеку́тли увидит его заинтересованность в других мирах смерти и, возможно, уже не захочет принимать его в своих залах.

Когда путник подойдёт достаточно близко к Миктлану, дорогу ему перегородит шакалоголовое существо с весами в руках. Хотя никто не может с уверенностью сказать, как зовут этого звероподобного судью, неоспоримое сходство с Анубисом из египетской мифологии вновь заставляет предположить, что Миктлан представляет собой смесь всех человеческих представлений о мире мёртвых, а не конкретный мезоамериканский вариант.

Шакалоголовое существо просит странника положить на весы любой предмет, который он считает ценным. Если предмет перевешивает вторую, пустую чашу весов, судья предлагает ему пройти дальше. Поскольку истории о Миктлане рассказывают только те, чьё сокровище перевесило пустую чашу, никто не может сказать, что происходит с теми, кому не удалось доказать шакалу свою ценность.

Ветхие законы

- **Не оборачивайся:** Сразу по попадании в Миктлан путешественник начинает слышать у себя за спиной самые разные звуки, включая пугающие и угрожающие. Хотя путник и может слегка повернуть голову вправо или влево и попытаться увидеть преследователей краем глаза, полный оборот считается нарушением загробных правил Миктлана.

- **Не сворачивай с тропы:** Закон говорит сам за себя.

- **Пройди весь путь голыми ногами:** Персонаж должен снять обувь, прежде чем ступить в священные земли мёртвых.

- **Отдавай должное стражам:** Время от времени на пути в королевский зал Миктлантеку́тли страннику будут попадаться всевозможные стражи Миктлана. Шакалоголовый судья, встречающий путника возле входа в Миктлан, служит лишь первым из таких стражей. Дальше герою могут попадаться Паромщики, просящие небольшой платы за возможность пересечь их реку, двухголовые псы, больше напоминающие Цербера из греческой мифологии, чем каких-либо ацтекских чудовищ, или голодные люди-ягуары. Все они просят путника о небольшой плате или услуге. Отказ удовлетворить их просьбу считается нарушением.

- **Ничего не ешь и не пей:** Путь в королевский зал занимает от нескольких часов до нескольких дней - в зависимости от того, насколько страннику *нужно* попасть к Миктлантеку́тли. Всё это время по сторонам от дороги ему будут попадаться сочные ягоды, фрукты, грибы и другие виды растительной пищи. При желании Рассказчик может даже объявить проверку Решительности + Самообладания, в случае провала которой персонаж набросится на еду.

- **Не входи в тронный зал с монетами:** Миктлантеку́тли - не только великий бог, но и честный судья. Попытка войти в тронный зал с какими-либо монетами может расцениваться как надежда подкупить грозное божество. Поэтому путнику следует оставить любые монеты перед входом в зал.

- **Не выпрашивай у Миктлантекутли свою душу:** Абсолютному большинству посетителей этот закон может показаться непонятным - однако вампиры, личи и другие создания, потерявшие свои души, прекрасно поймут, что значат эти слова.

- **Слово Миктлантекутли - закон:** Если Миктлантекутли повелит гостю танцевать вокруг

его трона, тому лучше приступить к делу в тот же момент. С другой стороны, если Миктлантекутли откликнется на мольбы гостя отпустить его мёртвую супругу обратно в царство живых, никто в мире мёртвых не сможет ему помешать.

По мнению большинства посетителей этого доминиона, Миктлантекутли – один из немногих обитателей загробного мира, которые могут претендовать на звание Мёртвых владык.

Могила грёз

Смерть ожидает не только людей или знания. Даже мечты и амбиции часто гибнут и увядают при столкновении с бесцветной циничностью окружающего мира. Жизнь жестока - особенно когда речь идёт о жизни в Мире Тьмы.

Именно для погибших идей, грёз, желаний и прочих духовных порывов предназначен Мёртвый доминион, известный под сотней разных имён. Гипнос, Фантазма, Онейра, Грёза, Гипногия, Внутреннее пространство или просто Тьма - спросите любого призрака, и он назовёт своё имя для этой загадочной области. Тем не менее, чаще всего используется описательное название Могила грёз.

Попасть в этот доминион можно лишь после пересечения четырёх, а зачастую и большего числа рек. Внешне Могила грёз напоминает огромную и бездонную тьму - которая, впрочем, не столько наводит ужас, сколько вызывает необъяснимое чувство умиротворения. Любые источники света слабеют ещё за несколько шагов до того, как путник войдёт в эту абсолютную тьму. Внутри же существование света невозможно в самом буквальном и безоговорочном смысле этого слова.

Любопытно, что это единственный Мёртвый доминион, в который не так уж часто попадают Скованные. Самыми частыми его посетителями считаются люди и существа, привыкшие видеть физический мир как одну из многих реальностей, а не единственный “настоящий” и “неизменный” план. Это касается в первую очередь магов, подменышей и других созданий, способных путешествовать по миру грёз. По всей видимости, некоторые из них могут попадать в этот доминион, даже не понимая, где именно они находятся. В конце концов, почему астральные путешественники из числа магов часто описывают переход в свой Онейрос как движение через тёмный тоннель?

Несмотря на отсутствие *явных* угроз в этом доминионе, им следует брать во внимание само наличие бесконечной тьмы - как и физическую невозможность разогнать её с помощью света. Если путешественники посещают этот доминион вместе, им лучше взяться за руки или связать себя любыми подходящими заклинаниями.

Ведьма, паук и тёмный человек

Мало кому известно, кто населяет этот доминион, однако время от времени гости чувствуют, как их тела что-то касается или как их ушей достигает едва заметный шёпот. Во тьме рыщут по меньшей мере три *коренных* обитателя: Ведьма, Паук и Тёмный человек, которые питаются эмоциями посетителей (во многом подобно тому, как это делают подменыши).

Тёмный человек впитывает в себя страх. Ведьме нравятся сильные чувства, напоминающие о человеческой жизни - будь это сексуальное возбуждение или горе. Страсти или эмоции, которыми подпитывает себя Паук, неизвестны. Что хуже всего, иногда эта троица преследует жертв даже после того, как те возвращаются в мир людей. Они проникают в их сны, затаскивая обратно в царство умирающих грёз, и вызывают у них всё те же эмоции раз за разом.

В сущности, многие обитатели Мира Тьмы выдвигают теории, согласно которым этот доминион представляет собой нечто большее, чем просто часть загробного мира. Что если Могила грёз находится на границе между Великим Ничто и Аркадией, а его обитатели представляют собой Истинных фей? Что если этот доминион искажён Бездной, которой страшатся маги? Или, напротив, что если он представляет собой благословенный осколок Высшего царства Стигии, дрейфующий в Нашем мире?

Управление грёзами

Прежде всего, попав в этот доминион, гости могут вызвать у себя любую грёзу по своему желанию (например, *“Я хочу увидеть то, что вдохновит меня на новые подвиги”* или *“Я хочу увидеть кошмары своего друга”*). В этом случае они проходят проверку медитации, при которой целевое число успехов зависит от сложности грёзы (если протагонист хочет

получить видение на конкретную тему, ему хватит и десяти успехов; если ему нужны видения определённого человека, Рассказчик может запросить пятнадцать успехов; видения подменышей и других существ, связанных с грёзами, можно увидеть только при накоплении двадцати и более успехов).

В дополнение к этому, персонаж может попробовать извлечь из любой грёзы урок. Это требует любой проверки по усмотрению Рассказчика, однако в целом учитывайте, что *любое* видение (даже кошмар!) обладает своей смысловой нагрузкой. Последнее может послужить поводом для сокращения стоимости различных Навыков, Специализаций и других характеристик. Например, Рассказчик может решить, что, увидев грёзу о восхождении на Эверест, персонаж может развить следующий пункт Атлетики за полцены.

Наконец, если персонаж захочет напомнить истинному хозяину грёзы о его забытой мечте, он получит бонус к Убеждению.

Ветхие законы

Хотя эти законы невозможно прочитать *внутри* самого доминиона, гости начинают интуитивно чувствовать их значение сразу при попадании в затемнённую область.

- **Умерший здесь умирает по-настоящему:** Как и следует из формулировки закона, всякий, кто умер внутри видения (например, кошмара), навсегда остаётся в загробном мире.

- **Здесь не место для света:** Даже несмотря на то, что свет физически не способен рассеять тьму доминиона, сами попытки осветить его с помощью фонарей, зажигалок или заклятий вызывает жгучую ненависть у существ, населяющих это царство вечного мрака.

- **Не бери с собой железо:** Никто не должен заходить внутрь с предметами, сделанными из железа. Подменыши видят в этом законе ещё одно доказательство своей гипотезы о внутренней связи между Могилей грёз и Аркадией.

- **Возвращайся прежним путём:** Зная или хотя бы предполагая, что трое обитателей Могилы грёз способны попадать в земной мир через сознание посетителей доминиона, некоторые маги и другие мистические существа могут попытаться использовать Могилу грёз как портал, позволяющий им попасть в другие части земного мира. Этот закон призывает их возвращаться назад только тем путём, которым они сюда попали.

- **Здесь нет имён:** Никто не должен обращаться к другим посетителям доминиона по именам. Это не только закон, но и хороший совет, поскольку никто не знает, *кто* услышит произнесённое имя, кроме его обладателя.

- **Не прикрывай голову:** Никто не знает, чем вызван этот закон, однако троица коренных обитателей доминиона не любят, когда посетители прикрывают свои головы капюшонами и другими уборами.

- **Не мешай служителям тьмы:** Что бы вас ни коснулось, вы не должны с ним бороться. Это может показаться обманчиво лёгким, однако когда жертву начинает охватывать со всех сторон целая колония пауков, от которых ей запрещено укрываться, закон может стать гораздо серьёзнее.

- **Не говори о своих дальних родственниках:** Большинство посетителей не имеют ни малейшего представления о том, что может означать это правило, тем более что каждый из них чувствует эмоциональный нажим в той части формулировки, которая говорит о дальних родственниках. Единственными, кто интуитивно понимает смысл закона, всегда оставались подменыши, которые понимают, что им запрещено обсуждать в этом царстве Истинных фей.

- **Никому не говори, что увидел:** То, что посетитель видит при посещении доминиона, предназначено лишь для него одного. В то же время, многие посетители этого доминиона потому и приходят вместе, чтобы им не было причин что-либо друг другу рассказывать. Если они все получают одно видение, им не понадобится ничем делиться. Кроме того, если видение получил только один, но остальные члены команды ему доверяют, он может просто приказывать всем соблюдать его рекомендации и указы.

Океан осколков

Океан осколков по праву считается самой глубокой частью загробного мира. В сущности, многие полагают, что у него просто *нет* дна. Это утверждение не имеет ничего общего с метафорами: некоторые призраки и загробные путешественники пытались достичь его дна, используя всевозможные заклинания и магическое снаряжение. Они плыли *долгие месяцы* вертикально вниз - но так и не смогли нащупать нижнюю точку загробного мира.

Но даже если Океан осколков и бесконечен, он далеко не пуст. Для того, чтобы в этом убедиться, вам даже не нужно заходить в воду. Просто подождите немного - и волны выбросят на берег призрака, Скованного, Пробуждённого, причудливое морское животное или даже предмет. Они будут живы - или, в случае с предметами, совершенно целы. Однако они не смогут рассказать, кто они. Некоторые даже не будут помнить человеческого языка, а в случае телепатического контакта не смогут вспомнить, как выглядит сама жизнь.

Такова величайшая угроза Океана осколков. Всякий, кого коснулись его волны, утрачивает свои воспоминания. Пробудьте в воде достаточно долго, и вы перестанете понимать даже то, что казалось вам очевидным в младенческом возрасте.

Сошествие

Попасть в Океан осколков можно двумя путями, лишь один из которых можно хоть сколько-нибудь рекомендовать другим путешественникам. Первый заключается в том, что загробный странник должен пересечь все остальные Мёртвые доминионы. Именно *все* - а не только те, которые были описаны в этой книге. Океан осколков считается самой глубокой частью загробного мира. Помните это правило. В этом случае путешественник прибывает на Чёрный пляж, описанный ниже.

Другой способ куда опаснее: персонаж может спрыгнуть (или упасть) в одно из отверстий, располагающихся в некоторых других Мёртвых доминионах. Мало кому об этом известно, однако такие отверстия оказываются шахтами, ведущими прямо в Океан осколков. Увы, жертва падения вполне может оказаться в нескольких милях от берега (в частности, не понимая, где этот берег находится). Доплыть до него, не забыв о своей настоящей личности, - это поистине героическая задача.

Структура

Океан можно условно поделить на четыре слоя, каждый из которых характеризуется тем, что какие воспоминания утрачивает жертва, попавшая в его воды. С какой бы скоростью персонаж ни заплывал вглубь (или, напротив, ни пытался бы выплыть на поверхность), он попадает в следующий слой лишь тогда, когда утрачивает достаточное количество воспоминаний.

Первый слой забирает у жертвы по одному совершенно конкретному (и обычно ничуть не ценному) воспоминанию раз в несколько минут. Воспоминания покидают его тело в виде маленьких жемчужин: если протагонист успеет их ухватить прямо в волнах, он тотчас вернёт себе ускользнувшее воспоминание.

Потеряв несколько тысяч таких воспоминаний, герой попадает во второй слой океана, где начинает утрачивать уже более личные части своего психологического портрета (“Я написал книгу, разошедшуюся миллионами экземпляров”, “Я спасла мальчика из горящего здания”). Размером такие воспоминания похожи на спелые яблоки или футбольные мячи - а следовательно, поймать их будет куда сложнее.

Когда персонаж теряет несколько десятков или даже сотен таких воспоминаний, он переходит в третий слой океана, где начинает терять уже по-настоящему фундаментальные воспоминания (связанные с профессией, родиной и другими важнейшими частями личности). Любопытно, что память о своих детях часто оказывается последней истиной, которую забывает мать или отец. Физически эти воспоминания выглядят как особенно крупные фрукты или громадные жемчужины.

Когда персонаж забывает даже такие истины, он попадет в четвёртый слой, в котором от

него начинает ускользать даже знание своего имени, пола, расы и других неотъемлемых атрибутов. Последним, что может утратить жертва, становится её “эго”: возможность произнести о себе слово “я”. Когда персонаж утрачивает и это, он погружается в абсолютную тьму. Никто не знает, продолжает ли он существовать и теряет ли что-нибудь *после* уничтожения своего эго. В конечном счёте, никто не выплывал из этих глубин - и даже если бы выплыл, он бы не смог произнести ни слова.

Шхуна

Время от времени по океану проплывает огромный грузовой корабль, который каждый раз выглядит немного по-разному. Он может принимать форму скандинавской ладьи, финикийского торгового корабля, пиратской шхуны или парохода (какое-то время он даже принимал форму Титаника). Вне зависимости от своего вида, он находится во власти нескольких призраков, каждый из которых знает о себе ровно одну истину. Эту истину призраки и повторяют друг другу на протяжении всего путешествия.

“Я моряк”, - говорит один. “Я христианин”, - повторяет другой. “Я мать Хелен”, - упоминает третья. “Я жертва убийства”, - шепчет четвёртый.

Управляет этой командой некто “Адмирал”, которого многие посетители часто принимают за Кербероя. Однако в этом они ошибаются. Несмотря на весь свой необъятный простор, Океан осколков служит домом лишь одному Керберою - возможно, самому сильному во всех Неведомых глубинах.

Левиафан

Трудно найти человека, которого хоть раз в жизни не посещал бы кошмар, в котором он оказывался посреди океана. Возможно, в этом кошмаре он даже не тонет, а его мышцы всё ещё полны сил - однако на многие мили вокруг нет ни людей, ни кораблей, ни берега. Пытаясь осмотреться, жертва кошмара рано или поздно опускает голову и смотрит вниз.

Машинально или осознанно её разум продолжает искать хоть что-нибудь, за что можно зацепиться взглядом. И тут она понимает, что под ней действительно что-то есть. Она видит массивную тень, которая кажется гигантской даже несмотря на то, что находится в нескольких милях под водой.

Это Левиафан: хранитель самой глубокой части загробного мира. Несмотря на всю безграничность Океана осколков, Левиафан способен достичь любой его части в мгновение ока. Именно он служит Кербероем этого доминиона - и даже сильнейшие маги и Скованные, считающие себя равней другим Кербероям, вынуждены признавать его неодолимую мощь.

Описать внешность Левиафана было бы попросту невозможно. Возможно, разумнее всего будет причислить его к классу головоногих - поскольку иногда над поверхностью океана вздымаются колоссальные щупальца, - но никому никогда не удавалось увидеть его настоящее тело. В лучшем случае жертва видит живую стену из синеватой плоти, тянущейся до самого горизонта, или зрачок, превосходящий размерами жилой дом.

Уважаемые Рассказчики, это один из тех редких случаев, когда вам не нужно определять характеристики антагониста. В этом просто нет смысла. Конечно, у персонажей должен быть шанс сбежать от этого Кербероя в случае нарушения Ветхих законов (например, запустив ему в глаз чем-нибудь тяжёлым и выскочив на берег), однако в целом у персонажей не больше шансов сразить Левиафана, чем “победить”, дождь или “убить” волны. Этот Керберой просто *существует* - и будет существовать всегда.

Ветхие законы

Законы доминиона написаны на скале, высящейся над Чёрным пляжем. В качестве наказания за нарушение этих законов Левиафан всего лишь оттаскивает нарушителя подальше в воду. Тем не менее, учитывая размеры этого океана - и, более того, учитывая, что потенциально он может быть *бесконечным*, - стражу доминиона ничего не стоит оттащить нарушителя так далеко от берега, что он попросту никогда не вернётся.

• **Все океаны - не более чем отражения одного океана:** Этот закон больше напоминает констатацию факта, чем нравственный принцип. Тем не менее, посетители, имевшие неосторожность заговорить во время путешествия по доминиону о *других* океанах (например, разделяя Тихий и Атлантический океаны в одном предложении), сообщали, что вода вокруг них становилась холоднее, а глубоко в пучине чувствовалось шевеление Левиафана.

• **Океан заканчивается на Чёрном пляже:** Этот закон тоже звучит весьма необычно, поскольку ограничивает действия Кербероя, а не посетителей. Если преступник выбрался на поверхность, Левиафан тотчас же прекращает его преследовать.

• **Войти в океан может лишь обладатель личности:** Животные и другие создания, не обладающие чётким представлением о самих себе, не имеют права заходить в океан. Даже магические фамильяры и некоторые духи не могут спускаться с берега в воды доминиона.

• **Только Шхуне дозволено плавать в этих водах:** Закон говорит сам за себя.

• **Путешествовать можно только со Шхуной:** Будучи логическим продолжением предыдущего принципа, этот закон призывает загробных странников не входить в воду океана, если только они сами не хотят расстаться с определёнными частями личности. С другой стороны, если персонаж подзывает к себе Шхуну и просит перевезти его в другую часть океана, он получает штраф -3 к попыткам сопротивления *любым* приказам Адмирала. Кроме того, ему нужно готовиться к тому, что местные призраки попытаются выкрасть его воспоминания и сделать их частью собственной личности.

• **Слушайся слова Адмирала:** Если хозяин Шхуны отдаст приказ, посетитель обязан ему подчиниться. В обратном случае нарушителя просто выкинут за борт.

• **Члены команды никогда не забудут, кто они:** Если путешественник или призрак соглашается присоединиться к команде Шхуны, Адмирал позволяет ему самому выбрать одно ключевое знание, которое он (*вероятно*) потерял во время погружения в воду. Никто не отнимет у него это знание или воспоминание. В сущности, фразы, которые повторяют другие члены команды (“Я мать Хелен”, “Я христианин”), показывают, *что* они некогда сочли самыми ценными для себя воспоминаниями. Увы, согласившись на службу, персонаж практически утрачивает возможность сопротивляться воле Адмирала (проверки сопротивления сводятся к броску на удачу). Если он захочет покинуть Шхуну, Адмиралу достаточно произнести одно слово, чтобы он вернулся на своё место.

• **Истину нельзя скрыть:** Хотя поначалу этот закон кажется такой же констатацией факта, как первый, в действительности он означает, что Океан осколков не терпит слепоты. Коснувшись воды океана, любой обретает способность видеть мир с абсолютной, кристальной чистотой - даже если до этого момент он страдал от слепоты. Всякий, кто попытается ослепить другого, должен готовиться к появлению Левиафана.

• **Воспоминания принадлежат лишь тебе:** Как и большинство других Ветхих законов доминиона, этот принцип трудно понять без должного толкования. Он означает, что всякий, кто взял чужое воспоминание (в виде жемчужины или другого материального носителя), должен принять их, фактически сделав частью собственной личности. Если кто-нибудь пытается выйти с таким носителем из воды, не желая при этом делать его частью своего эго, Левиафан хватает его и удерживает в воде до тех пор, пока он не впитает в себя это воспоминание. Иными словами, *по правилам доминиона* никто не может вынести воспоминание из Океана и даровать его другой личности.

• **Ты вправе менять свою личность:** С другой стороны, ничто не мешает человеку занырнуть в океан и дожидаться, пока его не оставят самые скверные и печальные воспоминания. Если при этом он заменит их на чужие воспоминания - быть посему.

• **Не трогай других путешественников:** Попытки навредить или даже помочь другим путешественникам навлекают на персонажа гнев Кербероя. По счастью, этот закон не распространяется на мистические средства связи: например, оборотни всё ещё могут общаться с духом, а Прометиды из заклеимённой своры могут передавать друг другу Пирос.

• **Не забирай воду из океана:** Хотя персонаж может черпать воду в различных целях, попытка вынести его за пределы доминиона приведёт к тому, что за ним начнут охотиться

все Керберои загробного мира.

• **Достичь глубин океана можно только расставшись со своей личностью:** Опуститься до определённого слоя океана можно лишь потеряв соответствующее количество личных качеств. Если персонаж пытается заплывать глубже, Левиафан удерживает его на соответствующей глубине. Это один из тех редких случаев, когда страж доминиона тащит нарушителя *вверх*, а не утягивает его в пучину.

Пляж и корабль

Чёрный пляж называется так из-за мягкого чёрного песка, который отделяет океан от других частей загробного мира. Подождав определённое время (гораздо меньше, чем можно было бы ожидать, учитывая потенциально бесконечную ширину океана), путник видит корабль, проплывающий неподалёку от берега. Для того чтобы подозвать его, персонаж должен пройти проверку Внутренности + Экспрессии. В случае успеха он убеждает Адмирала подвести судно поближе, однако корабль не станет приставать к берегу: Адмирал знает, что в этом случае члены команды попробуют сбежать. Таким образом, единственный способ попасть на корабль заключается в том, чтобы подплыть к нему как можно скорее.

Примечательно, что на берегу живёт отшельник. Каждые несколько дней он купается в океане, чтобы поймать новые воспоминания и отказаться от старых. Возможно, он просто безумен, но может быть, ему нравится проживать в своей памяти разные жизни. Если герои будут приходить к нему раз в несколько дней, по сути, они будут разговаривать с разными людьми. Отшельник считает, что он всегда был мужчиной и якобы даже правил каким-то огромным царством, которое населяли чудовища. Тем не менее, он признаёт, что за долгие годы мог просто привыкнуть к чужому воспоминанию.

Не менее любопытно, что другую важную персону этого доминиона – главаря мёртвой команды на корабле – называют именно Адмиралом, а не Капитаном. Многие путешественники считают это неувязкой, поскольку звание Адмирала предполагает командование сразу множеством кораблей. Лишь немногим путникам приходило в голову, что Адмирал может быть как-то связан с Паромщиками, работающими на десятках рек в самых разных частях загробного мира.

Игромеханические детали

Для того чтобы схватить воспоминание (в форме яблока или жемчужины), персонаж должен пройти проверку Ловкости + Сообразительности со штрафом от -5 до -2 в зависимости от его размера. Например, ухватить маленькую жемчужину в верхнем слое океана труднее, а огромный футбольный мяч в самых глубинах – намного легче.

Если персонаж пытается решить, с каким воспоминанием расстаться, он может пройти проверку Решительности + Сообразительности. Разумеется, он должен выбрать воспоминание или часть личности, соответствующую текущему слою океана... если только не добивается исключительного успеха, в случае чего он может расстаться с самым маловажным воспоминанием даже в самых глубинах.

Скорость потери воспоминаний и их количество во многом зависит от истории, запланированной Рассказчиком. Если вам нужно среднее значение, считайте, что взрослый человек обладает приблизительно десятью тысячами простейших воспоминаний, которые он может потерять в верхнем слое. Если считать, что он утрачивает по одному из них в каждом раунде (что может быть преувеличением), погружение во второй уровень океана может занять больше суток.

Число глубоких личностных качеств (“Я написал книгу”, “Я спас человека”) разнятся от одного индивида к другому. Даже если считать по смехотворно низкой планке в сто таких личностных идентификаторов и представить, что персонаж утрачивает по одному из них в час, полное забвение этих качеств займёт больше четырёх дней.

Забвение фундаментальных качеств (профессии, расы, этноса и так далее) занимает недели, а исчезновение по-настоящему неотъемлемых представлений о самом себе

(например, пола, имени и самого факта своего существования) занимает не меньше месяца *каждое*.