

Книга Обманутых

Конспективное изложение книги

**Перевод:
Егор Мельников**

Создатели

Авторы текста: Хизер Куратола, Майкл Э. Гудвин, Джордж Холоквост, Халдун Хелил, Малкольм Шеппард и К. А. Сулейман

Разработчик: К. А. Сулейман

Редактор: Дэнни Джеймс Уолш

Креативный директор: Ричард Томас

Арт-директор: Майк Чейни

Обложка: Сэмюэль Эрайя

Внутренние иллюстрации: Сэмюэль Эрайя, Эндрю Трабболд, Брайан Сайм, Аарон Акеведо и Луис Санз

Консультация: Эндрю Паркер

Особая благодарность

Всем поклонникам **Mummy** за их бессмертную (каламбур преднамерен!) поддержку.

Содержание

Вступление	4
Глава первая: Почему звёзды падают	7
Глава вторая: Отражение в треснувшем зеркале	22
Глава третья: Под мятежными звёздами	50
Глава четвёртая: Имя силы	57
Глава пятая: Единый сонм	103

Вступление

Книги по ролевым играм – включая Мир Тьмы – часто изображают сеттинг глазами его ключевых представителей. Например, из **Vampire** вы узнаете, как выглядит ночная жизнь в городах, которые находятся во власти традиционных ковенантов. Вы можете знать, что существуют и другие организации Проклятых вроде Своры Белиала или даже принципиально иные расы вампиров вроде пенаннгалан, однако, скорее всего, в ваших играх они будут оставаться периферийными или даже отсутствующими феноменами.

Тем не менее, если вы специально попробуете посмотреть на мир **Vampire** глазами Отрёкшегося из Своры Белиала, вы увидите, что у этих вампиров есть своя правда – которая ничуть не “слабее” или “глупее” мировоззрения традиционных Сородичей.

Скорее всего, вы уже понимаете, к чему мы приводим это сравнение. В сеттинге **Mummy** практически всё, что вы знаете об Иреме, Церемонии возвращения, Судьях и антагонистах, подаётся глазами Восставших. Они могут даже не знать, почему считают Обманутых и Шуанхсен своими врагами – но эти создания с самого начала изображены в книгах сеттинга как *противники*. Слуги Дуата могут не знать, какие твари на самом деле скрываются под именами Судей – однако Восставшие знают, что Судьи отдают им приказы и что их волю лучше не нарушать.

Эта книга разворачивает “стандартную” половину сеттинга **Mummy: the Curse** на 180°. Обманутые всё ещё остаются чудовищами, а некоторые из них давно обезумели или поддались воле своих демонических повелителей. Но у них тоже есть своя правда. Некоторые из них заслуживают оправдания. Самые редкие среди них могут быть даже героями – *некоторое время*. Но самое главное: Обманутые запомнили жизнь в Иреме совсем другой, чем Восставшие. Они ненавидят других Бессмертных не потому, что имеют зуб на них лично. Они ненавидят их потому, что частично – и лишь *частично* – представляют собой не простых иремитов, а души убитых Шаньяту.

Тема

Темой любой игры, повествующей об Обманутых, должна стать сильнейшая одержимость и паранойя. Рука об руку с этими темами идут образы мегаломании и безумия, подстёгиваемого непрерывным соседством любого Обманутого со своим *темахом* – душой мёртвого Шаньяту.

Атмосфера

Обманутые непрерывно находятся под наблюдением. Хотя многие их повелители, или *темахи*, испытывают к ним хотя бы каплю сочувствия или уважения, ни один Обманутый не может избавиться от своего вечного демонического попутчика. Подобно вампиру, навеки скованного одной цепью со своим Зверем, Обманутый вынужден проживать буквальную *вечность* в одном теле с безумным призраком своего повелителя. И если Восставшие часто тягостятся своим одиночеством, то Обманутые мечтают о том, чтобы им дали хотя бы минуту побыть в покое наедине с самими собой.



Игра для взрослых умов

Хотя эта книга и не пытается изобразить Обманутых как тошнотворных, безнравственных монстров (их Память мало чем отличается от Памяти других иремитов, а некоторые из них даже пытаются восстановить часть своей человечности), с настроенческой точки зрения вся эта книга проникнута атмосферой трагизма и ужаса.

Если даже Восставших трудно назвать героями, то Обманутые практически никогда не получают шанса проявить свою подлинную добродетель. Они ведут нескончаемую охоту на слуг Дуата и зачастую вынуждены совершать безнравственные поступки для того, чтобы хоть на мгновение унять вечную жажду мести своих повелителей.

Многие из них безумны в буквальном, клиническом смысле слова. Другие могут показаться вменяемыми с человеческой точки зрения, но поступки, которые они совершают, редко могут заслужить искреннюю похвалу. Будьте осторожны. Эта книга рассказывает о вечных преступниках – даже если их жизнь и пронизана

атмосферой трагизма. Не ждите, что она представит Забытую гильдию в положительном свете.



Глава первая:

Почему звёзды падают

Я пишу эти строки с тем, чтобы напомнить себе и другим Шаньяту историю нашей жизни. В то время, к которому я обращаюсь в воспоминаниях, нас ещё не называли Шаньяту. У нас не было имён, ибо они не были нам нужны. Когда мы пробудились на этой земле впервые, мы уже знали, кому мы служим: Азару, богу Закона, сотворившего мир.

Закон породил вселенную. Он породил землю, Кеб, и небо, Нуит, и Азар следил за тем, чтобы никто не нарушил этот великий Закон. Понять или описать, что такое Закон, трудно даже мне самому. Это высшая сила вселенной, сама суть жизни, сплетающая созвездия и миры.

Хотя я говорю, что богом Закона считался Азар, впоследствии прозванный смертными Осирисом, сам Закон установил не он. Его установили сорок два Судьи Жизни – создания столь прекрасные, что само их существование вселяло трепет в наши сердца. Они были настолько чисты и величественны, настолько недостижимы и непревзойдённы в своей красоте, что могли вызывать только ужас.

Опять же, я говорю, что мы служим Азару, однако и нас породил не он. Нашими отцами и матерями были всё те же Судьи, которые сотворили нас в виде живых заклинаний – божественных сил, которые могли исполнять на земле их волю.

Не помню, когда я впервые осознал своё существование – но когда это произошло, я обратился к Азару с вопросом: “Что заставляет деревья расти, а затем увядать? Что порождает ветер или движение крови в венах? Что превращает быstroногих козлов в гниющие туши и груды костей?”

О, я говорю, что задал Азару вопрос, однако, я думаю, этот вопрос просто прозвучал в моей голове. Когда же Азар ответил, я также не помню, чтобы он *говорил*. Скорее ответ появился в моём сознании в виде *понимания* – но, безусловно, само это понимание было даровано мне Азаром.

Азар сказал:

– Всё это порождает Сехем, текущей во всём, что только есть в этом мире. Он даёт жизнь, забирает её и вдыхает новую, словно змея, сбрасывающая чешую и выползающая из неё навстречу новому дню.

И пока мы дивились его ответу, Азар сказал, что в тайных уголках вселенной рыщет враг, пожирающий этот Сехем. Мы с другими учениками Азара восприняли эту новость с ужасом. Как в мире могло появиться создание, жаждущее нарушить Закон?

Первый из нас, Философ, взглянул на Азара, пытаясь добиться ответа. Опять же, не думаю, что он произносил какие-либо слова: тогда это было не нужно. И Азар ответил ему своим царственным взглядом:

– Вас нарекут Шаньяту, правыми дланями Судей. Вы ступите на тело Кеб – землю – и проследите за тем, чтобы никто никогда не нарушил Закон. Но прежде всего, вы не дадите Пожирательнице Аммут забирать Сехем, что предназначен для жизни, а её пасти. Пусть она навсегда останется в своём логове, которое расположено так глубоко, что находится ниже всего на свете.

Затем Азар обратился к нам голосами Судей и научил Философа звукам Номенклатуры – магии истинных имён, которая определяла конечную суть мироздания. Он научил Певца грамотному произношению ритуальных слов, а Танцора – движению. Художнику он показал, как изображать всё сущее в цвете и правильных формах, Поэту – как подбирать символические наименования и метафоры, а Музыканту – как сотворять инструменты, способные передавать указания Судей в живой мелодии. Даже Колдун получил свои знания, обретя понимание тайных символов и татуировок, наносимых на плоть.

Я не говорю, кем из этих семи был я – потерпите, и я обещаю вернуться к этому парадоксу в дальнейшем. Важно понять лишь то, что мы семеро получили инструкции от самого Азара, и это были важнейшие указания, переданные от самих Судей.

Что получили другие Шаньяту? Различные вспомогательные задачи. Они не могли понять Номенклатуру, а потому мы дали им возможность облегчать нам работу. Скульпторы предоставляли нам ценные изображения из металла и камня, Алхимики – обработанное сырьё, однако они не могли служить Судьям, как это делали мы. Они получили второстепенные роли, и это не могло не уязвить их души.

Увы, мы тогда этого не понимали.

Ремет

Мы разбрелись по миру, чтобы следить за тем, как животные соблюдают Закон, и столкнулись с созданиями, которые выглядели точно так же, как мы. Они говорили, однако не знали Номенклатуры. Они делали инструменты, но не владели магией. Они были слабы, часто заболели и быстро покидали этот мир, поскольку у них был Сехем, но не бессмертный темах.

Мы спросили Азара, кто они, и у нас в сознании появилось новое *понимание*. Это Ремет, или люди – “те, кто страдает”. Однако, к нашему удивлению, это не люди были созданы по нашему подобию. Это мы получили свой облик с тем, чтобы соответствовать им.

Когда Ремет умирали, они попадали к Судьям на первозданный суд, после которого обретали новую жизнь.

– О великий бог, – спросил я у Азара. – Как может человек обрести новую жизнь?

– *Лишь пройдя через Нефер-Кертет, или Сумрак.*

– О великий бог, но как живое создание может пройти через Сумрак?

– *Через Сумрак может пройти лишь его душа.*

– О великий бог, что такое душа?

– *Сущность, вмещающая в себе все пять сил, ведущих смертного через жизнь к смерти, а через смерть – к новой жизни.*

– О великий бог, какова новая жизнь после смерти?

– *Это знание предназначено для людей, но не для вас, Дети Судей.*

Услышав этот ответ, я немедленно отступил. Злоба и возмущение охватили моё сознание. Разве мы не дышали воздухом? Разве мы не получили плоть, имитирующую тела смертных? Разве Азар не нарек нас Шаньяту, служителями Закона и мироздания? Разве мы не были родными детьми самих Судей?

Почему смертные получали возможность обрести новую жизнь под присмотром наших матерей и отцов, но не мы, привязанные до скончания времён к телу Кеб?

В глубине своей вечной души я чувствую эту злость до сих пор.

Великие звери

Всё ещё чувствуя возмущение, я отправился к самой границе Нефер-Кертет, или Сумрака. Там я встретил шакалового бога Анпу, в дальнейшем прозванного

Анубисом. Я спросил его, как получается, что великие дети Судей вечно скитаются по земле, а Ремет, или смертные, обретают право на жизнь среди звёздных полей А'ару, где Судьи с улыбкой взирают на них.

Анпу не стал раскрывать мне того, в чём мне отказал сам Азар. Вместо этого он сказал, что наша задача состоит в том, чтобы сделать людей достойными новой жизни. Когда человек рождается, мы должны отыскать его и обучить Закону, после чего позволить ему умереть. Сами же мы никогда не будем достойны загробной жизни, ибо мы вечны.

Я хотел расспрашивать его дальше, но тут моё острое зрение уловило движение на земле. По угодьям Ремета, который мы были обязаны защищать, бродило создание, сотканное из миллиона костей. Это был грозный зверь, у которого не было имени, но которого позже мы стали называть Первым Амхата.

Я принял обличье огромной птицы и долетел до создания, после чего обрушился на него. Я сразил его в долгом и изнурительном поединке, но и зверь тоже успел задеть мою плоть. Впервые в жизни я познал боль и понял, что значит быть раненым. Мой темат истекал кровью, и я пал на землю, чтобы затянуть рану.

Только в этот момент я понял, что люди, которых я защищал, были растерзаны зверем, и из всей их деревни осталась лишь девочка, напуганная нападением зверя – и моим обликом. Её страх был настолько велик, что она не могла больше говорить на языке людей.

Тогда я принял обличье смертного и обучил её, как говорить на языке Судей, открыв ей искусство Номенклатуры. Звали её Асет, хотя современный Ремет вспоминает её как Исиду.

Исида боялась, что смерть придёт и за ней, и моё древнее сердце исполнилось бесконечной жалости.

– Они будут жить вечно, – сказал я ей. – И в один день ты тоже отправишься к ним в царство мёртвых.

Первый урок Аммут

Когда я заснул, чтобы исцелить свою рану, моё сознание перенеслось в таинственный уголок земли, столь тёмный, что в нём не существовало даже самой концепции света. Я слышал крики людей и чувствовал страшный голод, который

окутывал всё это место. Тот, кто жил в этой язве на теле мира, не знал насыщения, и голод его был поистине вечным.

Я запел словами Номенклатуры, стараясь освятить это зловещее место. И тогда из теней ко мне пришла Пожирательница Аммут.

– Ты запел, – сказала она, – и теперь я знаю, как звучит речь. Благодарю тебя – заходи в мои тени, и я научу тебя искусствам, которые скрыты от тебя сами боги.

Я мешкал, и Пожирательница продолжила.

– Все вы – дети богов, но вы служите смертным, и в звёздное царство Судей попадут они, а не вы. Но вы будете рабствовать лишь до того момента, пока не захотите взойти туда, куда вас не пускают.

– Великий Азар предупреждал о тебе, Пожирательница, – сказал я, как только вновь обрёл голос. – Ты тоже служишь богам, поскольку всё, что только есть в мироздании, было создано ими.

– О нет, – рассмеялась Аммут. – Я жила ещё до того, как возник этот мир. Я плавала в водах чёрного Нун, океана из хаоса, и так продолжалось до тех пор, пока не пришли твои Судьи и не подчинили себе энергию океана. Они сковали её и назвали эту обессиленную энергию Сехемом, а своё упорядоченное мироздание Законом. Но часть первозданной вселенной осталась – в ней мы с тобой и ведём эту беседу. Знай, что если ты позволишь Судьям править своим Законом, ты никогда не взглянешь на звёздные Поля А'ару. Когда твоя служба закончится и последний смертный явится к Судьям, о тебе забудут. Ты и другие Шаньяту навечно будут оставлены на земле.

– Если ты враг Закона, как можешь ты жить в мироздании, сотворённом Судьями?

– Меня держит в узде Анпу, повелитель демонов. Некогда весь Сехем был моим, и я жажду вернуть его себе. Но Анпу мешает мне поглощать его. Он забирает пищу из моего рта и отдаёт её Судьям. Анпу – наш общий враг, ибо, мешая мне, он мешает и тебе, ибо он никогда не даст вам пройти через Нефер-Кертет в царство Дуата.

Теперь я знал правду. Судьи забирали у смертных Сехем и помещали его в сокровищницы Дуата, в которых они обитали сами. Если бы мы заменили Анпу

кем-то ещё, кто позволил бы нам пройти сквозь Нефер-Кертет, мы и сами бы оказались в Дуате. А оттуда мы смогли бы подняться к блаженным Полям А'Ару.

Аммут рассмеялась с вызовом:

– Мне ведомо, о чём ты думаешь. Ты хочешь заменить Анпу? Так сделай это. И знай, что ты не единственный, кто об этом думает.

Я проснулся в объятьях Асет, и когда я вышел к своим братьям, увидел, что их тела тоже покрыты ранами от сражений с Амхата. И они все говорили с Аммут.

Жертвоприношение

Тем же рассветом мы явились к Азару, который сидел на троне в том месте, где великая река смешивается с морем. Азар приветствовал нас, но мы не простёрлись перед ним ниц, как обычно. Вместо этого мы посмотрели на него прямо, и тогда он сказал:

– В вашем сердце есть то, что дано не Законом.

Философ ответил:

– Хозяин, в своей любви мы сделаем тебя повелителем Дуата.

И Поэт поддержал его:

– О великий бог, мы сделаем тебя Царём, который будет править Судьями Смерти.

– Ваши родители, Судьи, вдыхают жизнь, а не забирают её. Кто эти Судьи Смерти, о которых вы говорите?

Для того чтобы ответить на этот вопрос я принял обличье зверя. Мои братья сковали огромный коготь из металла, рухнувшего с небес, и я рассёк тело Азара на сорок три части: по одной для каждого Судьи и фаллос для великой реки, с тем чтобы привязать Азара к земле.

Мы знали, что этого недостаточно для того, чтобы Азар отправился в Дуат, ибо туда могли попасть только смертные. Поэтому я позвал Асет, и долгие дни она поедала тело убитого бога. Затем я перерезал ей горло, и её душа отправилась в Дуат, неся в себе силу Азара. В этот момент на небе появилась новая звезда. Многие из нас называют её Сопдет, Сириус или Острота, но для меня она всегда останется звездой Сотис.

Основание Ирема

Тишина. Столетия ожидания. Целая вечность в сопровождении пустынного ветра. Азар не воззвал к нам со своего нового трона в Дуате. Мы испытали такой страх, какого не чувствовали ещё никогда, и прятались в самых отдалённых уголках земли, пока я не набрался мужества и не отправился к границе Нефер-Кертета.

Бог Анпу вышел ко мне и сказал:

– Вы лишили меня трона в загробном мире. Лишили трона, но не убили. Вы правда думали, что можете обмануть Судей? Что видят звёзды, то видят Судьи. Ваш зеленокожий Азар восседает в Дуате, но он не прогнал меня и не разрешил мне провести вас в загробный мир через Нефер-Кертет. Я всё ещё защищаю проход через это место, и я никогда не пушу вас в Дуат.

– Но почему он не позвал нас? Мы должны были стать его вечными спутниками. Ведь он наш царь!

Анпу рассмеялся с таким звуком, который издаёт последний лоскут мяса, срываемый с костей.

– Царь! Своим Изречением, полным любви, вы сделали его царём. Но разве он царь, если вы не повинуетесь его воле? Он требовал, чтобы вы учили несчастный Ремет Закону, но вы столетиями прячетесь в пустынях, лишь иногда наблюдая за смертными глазами скорпионов. Зачем царю такие служители? Зачем ему подданные, которые глухи к его указаниям?

Даже чувствуя жгучую ненависть к богу-шакалу, я осознал, что его упрёк справедлив. Тогда я вернулся к братьям, принял человеческий облик и сказал им:

– Мы сделали Азара царём, а значит, мы будем служить его воле. Он поручил нам обучение Ремета. А значит, мы продолжим учить людей тому, чего хочет Азар – и Судьи.

Мы отправились к племени смертных, живших возле реки, у которой некогда обитал сам Азар. Мы вышли к ним и произнесли великое Изречение, которое подняло из песка огромную, монументальную колонну – первую из тех, что высились затем в благословенном Иреме.

– Вы боги? – спросили смертные тысячей голосов.

Каждый из нас ответил по-своему, как хотел, но я сказал, что мы не те боги, которым они поклонялись. Ибо те, кого они считали богами, в действительности

были призраками их усопших собратьев или же тварями, изгнанными Анпу из Нефер-Кертета.

– Те, кого вы называете божествами, слабее вас и достойны только презрения. Ваш бог – Азар, царь Дуата, и вы стоите в тени его величественного тела. Он примет ваши души, когда вы покинете этот мир, и вы вознесётесь на его дланях над поверхностью Кеб и попадёте на благословенные Поля А’ару. Однако сначала вы должны послужить ему. Вы будете завоёвывать. Вы создадите ему империю размером с весь мир.

Так мы создали Ирем – город, названный так в честь мистического источника самой реки. Мы сделали это, хотя ненавидели Судей, ибо так было угодно Азару.

Безымянная империя

В мире ещё не существовало империй, а потому у нас не было слова, которым мы могли бы назвать свою цивилизацию. Мы называли её “племя из племён” – и поскольку к моменту её увядания в мире так и не появилось других империй (не считая наших врагов Ки-Эн-Жир), другого имени она так и не получила.

В станице каждого племени, которое мы завоёвывали, мы воздвигали новую колонну в честь нашего бога. Эти колонны мы обильно заливали жертвенной кровью, убивая вражеских воинов так, чтобы их души могли спуститься в Дуат и рассказать Азару о том, что мы сделали для него.

Хотя мы больше не хотели почитать Судей, наших матерей и отцов, мы помнили, что этого желал Азар. А потому мы обучали смертных Закону и наставляли их на праведный образ жизни, с тем чтобы после смерти они могли обрести новую жизнь за могильной чертой.

О, мы были жестокими учителями. Этому нас научили Судьи. Ведь они были чисты и прекрасны, и столь же прекрасными они сделали нас. Но они были и жестоки – как я могу считать иначе, если они не пускали нас в свою обитель? Мы тоже были жестоки. Но мы сделали Ремет сильнее.

Наше увядание

Мне трудно вспомнить, сколько столетий мы переименовывали Ремет по нашему образу и подобию, но одно я могу сказать с твёрдой уверенностью: настало время, когда мы сами стали меняться, перенимая у смертных их слабости и пороки.

Наши братья, руководящие гильдиями ремесленников, быстро пали жертвами своей лени. Они привыкли к богатствам, свите и власти, и со временем нам стало трудно отличать их от обычных смертных правителей. Увы, не могу сказать, что мы – семеро первых учеников Азара – были безгрешны.

Братья из других гильдий дали нам дворец фараона – смертного в золотой маске, который олицетворял волю Азара на земле. И когда мы кланялись этому фараону во время праздничных церемоний, а затем возвращались к своей жизни во дворце, мы не могли не чувствовать, что мы *привыкли* к правлению. Мы стали мягкими и уязвимыми. Мы стали напоминать смертных даже друг другу.

Бесспорно, я вспоминал те моменты, когда возлегал со своей возлюбленной Асет и чувствовал магию в нашей любви. Я понимал, что смертные желания были свойственны нам с самого начала. Но всё же теперь мы стали сливаться с Реметом. У нас были совершенно обычные, смертные желания.

Кто знает – может, из всех шести гильдий Ирема наша сталкивалась с пороками даже чаще других. Мы были придворными музыкантами, поэтами и философами. Мы проводили во дворце фараона круглые сутки, развлекаясь и угощаясь вином.

Со временем я обнаружил, что стал забывать слова истинной Номенклатуры. Мне стало трудно обращаться тучей, птицей или быстроногим зверем. Я стал слабеть.

Восстание

Теперь мне уже не кажется удивительным, что Ремет, видя увядание нашего могущества, поднял восстание. Но тогда это показалось немыслимым, даже *невозможным*.

Смертные собирались в своих домах и говорили: “Шаньюту поделились с нами своими знаниями, и теперь мы равны им по силе”. Они похищали реликвии, созданные под нашим присмотром, и собирали их в тайном месте. В одну ночь они напали на фараона в его дворце. Я стоял рядом, и когда смертные побежали на фараона – живое воплощение самого Азара, – от изумления я даже не нашёлся, чем им ответить.

Моего замешательства оказалось достаточно, чтобы несколько смертных успели пронзить меня копьями. Я попробовал обратиться зверем, но у меня этого не получилось. Тогда я понял, что пора избавиться от своих слабостей. Конечно, я

ослабел – но я всё ещё был сильнее Ремета. Мне удалось произнести несколько Изречений, которые обрушили пламя и боль на головы моих врагов.

Восстание было подавлено, и в течение года и одного дня мы казнили виновных, обрекая их души на муки даже за могильной чертой. Однако само восстание нас озадачило. Если даже смертные посчитали, что наша служба на земле подошла к концу, почему этого не видел великий Азар? Мы не могли дать смертным ничего сверх того, что уже им дали. Они стали сильными, храбрыми и отважились поднять руку на своих жестоких учителей.

Долгие ночи мы спорили о том, как поступить. Многие из нас, включая меня самого, предположили, что Аммут обманула нас и всё это время служила Судьям. Возможно, отправив Азара в Дуат, мы неосознанно выполнили очередную задачу Судей. Возможно, Азар попросту неспособен призвать нас к себе.

Так или иначе, мы решили вновь обратиться к Аммут.

Второй урок Аммут

Из всех государств, с которыми нам доводилось встречаться в военных походах, только одно достигало могущества, позволяющего увидеть в нём отдалённый аналог нашей империи. Это был Ки-Эн-Жир – древняя цивилизация, которой правили тёмные колдуны, служившие ложным богам.

Для завоевания Ки-Эн-Жи́ра мы заручились поддержкой жрецов Су-Менент, которые поднимали на борьбу с чернокожниками легионы мёртвых рабов. Когда с Ки-Эн-Жиром было покончено, мы отобрали треть вражеских воинов для своих экспериментов, чтобы лучше узнать особенности человеческих душ. Ещё треть мы отдали жрецам Су-Менент, признавая их вклад в победу нашей империи.

Но последнюю треть мы обрекли на худшую участь. Мы подвергли их всех мучительной смерти, скормив Аммут и призвав её вновь поговорить с нами. Аммут явилась на встречу, вселившись в тело царя-жреца Ки-Эн-Жи́ра. На тот момент царь находился уже на грани смерти, измученный нашими пытками, но когда Аммут вошла в его тело, он распрямил плечи и рассмеялся.

Он сказал, что Азар следит за нашими достижениями со своего трона в загробном мире и что он доволен нашей работой. Но ему недостаточно даже той жертвы, которую мы принесли в лице вражеской армии. Ему недостаточно, что мы разрушили стольный град Ки-Эн-Жи́ра – знаменитый в те годы Убар. Нет, если мы

хотим доказать Азару свою абсолютную преданность, мы должны гарантировать, что даже после нашего перехода в загробный мир на земле останутся слуги, которые будут вечно исполнять волю Азара.

Услышав эти слова, мы возмутились до глубины души. Если Аммут не лгала, то Азар просил невозможного: как можем мы оставить на земле слуг, которые будут вечны? Лишь мы одни обладали истинным и безоговорочным бессмертием. Ремет умирал за считанные десятилетия, едва успевая накопить знания, которые он затем передавал своим детям. Смертные не могли быть бессмертными просто по определению.

Но Аммут сказала, что она уже говорила об этом с верховной жрицей Су-Менент. На этом наша беседа окончилась, и я бросился к жрице некромантов.

Церемония возвращения

Помню, мы поднялись на один из холмов Ирема, и жрица заупокойного культа сказала:

– Аммут довольна нашей жертвой из Ки-Эн-Жира. Она обещала, что не станет поглощать их Сехем, а оставит его для наших слуг, которых мы подберём для нескончаемой службы. Этот Сехем они сохраняют даже тогда, когда умрут и явятся в тёмные залы Дуата. А затем они смогут вернуться назад, чтобы нести наше слово людям. Даже спустя столетия мы будем править ими так же, как правим сейчас.

Услышав эти слова, я насторожился. Разве Азар не предупреждал, что Аммут ненавидит Судей и никогда не сделает того, что будет ласкать их взор? Разве первой нашей задачей не стало ограждение мира от Пожирательницы? Кроме того, меня волновало, какие Изречения могут сделать людей бессмертными? Какова будет природа таких созданий? Какими силами они будут обладать?

– Со временем ты узнаешь, – ответила жрица, которая, очевидно, уже забыла, что именно моя гильдия некогда обучала её искусствам магии и что я был одним из первейших учеников Азара.

Я созвал своих братьев по гильдии и спросил их, что они думают. Трое из нас сказали, что Церемония возвращения может сработать, но согласились, что остальные Шаньяту что-то скрывают. Ещё трое заявили, что ожидают предательства. Только Философ молчал и не отвечал ни на какие вопросы.

Великий обман

Но хуже всего было то, что во время спора я заметил по речам моих братьев, что они тоже знают о Церемонии возвращения больше, чем говорят. Впервые за всё время своего бытия я не мог полностью доверять остальным мастерам Номенклатуры. Танцор сказал, что уже говорил со жрицей заупокойного культа о Церемонии, но когда я стал расспрашивать его о деталях встречи, он улыбнулся и заверил, что нам нечего опасаться. Колдун заявил, что не ждёт ничего хорошего от Церемонии возвращения, но на вопрос, почему, ответил загадкой: “А как узнать возраст змеи, которая сбрасывает свою кожу?”

Не в силах довериться даже собственным братьям, я стал искать ответов у своего давнего врага. Я спустился в Нефер-Кертет и спросил Анпу:

– Приведёт ли Церемония возвращения к должному результату? Станем ли мы подобны Судьям и будем ли править Дуатом?

Анпу ответил:

– Она уже привела к результату. И всегда будет завершаться успехом. Не бойся: твои слуги разнесут наследие Ирема по всем уголкам земли, на которые только светят звёзды. Вы попадёте в Дуат, но будете видеть глазами бессмертных слуг и пробовать новые яства их языками. Однако тебя волнует не это. Ты хочешь узнать, что скрывают другие гильдии. Ты уже знаешь ответ. Вы убили бога.

– Нет! Мы нарекли его своим царём! Мы отослали его в Дуат из любви.

– Вот именно. Вы назвали его царём. Вы ведь мастера имён.

Только когда Анпу произнёс эти слова, я наконец понял. Мы нарекли Азара царём. Раньше в мире не существовало царей. Мы создали это имя лишь для него одного, а дав новое имя, дали ему и новую сущность. Мы могли изменять природу вселенной, просто давая ей новые имена.

Другие Шаньяту знали это и боялись нашей силы. Они боялись, что мы используем Церемонию возвращения, чтобы избавиться от них и отправиться в Дуат единолично. Они боялись, что мы сами станем царями загробного мира. Вот почему они нам не доверяли – и что-то замыслили.

Предательство

Я мало что помню о самой Церемонии возвращения. Мы проводили её в тот год, когда на небе сияла Сопдет, или Сотис, – звезда моей любимой Асет. Я помню гнущиеся колонны, отрицающие законы физики и Дуата. Я помню трупы, выползающие из могил и хватающие живых. Помню окровавленных воинов, которые убивали людей на улицах по моему приказу, ибо для заключения сделки с Аммут мы должны были принести в жертву всех, кто не был достоин бессмертия или хотя бы нашего покровительства.

Я помню, как вошёл в ратушу нашей гильдии, где лежали наши ученики. Мы извлекали из них священные органы, чтобы освободить место для вечного Сехема. Мы возводили для них гробницы по всей империи, ибо знали, что после Церемонии возвращения Ирема больше не будет, и ему не понадобятся дома для живых. Я окинул взглядом эти гробницы, и потом...

Потом я проснулся вдали от Ирема, возле моря. Меня окружали сотни мёртвых чужаков, служащих моей воле. Я помнил этих чужаков как варваров, живших за пределами нашей империи, но сейчас, даже в смерти, они выглядели цивилизованными и дисциплинированными. Я поднялся из гроба, который они несли, и почувствовал, что тело едва меня слушается. Я как будто бы двигал конечностями в первый раз.

Я добежал до воды и наклонился к ней. В отражении меня ждало чужое лицо.

Прошло ещё много времени, прежде чем я окончательно понял, что со мной произошло.

Две души в одном теле

Другие Шаньяту знали, что мы можем помешать Церемонии возвращения или, напротив, закончить её без них. Они боялись нас, а потому заперли нас в телах наших собственных слуг. Те служители, которых мы отобрали для вечной миссии, теперь стали нашими вечными спутниками.

Мало того, они разорвали наши темахи на части. Обрывки моей души находились и в этом теле, руками которого я пишу эти строки, и в телах нескольких других слуг. Некоторые части моей души стали врагами. Другие влюбились друг в друга (прекрасно зная, что они никогда не смогут восполнить

себе потерю любимой Асет). Я встречал самого себя столько раз, что могу только предполагать, сколько служителей носят внутри себя мою душу.

Мы не знаем, что стало с другими Шаньяту. Возможно, они заменили Судей на их загробных престолах. Возможно, им не удалось одурачить владык самого мироздания – и Судьи до сих пор представляют собой величайших правителей этого мира.

Моя смертная половина напугана и пытается освободиться. Я знаю это. И я не виню его – мало того, я вижу в нём своего брата. Конечно, его разум полон слабостей, свойственных любым животным – однако я понимаю его стремления. Я тоже хочу освободиться.

Наше возмездие

Из всех ремесленнических гильдий писари понимали нас лучше других. Иногда они приходили к нам и уважительно спрашивали о Законе, об именах и тайнах Номенклатуры.

Стоит ли удивляться тому, что однажды во время своих скитаний я натолкнулся на писаря, который пригласил меня на диалог. Он не стал нападать на меня, как другие Восставшие. Напротив, он сказал, что не верит Судьям и хочет свободы. Он хотел знать наши секреты.

Когда мы договорили, он попросил меня дать ему тайное имя. Однажды я уже делал подобное – когда обратился к Азару и впервые назвал его “царём”, тем самым придав ему новую сущность.

Я посмотрел на своего собеседника и сразу понял, как назвать его душу. Еретик.

Это было уже давно, но нам удалось пересечься ещё несколько раз. В последний раз Еретик дал мне подарок: стилус, выкованный из загадочного материала под названием “сталь” – материала, который даже Алхимикам не удалось освоить в годы Ирема.

Этот стилус обладает удивительным качеством. Когда я пишу им, мне удаётся вспомнить то, что было погребено в глубинах моего разума на протяжении долгих тысячелетий. Каждый раз, когда я прекращаю писать, гаснет и моя память. А потому я пишу всё, что знаю и помню, в попытке напомнить себе и другим темам о нашей миссии. Мы должны вернуться к Азару – и отомстить вероломным Шаньяту.

Еретик предупредил меня, что стилус помогает мне записывать не объективную истину, а лишь то, что считаю подобной истиной я сам. Поэтому, возможно, в изложенной здесь истории чуть меньше правды, чем я полагаю. В сущности, я и сам добавил в неё осознанную ошибку. Видите ли, когда я говорил о семи учениках Азара, я не уточнил, кем из них был я сам. Возможно, когда я говорил о Танцоре, я наблюдал за своей беспечностью со стороны. Когда я говорил о Философе, я мог проклинать себя за отказ высказать свои худшие опасения, когда это было так нужно.

Одно могу сказать наверняка: я действительно расчленил тело Азара и сбросил его в Дуат, чтобы сделать царём. Я стал тем, кого смертные позже прозвали Сутехом – хотя, говоря по правде, Сутехом стали мы все.

Надеюсь, что Судьи способны простить этот грех.

Глава вторая:

Отражение в треснувшем зеркале

Мумий считают бессмертными – но ни один из Восставших не может похвастаться той сомнительной честью, что его тело навеки привязано к материальному миру. Если по завершении своей миссии Восставшие возвращаются в цикл хенета, покидая земную реальность на долгие десятилетия, то Обманутые *всегда* остаются в физическом измерении.

Даже в случае своей временной “смерти” они отправляются в призрачное путешествие по земле, фактически превращаясь в бесплотных смертных. Никто из них не способен попасть в Дуат. Их связь с физическим миром настолько сильна, что даже гибель Земли приведёт лишь к тому, что они пробудятся на ближайшей планете. По этой причине Обманутые, или **Ахем-Урту**, называют себя не столько Бессмертными, сколько Вечными.

Для того чтобы рассказать историю об одном из Вечных, следует начать с самого начала: с создания игрового протагониста.

Создание персонажа

Шаг нулевой:

Выбор темаха

Хотя некогда каждый темах обладал своей личностью, наказание Шаньяту превратило их в своеобразные силы природы или магические явления, понять реальные цели которых трудно даже Ахем-Урту, к которым они привязаны. Таким образом, даже храня их души в своих телах, члены Забытой гильдии ощущают скорее присутствие этих бесплотных Шаньяту, чем буквальный контроль за своими действиями.

Помимо общей игровой роли, выбор темаха может расширить или ограничить спектр характеристик, которыми может обладать персонаж. Подробнее все семь темахов рассмотрены далее в этой книге.

Шаг первый:

Концепция персонажа

Пожалуй, это единственный шаг, не требующий пояснений. Как и в случае с другими играми в сетинге **Mummy: the Curse**, вы можете проигнорировать большинство фактов, касающихся биографии протагониста, и остановиться только на его современном образе. Тем не менее, ничто не мешает вам описать и несколько ключевых эпизодов из его многотысячелетней жизни – выбор целиком остаётся за вами.

Шаг второй:

Выбор Атрибутов

Выбирая слуг для своей вечной миссии, темахи Ахем-Урту выбирали только тех смертных, которые были предрасположены к созданию определённых произведений искусства или хорошо разбирались в астрологии – науке, которую Ахем-Урту считали священной. По этой причине каждый Ахем-Урту получает +1 уровень одного из двух ключевых Атрибутов, связанных с его темахом. Если оба Атрибута принадлежат к одной категории – например, Социальной или Ментальной, – персонаж обязан сделать эту категорию приоритетной при распределении уровней.

Шаг третий:

Навыки

Ахем-Урту распределяют Навыки по обычным правилам, но обязаны обладать хотя бы двумя очками Образования, Оккультизма и ключевого Навыка, связанного с темахом. Если ключевой Навык темаха относится к Ментальной группе, она должна быть приоритетной или хотя бы второстепенной.

Шаг четвёртый:

Специализации

Хотя бы одну Специализацию персонажа игрок должен приписать ключевому Навыку своего темаха.

Шаг пятый:

Сверхъестественные характеристики

- Поскольку Ахем-Урту никогда не представляли перед загробным судом, они лишены суждения. Обманутые принадлежат только к своей гильдии (хотя она и распалась на череду *движений*) и специализируются на *себе*. Члены гильдии также располагают бесплатным Призванием *Лик бесконечной лжи* и Изречением *Блажен король-бог*.

- Как уже говорилось, один из Атрибутов протагониста получает +1 уровень. Какой именно, зависит от его темаха.

- Одно из крупнейших изменений, отличающих создание Ахем-Урту от создания обычной мумии, закачается в том, что члены Забытой гильдии не распределяют очки Колонн. Вместо этого они всегда обладают пятым уровнем Рен и одним очком каждой другой Колонны. Разумеется, игрок вправе вкладывать очки опыта в развитие этих Колонн.

- Та гибкость, которую Ахем-Урту утрачивают в выборе Колонн, они приобретают в распределении Призваний. В дополнение к *Лику бесконечной лжи* они получают два совершенно любых Призвания по своему выбору. Как будет видно далее в этой книге, поскольку другие гильдии частично основывают свои учения на искусствах Ахем-Урту, *гипотетически* Обманутые могут располагать даже Призваниями или Изречениями других гильдий.

- Поскольку Ахем-Урту всегда начинают хотя бы с одним уровнем каждой Колонны, они получают два бесплатных Изречения. Кроме того, они *всегда* знают Изречение *Блажен король-бог*.

- Практически все Обманутые обладают хотя бы одним пунктом Преимущества *Язык* – многие повышают его до максимума. Тем не менее, это совершенно не обязательно.

- Обманутые не могут обладать Сногшибательной внешностью, хотя и способны получить её благодаря особым мистическим силам.

- В дополнение к своему Пороку и Добродетели Ахем-Урту получают Добродетель темаха: Авторитет, Завоевание, Коррупцию, Творчество, Мистицизм (например, изучение запретных форм магии), Набожность (прежде всего в виде следования предполагаемой воле Азара) или Месть.

Последовав Добродетели своего темаха, игрок восполняет весь запас Воли. Фактически это означает, что персонаж может восстановить запас Воли дважды за сессию: один раз благодаря своей собственной, человеческой Добродетели – и второй раз за счёт сомнительной “Добродетели” темаха.

- Каждый темах отличается склонностью к своему Пороку. Если этот Порок совпадает с одноимённой характеристикой персонажа, всякий раз, когда мумия восстанавливает очко Воли благодаря потаканию своему Пороку, она получает и один пункт Колонны в придачу. Если мумия обладает другим Пороком, в пределах сессии игрок может изобразить её борьбу со своим темахом. Если он делает это убедительно, Рассказчик вправе наделить его очком Себайта.

- Обманутые начинают игру на третьем уровне Памяти, хотя она действует немного иначе, чем в случае с большинством мумий. Подробнее этот момент будет рассматривать ниже.

- Наконец, поскольку Обманутые учатся на своих ошибках не скорее (и не медленнее) Восставших, они получают тот же объём стартовых очков опыта, которым Рассказчик мог бы наделить Восставшего в тех же условиях.



Численность Обманутых

Хотя в забытые годы Ирема лидеры шестой гильдии и планировали сделать мумиями столько же человек, сколько и руководители других гильдий, после предательства других Шаньяту далеко не все ученики Ахем-Урту обрели бессмертие. Возможно, некоторые из них пробудятся позже. Некоторые, возможно, не пробудятся никогда.

Так или иначе, считайте, что в мире действует только по 42 мумии, служащей каждому из темахов. Легко подсчитать, что в итоге это даёт нам общую численность меньше чем из 300 Обманутых. Если считать, что каждому из темахов служит *ровно* по сорок две мумии, в мире их действует двести девяносто четыре.



Модифицированное Достоинство:

Сехем

В отличие от своих Восставших коллег, Обманутые не могут расходовать Сехем *намеренно*, если только темах (в лице Рассказчика) не разрешит это сделать в качестве сиюминутного исключения. Например, они не способны воскрешать смертных при помощи Изречения *Дар золотого анха*, восстанавливать запас Воли или устранять агgravированные повреждения, вкладывая в это запас Сехема.

Опять же, Рассказчик вправе объявлять исключения из этого правила: например, если мумия хочет понизить Сехем для потакания Пороку своего темаха, последний может и разрешить ей пожертвовать своей жизненной силой.

Модифицированное Достоинство:

Колонны

Обманутые используют Колонны так же, как и другие мумии. Тем не менее, истинное мастерство над магией имён делает их ключевую колонну Рен особенно сильной. Обманутые могут вкладывать Рен в повышение Манипулирования так же, как если бы они произнесли суждение Имени.

Модифицированное Достоинство:

Память

Память Ахем-Урту чрезвычайно похожа на Память Восставших. Тем не менее, существует ряд исключений, позволяющих провести границу между этими двумя фракциями Бессмертных.

Память	Грех	Бросок
10	Отождествление своей личности с темахом	5 дайсов
9	Отказ практиковать своё искусство	
	хотя бы раз в двое суток	5 дайсов
8	Попытка исполнить волю темаха только затем,	
	чтобы замедлить или ускорить Сошествие	5 дайсов
7	Уничтожение любого пережитка	
	Безымянной империи	4 дайса
6	Потеря себя, связанных со своей душой, из-за	

	смерти за пределами гробницы	4 дайса
5	Уничтожение себя	3 дайса
4	Потеря ветоши из-за действий врага, которого персонаж мог бы остановить	3 дайса
3	Следование Добродетели своего темаха	2 дайса
2	Совершение “самоубийства” посредством намеренного уничтожения своего тела	2 дайса
1	Уничтожение свидетельств о существовании человека	2 дайса

Как обычно, эти особенности *дополняют*, а не отменяют грехи, описанные в основной книге правил **World of Darkness Rulebook**.

На нулевом уровне Памяти Ахем-Урту чувствует непреодолимую страсть к собиранию новых себя. Темах фактически перехватывает управление над его телом – если Рассказчик не против, чтобы игрок продолжал отыгрыш этого персонажа в период нулевой Памяти, его мумия начинает вести себя не бездумно (как это происходит на нулевом уровне Памяти с Восставшими), а, напротив, с полным осознанием происходящего. Более того, как бы парадоксально это ни прозвучало, с точки зрения чистых воспоминаний о жизни в Иреме мумия знает и помнит столько, что фактически обладает Памятью 10. Вторгшись в тело служителя, темах расправляет плечи и делает всё, что ему кажется необходимым, полагаясь на абсолютно точную память и сверхчеловеческий интеллект.

С игромеханической точки зрения мумия всё ещё пользуется своими личными характеристиками (включая Ментальные), однако с точки зрения отыгрыша она представляет собой не столько “бессмертного человека”, сколько темаха – изгнанное дитя самих Судей.

Теоретически Рассказчик может вывести персонажа из-под управления игрока, но если игрок решает отыгрывать роль темаха сам, Рассказчик приобретает право отдавать игроку приказы *напрямую*. Иными словами, если Рассказчику кажется, что темах должен совершить определённое действие, игрок *обязан* его выполнить.

Остальные уровни Памяти работают как обычно, хотя очевидно, что Обманутый не способен “вспомнить” своё отсутствующее суждение.

Модифицированное Преимущество:

Культ

Прежде всего, Обманутые приобретают доступ сразу к двум тематически связанным преимуществам Культи и Культистам Обманутых. Второе Преимущество будет описано ниже. Сам Культ работает так же, как и в случае с простыми мумиями, однако приобретает характеристики *Послушание*, *Ритуалистичность* и *Свирепость* бесплатно.

Модифицированное Преимущество:

Загадка

Ахем-Урту неспособны приобретать Известность в каком-либо виде, однако они всегда обладают доступом к Преимуществу *Загадка*. Её уровень равен 9 + Статусу в Забытой гильдии – Сехему с максимальным значением 5. Например, на девятом уровне Сехема Обманутый с третьим уровнем Статуса в своей гильдии будет располагать третьим уровнем этой характеристики. При желании игрок может приобретать уровни этого Преимущества как обычно: они добавляются к итоговой сумме, всё так же не превышая максимального значения •••••.

В дополнение к стандартным эффектам Загадки любые броски на обнаружение тела мумии получают +1 очко к целевому числу, если только Восставшего ищет не смертный, принадлежащий к его же культу. Подобное качество ауры не суммируется с другими проклятиями, увеличивающими целевое число, а потому не могут быть подавлено, чтобы помочь союзникам найти мумию. Этот эффект распространяется и на сакральное имущество мумии наподобие её каноп и культистов.

Как бы то ни было, магия одинаково полноценно функционирует и во время Сошествия, и после смерти мумии. Примеры действий, которые страдают от описанного выше эффекта, включают исследование исторических хроник в попытке узнать текущее место пребывания мумии, физический поиск гробницы мумии в попытке найти её погребальную комнату и т.д. Пассивные проверки на восприятие с целью заметить Обманутого не подвержены этому эффекту. Только Рассказчик обладает правом решить, подвержено ли конкретное действие описанному выше штрафу.

Но самое важное заключается в том, что эффекты Загадки касаются не только мумии, но и всех, кто ей поклоняется (то есть, как правило, её культа). Если определённый культист получает хотя бы очко Известности, он утрачивает это преимущество.

Модифицированное Преимущество:

Статус в Гильдии

В дополнение к стандартным эффектам Статуса это Преимущество определяет, какой процент культа мумии будет обладать Преимуществом *Культисты Обманутых*.

- Весь культ обладает первым уровнем Преимущества *Культисты Обманутых*
- Около 60% культа обладают первым уровнем, а ещё 40% – вторым.
- 50%, 30% и 20% культа располагают первым, вторым и третьим уровнем *Культистов Обманутых*.
- 50%, 30%, 15% и 5% соответственно.
- 35% культистов располагают первым уровнем Преимущества *Культисты Обманутых*. 30%, 20%, 10% и 5% получают более высокие уровни соответственно (второй, третий, четвёртый и пятый).

Кроме того, из-за бесконечного соседства Ахем-Урту со своими темами они получают (а иногда и утрачивают) очки Статуса в своей гильдии чаще других Бессмертных. Если Обманутый осознанно нарушает волю темаха или допускает по-настоящему крупную, непростительную ошибку, Рассказчик (в лице темаха) вправе отобрать у него очко Статуса. В этом случае игрок получает соответствующее число очков опыта, но теряет Статус.

С другой стороны, темах может вознаградить своего слугу дополнительным очком Статуса за хорошо проделанную работу. В этом случае игрок получает очко Статуса "бесплатно", однако если в дальнейшем он захочет повысить Статус собственными усилиями, ему придётся оплатить "подаренный" уровень Статуса за очки опыта – и лишь после этого покупать следующий.

Новое Преимущество:

Культисты Обманутых (от • до •••••)

Требование: Смертный или призрак, обладающий характеристикой *Просветление в смерти*. Подробнее эта способность описана на 323 странице русскоязычного перевода **Mummy: the Curse Rulebook**.

Эффект: Хотя бы одно очко этого Преимущества смертные или призраки получают сразу после вступления в культ Обманутого. Выше описано, какой процент культа будет располагать более высокими уровнями этого Преимущества. Тем не менее, каждый культист (живой или мёртвый) может вкладывать очки опыта, чтобы повысить уровень этого Преимущества для себя лично.

Если культист захочет освободиться от службы и выйти из секты Обманутого, он должен не только совершить характерные действия вроде побега, но и вложить в них суммарно 10 очков Воли. Лишь после этого он избавится от сверхъестественного подчинения мумии.

- На культиста не действуют сверхъестественные силы, заставляющие его навредить мумии. Парадоксальным образом, обычные способы подчинения вроде шантажа, соблазнения или простых уговоров не сталкиваются с подобной защитой. Речь идёт только о гипнозе, магии, Дисциплинах Сородичей и аналогичных силах, выходящих за пределы "простого", естественного воздействия на рассудок. Обратите внимание, что если культист хочет намеренно навредить мумии, он должен вкладывать в это Волю. Тем не менее, израсходовав 10 очков Воли в подобных целях, он может покинуть культ.

- Культист получает Преимущество *Свидетель* бесплатно. Если он утратит этот уровень *Культистов Обманутых*, он потеряет и эффекты *Свидетеля*. Кроме того, за каждое десятилетие, которое он служит мумии, его Окультизм повышается на единицу до максимального уровня 5.

- Адепт получает запас Эссенции, равный его Окультизму + Культистам Обманутых. Восстанавливать запас Эссенции можно по одному очку за час в ходе ритуального поклонения мумии. Более того, он приобретает Нумен *Глаза мертвеца* бесплатно, даже если ещё не умер. Он также может приобретать призрачные Нумина *Кожа покойника*, *Призрачный арсенал* и *Воля от могущества* по 15 очков опыта. Опять же, он может развивать эти силы, даже если технически всё ещё остаётся живым человеком.

•••• Культист приобретает статус жреца в своей секте и может приобретать призрачные Нумина *Могущество духа*, *Регенерация* и *Призрачная выносливость* по 15 очков опыта. Если он умирает, его арсенал пополняется Нуменом *Неуправляемый*.

••••• Достигнув статуса верховного жреца, персонаж получает Нумина *Сифон* и *Похищение Колонн (Рен)* бесплатно. После смерти подобный жрец становится ревенантом или приобретает Нумина *Неуправляемый*, *Благословенная страсть* и *Страстная душа*. Одной из его Страстей всегда становится подчинение своему хозяину.

Новое Преимущество: Спрятанные каноны (•)

Это Преимущество могут приобретать как Обманутые, так и обычные мумии. Благодаря ему все каноны Бессмертного (или одна, если мумия не собирается прятать сразу все вазы) приобретает 5 уровень Загадки. Даже культисты Бессмертного получают штраф, если ищут каноны своего повелителя в целях, которые идут вразрез с его интересами. Кроме того, сама Судьба гарантирует, что его каноны не станут жертвами катаклизмов или случайной потери. Навредить им можно только осознанно, пройдя соответствующие проверки со штрафом, наложенным Загадкой.

Особые силы и слабости

В отличие от других мумий, Обманутые сочетают в своём искажённом саху не только свой облик (какими они сами его запомнили), но и облик их повелителей. У некоторых обличье темахов приобретает околочеловеческие черты. Другие могут совмещать тела смертных с жуткими биологическими особенностями вроде длинных когтей или чудовищных языков.

Как и Восставшие, на 10 и 9 уровнях Сехема Обманутые выглядят скорее как ходячие трупы, чем настоящие люди. Когда Сехем мумии падает до восьмого уровня, Обманутый начинает казаться простым человеком. Тем не менее, в его облике всегда остаётся что-то уродливое и пугающее. Любой смертный (или мистическое существо), добившееся *исключительного* успеха при проверке Сообразительности + Медицины, может понять, что перед ним – оживший покойник или хотя бы очень, очень подозрительный человек.

Кефер

Обманутые не любят искать реликвии других мумий. Они не способны пользоваться ими, не навлекая на себя соответствующие проклятия, а разрушать их они не хотят, поскольку это идёт вразрез с интересами их темахов. Последний пункт следует особого рассмотрения. Дело в том, что как бы темахи ни ненавидели Судей, они всё ещё помнят волю Азара: служение Судьям и выполнение миссий, которые они поручили своим служителям на земле. Поэтому ни один темах никогда не потребует уничтожения чужой реликвии, даже если испытывает презрение или жгучую ненависть к её обладателю.

О том, как Обманутые разыскивают уникальные реликвии своей гильдии – *себа* – будет рассказано дальше. Если Обманутый всё же хочет найти реликвию чужой гильдии, он должен провести не менее 10 минут – уровень своего Сехема в пределах десяти шагов от этой реликвии. Разумеется, проверка может принять пассивный характер: Обманутый может просто понять, что рядом с ним находится артефакт его вечных соперников.

Для того чтобы понять, как работает чужая реликвия (и каким уровнем она обладает), мумия должен пройти проверку Интеллекта + Образования или Оккультизма.

Все эти правила не затрагивают ветошей: их присутствие Ахем-Урту чувствуют так же остро, как и Восставшие.

Сибарис

Когда смертные испытывают Сибарис ужаса, они проходят ту же проверку, что и при столкновении с простыми мумиями. Тем не менее, степень их успеха всегда падает на единицу: например, пять успехов засчитывают лишь за четыре. В результате даже самые волевые смертные никогда не могут противостоять Сибарису ужаса, вызванному Обманутыми, целиком.

Когда человек поддается такому Сибарису, он понимает, что перед ним находится существо, носящее в своей душе настоящего бога. В этот момент человек испытывает сильнейшее желание склониться перед божеством и пообещать служить ему до скончания своих дней. Если он это сделает, эффект Сибариса немедленно пресечётся, однако человек станет культистом Бессмертного и приобретёт первый уровень Преимущества *Культисты Обманутых*.

Сибарис тревоги работает так же, как и в случае с Восставшими, но усиливается на два уровня, если смертный сталкивается с мумией буквально лицом к лицу (а не наблюдает за ней с расстояния).

Проклятые знамения

Проклятые знамения, вызванные Обманутыми, работают так же, как это было описано ещё на 230 странице русскоязычного перевода **Mummy: the Curse Rulebook**. Тем не менее, Обманутым легче провоцировать в разуме смертных эти зловещие откровения. Проверки Самообладания + Оккультизма на получение подобных знамений проходят со сложностью 6 вместо обычных 8.

Отклонения

Все Обманутые обладают одним психическим отклонением (по выбору игрока), от которого они неспособны избавиться. Такова плата за вечное соседство с душой убитого бога.

Если игрок не хочет всю игру тяготиться таким отклонением, он вправе попросить об этом Рассказчика. В этом случае он должен приобрести четвёртый уровень Памяти ещё на стадии создания персонажа. Обратите внимание, что если

игрок не запросил такую возможность в начале игры, то в дальнейшем развитие Памяти до четвёртого или более высокого уровня не позволит ему избавиться от отклонения.

Кроме того, Обманутые рискуют получением отклонений, даже когда утрачивают 10, 9 или 8 уровень Памяти (в отличие от других обитателей Мира Тьмы, которые получают отклонений только при потере 7 или более низкого уровня своей нравственной характеристики).

Сошество

Сошество Ахем-Урту протекает так же, как и у Восставших. Более того, даже соседство с темахом не заставляет Обманутого заниматься исключительно той задачей, которую поставил перед ним мёртвый бог. В сущности, темахи не контролируют их эмоции или действия. Они не вступают с ними в беседы и споры – за редкими, катастрофическими исключениями (иными словами, в поистине исключительных обстоятельствах Рассказчик вправе заявить, что Обманутый видит перед собой иллюзорный облик темаха или слышит в голове его голос).

С другой стороны, темахов нельзя одурачить. Если Обманутый задумал преступление, темах даёт ему понять, что следит за каждым его шагом. Если Обманутый совершает подобное преступление, он проходит проверку Сошества и в случае провала утрачивает не только очко Сехема, но и пункт Памяти из-за магического воздействия своего господина, борющегося за власть над его сознанием.

С другой стороны, темах всегда рад вознаградить своего слугу. Когда Обманутый выполняет задачу, поставленную темахом (даже если он не понимает конечной цели подобной задачи), он утрачивает очко Сехема, но восстанавливает все очки Воли. Более того, каждый раз, когда Обманутый совершает крупное и весомое действие, соответствующее воле темаха, тот может “обнулить” для него текущий счётчик Сошества. Теоретически это может позволить Обманутому проводить даже на высоких уровнях Сехема на удивление много времени – хотя, разумеется, темах не заинтересован в том, чтобы позволять своему слуге жить по-настоящему личной жизнью.

Примерами действий, которые вселяют радость в сердца темахов, можно назвать следующие:

- Уничтожение монумента или исторического упоминания, посвящённого славе Ирема

- Убийство опытного Безжизненного (наподобие Шуанхсен)
- Убийство Восставшего
- Жуткое и мучительное наказание смертного, осквернившего гробницу Обманутого

- Длительное вмешательство в планы Восставших
- Раскрытие глаз Восставшим (например, предоставление доказательств предательства их Шаньятю)

- Предоставление покровительства смертному, создающему произведения искусства (даже если в конечном итоге эти произведения и не порождают себя)

- Изучение пророчеств, раскрывающих замыслы самой Судьбы
- Спасение жизни другого Обманутого

Действия, вызывающие гнев темахов, на удивление близки тем, которые навлекают на Восставших гнев Судей:

- Персонаж хулит Азара или позволяет кому-либо делать это в его присутствии, не реагируя на его слова соответствующим образом*

- Персонаж увековечивает свою миссию так, что смертные начинают чтить его, а не темаха или Азара

- Персонаж уничтожает реликвию для того, чтобы повысить силу Сехема

- Персонаж допускает полный провал в любом действии, не связанном с использованием кефера, однако основанном на проверке Сехема*

- Персонаж увеличивает свою Память на один уровень

- Персонаж вступает с Шуанхсен в какие-либо отношения за исключением прямой вражды*

- Персонаж высмеивает или осуждает темаха, в открытую называя его имя

- Персонаж решается осквернить гробницу своего товарища, который служит тому же темаху

- Персонаж убивает другую мумию, обладающую иммунитетом к его иремитской магии

- Персонаж вслух провозглашает о своей любви к смертному, используя язык Ирема и своё собственное имя*

*При желании игрок может вложить очко Воли, чтобы *вычесть* три дайса из тех, которые были приписаны к его проверке Сошествия.

Проклятое воскрешение

Восставшие и Шуанхсен абсолютно бессмертны. Они пробуждаются в каждом веке, чтобы выполнять зловещие указания своих древних богов. Но Обманутые получили ещё более тёмный дар. Они не бессмертны. Они *вечны*.

Когда они умирают, к моменту возвращения в мир людей их души пытаются воссоздать своё саху по памяти или возродиться рядом с канопой. Однако если это не удаётся – например, если тело Обманутого было уничтожено при мистических обстоятельствах или если оно оказалось заперто в недоступном месте, – сама Судьба возрождает Ахем-Урту в теле любого подходящего мертвеца.

Никто – ни культисты, ни они сами – не может предсказать, в каком именно трупе оживёт служитель темаха. Однако Судьбу можно благодарить хотя бы за то, что обычно она подыскивает тела, не отмеченные серьёзными травмами и не затронутые другими вредоносными эффектами. Более того, Судьба *никогда* не допустит превращения Обманутого в Шуанхсен.

Кроме того, рабы темахов навсегда привязаны к материальному миру. Они не способны переходить в Дуат ни после смерти, ни во время Сошествия – какими бы заклинаниями они ни пытались воспользоваться. Они не могут попасть в царство духов или загробный мир, в Чашу или астральный мир. Даже самые широкие порталы, ведущие в параллельные измерения, для них остаются подобны каменным стенам.

Единственная "реальность", в которой они регулярно пребывают, – это Нефер-Кертет, или Сумрак. Другое дело, что это скорее физическое (или *метафизическое*) состояние, чем буквальный мир.

Темахи

Ам-Хенусет

Первая волна

Будучи слугами величайшего музыканта – возможно, самого уважаемого из поверженных Шаньюту, – эти мумии находятся в непрерывном поиске вдохновения и нередко пытаются обзавестись целой свитой из одарённых артистов и исполнителей. Современная общедоступность музыки кажется им одновременно проклятием и благословением: обесценивая каждую композицию по отдельности, повсеместность музыки, тем не менее, упрощает слугам Ам-Хенусета задачу по распространению заклинаний или посланий, зашифрованных в современных песнях.

Имена: Первая волна, Поедатели грёз

Себа: Мумии Первой волны проводят тысячелетия в поиске музыкального вдохновения. Они чтят мелодии, ритмы и даже целые песни, способные изменить сознание человека или даже чудовища. Они пишут музыку сами, стараясь повлиять на аудиторию магией первозданных звуков.

Ключевые характеристики: Манипулирование или Решительность, Оккультизм, Похоть

Миссия: *Культивировать в смертных почтение к бессмертной музыке.*

Если мумия пытается повлиять на смертных своей музыкой или находит себа, она восстанавливает весь запас Рен. Если Обманутый организует события так, что определённый смертный только *потенциально* может получить вдохновение, но не пытается повлиять на него напрямую, он получает один пункт любой Колонны по своему выбору.

Время: Поедатели грёз неспособны развивать Память за обычные очки опыта. Для повышения Памяти им необходимо вкладывать по очку Себайта (например, 7 очков Себайта за Память 7 уровня).

Выражение: Если Ам-Хенусет видит жертву, обладающую тем же Пороком или Добродетелью, которой отличается и он сам, он может пройти проверку Манипулирования или Внушительности + Оккультизма + Сехема и издать мелодичные звуки, способные заморозить жертву или вселить в её сердце ужас.

По усмотрению игрока, жертва или немедленно убегает от него, испытывая непреодолимую волну страха, или впадает в возбуждённое состояние, в котором

она получает штраф -2 к Интеллекту и Самообладанию, поскольку ищет возможности выплеснуть свои эмоции, или закрывает глаза, прекращая замечать всё, что происходит вокруг.

Сверхъестественные жертвы могут сопротивляться этому эффекту проверкой Решительности + Сехема, Вирда или аналогичной мистической характеристики. Эффект длится столько, сколько мумия продолжает издавать мелодичные звуки – или по два раунда за каждый успех, полученный при её броске (если она решает заняться чем-то ещё). Жертвы могут вкладывать по очку Воли за раунд для преодоления этого эффекта.

Если жертва и мумия обладают одной Добродетелью *и* Пороком, игрок вправе пройти вышеописанную проверку Манипулирования или Внушительности + Оккультизма + Сехема и пожертвовать одним *уровнем* Воли. В этом случае он не сможет восстановить такой уровень Воли, даже вложив очки опыта: понижение будет действовать до окончания времён.

Тем не менее, он сможет черпать духовную силу из сущности своей жертвы, где бы она ни находилась. Раз в день он сможет получить два очка Воли бесплатно, без каких-либо бросков. Если проверка Манипулирования или Внушительности + Оккультизма + Сехема закончилась исключительным успехом, он сможет черпать сразу по три очка Воли в день.

Хаккар-Зозер

Улей из душ

Темах Хаккара-Зозера носят последователи колдуна, обучившего своих слуг магической скарификации и искусству татуировок. Эти мумии обретают силу и знания через физическую боль и жертвоприношение своей плоти. Они руководствуются инстинктами и велениями сердца, стараясь не подчиняться рассудку и полагая, что истина всегда кроется в чувствах. Из-за намеренного отказа от рационального мышления эти мумии иногда производят впечатление сумасшедших. Они живут по законам первозданного мира, ещё не познавшего мрачной, холодной рассудочности, и наслаждаются полным спектром эмоций и чувств.

Имена: Улей из душ, Отцы скарабеев

Себа: Улей из душ обретает себя во внутренних озарениях и мистической скарификации. Если в результате возрождения они попадают в новые тела, едва ли не первым их действием становится нанесение новых магических татуировок или вырезание символов своей оживлённой плоти. Мумии Хаккара-Зозера верят, что первозданная природа всегда будет главенствовать над человеческой цивилизацией, а потому их себа – какую бы форму они ни приняли – всегда превозносят живую природу над творениями человеческих рук.

Ключевые характеристики: Манипулирование или Выносливость, Знание животных, Чревоугодие

Миссия: *Раскрывать истины о живой природе, сокрытые доводами рассудка, и нести людям мудрость сердца, которое чувствует, а не думает.*

Если мумия раскрывает своей аудитории правду о каком-либо событии или явлении, используя только примитивные методы изложения (по возможности избегая слов), она восстанавливает весь запас Рен. Если она доказывает хотя бы одному собеседнику, что в решении его текущих проблем должно помочь сердце, а не рассудок, мумия восстанавливает очко любой Колонны по своему выбору.

Бремя: Если в пределах сцены мумия ведёт себя как порождение цивилизации – например, нарочно обманывает собеседника или притворяется современным смертным, – она утрачивает возможность восстанавливать очки Воли и Колонн до конца этой сцены. Для того чтобы избежать своего Бремения, мумии Хаккара-Зозера

стараясь говорить загадками, избегать ответов на вопросы о своём возрасте или культуре, а по возможности – не произносить слов вообще.

Служители этого темаха уникальны ещё в одном отношении. В зависимости от ситуации эта особенность может быть как преимуществом, так и ещё одним Бременем мумии. При виде Обманутого насекомые начинают стекаться к нему со всех сторон, испытывая к нему странное чувство родства. Они не подчиняются к нему напрямую, однако относятся к нему с необычной симпатией. Вполне очевидно, что в некоторых ситуациях этого может быть достаточно, чтобы на мумию обратили внимание смертные – или охотники.

Выражение: Даже не произнося никаких слов, Обманутый может посмотреть на жертву так или совершить пару столь выразительных жестов, что жертва начнёт вспоминать своё истинное место в природе (а в случае с людьми это место добычи). Никаких проверок не требуется. Если жертва сама хочет признать свою природную, первозданную роль, она получает очко Воли, но до конца сцены приобретает психическое отклонение по выбору Обманутого.

Если жертва обладает той же Добродетелью или Пороком, что и мумия, она восстанавливает все очки Воли, но до конца сцены впадает в состояние абсолютной бездумности.

Обратите внимание, что жертва может отказаться от этого эффекта (а потому не получить ни Воли, ни отклонения). Тем не менее, если жертва обладает и Пороком, и Добродетелью мумии, она *обязана* принять оба эффекта, причём в бездумное состояние она впадает до самого конца истории.

Кехетхат

Гремящая клетка

Этот темах обучил своих мумий искусству танца. Подвижные и энергичные, продолжатели его дела стараются каждым действием раскрывать неуловимые порывы сердца, не видя смысла в пренебрежении собственными желаниями. Саму жизнь они называют музыкой, проходящей сквозь их тела. Вне зависимости от того, занимаются ли они танцами, сексом или даже убийствами, эти Ахем-Урту считают своим единственным долгом всегда выражать эмоции в максимально открытой и грациозной форме.

Имена: Гремящая клетка, Сосуд небесного движения

Себа: Эти мумии видят истинную красоту в состоянии транса, в который они впадают во время танца или в который им удаётся ввести своих жертв. Стоит заметить, что танцы, способные породить себа, редко бывают сложными и изобретательными. Куда чаще они напоминают первобытные пляски, построенные на повторении одних и тех же монотонных движений.

Ключевые характеристики: Манипулирование или Сила, Атлетика, Гнев

Миссия: *Срывать с себя все покровы и обнажать сердце.*

Мумии Кехетхата восполняют свой запас Рен целиком, когда демонстрируют окружающим истину во время страстного физического действия наподобие секса или сражения. Если мумии удаётся уговорить собеседника поддаться своим телесным порывам, она восстанавливает очко любой Колонны по своему выбору.

Бремя: Привыкшие поддаваться порывам сердца, служители Кехетхата с трудном защищаются от гипнотического воздействия. Проверки сопротивления любым мистическим силам, влияющим на сознание, получают штраф -2.

Выражение: Если жертва отличается тем же Пороком или Добродетелью, что и мумия, Кехетхат получает бонус +3 к попытке уговорить её поддаться своему Пороку *или* воздержаться от Добродетели.

Если жертва и мумия обладают полностью одинаковыми Пороком *и* Добродетелью, бонус +3 будет распространяться на любые попытки мумии убедить жертву выполнить определённое действие. Жертва будет соглашаться даже на сложные или преступные действия, включая те, которые могут привести к потере Нравственности и рассудка. Единственное, что она не станет делать, – это вредить своим близким или самой себе... во всяком случае, напрямую.

Нешебсут

Тысяча глаз в одном

Этот темах унаследовали фавориты загадочного философа, образующие что-то вроде сообщества заговорщиков среди членов Забытой гильдии. Эти мумии опираются на анализ и логику для переманивания и деморализации прихвостней Шаньяту. Увлечение современного мира философией нигилизма, постмодернистские веяния и религиозная деконструкция облегчает мыслителям Забытой гильдии миссию по разобращению конкурентов и уничтожению вражеских культов. К несчастью для них, кристальная чистота их логики иногда начинает бить по организациям, созданным самими Ахем-Урту.

Имена: Тысяча глаз в одном, Пустота в ладони

Себа: Мистические реликвии Нешебсут заключаются в аксиомах, максимах, выводах или афоризмах, которые открывают разуму истины, что сокрыты в межзвёздной тьме.

Ключевые характеристики: Манипулирование или Самообладание, Убеждение, Лень

Миссия: *Порождать сомнения в сердцах тех, кто ослеплён своим повиновением.*

Если мумия заставляет жертву изменить своё мировоззрение, прибегая только к логическим аргументам, она восстанавливает запас Рен целиком. Если она вызывает в разуме жертвы бунтарские или нигилистические настроения, она восстанавливает очко любой Колонны по выбору игрока.

Время: Если такая мумия сталкивается с загадкой, пазлом или аргументом, на который ей нечего ответить, она впадает в состояние глоссолалии, которая быстро перетекает в открытую ярость. Выйти из этого состояния можно только потратив несколько часов на медитацию или проведя некоторое время рядом с другим Обманутым, который поможет разочарованному философу мудрым советом.

Выражение: Если мумия обладает тем же Пороком или Добродетелью, что и жертва, она может указать на несоответствия между её мировоззрением и объективной действительностью. В этом случае жертва начинает медленнее восстанавливать Волю всегда, когда она *не* находится рядом с Обманутым. Насколько медленнее – решает Рассказчик, однако в целом считайте, что она

получает примерно по очку Воли тогда, когда в других обстоятельствах получала два.

Если жертва относится к какой-либо сверхъестественной расе, игрок проходит проверку Манипулирования + Обмана + Схема против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы (вроде Азота или Силы крови).

В случае с простыми смертными никаких проверок не требуется.

Если мумия обладает и Пороком, и Добродетелью жертвы, она может понизить свой уровень Воли на единицу (причём восстановить этот уровень будет невозможно даже за очки опыта). Тем не менее, с этого момента жертва чувствует себя привязанной к мумии. Она не способна восстанавливать Волю, если не находится рядом с Обманутым.

Если Обманутому надоест подобный слуга, он может разорвать с ним связь, пройдя проверку Манипулирования + Обмана + Схема против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы (наподобие Гнозиса или Древнего зова).

Нефир Ун-Анх

Стих, рассказывающий себя сам

Под этим именем был известен мастер поэзии и красноречия, наделивший своих подчинённых влиянием на рассудок простых людей. Мумии, служащие этому тематху, видят цель своего существования в убеждении и подчинении окружающих. Они используют связи и навыки смертных, чтобы в конечном счёте свергнуть Шаньятху с их божественного престола. Невзирая на общую миссию, знатоки красноречия не всегда работают вместе и порой даже склоняют своих почитателей к достижению прямо противоположных целей.

Имена: Стих, рассказывающий себя сам, История без завершения

Себа: Реликвии этих мумий приобретают форму рассказов, легенд и преданий, содержащих мудрость самого космоса.

Ключевые характеристики: Манипулирование или Интеллект, Экспрессия, Гордыня

Миссия: *Поэзия должна говорить сама за себя.*

Поэты занимаются своим первозданным искусством даже чаще других Обманутых. Они восстанавливают все очки Рен всякий раз, когда добиваются исключительного успеха при проверке Экспрессии (как правило, связанной с произнесением стихов). Кроме того, если мумия целиком сосредотачивается на создании новых слов, поиске рифмы или написании стихов, она восстанавливает очко любой Колонны по выбору игрока.

Бремя: Если мумия проводит хотя бы сцену (или большую её часть) за поэтических или словесным творчеством, игрок делает бросок одного дайса. После этого Обманутый впадает в маниакальное состояние, в котором он пребывает по одному дню за каждое очко, выпавшее на дайсе (например, четверо суток, если у вас выпадает 4). На протяжении этого времени мумия получает +2 дайса к проверкам Экспрессии, но -1 к проверкам любых других Навыков.

В дополнение к этому, *все* Поэты без исключения страдают от отклонения *Меланхолия*. Оно может быть “стартовым” отклонением мумии или дополнять его – по выбору игрока. В меланхолию Поэты впадают всегда, когда им не удаётся создать очередное произведение искусства, или подобрать рифму, и так далее.

Выражение: Всякий раз, когда мумия пытается повлиять на сознание или чувства других существ, все, кто её слышит *и* обладает тем же Пороком или

Добродетелью, что и она, утрачивают очко Воли. Они не могут утратить больше одного очка Воли чаще, чем раз в несколько минут. Точное количество минут равно их Самообладанию.

Тем не менее, как только протагонист заберёт подобным образом последний пункт из запаса их Воли, жертвы будут обязаны подчиниться любому приказу мумии, не вредящему им или дорогим им людям напрямую.

Если мумия не хочет ослаблять Волю слушателей, она вправе блокировать этот эффект.

Жертвы, которым не посчастливилось обладать сразу Добродетелью *и* Пороком Обманутого, утрачивают по два очка Воли *каждую минуту разговора*.

Эти эффекты вступают в силу только тогда, когда мумия говорит со слушателями напрямую – не используя телефона, телепатических сил, веб-камеры и так далее.

Сиранутис

Глас вечности

Ученики этого певца-виртуоза убеждены, что их миссия – направлять деятельность других мумий в нужное русло, особенно если те отклонились со своего пути. В то время как музыканты, философы и поэты, служащие другим темам, не упускают шанса напоминать о себе, певцы ведут скромное существование в тени собратьев, мягко и незаметно сосредотачивая окружающих на решении текущих проблем.

Имена: Глас вечности, Вопиющий камень

Себа: Эти мумии жаждут любых источников вдохновения, которые не могут повториться. Например, это может быть импровизированная песня великого исполнителя или произведение искусства, созданное самой Судьбой единственный раз в истории человечества.

Ключевые характеристики: Манипулирование или Внушительность, Экспрессия, Жадность

Миссия: *Запоминать голос самой экспрессии.*

Проведя целую сцену за пением или пронаблюдав эту сцену за творческим индивидом, создающим великое произведение искусства, мумия восстанавливает очко любой Колонны по выбору игрока. Если в пределах подобной сцены мумия или индивид, за которым она наблюдает, добьётся исключительного успеха в проверке Экспрессии, Обманутый может восстановить весь запас Рен.

Бремя: Обманутый может восстановить Колонны вышеописанным образом только раз в день. Если она пытается восстановить их снова в пределах того же дня, она действительно получает эти очки Колонн, но приобретает штраф -1 ко всем Ментальным действиям из-за одержимости пением. Этот штраф остаётся в силе в течение одного дня.

Если мумия получает штраф снова прежде, чем силу утратит первый, он увеличивается и повышает свой срок ещё на один день (например, штраф -3 остаётся в силе три дня).

Если мумия восстанавливает больше одного раза в день именно Рен (а не другие Колонны), вместо штрафа она впадает в состояние Одержимости. Состояние действует так же, как и одноимённое психическое отклонение.

Выражение: Любые жертвы (включая Восставших, но не Обманутых), которые обладают тем же Пороком, что и протагонист, начинают поддаваться *своим* Порокам всегда, когда слышат его пение. Для этого протагонист должен пройти проверку Манипулирования или Внушительности + Экспрессии + Сехема. В случае успеха он заставляет жертву поддаться *её* Пороку.

Если жертва обладает не Пороком, а Добродетелью протагониста, она поддаётся Пороку *мумии*.

Если жертва отличается и Пороком, и Добродетелью Обманутого, протагонист выбирает, чьему Пороку поддастся жертва, а заодно выбирает ещё один из двух результатов. Либо он заставляет жертву поддаться Добродетели его темаха (не забывайте, что вопреки своему названию Добродетели темахов – вроде Завоевания или Коррупции – напоминают Пороки), либо проходит проверку Манипулирования или Внушительности + Экспрессии + Сехема и в случае успеха наделяет жертву Одержимостью. Если при этом сам протагонист страдает от Одержимости, он избавляется от неё до тех пор, пока Одержимостью тяготится жертва.

Если бросок заканчивается исключительным успехом, Обманутый получает ещё один вариант на выбор: он может поставить на жертву мистическую печать, которая позволяет ему отслеживать жертву по правилам кефера (так же, как он отслеживал бы реликвию). Тем не менее, это считается преступлением против Памяти 5 уровня, поскольку становится прямым вмешательством в личную жизнь несчастной жертвы.

Туткепертану

Образ вечной скорби

Мумии Туткепертану считают, что мир наполнен иллюзиями. В попытке увидеть истинную картину мира они изучают искусство создания изображений, фиксирующих подлинные черты вселенной. Они озадачены тягой современных художников к изображению непостижимых абстракций, вымышленных миров или даже иллюзий, поскольку видят задачу искусства в истолковании, а не усложнении мира. Лишь самые приспособленные представители их коллектива способны найти удовольствие в передаче собственных знаний о мире с помощью нарочито запутанных или авангардных форм.

Имена: Образ вечной скорби, Создатели истины

Себа: Мумии Туткепертану получают себа всегда, когда сталкиваются с произведениями искусства, вызывающими у людей ясновидческие способности или мистическое прозрение. В этом случае произведение искусства утрачивает свою мистическую силу. Иными словами, если мумия Туткепертану находит изображение, которое позволяло окружающим видеть будущее, изображение навсегда утрачивает свою оккультную силу, однако Туткепертану приобретают себа.

Ключевые характеристики: Манипулирование или Ловкость, Экспрессия, Зависть

Миссия: *Раскрывать истину посредством изображений.*

Когда мумии удаётся открыть другому мыслящему существу какой-либо секрет, не прибегая к словам (как правило, с помощью изображения), персонаж восстанавливает все потраченные очки Рен. Если ему удаётся вдохновить другое существо на какое-либо действие при помощи изображения, он получает одно очко любой Клоны по своему выбору.

Бремя: Служители Туткепертану не могут наполнять свои изображения ложным смыслом. Их изображения должны открывать истину, а не вводить окружающих в заблуждение. С игровой точки зрения это означает, что персонаж не может намеренно создавать изображения с ложным смыслом – если протагониста самого введут в заблуждение и он создаст лживое изображение, он немедленно пройдёт проверку Сошествия.

Выражение: Если жертва обладает Пороком или Добродетелью мумии, протагонист может изобразить её на любом материальном носителе (подойдут даже современные цифровые файлы вроде изображений из Фотошопа). Жертва должна добровольно позировать мумии – в обратном случае протагонист должен использовать в создании изображения часть её тела (например, кровь).

Затем мумия вкладывает очко Рен. С этого момента изображение начинает меняться таким образом, что на нём видно текущее состояние жертвы и общие детали её окружения, благодаря которым мумиям сможет её отыскать.

Если жертва отличается и Пороком, и Добродетелью мумии, Обманутый может повысить мистическую силу изображения. В этом случае он не вкладывает очка Рен, а понижает само значение Воли на единицу. После этого он обретает возможность воздействовать на свою жертву Изречениями и Призываниями через изображение (как если бы видел её напрямую).

Наконец, уничтожив изображение, мумия может пройти проверку Решительности + Экспрессии + Сехема против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы (наподобие Гнозиса или Силы крови). В этом случае жертва получает летальный урон в объёме успехов, полученных мумией. Если мумия сжигает изображение, а жертва обладает особой уязвимостью к пламени, она получает агgravированный урон.

Уничтожение изображения восстанавливает мумии потраченный уровень Воли.

Глава третья:

Под мятежными звёздами

Хотя Восставшие неслучайно прозвали Обманутых Забытой гильдией – и с исторической точки зрения Ахем-Урту действительно представляют собой единую гильдию иремитов, – их организация давно распалась на множество более частных фракций, известных как *движения*.

В каком-то смысле движения можно назвать “внутренними гильдиями” Обманутых. Рассказчики, будьте внимательны: не перегрузите свою историю разделением Ахем-Урту на целую массу соперничающих организаций.

Если в вашей истории действует всего несколько Ахем-Урту, вы можете изобразить их как сравнительно монолитную организацию, в которой движения представляют собой лишь идеологические течения, а не полноценные, конкурирующие фракции.

И напротив, если ваша игра целиком посвящена членам Забытой гильдии, а их количество в отдельно взятом регионе позволяет разделить их на множество фракций, вы вправе использовать сразу все нижеописанные движения – или даже придумывать собственные.

Крупные движения

Хотя каждый Ахем-Урту помнит о вероломстве жрецов Ирема и чувствует подневольную жажду мести, на этом их сходство друг с другом заканчивается. Даже слуги одних темахов могут преследовать разные цели, не говоря уже о добровольных отступниках, жаждущих сделать что-либо по велению сердца, а не по слову незримого повелителя.

Ниже описаны четыре крупных движения, о которых знают *все* слуги темахов – а возможно, и некоторые из Восставших.

Гниющий храм

Ирем был не городом, а живой идеей.

Предайте эту идею забвению и уничтожьте наследие Судей.

Последователи Гниющего храма пытаются обессилить Шаньяту, подрывая их деятельность в земном мире. Для этого они привлекают людей в анархические сообщества, криминальные заговоры и дикарские культы. Они создают не просто злейших врагов современной культуры, а полноценную альтернативу цивилизации, выросшей под надзором Шаньяту. Когда им удастся расшатать мир в достаточной степени, чтобы Шаньяту не смогли его контролировать, Ахем-Урту смогут нанести решительный удар по их божественному оплоту.

Деятельность Гниющего храма строится на трёх ключевых положениях:

- Цивилизация делает смертных сильнее, а с ними – и их повелителей из числа Восставших. Развалите цивилизацию, и вы обессилите слуг Шаньяту.
- Искусства пяти других гильдий позволяют Сехему покидать землю и насыщать новой силой Судей Дуата. Уничтожьте эти искусства.
- Предатели из пяти других гильдий отправляют сосуды силы в Дуат. Отравляйте их Нечестивым слогом.

Прозвище: Тлетворцы

Концепции: отшельники, одиночки, кочевники, повелители трущоб, коррупционеры

Особая сила: Любой член Гниющего храма, обладающий Статусом среди Ахем-Урту **, получает доступ к Призванию *Нечестивый слог**.

*Хотя в этом предложении и указано, что Обманутый должен обладать вторым уровнем Статуса в гильдии, согласно требованиям к самому Призванию, персонажу достаточно даже одного уровня Статуса.



Нечестивый слог

Требования: Статус в Забытой гильдии • или выше

Эффект: Вложив очко Воли, мумия отравляет чужую реликвию или ветошь. Она не может восстановить это очко Воли, пока продолжает отравлять магический сосуд. Если мумия добровольно прервёт действие этого Призвания или умрёт, она восстановит затраченное очко Воли, а проклятие спадёт.

- Использование реликвии требует проверки Сошествия. В случае её провала мумия (включая Обманутых и Шуанхсен) теряет очко Сехема.

- Даже в случае успешной проверки Сошествия каждый успех наносит мумии очко летального урона. Повреждения принимают облик причудливой алхимической трансформации: например, рука мумии может обратиться деревом или ониксом.

- Если мумия передаёт отравленную реликвию в Дуат, она проходит проверку Сошествия с бонусом +3 (не забывайте, что бонус в данном случае играет *против* мумии). Тем не менее, когда такая реликвия отправляется в Дуат, Обманутый, наложивший на неё проклятие, теряет возможность вернуть себе очко Воли бесплатно и должен купить его за 8 очков опыта.



Отпрыски изумрудного анха

Мы родились и обрели могущество в тот момент, когда Ночное небо и Чёрная земля вступили в свой вечный брак. Создания, оживлённые чистым Сехемом, не должны ходить по земле. Разрывайте их на части и возвращайте в могилы.

Приверженцы этой фракции утверждают, что Церемония возвращения забрала у вселенной слишком много Сехема, причинив непоправимый вред магической экологии. Они грезят уничтожением всех хранилищ Сехема в надежде высвободить эту энергию и вернуть её первозданной природе. Всё это делает их неутомимыми истребителями Восставших, Садихов и даже церковных реликвий, наполненных мощью Сехема. Отпрыски изумрудного анха печально известны любовью к зверским и показательным казням. Когда они ловят жертву, прошедшую Церемонию возвращения, Сехем покидает её тело с горячей кровью, изодранной плотью и сломанными костями.

Прозвище: Виталисы

Концепции: кровавые художники, политические активисты, защитники дикой природы, каннибалы во фраках, уличные исполнители, таксидермисты, обитатели природной глуши

Особая сила: Один раз за сцену Отпрыски изумрудного анха могут перебросить любую проверку атаки, которая должна повредить Безжизненному существу (например, Амхата или Садиху). Если в роли такого врага выступает не просто Безжизненный, а Шуанхсен, персонаж добавляет ещё +1 дайс к проверке атаки.

Враг интуитивно чувствует, что Отпрыск изумрудного анха не остановится ни перед чем, чтобы уничтожить его и ему подобных существ. А потому даже существа, ничего не знающие о мумиях, могут организовывать отряды охотников, призванные истребить всех Отпрысков изумрудного анха до единого.

Расколотый посох

Судьи Дуата остались на своих божественных тронах лишь потому, что им служат предатели Су-Менент. Уничтожайте любых созданий, исполняющих волю Судей – но самую жестокую кару поберегите для заупокойных жрецов.

Под этим названием известен доисторический культ возмездия, члены которого полагают, что главным орудием Шаньюту всегда оставались жрецы Су-Менент. Мумии, состоящие в этом содружестве, хорошо помнят, как Су-Менент помогали Шаньюту превратить властителей Забытой гильдии в бестелесных темахов. Зная о скрытной природе своих врагов, Расколотый посох стремится истощить силы Восставших и выманить их на свет.

В этих целях члены культа отлавливают и жестоко карают любых прислужников Су-Менент, даже если последние не всегда понимают, в чём именно заключается их вина. Как правило, к этой фракции примыкают лишь самые верные из Ахем-Урту, воспринимающие предательство Шаньюту как личную обиду.

Прозвище: Сокрушители

Концепции: политические активисты, воинствующие атеисты, убийцы, наивные индивидуалисты, нигилистические анархисты, маргиналы и отщепенцы

Особая сила: Сама Судьба помогает Расколотому посоху скрывать свою истинную сущность от врагов. Любые попытки достать информацию об этой фракции повышают сложность броска на +1, +2 или даже +3 пункта в зависимости от важности этих сведений. Обратите внимание, что под сложностью понимается та цифра, которая позволяет засчитать успех при броске дайса. Иными словами, если Рассказчик считает определённую информацию о Расколоте посохе достаточно значимой, чтобы она повышала сложность на +2 пункта, успехом будет считаться лишь выпадение 10! Получить сведения, повышающие сложность сразу на +3 пункта, можно лишь благодаря уникальным силам, *понижающим* эту сложность.

Загробный легион

Время пришло! Заставим наших врагов заплатить за предательство кровью!

Некоторые члены Забытой гильдии утверждают, что мумии слишком долго играли в политику и незримое манипулирование. Цель Загробного легиона предельно проста: они собирают неукротимую армию из бессмертных воинов, чтобы смести всех служителей Шаньяту одним решительным маршем. Большинство членов Загробного легиона не ставят перед собой моральных и философских вопросов, довольствуясь постоянной борьбой и видя свою награду в приобретении боевых трофеев наподобие славы, земель и богатств.

Деятельность легиона строится на четырёх ключевых положениях:

- Нашими врагами всегда оставались Шаньяту
- Мы должны быть непревзойдёнными воинами
- Победу приносит стратегия, а не ярость
- Трофеи должны доставаться нам

Прозвище: Легионеры

Концепции: хорошо тренированные исполнители, дисциплинированные офицеры, пехотинцы, ополченцы, пираты, наёмники

Особая сила: Когда член легиона проходит проверку Культа в попытке собрать боеспособную армию и его проверки приносят хотя бы один успех, уровень его Статуса в гильдии добавляет к итогам проверки *автоматические* успехи. Кроме того, уже на втором уровне Статуса эти мумии получают доступ к военному вооружению наподобие пулемётов или ракетниц, а Статус ●●● открывает им доступ к элитной технике (вроде боевых вертолётчиков и спутников).

Малые движения

Некоторые коллективы Забытой гильдии не получили большого распространения. Хотя новые фракции могут возникнуть в любом столетии и в любой культуре, только четыре из них смогли просуществовать достаточно долго, чтобы обрести хоть какую-то степень признания у Ахем-Урту.

Обратите внимание, что малые движения не обладают особыми силами и преимуществами, если только вы не захотите придумать их для своей личной игры.

- **Аль-Рунихура** – кабала полубезумных мумий, исследующих тайны доисторических звёзд. По убеждению этих Ахем-Урту, подлинное могущество зародилось в мире ещё задолго до появления Судей, Ирема и Шаньяту. Члены Аль-Рунихура пытаются выведать эти секреты, связавшись с хтоническими чудовищами, обитающими за пределами времени и пространства.

- **Вечный свет** – религиозная секта, призывающая Ахем-Урту избавиться от темаха как "тёмной стороны" своей личности. В ходе инициации члены секты проводят загадочный ритуал, позволяющий им ослабить воздействие со стороны темаха. Ирония заключается в том, что такие мумии не избавляются от своего повелителя, а лишь утрачивают способность чувствовать его присутствие. В конечном счёте разгневанный дух начинает сводить непокорного Ахем-Урту с ума или мстить своему слуге за попытку разорвать их священную связь друг с другом.

- **Глаза Азара** – культ ясновидцев и прорицателей, состоящий только из трёх мумий в каждый отдельно взятый период. Несмотря на столь ограниченное членство, фракция располагает огромной поддержкой смертных, которые обеспечивают предводителей культа беспрецедентным влиянием на земной мир.

- **Чёрная труппа** – небольшой коллектив бессмертных артистов, поэтов и музыкантов, которые отказались участвовать в постоянных конфликтах с Шаньяту, чтобы посвятить себя творчеству. Невзирая на мирные цели, Чёрная труппа находится в подчинении странной сущности, Драматурга, интересы которой не всегда ограничиваются искусством ради искусства.

Глава четвёртая:

Имя силы

Ахем-Урту по праву считаются непревзойдёнными мастерами Номенклатуры – науки об истинных именах. И там, где другие видят необъяснимую магию, члены Забытой гильдии видят Волю и Слово, синтаксис и грамматику самого мироздания. Номенклатура – это искусство задавать правильные вопросы для получения точных ответов. Это умение узнавать неотъемлемые части личности – и со временем подчинять эту личность собственной воле.

Имена, звания, прозвища

Всего представители Забытой гильдии выделяют три вида имён. На простейшем уровне речь идёт об именах, данных людям или предметам для простоты описания. Такие имена не обладают мистической силой. Если одного человека в компании зовут Джон, мумия не приобретёт влияние на его рассудок, просто узнав его имя.

Немногим большей ценностью обладают прозвища или звания, отражающие хоть часть чужой личности. Например, когда в старину смертные говорили о феях как о “добром народце”, они действительно избегали внимания этих непостижимых созданий. Грамотное использование прозвищ могло спасти их от похищения – или хотя бы потешить эго этих гостей из Аркадии.

В каком-то смысле в категорию прозвищ попадают и имена мумий. Судьи забрали истинные имена у своих вечных слугителей, а потом те имена, которыми они называют себя на протяжении стольких тысячелетий, по сути своей являются просто условными обозначениями, прозваниями или титулами. Никто не обретёт власти над Еретиком, если будет знать его имя. Никто не получит власти над мумией, если узнает, что со времён заката Ирема её называли Анкх-Нефрис, или Длань Мудрости.

Вот почему Обманутые с таким пиететом говорят об *истинных* именах. Эта важнейшая категория имён отражает сущность каждого человека, объекта и даже физического закона. Истинные имена невозможно “выбрать” или “придумать”: они были вписаны в сущность каждого феномена ещё при его рождении – если не при сотворении мира.

Узнав истинное имя живого существа, мастер Номенклатуры может подчинить его своей воле, убить или переделать по своему усмотрению. Ярчайшим примером подобного изменения служит само убийство Азара и наречение его царём Дуата.

Слова силы

С игровой точки зрения Номенклатура делится на три категории. В первую входят Духовные Призвания, которыми *теоретически* могут обладать любые Бессмертные, однако чаще всего владеют именно члены Забытой гильдии. Более того, некоторые эрудиты из числа Обманутых причисляют к этой категории абсолютно любые Призвания, основанные на духовной Колонне Рен.

Вторая категория Номенклатуры вмещает в себя Призвания Гильдии, доступные только Ахем-Урту.

Наконец, главным оружием Забытой гильдии всегда оставался третий класс Номенклатуры – великие Изречения, основанные на изучении и использовании истинных имён.



Забывтая гильдия и Призвания

По убеждению большинства Обманутых, Судьба явно имеет какие-то планы на их Забытую гильдию. Так это или нет, Судьба действительно ограждает их от превращения в Шуанхсен и лишает доступа к Напастям (тлетворным Призваниям, которыми владеют Шуанхсен и некоторые падшие мумии).

Но что важнее всего, Судьба наделяет их способностями, выходящими за пределы обычных возможностей иремитов. По стандартным правилам, мумия может обладать только ограниченным количеством Духовных Призваний, точное число которых равно Колонне, на которой основано это Призвание.

Тем не менее, Ахем-Урту могут выбирать дополнительные Призвания (сверх пятого уровня Рен), расплачиваясь за это понижением других Колонн. Например, если персонаж обладает духовной Колонной Рен 5 и другими Колоннами 1, он может понизить значение любой Колонны (вроде Шеута) до нуля, но приобрести шестое Призвание Рен.

Обратите внимание, что эта способность позволяет приобретать только Призвания, основанные на Колонне Имени.



Блаженный отдых

Требования: Рен 5

Эффект: Во время медитации мумия может погрузиться в состояние, со стороны напоминающее кому. Тем не менее, этот транс наделяет её следующими преимуществами:

- Время, проведённое в коме, не засчитывается за настоящую *жизнь* мумии и не сокращает срок её Сошествия.
- Мумия пробуждается тогда, когда этого захочет Судьба – или в тот момент, когда сбудется условие, названное игроком. Например, игрок может решить, что он проснётся через четыре дня или в тот момент, когда рядом с его телом появится смертный.

- Если мумия проведёт в таком состоянии хотя бы восемь часов, она сможет пройти проверку на Память со сложностью -2 (то есть, как правило, 6). Каждый успех восстановит ей по очку любой Колонны.

- Хотя это и не обговаривается никакими отдельными правилами, персонаж может пробудиться с чётким пониманием замыслов самой Судьбы. Он может просто *понять*, зачем он проснулся сейчас, а не в любое другое время.

- В дополнение ко всему, сон персонажа действительно напоминает смерть. Ни один медик не заподозрит в ней “ожившую мумию”, отрицающую законы природы. Их глазам предстанет лишь труп, застывший в неординарной позе.

- Если мумия обращается к этому Призванию для избегания своих обязательств, темах начинает злиться. Когда персонаж проводит в таком состоянии около года, темах пробуждает её и лишает доступа к этому Призванию ещё на один год.

Благословение чёрных звёзд

Требования: Рен 4

Эффект: Когда другие Шаньятю провели Церемонию возвращения, они приказали звёздам рассеяться по небосклону и образовать совершенно определённый узор. Некоторые звёзды отказались повиноваться их воле, и вероломные слуги Судей стёрли их с небосклона. Теперь эти звёзды благословляют тех, кто борется с ненавистными им Шаньятю.

- Когда мумия допускает *полный* провал первый раз за сцену, она получает Чёрный дайс.

- Мумия может добавлять от одного до трёх Чёрных дайсов к любой проверке, которая соответствует воле чёрных звёзд (то есть, говоря простым языком, воле Рассказчика). Чёрные дайсы не нужно кидать: они приносят автоматические успехи до тех пор, пока остальные ("обычные") дайсы дают хоть один успех.

- Если мумия не получает успехов при броске, но при этом выкидывает хоть одну "единицу", проверка оканчивается полным провалом.

- Если бросок, к которому мумия добавила Чёрные дайсы, заканчивается полным провалом, Чёрные дайсы не только не добавляют автоматических успехов, но и по усмотрению Рассказчика могут привести к особенно жутким формам полного провала.

- Мумия может вложить от одного до нескольких Чёрных дайсов, чтобы превратить нанесённый ей аггравированный урон в тупой.

- Мумия может получить только несколько Чёрных дайсов, точное число которых равно её Сехему. Обманутые приобретают определённое преимущество: их запас Чёрных дайсов может достигать значения Сехема или Рен – в зависимости от того, что *выше*. Иными словами, пять дайсов они сохраняют при любом уровне Сехема.

- В конце истории запас Чёрных дайсов обнуляется.

- Один раз за сцену мумия может отдать пункт Рен в обмен на один Чёрный дайс (или сразу два, если персонаж состоит в Забытой гильдии).

- Коснувшись другого Бессмертного, наделённого этим Призванием, мумия может передавать ей по одному Чёрному дайсу за сцену.

- Восставшие из других гильдий могут использовать Чёрные дайсы так же, как это описано выше, однако один раз за сессию Рассказчик может забрать у них все накопленные дайсы и нанести равный объём аггравированного урона.

Завеса обмана

Требование: Рен 3

Эффект: Обманутый может скрывать свои истинные намерения за иллюзорной завесой, которую создаёт его Рен.

- Всякий раз, когда Обманутый проходит проверку, призванную скрыть его истинные намерения или принадлежность к Забытой гильдии, он добавляет к броску уровень Рен. Этот бонус игнорируется в том случае, если Колонна Рен уже каким-то образом задействована в этой проверке.

- Мумия получает Преимущество *Завсегда́тай*, расширяя его эффект. Теперь смертные могут позвать мумию на собрание городской элиты или знаменитостей, даже не понимая, почему они приглашают на эту встречу какого-то незнакомца.

- Если Обманутый лжёт о своей истинной личности и получает хотя бы один успех, он может вложить очко Воли и превратить обычный успех в исключительный.

- Вне зависимости от текущего века и географического региона, мумия знает, какое поведение считается среди смертных приемлемым. Кроме того, мумия

автоматически понимает приблизительный статус окружающих (на ходу отличая знаменитостей и правителей от простого плебса).

Отголоски гремящих цепей

Требования: Рен 5

Эффект: Вложив очко Воли и пройдя проверку Сообразительности + Расследования – Манипулирования жертвы, мумия узнаёт по одной связи жертвы с окружающим миром за каждый успех. Например, благодаря двум успехам Обманутый может узнать, что определённый смертный любит свою семью и всем сердцем привязан к своей корпорации (если она знает название этой корпорации, она даже понимает, где именно он работает).

При использовании на других мумиях персонаж может узнать их тематик, Судей, любимый нум, гильдию или суждение.

Даже в случае провала игрок получает определённое преимущество, поскольку он знает, каким штрафом жертва наделила его проверку и каким рейтингом обладает его Манипулирование.

Вечная легенда

Требования: Рен 5

Эффект: Это Призвание работает так же, как и одноимённое Призвание Восставших. Тем не менее, его эффекты целиком полагаются на Колонну Имени.

Вечно умирающее имя

Требования: Рен 5

Эффект: Сехем мумии *всегда* получает бонус или штраф, равный модификатору к материализации, которую в этом месте приобретают призраки. Бонус не может повысить Сехем Обманутого более чем на +3 пункта или понизить его до нуля. Когда мумия утрачивает очко Сехема, она забирает его из собственного запаса, а не из "бонусных" очков.

Величественное обличье

Требования: Аб 2

Эффект: Это Призвание дублирует эффекты Величественного обличья, доступного и обычным Восставшим, однако вместо Сногшибательной внешности слуги темахов приобретают Преимущество *Вдохновитель*.

Кошмар среди кошмаров

Требования: Рен 5

Эффект: Мумия понижает сложность проверок Запугивания на -1 уровень (то есть, как правило, до 7). Если она вложит очко Воли, её облик будет вызывать Сибарис ужаса у любых мистических существ, Сверхъестественная характеристика которых уступает её Сехему. Сибарис не распространяется на других мумий, Садихов, Фазадов, Свидетелей и других наследников Безымянной империи.

Блистательный оракул

Требования: Рен 5

Эффект: Мумия подсознательно чувствует присутствие любых созданий (обычно людей), которые в обозримом прошлом переживали мистические озарения (см. описание проклятых знамений на 230 странице русскоязычного перевода **Mummy: the Curse Rulebook**). Точный радиус, в котором мумия чувствует их присутствие, равен 10 ярдам за каждое очко Сехема.

Если жертвы обладают штрафом к обнаружению новых знамений, равным -6 или меньше, мумия может вложить очко Воли, чтобы обнулить этот штраф.

Кроме того, если какой-либо чудовище или смертный проглотит часть тела мумии (например, если вампир выпьет её крови), на протяжении следующего раунда жертву будет тошнить, и она не сможет предпринимать какие-либо действия. С другой стороны, она немедленно пройдёт проверку на получение проклятого знамения.

Тени обрушенных столпов

Требования: Рен 2

Эффект: Мумия всегда знает, в какой части города она находится, и получает +2 дайса к проверкам Знания улиц. Кроме того, её уровень Загадки повышает на +2

очка (но не выше 5). Этот бонус исчезает, если мумия оказывается за пределами города (например, в лесу).

Наконец, каждый раз, когда другое мистическое существо использует свои оккультные силы в пределах города, мумия узнаёт об этом. Она не знает, кто использовал эту силу и против кого он направил её действие, однако она понимает общую суть такой силы (например, проклятие или лечение).

Запретное имя

Требования: Рен 5

Эффект: Смертные, произносящие, слышащие, читающие или записывающие имя мумии, подвергаются Сибарису ужаса. Если мумия в этот момент мертва, считайте, что она обладает 10 уровнем Сехема.

Если мумия жива, она может пройти проверку кефера. В случае успеха она знает, где находится человек, произнёсший или прочитавший её имя.

Шёпоты тела

Требования: Рен 5

Эффект: Вложив очко Воли, мумия превращает своё тело в вязкое вещество, напоминающее расплавленный воск. Она может просачиваться даже в самые узкие проёмы наподобие водопроводных труб, сохраняя при этом полную Скорость. Всякий, кто видит её, рискует поддаться Сибарису ужаса. Эффект длится до окончания сцены.

Более того, в этом состоянии мумии невозможно навредить обычными средствами. Урон ей наносят лишь пламя, ток и мистические способности других монстров.

Попытки узнать и запомнить мумию в таком состоянии получают штраф -4: теоретически её могут принять за врага даже собственные культисты.

Каждый раунд, проведённый в таком состоянии, мумия избавляется от двух очков тупого урона. Летальный урон она исцеляет по одному очку раз в пятнадцать минут. Для исцеления от аггравированного ей придётся провести в этом состоянии два дня подряд.

Гипотетически мумия может переделать своё лицо вручную, попытавшись придать себе новый облик и даже скопировать чужую внешность. Тем не менее, такая попытка потребует любых проверок, которые Рассказчик сочтёт уместными.

Слово жизни

Требования: Рен 5

Эффект: Благодаря этому Призванию мумия приобретает следующие преимущества.

- Любые попытки культистов или других существ оживить её понижают сложность на -1 (как правило, до 7).
- До тех пор, пока в мире остаётся хотя бы одна часть тела Обманутого (вроде канопы), культисты могут попытаться призвать её в земную реальность, как если бы у них на руках было всё её тело.
- Мумию можно пробудить временно, чтобы спросить её совета или попросить выполнить краткосрочное поручение. В этом случае она пробуждается с первым уровнем Памяти и Сехема. Если культисты или другие создания просят её выполнить небольшое поручение, она пробуждается с Памятью 0 и Сехемом 10, но умирает спустя одну сцену.
- Пробудить мумию к жизни можно всего лишь произнеся её имя (не используя для пробуждения никаких реликвий или ритуалов). В этом случае мумия пробуждается к жизни с 8 уровнем Сехема. Это единственный известный способ, позволяющий даже другим мистическим существам вроде вампиров пробуждать мумию к жизни.

Облик вечного обмана

Требования: Статус в Забытой гильдии •

Эффект: Вложив очко Воли, мумия может принять любую гуманоидную форму Размером 1-6 на несколько часов, точное число которых равно её значению Манипулирования + Обмана – Сехему. Даже в худшем случае мумия может активировать эту способность хотя бы на час.

Рассказчик вправе приписывать персонажу дополнительные способности или слабости в зависимости от Размера (вполне очевидно, что персонажи Размером 6 будут обладать Преимуществом *Гигант*).

На 9-10 уровне Сехема персонаж выглядит мёртвым вне зависимости от того, какой именно облик он принимает.

Подобие ночного шёпота

Требования: Статус в Забытой гильдии ••

Эффект: Враги темахов любят рассказывать, что Забытой гильдии не существует. Благодаря этому Призванию Обманутые могут помочь им придерживаться этого заблуждения. Каждый раз, когда другое создание пытается узнать гильдию и суждение персонажа, тот сам выбирает, что увидит противник. По очевидным причинам, своим суждением Ахем-Урту практически всегда называют Имя.

Более того, всякий, кто не верит в существование Обманутых, повышает на +1 сложность проверок, связанных с попыткой вообще заметить их существование. Например, Восставший может пройти мимо Обманутого, даже не поняв, что рядом с ним находится мумия.

Если враг всё-таки узнаёт о существовании Обманутого, тот может вложить око Воли, чтобы попросить саму Судьбу сбросить преследователя с его хвоста. Какую форму предпримет вмешательство Судьбы, целиком зависит от ситуации и Рассказчика.

Слоги мёртвого слова

Требования: Статус в Забытой гильдии ••

Эффект: Создание произведений искусства, связанных с темахом протагониста, проходят с бонусом снова-восемь. Более того, запас Рен персонажа отныне равен 5 + Статусу в Забытой гильдии.

Наконец, когда мумия пытается выучить Изречение, основанное на духовной Колонне Рен, она может заплатить всего 6 очков опыта, чтобы выучить только один уровень этого Изречения.

Даже при создании персонажа игрок может заменять полные Изречения тремя ярусами разных Изречений, основанных на Колонне Имени.

В поисках имени

Требования: Статус в Забытой гильдии •••

Эффект: Если мумия знает имя своего врага, она может начать его преследование. В этом случае она ищет его по тем же правилам, по которым использует кефер для поиска реликвий. Более того, к своим проверкам она добавляет значение вражеского Рен (если он обладает этой Колонной). Поиск считается её миссией и вдвое увеличивает промежутки между бросками на Сошествие.

Обличье веры

Требования: Статус в Забытой гильдии •••

Эффект: Мумия способна разыскивать беглых культистов по правилам кефера, приобретая при этом преимущество снова-восемь. Кроме того, игрок сам отыгрывает деятельность культа с двумя исключениями: он не может определять, чем культисты занимаются в свободное время (вместо этого он определяет только их "рабочую" деятельность в составе культа), а кроме того, Рассказчик вправе объявить некоторых культистов предателями и вкладывать от их лица очки Воли, чтобы попытаться бежать из секты.

Изысканное возмездие

Требования: Статус в Забытой гильдии ••••

Эффект: Мумия получает эффект снова-девять при нападении на любых врагов, которые нанести ей серьёзный вред в пределах последнего тысячелетия. Кроме того, когда мумия совершает преступление против Памяти в целях личного отмщения *и* выбирает особенно изысканные формы мести, считайте, что её Память получает "штраф" в виде Статуса в гильдии. Таким образом, большинство преступлений не будут засчитываться за преступления как таковые.

Единство воли и слова

Требования: Статус в Забытой гильдии ••••

Эффект: Когда мумия впервые видит великое произведения искусства или впечатляющий небесный феномен (вроде солнечного затмения или метеоритного дождя), она восстанавливает очко Воли. Ничто не мешает мумии посетить

современный музей, чтобы восстановить сразу несколько очков Воли подобным образом.

Кроме того, при использовании любых мистических сил (Призваний, себя или Изречений) против жертв, имена которых известны протагонисту, Сехем персонажа считается на 4 уровня выше.

По велению музы

Требования: Статус в Забытой гильдии •••••

Эффект: Любой художник или другой творческий индивид, пытающийся создать произведение искусства, связанное с темах Обманутого, в пределах мили от персонажа, получает эффект снова-восемь. Более того, он наполняет своё произведение пророческим смыслом: каждый, кто взглянет на него, сможет пройти проверку Интеллекта или Сообразительности (в зависимости от того, что *ниже*) + Образования или Оккультизма (опять же, в зависимости от того, что *ниже*) со штрафом -3.

В случае успеха он получает проклятое знамение по правилам, описанным на 230 странице русскоязычного перевода **Mummy: the Curse Rulebook**.

Если жертва видит такое знамение, мумия получает возможность влиять на неё своими себя или Изречениями вне зависимости от расстояния, вкладывая по очку Воли.

Изречения

Обманутые изучают и произносят Изречения в точности так же, как и другие Бессмертные. В частности, они могут использовать Изречения из основной книги правил **Mummy: the Curse Rulebook** и, до определённой степени, **Guildhalls of the Deathless**. Последний момент требует отдельного объяснения. Поскольку, с точки зрения Обманутых, многие Изречения других гильдий были основаны на учениях Ахем-Урту, Рассказчик вправе позволить Обманутым изучать подобные Изречения как свои собственные (особенно это касается Изречений гильдии писарей, которые питали не меньший интерес к загадкам Номенклатуры, чем сами Ахем-Урту).

С другой стороны, возможно, Обманутые ошибаются на этот счёт и подобные Изречения были придуманы мастерами других гильдий. Так или иначе, спросите своего Рассказчика, открывает ли он вам доступ к таким Изречениям.

Ещё одна интересная оговорка касается Унисона – способности мумий произносить Изречения коллективно. Обманутые могут произносить коллективные Изречения только вместе друг с другом (иными словами, они не могут поддерживать Унисоном временного союзника из числа Восставших).

В то же самое время, Обманутые особенно эффективны тогда, когда произносят Изречения вместе с другими служителями *того же* темаха. За каждого слугу одного темаха после первого сложность проверок снижается на единицу. Если сложность падает до 1, все дайсы на руках Обманутых превращаются в автоматические успехи: броска при этом не требуется.

Блажен король-бог

Это Изречение частично дублирует то, которым пользуются и другие Бессмертные. Тем не менее, внимательно отнеситесь к замене Сердца на Имя на втором уровне Изречения и особенно – к третьему ярусу этой силы.

Уровень 1: Рен • (Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Рен •• (Смягчённый эффект); **Уровень 3** •••• (Эпический эффект)

Уровень 1: Ахем-Урту взывает к своей Судьбе и берёт её под контроль, получая парадоксальную способность призвать к себе удачу именно тогда, когда он нуждается в ней больше всего. Он не способен высвободить этот уровень Изречения более одного раза за сцену. Данное Изречение наделяет мумию

благословением, которое проявляется лишь подспудно. Его эффект не проявляется до тех пор, пока игрок сам этого не захочет.

Когда же мумия применяет эффект Изречения в качестве пассивного действия, одна конкретная проверка его Атрибута и/или Навыка понижает целевое число на - 2. Только один такой эффект может быть наложен на персонажа. В отличие от большинства способностей, позволяющих мумиям уменьшать целевое число, в случае с этим Изречением персонаж может сделать бросок, прикинуть, сколько успехов он сможет получить посредством использования своего Изречения, и только тогда решить, применяет он Изречение в этот раз или нет.

Уровень 2: Мумия способна наложить эффект этого уровня как на себя, так и на любого другого персонажа, которого она касалась ранее в этой сцене. Заклинание наполняет цель мистическим везением на весь следующий час. Находясь под воздействием этого заклинания, персонаж получает дополнительные преимущества, просто вкладывая по очку Воли в каждый бросок, который они желают улучшить. Проваленный бросок позволяет ему перебросить весь запас дайсов и использовать второй результат вместо первого (вне зависимости от того, дал ли он больше успехов). Целевое число и количество дайсов остаётся прежним – в том числе добавляются три дайса за вложение Воли. Использование этого Изречения на одной и той же цели просто обновляет часовой счётчик времени, устанавливая его на ноль.

Уровень 3: Мумия создаёт в своём теле портал, через который в мир выбирается её темах. Фактически персонаж переходит в Сумрак и приобретает черты своего повелителя. Его Сехем и Воля немедленно повышаются до десятого уровня, восстанавливаясь целиком. Колонны остаются на прежних значениях, но восстанавливаются по максимуму.

Несмотря на то, что персонаж погружается в Сумрак, его видят любые создания из плоти и крови, включая обычных смертных. Визуальный Размер персонажа повышается на +3 пункта.

В момент перехода в Сумрак мумия окружает себя вспышкой света, фактически дублирующей Изречение *Могущество Ре* с несколькими оговорками. Вспышка света, превышающая по своей яркости даже свет полуденного солнца, ослепляет и обжигает всех, кроме Обманутых и их культистов. Всякий, кто смотрит на мумию в момент вспышки, видит сквозь неё самого темаха – как и темах видит *его*.

И его взгляд не предвещает ничего хорошего.

Игрок делает бросок на Сехем. Каждый успех наносит по очку аггравированного урона всем призракам и Безжизненным (включая вампиров) в пределах (Сехем х5) ярдов. Только полное укрытие предоставляет жертвам защиту от этого пагубного заклинания. Всякий, кто видит вспышку (даже с расстояния в милю) обязан пройти проверку на Сообразительность + Самообладание со штрафом -3 в попытке вовремя отвернуться. В случае провала жертва теряет зрение. Этот эффект сохраняется на протяжении (10 – Выносливость жертвы) часов.

Персонажи, закрывшие глаза перед тем, как мумия произнесла Изречение, не страдают от ослепления. Обычные мумии, не принадлежащие к числу Безжизненных, но поддавшиеся ослеплению, получают урон, как и обычная нежить, однако в их случае характер урона смягчается до летального.

Смертные, ослеплённые вспышкой и находящиеся в пределах (Сехем х5) ярдов от мумии, также получают аггравированный урон, если только их Добродетелью на является Вера или их Нравственность не превышает значение Памяти самого Обманутого. Даже после того, как ожоги на их глазах проходят, на месте полученных повреждений остаются бледные, толстые шрамы. Более того, вне зависимости от объёма полученного урона, смертные, обладавшие Сногшибательной внешностью, утрачивают это Преимущество, получая затраченные на его приобретение очки опыта в результате шокирующего открытия: они понимают, что перед судящим оком темаха даже красота оказывается бессмысленной и преходящей.

Тем не менее, смертные, вовремя отвернувшиеся от Обманутого, не получают никакого вреда. Ужасающие шрамы, обжигающие тела смертных, не похищают красоты живых мертвецов. Несмотря на это, любые существа, испепелённые вспышкой света, растворяются в горсти соли и праха, оставляя после себя лишь колонны из дымящихся костей, на верхушке которых покоятся раскрытые челюсти, словно застывшие в немом изумлении. Любопытно, что даже призраки оставляют подобные монументы после своего уничтожения.

В дополнение к вышеописанным эффектам, темах распространяет вокруг себя сильнейший Сибарис ужаса, проверки сопротивления которому проходят с повышением сложности +1 (то есть в большинстве случаев успехами при подобном сопротивлении будут считаться лишь результаты 9 и 10).

Темах получает Призвание *Божественное зрение*, описанное на 158 странице русскоязычного перевода **Mummy: the Curse Rulebook**. Он может приобретать Призвания со скидкой в -8 очков опыта. Когда мумия не использует данное Изречение, они остаются недоступны ей до повторного произнесения этого Изречения. При желании игрок может оплатить разницу в очках опыта, чтобы сделать эти Призвания постоянными и доступными в любое время.

Мало того, мумия получает скидку в -8 очков и на приобретение Изречений, однако их она сможет использовать только в образе темаха: оплатить разницу и сделать Изречения постоянными не получится.

Хотя Обманутый и переходит в нематериальное состояние, его Призвания, Изречения и реликвии продолжают действовать на материальных существ.

При желании персонаж может передать управление своим телом темаху. В этом случае его Память падает до нуля, причём персонаж не сможет вспомнить этот период времени даже в дальнейшем, по достижении Памяти 8.

Темах повышает Ментальные Атрибуты и Оккультизм до 10 уровней. Он может вкладывать по 6 пунктов Колонн за раунд, а его Статус в гильдии равен 5. Каждый раунд он восстанавливает по очку Рен, Воли и ещё одной Колонны по своему выбору. Ценой одного очка Рен он может открыть себе доступ к любому Изречению, которым не обладает протагонист.

Если персонаж обладает только четвёртым или более низким уровнем Сехема, произнесение этого Изречения передаёт управление темаху *автоматически*.

В конце сцены персонаж возвращается в своё материальное тело, однако утрачивает все оставшиеся очки Воли и духовных Колонн.

Призыв чёрной гурии

Уровень 1: Ка • (Смягчённый эффект); Шеут ••• (Эпический эффект, Проклятие); Рен ••••• (Эпический эффект, Проклятие)

Уровень 1: Обманутый взывает к первой части имени давно забытого существа, ведущего странное *полусуществование* в царстве Дуата. Колдуны Хаккара-Зозера и вовсе утверждают, что подобные существа не живут в привычном смысле слова, а воплощают волю космической пустоты. Другие считают, что это призраки погасших звёзд, всё ещё питающие надежду воскреснуть.

Кем бы ни были эти создания, услышав зов мумии, одно из них спускается в мир людей и появляется в Сумраке в качестве едва заметного силуэта. Чёрная гурия показывает Обманутому, где хранится ближайший предмет или где находится ближайшее место, наделённое мистической силой.

Если персонаж ищет определённый предмет, он может пройти проверку Внушительности + Оккультизма в попытке уговорить гурию показать ему именно такой артефакт.

Если искомый объект хорошо сокрыт заклинаниями, персонаж обязан пройти проверку Внушительности + Оккультизма со штрафом, назначенным Рассказчиком. Тем не менее, придумав штраф, Рассказчик тотчас же сокращает его на -3 пункта, отражающих помощь гурии.

Уровень 2: Произнеся почти полное имя гурии, Обманутый создаёт в Сумраке целый сонм подобных созданий. Любое создание (материальное или нет), которое приблизится к мумии до окончания сцены, получит два очка агgravированного урона. Любые способности, основанные на Шеуте, удваивают свою стоимость.

Уровень 3: Произнеся полное имя Чёрной гурии, Обманутый привлекает внимание сразу нескольких представителей этой загадочной расы. Они появляются перед ним, принимая обличье, которое лишь отдалённо можно сопоставить с падшими ангелами из современной культуры.

Игрок должен немедленно назвать жертву, которой хочет навредить персонаж. Подобной жертвой *не* может стать простой смертный. Затем он проходит проверку Манипулирования + Экспрессии + Рен против Решительности + Самообладания + Сехема. Если за три броска игроку не удаётся получить 10 успехов, ангелы возвращаются в свой таинственный мир.

Если же игроку удаётся добиться победы, тёмные ангелы поглощают Сехем или Волю жертвы в объёме, равном половине успехов. В конце третьего раунда персонаж получает очко Сехема.

Извлечение падшего сердца

Уровень 1: Шеут • (Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Аб •••; **Уровень 3:** Рен •••••

Уровень 1: Мумия делает видимыми всех духов и других обитателей Сумрака ровно на один раунд. В течение этого раунда духов видят даже обычные смертные.

Все реагируют в индивидуальном порядке: конкретных правил здесь нет, хотя очевидно, что многие смертные попытаются убежать.

Уровень 2: Духи и призраки остаются видимыми до конца сцены. Более того, каждый, кто недавно получил хотя бы очко летального урона, должен пройти проверку Выносливости. В случае провала его рана начинает гноиться, вызывая ещё +2 очка летального урона.

Уровень 3: Всякий, кто в этом раунде тяготится хотя бы одним ранением (летального характера), проходит проверку Выносливости со штрафом -2 (в случае провала он всё так же получает 2 очка летальных повреждений). Духи и призраки до конца сцены становятся восприимчивы к обычному оружию: даже обычный смертный может попробовать разорвать их голыми руками.

Сны мёртвых богов

Уровень 1: Ба • (Потенциал 1); **Уровень 2:** Ка •• (Проклятие, Потенциал 1);
Уровень 3: Аб •••• (Проклятие, Потенциал 1)

Уровень 1: Это заклятье работает так же, как было описано на 179 странице русскоязычного перевода **Mummy: the Curse Rulebook**. Тем не менее, стоит отметить, что души Обманутых не отправляются в царство Дуата: мумия произносит своё Изречение, находясь в физическом мире – пусть даже в состоянии Сумрака.

Высвободив это заклинание в качестве пассивного действия, Бессмертный рассеивает свои безумные грёзы по всему мирозданию, где они начинают сиять, словно звёзды в пустоте. Сама Судьба начинает вести к успеху и процветанию тех, кто обнаруживает эти звёзды на метафизическом небосклоне, меняя жизненный путь как союзников, так и врагов мумии.

Персонаж может отсрочить оплату стоимости этого заклинания на определённое время, однако он должен уплатить долг при малейшей возможности, начиная с раунда активации Изречения. Этот вневременной аспект магии важен здесь потому, что мумия способна высвободить этот уровень Изречения даже во время пребывания в хенете, оплатив стоимость сразу по пробуждении. Заклинание сохраняет силу либо в течение суток, либо на протяжении всего цикла смерти, если Бессмертный действительно активирует его в хенете.

В период действия заклинания грёзы рассеиваются по вселенной и начинают посещать во сне людей, выбранных Судьбой (однако не более одного раза в сутки). Могущество заклинания сохраняется в полной мере, независимо от расстояния до жертвы, а потому грёзы способны вторгнуться в разум смертных, живущих на противоположной стороне планеты. Враги, замышляющие нанести вред мумии или членам её культа, видят кошмары, в которых Обманутый обрушивает на них свой сокрушительный гнев. Союзники (или потенциальные союзники) получают в грёзах подсказки о том, как найти мумию или призвать её к себе.

Культисты видят во снах чудеса, укрепляющие их веру, даже если им и не открывается более конкретная информация, которая была бы полезной для их хозяина. Тем не менее, важно помнить, что за исключением редких пророков и сумасшедших сновидения (положительные или отрицательные) видят лишь те, кто связан с мумией прочными эмоциональными узами.

Любопытно, что Судьба распространяет влияние этого заклинания и на генетическом уровне: дети тех смертных, которые некогда были связаны с мумией, всегда чувствуют то же эмоциональное тяготение к ней (хотя для этого они должны развить в себе качества, которые некогда привлекли внимание Судьбы к их родителям).

Произнося этот уровень Изречения, Обманутый делает бросок на Манипулирование + Оккультизм + Ба. Успехи, полученные в результате броска, по мере необходимости сравниваются с результатами бросков каждой из жертв, получивших видение. Такие жертвы сопротивляются сновидению проверкой Сехема + (Решительности или Самообладания, в зависимости от того, что ниже). Если мумия набирает больше успехов, жертва приобретает одно хаотичное отклонение, действующее в течение недели.

Жертва получает бонус +1 к этой проверке, если засыпает под влиянием алкоголя или других одурманивающих веществ, а также +1, если за прошедшие сутки она получала Волю благодаря удовлетворению своего Порока или Добродетели. Новые сновидения, посланные мумией, обнуляют счётчик времени, и отсчёт начинается заново. Некоторые жертвы вынуждены разрываться между сновидениями, посланными сразу несколькими Обманутыми.

Как можно догадаться по названию этого явления, хаотические отклонения приобретают различную форму в зависимости от капризов Судьбы, а потому могут

обладать как умеренным, так и тяжёлым характером. Это правило касается только смертных жертв (и Свидетелей).

Сверхъестественные существа подвержены только умеренным отклонениям. Так, охотники, идущие по следу мумии, могут начать страдать от Подозрительности или Комплекса неполноценности, который помешает им продолжать преследование, а могут, напротив, приобрести отклонение в форме Нарциссизма, найти свою жертву, а затем подвергнуться внезапной атаке Истории. Выдающийся археолог, талант которого может помочь в извлечении останков мумии из-под земли, может получить Навязчивую идею или Паранойю, которая заставит его ускорить раскопки для опережения воображаемых конкурентов. Шизофрения может наделить культиста божественными откровениями, которые заставят его сделать для своего Восставшего божества почти всё, что угодно (подробную информацию об отклонениях и их последствиях можно найти на стр. 96-100 **World of Darkness Rulebook**).

Жертвы, страдающие от хаотических отклонений, могут избавиться от них лишь тогда, когда они перестают играть важную (пусть и второстепенную) роль в истории мумии. Это работает только в случае с жертвами, которых принуждает к такому поступку сама Судьба (как, например, в случае с охотниками, вынужденными отказаться от погони). Те, кого Судьба, напротив, пытается вовлечь в историю Бессмертного, не обладают такой возможностью, поскольку путь беглецов им заказан. Как бы то ни было, в любое удобное время жертвы этого Изречения способны вложить очко Воли в качестве пассивного действия, чтобы преодолеть силу своего проклятия.

Это позволяет им игнорировать своё отклонение в течение одного дня, начиная со следующей же сцены (таким образом, по окончании этого дня они могут обнаружить, что отклонение только усугубилось). Последовательное вложение трёх очков Воли наделяет их иммунитетом к дальнейшим атакам со стороны сновидений, посланных мумией. Этот иммунитет сохраняется до конца текущей истории. Вложение семи очков Воли наделяет жертву иммунитетом к сновидениям, посланным также любыми другими мумиями.

Уровень 2: Для того, чтобы высвободить этот уровень, мумия должна выбрать одно разумное существо, которое попадало в зону её восприятия в пределах последних суток (это касается как существ, присутствие которых персонаж

воспринимал стандартными органами чувств, так и созданий, которых он видел при помощи тех или иных ясновидческих способностей). Обманутый проходит проверку Манипулирования + Оккультизма + Ка против Самообладания + Сехема жертвы. Если мумия и её жертва ограничились мимолётным взаимодействием (например, поздоровались, проходя один мимо другого на улице), мумия понижает целевое число броска на -1. Если они выработали интенсивную эмоциональную связь (например, вступили в сексуальный контакт или приняли участие в боевых действиях – на одной стороне или нет), то уже *жертва* понижает целевое число на -2.

Успешный бросок со стороны мумии заставляет жертву грезить о мумии, когда она погружается в сон или медитацию начиная с пятой минуты после расслабления сознания. Видение может нести как притягательный, так и пугающий смысл. Эффект Изречения зависит от типа грёзы, как это описано ниже.

Притягательная грёза позволяет мумии предпринимать попытку соблазнения жертвы в качестве пассивного действия, используя полный запас дайсов, как если бы сама мумия присутствовала рядом со спящей жертвой. Если жертва обладает Пороком Похоти, целевое число мумии понижается на -1. Накладывая это проклятие на жертву, мумия способна указать место, которое жертва увидит во время грёзы, что наделяет Обманутого максимальным бонусом за экипировку. Тем не менее, эффект Сногшибательной внешности мумия получает только в том случае, если действительно обладает такой удивительной красотой. Грёза длится столько, сколько занимает попытка соблазнения и следующие за ней эротические видения (последнее – только в случае успеха со стороны мумии). Жертва, обладающая сексуальной ориентацией, не позволяющей увидеть в мумии партнёра, обычно видит сновидение платонического характера, восхищаясь Обманутым как лучшим другом. В обоих случаях грёза занимает столько, сколько протекают происходящие в ней события в реальном времени, а потому попытка обольщения может прерваться, если спящий пробудится слишком рано.

Жертва, соблазнённая мумией, просыпается с одним дополнительным пунктом Воли. Этот бонус не суммируется в случае с получением нескольких грёз от одной и той же мумии. Тем не менее, по пробуждении жертва становится более уязвимой к силам Обманутого. Любые Изречения, направленные на эту жертву, а также все социальные действия, основанные на Атрибутах и/или Навыках, понижают целевое

число на -1. Эффект сохраняется в течение недели. Что ещё важнее, если грёза имела сексуальный подтекст, и жертва сталкивается с Бессмертным в обстановке, хоть сколько-нибудь допускающие попытки обольщения, жертва чувствует непреодолимое желание броситься к богу, который посещал её в грёзах.

Она должна предпринять попытку обольщения, хотя мумия сама решает, поддаться ей или нет. Но даже если Обманутый сопротивляется, увещевания жертвы могут и обольстить её против собственной воли. Как бы то ни было, если Бессмертному удаётся воспротивиться обольщению со стороны жертвы, его отказ сокрушает душу смертного, и тот утрачивает два пункта Воли (или даже три, если его Пороком является Похоть).

Жертвы пугающей грёзы также оказываются в обстановке, которую создаёт фантазия мумии, хотя обычно такие образы связаны с картинами апокалиптических разрушений и древними подземельями. Оказавшись посреди этого фантастического ландшафта сюрреалистическое подобие мумии начинает допрашивать жертву, вытягивая из неё ту информацию, которую хочет узнать Обманутый. Допрос проходит в качестве пассивного действия. Аватар Обманутого применяет любые модификаторы на свои действия или действия жертвы из примеров, перечисленных на стр. 82 основной книги **World of Darkness Rulebook**, применяя пытки или мысленно посылая ей картины страданий друзей и близких.

Жертва не может сопротивляться тому, что грёза делает с её “физическим” телом, однако раскалывается она или нет, зависит от результатов проверки на допрос. Как и в случае с обольщением грёза протекает в реальном времени, а потому жертва способна покинуть её, пробудившись ото сна. Если жертва раскалывается, мумия получает краткое воспроизведение этой грёзы во время следующей медитации. Этот психоделический поток в одно мгновение наделяет мумию всеми знаниями, полученными в ходе допроса, а потому наслаждение муками своей жертвы часто становится лишь прелюдией к тем ответам, которые хотел получить персонаж.

Уровень 3: Мумия выбирает в качестве цели себя или другого персонажа, которого она способна воспринимать своими органами чувств в пределах нескольких ярдов, количество которых равно (Сехему + Памяти). Обманутый способен наложить на цель ауру любви, величия или сомнения. Игрок делает бросок на Манипулирование + Оккультизм + Аб. Проклятию можно

сопротивляться броском на Самообладание + Сехем. В случае успеха мумия пользуется эффектом, который зависит от типа самого проклятия. Персонаж может страдать только от одного проклятия, наложенного этим уровнем Изречения. Добавление нового заменяет предыдущее.

Аура сомнения заставляет жертву вызывать в окружающих подозрительность на протяжении одной недели. Никто не верит ей – или, напротив, верит каждому её слову, если в действительности это только наносит ей вред. В любой ситуации, когда она говорит правду, другие начинают подозревать её в интриганстве и лицемерии, если даже не откровенной лжи. Никто не вспоминает о презумпции невиновности, когда речь идёт об этой жертве. По сути, все начинают думать о ней как об отвратительном человеке и реагировать соответствующим образом – хотя и в пределах приемлемого. В результате все Социальные броски жертвы получают штраф -5 на всё время действия проклятия.

Персонажи, готовые игнорировать своё отвращение к жертве ради каких-либо высших целей, могут противостоять этому эффекту броском на Сообразительность + Эмпатию. Если число успехов, полученных ими, оказывается равным или превышает успехи мумии при активации этого заклинания, этот (и только этот) персонаж приходит к выводу, что жертва не так плоха, как ему казалось, и начинает реагировать естественным образом (т.е. без штрафа на социальное взаимодействие). Мумия способна окружить такой аурой и саму себя, если видит определённую выгоду в роли общественного изгоя.

Аура любви сохраняется вокруг жертвы в течение нескольких дней, количество которых равно показателю Аб Обманутого, и делает жертву сексуально привлекательной для любого количества людей названных мумией. Этот список может быть невероятно обширен или, напротив, исключительно ограничен. Так, мумия может привлечь к жертве внимание плохих парней (обладающих Нравственностью 4 или ниже), молодых людей, магов или кого-нибудь ещё. Мумия способна сформулировать любые условия, если только знакома с означенной категорией существ. Похоть, разожжённая мумией, преодолевает даже обычные сексуальные предпочтения окружающих. Все разумные существа, отвечающие названным критериям и столкнувшиеся с жертвой проклятия, чувствуют к ней сексуальное влечение, хотя и способны сопротивляться посредством броска на Самообладание + Сехем.

Если успехи привлечённого персонажа равны или превышают успехи, полученные самой мумией, то персонаж может действовать, как ему заблагорассудится. В противном случае он вынужден попытаться соблазнить жертву при первом удобном случае. Она может соглашаться или сопротивляться, однако важно понимать, что ей придётся столкнуться с огромным количеством претендентов на её тело, не все из которых станут принимать отрицательный ответ. Если ей не удаётся сопротивляться, следует ожидать естественных последствий.

Аура величия окутывает проклятого ореолом мистической значимости в течение одного дня. Если мумия направляет проклятие на себя, находясь в гробнице, зачарование сохраняется до тех пор, пока она не покинет пределы своего дома. Эта аура даёт бонус +3 ко всем социальным взаимодействиям со смертными (за исключением Свидетелей). Кроме того, заклинание делает проклятую персону невероятно заметной и запоминающейся, добавляя бонус +5 к любым попыткам её обнаружить, включая оппозиционные проверки против её Скрытности и попытки вспомнить наружность жертвы в дальнейшем.

Если Бессмертный окутывает величием самого себя, он получает возможность предпринимать мгновенные действия, чтобы сплотить всех смертных, которые слышат его, в пределах полумили. Такое действие полностью исчерпывает силу заклинания и пресекает эффект Изречения.

Мумия делает бросок на Манипулирование + Убеждение + Аб, применяя модификаторы за локацию (см. стр. 210 книги **World of Darkness Rulebook**). Любые потенциальные жертвы, обладающие Решительностью, равной или уступающей числу успехов, полученных мумией, попадают под чары Обманутого и начинают размеренно, в унисон, скандировать его имя. Свидетели не подвержены действию этого проклятия. Скандирование действуют так, словно персонажи поддаются отклонению фуги (см. стр. 100 книги **World of Darkness Rulebook**) до окончания сцены. Воспоминания об этом происшествии полностью стираются из их памяти сразу по окончании этого срока. Если мумия наблюдает за ними до конца сцены и наслаждается этой вынужденной лестью, она получает один пункт Воли. Таков Порок всех богов.

Забвенное имя

Уровень 1: Шеут • (Эпический эффект); **Уровень 2:** Аб •• (Эпический эффект);
Уровень 3: Рен ••••

Уровень 1: Мало какие силы Обманутые охраняют с большим остервенением, чем *Забвенное имя*, поскольку эта способность вплотную подходит к истинной мощи Номенклатуры.

Просто произнося имя смертного, не обладающего сюжетным значением, персонаж убивает его на месте. Если смертный живёт достаточно далеко (например, в другом регионе), он проживает ещё какое-то время, но умирает в самом обозримом будущем (примерно через 24 часа, если только мумия не погибнет быстрее – в таком случае Судьба пощадит несчастную жертву).

Удивительным образом смертного, ставшего жертвой подобного Изречения, практически сразу забывают даже ближайшие родственники и друзья, не считая мистических существ. Спустя определённое время у всего мира сложится впечатление, будто подобного человека и вовсе не существовало.

Уровень 2: Эта способность полностью дублирует предыдущий уровень Изречения, но распространяется и на мистических обитателей Мира Тьмы, *не считая* других иремитов.

Жертвы сопротивляются проверкой Решительности + мистической характеристики наподобие Силы крови или Азота. Мумия проходит проверку Сообразительности + Рен. Если Обманутому не удастся стереть свою жертву из земной действительности, он должен либо дождаться начала новой истории, либо вложить очко Аб и пройти проверку Сообразительности + Рен со штрафом -2 (жертва по-прежнему сопротивляется).

Если мумия добивается успеха, противник погибает в пределах 48 часов, если только Обманутый не погибнет раньше. После этого любые попытки вспомнить хоть сколько-нибудь значимые факты о жизни умершего существа получают штраф -3. Только сам Обманутый будет помнить жертву – если, конечно, он её знал при жизни.

Уровень 3: Этот уровень Изречения предназначен для уничтожения мумий. Хотя Церемония возвращения и мешает любым вредоносным силам по-настоящему *убивать* слуг Дуата, она неспособна помешать уничтожению их личности.

Пройдя проверку Сообразительности + Рен против Решительности + Сехема, мумия налагает на жертву штраф -1, который влияет на любые проверки её Памяти. Каждые 24 часа жертва проходит проверку Интеллекта + Самообладания. В случае провала штраф увеличивается, пока не достигает значения, равного сумме успехов, полученных Обманутым. Штраф остаётся в силе до конца истории, хотя культисты или друзья могут периодически напоминать жертве о том, что забыла она сама.

Если Обманутый провалит проверку этого Изречения, он может вложить очко Аб и пройти проверку Сообразительности + Рен со штрафом -2 (жертва по-прежнему сопротивляется).

Если жертва найдёт Обманутого, Рассказчик вправе позволить ей устранить все штрафы путём прямого противостояния своему обидчику.

Поцелуй Апепы

Эта способность чрезвычайно похожа на ту, которой обладают и простые Восставшие. Тем не менее, Обманутые неспособны взаимодействовать с Дуатом напрямую, и в их случае это Изречение получает крохотные изменения.

Уровень 1: Рен • (Проклятие, Потенциал 1); **Уровень 2:** Ка •••; **Уровень 3:** Шеут ••••• (Проклятие, Потенциал 3)

Уровень 1: Прикосновение мумии становится разрушительным, поскольку она воплощает энергию жизни и смерти, которую невозможно даже представить. Её рука превращается в сокрушительную длань вечности. Мумия способна высвободить этот уровень Изречения в качестве пассивного действия всякий раз, когда она успешно касается кожи противника (см. стр. 157 книги **World of Darkness Rulebook**).

В этом случае в точке контакта возникают магические искры, шипящие и фосфоресцирующие, словно грибок на прогнившем дереве. Мумия направляет спиритическую энергию через точку контакта непосредственно в вены жертвы, где она начинает мягко пульсировать, расползаясь по всему телу. И только когда этот свет начинает меркнуть, в силу вступает подлинная энергия вечности. Прикоснувшись к телу противника, мумия делает бросок на Рен + Сехем против Выносливости + Сехема жертвы.

Жертвы, обладающие Добродетелью Стойкости, добавляют к проверке сопротивления бонус +2. Если мумия побеждает, жертва поддаётся

сверхъестественной болезни, способной заразить любое живое существо, живое или мёртвое. Даже призраки могут быть заражены посредством касания их непрочного Корпуса. Болезнь немедленно наносит одно очко тупого урона и пресекает любые попытки исцеления с помощью каких бы то ни было средств в течение ближайшего часа (даже если речь идёт о сверхъестественных методах исцеления).

Постоянная боль, нарушающая покой больного, также налагает штраф -2, который сочетается с любыми другими штрафами за раны. Через час состязательные броски повторяются. Современная медицина попросту неспособна остановить проклятие мумии, однако способна замедлить его. Медикаментозное лечение, которое требует часа работы и осуществляется при помощи исключительного успеха при броске на Интеллект + Медицину, может задержать развитие болезни до одного пункта урона в день, а не час. Это требует приобретения медикаментов на сумму в 3 очка Ресурсов каждый день.

Разработка противоядия требует той же проверки, однако значение Медицины ограничено самым высоким показателем Оккультизма, которым обладают консультанты врача (впрочем, таким показателем Оккультизма может обладать и сам врач). Кроме того, бросок получает штраф -2, если консультант по оккультным наукам не обладает Специализацией на Древнеегипетской магии. Травы и медикаменты, необходимые для создания противоядия, требуют 3 очков Ресурсов (или даже 4, если действие разворачивается за пределами современного мегаполиса или городов Ближнего востока; следует также учесть, что в некоторых регионах подходящих лекарств может попросту не найтись).

Если в одном из бросков жертва получает больше успехов, чем мумия, болезнь немедленно прекращается и оставляет её организм без негативных последствий. Что самое важное, жертва немедленно получает возможность исцеления. В противном случае эта чума будет медленно поедать его плоть, искажая её по мере всё ускоряющегося старения, пока тело жертвы не высохнет и не сотрётся в пыль.

В конце концов даже кости жертвы распадутся на составляющие элементы, как если бы они пролежали в могиле на протяжении долгих веков под воздействием разрушительного движения вечности. Только Бессмертные жертвы способны сопротивляться этой участи, состарившись до смерти специально для того, чтобы вернуться на землю снова.

Уровень 2: Для того, чтобы произнести этот уровень Изречения, Обманутый должен коснуться объекта, принадлежащего его культу или лично ему, и начать зачитывать ритуальный текст от заката до следующего восхода солнца в попытке пропитать его силой собственного Сехема. В последнее мгновение этого ритуала в теле Бессмертного не остаётся уже никакой живительной силы, способной привести его организм в движение, а потому мумия отбывает в хенет сразу после того, как первые лучи утреннего солнца начинают расплзаться по небосклону.

Этот акт добровольной смерти вступает в силу ещё до того, как тело мумии падает наземь, однако он позволяет ей бросить проклятие смерти в предназначенный для этого объект и пометить его как священный сосуд ее гнева. Если она чувствует в себе достаточно милосердия, она может указать период времени, которое должно минуть, прежде чем магия обрушится на мир. Если кто-нибудь повредит этот предмет или возьмёт с того места, где оставила его мумия, без соответствующего разрешения, то проклятие мумии вступает в силу на тех же условиях, как если бы вор убил саму мумию.

Обговоренный мумией период времени, если таковой имеется, даёт вору определённый срок для того, чтобы понять свою ошибку и вернуть сокровище на место прежде, чем магия обрушится на него. Кроме того, Судьба также может предоставить вору непродолжительную отсрочку, но лишь для того, чтобы проклятие обрушилось на него с максимальной силой одновременно в качестве наказания и предупреждения другим потенциальным ворами. Такие отсрочки трудно назвать проявлением милосердия. Магия остаётся в силе на протяжении нескольких тысячелетий, точное количество которых равняется показателю Ка самой мумии.

К счастью, Бессмертный способен наложить только одно такое проклятие на предмет, и как только оно вступит в силу, предмет лишается своего разрушительного потенциала. Повторное применение этого Изречения на том же предмете заменяет первое.

Мумия, желающая обойти это ограничение, может проклясть каждую страницу пергамента по отдельности и сшить их в единую книгу или проявить старательность каким-либо другим способом в попытке создать предмет, способный накладывать проклятия множество раз.

Уровень 3: Когда Обманутый произносит это заклятье, чёрные тучи самой подлинной тьмы расползаются во все стороны из его тела, наполняя пространство в радиусе (Шеут x20) ярдов непроглядным мраком. Темнота остаётся в том месте, в котором её призвала мумия, отступая на один ярд в минуту до полного рассеивания.

Прямые солнечные лучи удваивают скорость рассеивания. Мрак блокирует любые немагические источники света, хотя незримое во тьме пламя не становится от этого менее жарким. Эффекты, которые позволяют персонажам видеть в темноте, работают и в случае с этим мраком, однако даже такие персонажи не могут не ощущать давящих клубов тьмы.

Обманутый, сотворивший этот шар тьмы, также способен видеть сквозь него, даже если при иных обстоятельствах не обладает способностью видеть в таких условиях. Даже если бы это облако оставалось простым скоплением тьмы, оно внушало бы достаточный трепет. Однако оно налагает на область и череду побочных эффектов:

- Один раз за раунд тьма атакует одного персонажа, проявляющегося враждебность к её создателю. Судьба “помогает” ей выбрать подходящую жертву, однако, как правило, тьма выбирает тех, кто представляет наибольшую угрозу Обманутому, оставляя в покое тех, кто просто недолюбливает или не понимает её создателя.

Атака основана на проверке Внушительности + Шеута + Сехема Обманутого. Она допускает любые модификаторы за особенности локации, подходящие к такому броску (см. стр. 210 книги **World of Darkness Rulebook**).

Жертва способна оказывать сопротивление с помощью броска на Решительность + Самообладание + Сехем, добавляя +3 в том случае, если Добродетелью ей служит Надежда. Если больше успехов получает шар тьмы, то враг и всё имущество, которое он держит при себе, переносится в состояние Сумрака. Его просто втягивают в себя чернильные щупальца, тянущиеся изо тьмы, а потому жертва становится такой же бестелесной, как и обычные призраки, и, следовательно, может физически взаимодействовать с неупокоенными мертвецами. При выходе из облака тьмы жертва возвращается в своё нормальное состояние, однако до этого момента она остаётся запертой в мире, лишённом формы и света.

- Если смертного втягивает в состояние Сумрака, он получает отклонение, выбранное Судьбой, поскольку в процессе перехода из материального в бестелесное состояние его сознание оказывается заперто посреди космической тьмы. Это состояние воспринимается смертным как зоны мучительного одиночества, а потому чаще всего отклонение принимает форму боязни и избегания тёмных мест, хотя в целом это может быть почти всё что угодно. Тяжёлые расстройств, полученные таким образом, сохраняются в течение недели, в то время как мягкие исчезают лишь через месяц.

По окончании этого срока разум жертвы начинает отрицать то, что он не способен осмыслить, и исцеляет нанесённую ему травму, умышленно забывая о своём кратком (и одновременно вечном) пребывании в абсолютной темноте.

- То, что смертному кажется тьмой, в действительности представляет собой лабиринт постоянно меняющихся коридоров, в которых обитают призраки и другие создания нематериального мира. Этот лабиринт искажается, принимая форму неевклидовой спирали. Поиски выхода требуют проверки на Сообразительность + Самообладание со штрафом, равным Шеуту Обманутого.

Каждый провал в этом броске рассматривается как полный провал, что заставляет жертву уходить ещё глубже к центру лабиринта вместо приближения к его выходу. Заблудившиеся персонажи бродят пять минут в темноте, прежде чем получают новый шанс спастись. Призраки, подчинённые мумии, не подвержены этому эффекту, а потому способны атаковать врагов своего хозяина без каких-либо затруднений.

- Если тьма распространяется по гробнице мумии, персонаж способен определить точную форму облака – например, чтобы предотвратить проникновение врага в отдельный туннель или конкретную комнату. Такие области тьмы царят в гробнице бесконечно, пока не будут рассеяны по воле собственного создателя.

Имя погасшей звезды

Уровень 1: Аб • (Проклятие); **Уровень 2:** Шеут •• (Проклятие); **Уровень 3:** Рен (Эпический эффект, Проклятие)

Уровень 1: Обманутый произносит имя звезды, которая не светила на небе со времён Безымянной империи. Жертва интуитивно чувствует, что за ней кто-то

наблюдает. Как правило, ей не приходит в голову посмотреть на небо и увидеть в ней новую звезду, следящую за каждым её шагом.

До конца сцены ничто, включая сверхъестественные способности, не может помешать Обманутому установить точное местоположение жертвы.

Уровень 2: Обманутый раскрывает левую руку, из которой вырывается облако тёмного дыма, известного как чёрный янтарь. этом облаке дыма Обманутый видит и слышит всё, что происходит рядом с жертвой.

Если Обманутому известно имя, полученное жертвой при рождении, до окончания сцены жертва будет получать от протагониста +1 очко любого урона.

Уровень 3: Произнести это Изречение можно только в том случае, если Обманутому известно истинное имя жертвы. Смертные, находящиеся рядом с ним в этот момент, видят вспышку белого света, которая ослепляет их на один раунд. Что касается жертвы, то она проходит проверку Выносливости + Размера. Если жертва находится *больше*, чем в одной миле от Обманутого, эта проверка проходит со штрафом -4.

Каждый "успех", полученный жертвой, в действительно вредит её телу. Он наносит по очку летального урона, причём каждый результат 10 не перебрасывается и вместо этого наносит по уровню агgravированного урона.

В дополнение ко всему, это Изречение получает оба вышеописанных уровня, а потому жертва получает ещё +1 очко летального урона в придачу.

Укор визиря

Хотя эта способность похожа на ту, которой пользуются и Восставшие из пяти других гильдий, Обманутые способны использовать её в более эффективном ключе. Если им известно имя, полученное жертвой при рождении, они понижают сложность первого уровня этого Изречения на -1 (как правило, до 7). Второй уровень восстанавливает Обманутому один пункт задействованной Колонны. Третий уровень позволяет снять с жертвы не один негативный эффект, а все сразу.

Уровень 1: Ка • (Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Ба ••• (Проклятие); **Уровень 3:** Рен ••••

Уровень 1: Церемония Возвращения обладает силой, способной преодолеть любую другую магию. Соответственно, мумия вполне способна высвободить это заклинание для того, чтобы оградить свою сущность от сверхъестественного

воздействия. Если мумия прибегает к подобной защите, Обманутого окружает невидимая оболочка, подпитываемая энергией его Сехема.

Оболочка сохраняет полную силу на протяжении одного часа, хотя Свидетели и другие сверхъестественные создания могут заметить этот барьер, поскольку он выступает над телом мумии подобно мерцающему слою кожи. Всякий раз, когда мумия подвергается враждебному магическому эффекту (или когда эффект затрагивает пространство, которое занимает Восставший), мумия получает возможность сделать бросок на сопротивление агрессору, используя в качестве запаса дайсов показатель Сехема или значение Ка – в зависимости от того, что выше.

Агрессор использует для броска только показатель Сехема. В случае, если побеждает мумия, магия попросту не проявляется или же не затрагивает Бессмертного. В обратном случае магия срабатывает так, как и предполагалось, хотя мумия способна сопротивляться её эффектам и стандартными методами.

Уровень 2: Это заклинание можно высвободить в качестве пассивного действия для защиты от любой сверхъестественной силы, от которой можно защититься и предыдущим уровнем Изречения. Это автоматически обнуляет эффект магического воздействия на Обманутого. Персонаж не делает никаких бросков: магия попросту растворяется в воздухе сразу после того, как входит с ним в соприкосновение.

Тем не менее, эта защитная сфера вспыхивает лишь на мгновение и исчезает сразу после аннигиляции чужеродной магии, не предоставляя мумии хоть сколько-нибудь продолжительного защитного эффекта.

Уровень 3: Произнесение этого Изречения позволяет Обманутому увидеть внутренним взором все временные магические эффекты, наложенные на цель, находящуюся в пределах нескольких ярдов от него (точное число ярдов равно Сехему + Рен).

Чары, не принадлежащие к конкретным категориям, обычно также входят в перечень “временных”, если только в их описании не заявлено, что их невозможно снять. Увидев магические эффекты, наложенные на жертву, Обманутый способен снять любой из них. Выбор мумии ограничен только одним эффектом, причём таким, который несвойственен самой жертве.

Иными словами, мумия не способна лишить колдуна способности произносить заклинания или высосать из вампира реанимирующую энергию, заставляющую его

тело двигаться после смерти. Однако конкретные чары, наложенные на мага, вполне можно развоплотить при помощи этого Изречения. Равным образом, активированные Дисциплины встреченного вампира можно свести на нет, заставив ночного хищника прилагать дополнительные усилия к их повторной активации. Данное Изречение позволяет обнулять текущие магические эффекты найденного сосуда, однако мумия не способна полностью устранить его врождённые качества, сколь бы мистическими они ни были.

Кроме того, Обманутый способен снимать с окружающих эффекты проклятий. Только Рассказчик способен определить, возможно ли аннулировать ту или иную способность.

Слова озарения

Уровень 1: Аб • (Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Ба •• (Смягчённый эффект); **Уровень 3:** Рен •••• (Смягчённый эффект)

Уровень 1: До окончания сцены мумия подсознательно чувствует близость других мистических порождений. Она не знает, где именно они находятся, но понимает, что они рядом. Если подобные существа пытаются застать её врасплох, мумия получает бонус +4 к попытке отреагировать вовремя.

Если мумия находится на расстоянии вытянутой руки от мистического существа, похожего на человека, она автоматически распознаёт в нём чудовище.

Уровень 2: Оказавшись рядом со сверхъестественным существом, мумия понимает общую его суть. Она не может назвать имени его сверхъестественной расы или конкретных способностей, находящихся в его мистическом арсенале, но может сказать, живое это существо или нет, чего оно может желать и так далее.

Уровень 3: Мумия получает все вышеописанные эффекты, даже когда находится не в упор к другому чудовищу, а сравнительно близко к ним. Если Бессмертный пытается узнать об особенностях сразу множества монстров, ему потребуется провести за наблюдением сразу несколько раундов или даже минут – вплоть до целой сцены, если Рассказчик сочтёт это уместным.

Теневое имя

Уровень 1: Шеут • (Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Ба •• (Смягчённый эффект); **Уровень 3:** Рен •••• (Смягчённый эффект, Проклятие)

Уровень 1: Мумия пытается скрыть своё истинное имя от других разумных существ. Она получает +2 дайса к сопротивлению любой магии, основанной на использовании истинных имён, в то время как противники получают штраф -2 к активации соответствующих сил.

Уровень 2: Бонус и штраф увеличиваются до +4 и -4 соответственно. Если мумия находится у себя в гробнице, она распространяет защиту на всех своих гостей, причём длительность такой защиты возрастает до трёх ночей.

Уровень 3: Произнести это Изречение можно только в том случае, если Обманутому известно имя, полученное жертвой при рождении, или *иремитское* имя, если протагонист направляет действие Изречения против другого Бессмертного.

Всякий раз, когда мумии пытаются навредить, используя её истинное имя, она произносит это изречение и проходит проверку Рен + Манипулирования. Если ей удастся накопить столько же успехов, сколько набрал противник, магия обращается против самого агрессора.

Вуаль забвения

Эта способность практически идентична той, которой пользуются и другие Бессмертные – с некоторыми оговорками, выгодными исключительно для Обманутых.

Уровень 1: Шеут •; **Уровень 2:** Аб ••• (Проклятие, Смягчённый эффект); **Уровень 3:** Ба ••••• (Проклятие)

Уровень 1: Мумия окутывает себя аурой анонимности, стирая воспоминания смертных, столкнувшихся с ней, о всяком контакте с её бессмертной природой. Вуаль сохраняет полную силу на протяжении *целого дня*, на протяжении которого она воздействует на всех смертных, заметивших мумию благодаря обычным органам восприятия (например, увидевших, как Обманутый скрывается за углом и т.д.).

Игроки, выступающие в роли потенциальных врагов Обманутого, должны сделать бросок на Интеллект + Самообладание со штрафом, равным Шеуту или

Схему Обманутого – в зависимости от того, что *выше*. Провал означает, что персонажи забывают и/или неправильно вспоминают весь опыт встречи с мумией, заменяя его обыденными или даже скучными деталями и отказываясь воспринимать их как столкновение с чем-то противоестественным.

Например, они могут помнить, как взяли свою собаку на прогулку, однако не помнить разговора с Обманутым во время этой прогулки. Равным образом, они могут вспомнить, что якобы разговаривали с кем-то ещё: например, с незнакомым (и, вероятно, вымышленным) человеком. Судьба сама управляет искажёнными воспоминаниями, и внесённые ей изменения всегда стараются скрыть личность мумии. Сверхъестественные существа и Свидетели не подвержены действию этой способности.

Уровень 2: Обманутый проводит атаку касанием против другого персонажа в качестве высвобождения этого заклинания (см. правила по касанию на стр. 157 книги **World of Darkness Rulebook**). Контакта непосредственно с кожей жертвы не требуется. Если мумии удаётся коснуться противника, в его разуме проносится краткая версия тех событий, которыми мумия хочет поделиться с ним. За каждую секунду контакта мумия способна передать до часа такого видения, хотя жертва воспринимает участие в этих воспоминаниях с естественной скоростью. Обмен болезненным или травматическим опытом в столь быстром темпе может быть чрезвычайно мучительным для субъекта, а потому наносит ему очки тупого урона, равные Памяти + Аб Обманутого.

Животные воспринимают все переданные воспоминания как травматические.

Уровень 3: Мумия касается жертвы согласно правилам второго уровня этого Изречения, однако успешное касание не наделяет жертву воспоминаниями Обманутого. Вместо этого мумия проходит проверку Манипулирования + Ба против Самообладания + Схема жертвы. Если мумия выигрывает в этом состязании, она может задать любой вопрос о воспоминаниях жертвы. Такой вопрос может быть как узкоспецифическим (например: “Куда ты отнёс мои вазы для мумификации?”), так и довольно абстрактным (таким как: “Скажи мне, любил ли тебя кто-нибудь в этой жизни?”). Любые воспоминания, удовлетворяющие этому вопросу, удаляются из сознания жертвы и вместо этого становятся частью воспоминаний мумии. Воспоминания, извлечённые таким образом, не

возвращаются к жертве сами по себе, хотя щедрый протагонист может и подарить их жертве посредством второго уровня этого Изречения.

Если Обманутый пытается забрать из сознания жертвы воспоминания о нём самом или о всей Забытой гильдии в целом, сложность проверки падает на -2 пункта (как правило, до 6).

Извлечение знаний и навыков из сознания жертвы может привести к снижению или даже устранению соответствующих характеристик, хотя такие потери всегда возмещают жертве опыт, потраченный на приобретение извлечённых Навыков.

Навыки, полученные таким образом, не добавляются в лист персонажа, однако позволяют игроку оправдать приобретение соответствующих характеристик за очки опыта. Произнесение этого заклинания с целью извлечения особенно дорогих для жертвы воспоминаний или больших кусков её прошлого (последнее определяет Рассказчик) считается грехом против 7 или более высокого уровня Памяти. Тем не менее, бережное и разумное извлечение узкоспецифической информации из разума жертвы не считается грехом даже на самых высоких уровнях Памяти.

Шёпоты в земле

Уровень 1: Шеут • (Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Ка •••; **Уровень 3:** Рен ••••• (Проклятие)

Уровень 1: Обманутый произносит истинное имя подземных грызунов и насекомых, приказывая им открыть его внутреннему взору любые подземные ходы – как естественные, так и рукотворные. Мистическим образом персонаж начинает *помнить* эти ходы, как если бы он уже бродил по ним многие годы подряд. Воспоминания остаются в его сознании до рассвета или окончания сцены – в зависимости от того, что наступит *раньше*.

Уровень 2: В дополнение к эффектам предыдущего уровня, мумия узнаёт обо всех посторонних предметах, закопанных в землю в сравнительной близости от неё. Пройдя проверку Силы + Выживания, она может заставить эти объекты вырваться на поверхность: каждый успех поднимает около 25 килограммов. Исключительный успех позволяет мумии образовывать небольшие ходы и пещеры. Как только мумия воспользуется обычным или исключительным успехом, эффект Изречения пресечётся, и мумия забудет о том, что находится под землёй – пока не воспользуется первым или вторым уровнем Изречения снова.

Уровень 3: Пройдя проверку Внутренности + Выживания, мумия погребает под землёй предметы или людей, которых она не хочет видеть на поверхности. Живые существа сопротивляются этой силе проверкой Выносливости + Самообладания.

Если мумия одерживает верх, люди, животные или предметы погружаются на 5 футов под землю за каждый успех (около полутора метров за успех). Исключительный успех позволяет погрузить их сразу на 50 футов под землю (в метрической системе – чуть более, чем на 15 метров)

Себа

Считается, что реликвии Забытой гильдии – великие произведения, созданные её во дворцах фараонов Ирема – были утеряны или даже намеренно уничтожены после того, как Шаньятю заперли души убитых темахов в телах их служителей. Тем не менее, сама Судьба гарантировала сохранность реликвий Ахем-Урту, позволив им оставаться в мире людей в качестве неуловимых идей, теорий, образов или даже высказываний, обладающих колдовской силой.

По своей сути эти неосязаемые реликвии Шестой гильдии, именуемые *себа*, мало чем отличаются от сосудов обычных мумий. Себа обладают уровнями, отражающими их оккультную силу. Им приписываются необычайные качества, которые зачастую можно использовать только благодаря вложению Воли или Колонн. Но самое главное, как и простые реликвии, себа несут на себе проклятие, которое ожидает каждого, кто не приучен к работе с их колдовскими процессами.

Три состояния себа

Себа необычны в том отношении, что они могут принимать различную материальную форму – а зачастую не принимать её вообще. Всего каждое себа может находиться в трёх состояниях: эфемерном, материальном и скованном.

Эфемерное состояние

Когда в мире появляется новая идея или когда художник создаёт новый образ, обладающий достаточной силой, чтобы он мог породить себа, магическая сила этой протореликвии появляется в виде оккультной концепции, которая ещё не обладает какими-либо способностями или преимуществами сама по себе.

В сущности, как долго себа будет находиться в этом состоянии зарождения, неизвестно. Если вам нужны конкретные правила, сделайте бросок нескольких дайсов, точное число которых равно уровню будущего себа. Сложность такого броска равна всего 6 очкам, причём каждый успех перекидывается. Запомните сумму успехов и добавьте к ней единицу.

Если себа обладает только 1-2 уровнями, полученный результат отражает количество месяцев, которые себа будет проклёвываться и превращаться в полноценную реликвию. На третьем уровне результат соответствует годам. На четвёртом он указывает число десятилетий, а на пятом – столетий.

Материальное состояние

Как только себа оформляется в виде полноценной реликвии, оно становится видимым для Обманутых. Фактически оно превращается в предмет или маленькое сооружение, вокруг которого (в глазах Ахем-Урту) вращаются маленькие сияющие иероглифы, звёзды и вспышки необъяснимой природы.

Если Обманутый найдёт такое себа и попробует сделать его частью своего магического наследия, себа перейдёт к нему. В обратном случае себа продолжает оставаться в материальной форме на протяжении нескольких дней или даже часов. Точных правил не существует, однако, если хотите, вы можете сделать бросок по вышеописанным правилам.

Себа • и •• уровня остаются в материальном мире по одному дню за успех. Реликвии ••• и •••• уровня продерживаются только несколько часов. Уникальные себа ••••• уровня задерживаются на земле только на одну сцену.

Как только этот срок выходит, себа возвращается в эфемерное состояние, начиная цикл преобразования и материализации заново.

Скованное состояние

Для того чтобы привязать себа к своей сущности, оккультист (обратите внимание, что не обязательно мумия) должен произнести правильные слова на правильном иремском языке. Фактически в этот момент оккультист присоединяет истинное имя себа к собственному имени.

Для этого он должен находиться в нескольких шагах (по десять на каждое очко Оккультизма) от материализовавшегося себа и осознанно желать присоединить реликвию к своей душе. При соблюдении этих условий мумия тратит очко Воли, в то время как остальные разумные существа (например, смертные или маги) понижают само значение этой характеристики на единицу. Теоретически это означает, что все, кроме мумий, способны носить в своей душе менее десяти себа.



Проклятия себа

Обманутые могут привязать к своему истинному имени любое число себа – однако лишь первые из них будут лишены проклятий. Точное число таких “безопасных” себа равно Памяти или Статусу персонажа в Забытой гильдии. Все остальные себа будут не только предоставлять персонажу свои преимущества, но и накладывать на него соответствующие проклятия.

Из-за этого ограничения Ахем-Урту придерживаются одного из двух подходов к скоплению своих призрачных артефактов: либо они всегда носят в своей душе только несколько себа, в случае необходимости избавляясь от ненужных и добавляя другие, либо они хватаются за все себа без разбору, заранее зная, что вскоре они начнут страдать от целого букета проклятий.

Любопытно, что темахи предпочитают, чтобы их служители выбирали второй подход.



Создание себа

Сотворить себа может либо талантливый художник (в широком понимании слова – такой человек может быть даже не художником или поэтом, а просто красноречивым оратором), либо непостижимое взаимодействие Судьбы и Сехема.

Конкретных правил для создания тех или иных реликвий не существует: считайте это повествовательным инструментом, позволяющим оправдать появление артефакта любым подходящим способом.

Тем не менее, учтите, что далеко не все произведения искусства могут породить себа. Иногда даже самый гениальный художник создаёт полотно, лишённое магической силы – но колдовскую энергию приобретает стихотворение малоизвестного автора или даже поистине непредсказуемое сочетание природных условий вроде "правильной" расстановки планет на небесном своде.

Иногда себа даже в физическом смысле слова *посещают* Землю, прежде чем отправиться вновь в космическое путешествие. Такие себа могут спускаться на земную поверхность подобно сияющим метеорам, проводить здесь немного времени, а затем вырываться в небо... только затем, чтобы вернуться снова.

Некоторые мумии даже составляют графики появления таких себа, зная, что в определённом месте в определённый год должна появиться новая “временная реликвия”.

Поиск себа

Поиск себа проходит по правилам, напоминающим проверку кефера. Игрок делает бросок на Сообразительность или Интеллект (в зависимости от того, что *ниже*) + Оккультизм или Образование (в зависимости от того, что *ниже*). При этом протагонист должен обладать по меньшей мере третьим уровнем Оккультизма и Специализацией на Иремитской магии, Номенклатуре, Сехеме, Астрологии или аналогичных псевдонаучных сферах.

Если персонаж ищет себа, глядя в положение звёзд, от него потребуется провести не меньше шести часов под открытым ночным небом. Примечательно, что если персонаж находится на открытом месте в ночное время, Рассказчик может попросить его пройти такую проверку, даже если сам игрок не пытался найти себа.

Персонажи, не относящиеся к Шестой гильдии, должны добиться в подлобной проверке исключительного успеха – причём даже в этом случае маловероятно, что они узнают о реликвии всё, что хотели.

Рассечение связи

Если Великий Амхата пытается поглотить Сехем мумии, носящей в себе энергию себа, вместо одного очка Сехема мумия вправе отдать ей любую реликвию по своему выбору. В этом случае Амхата материализуется на земле на несколько недель, точное число которых равно значению самого себа.

То же происходит и с нападениями Шуанхсен: они не только забирают реликвии вместо Сехема, но и добавляют их к своим искалеченным душам.

Восставшие и Обманутые способны поглощать энергию себа, привязанных к их душам, по тем же правилам, по которым они иссушают и простые реликвии.

Жертва

Если мумия не хочет уничтожить себа напрямую, но хочет отсоединить его от своей души, она тратит пункт Воли и возвращает себа в эфемерное состояние. Взамен она получает по очку Рен за каждый уровень “отсечённой” реликвии.

Извлечение

Когда носитель себа умирает за пределами своей гробницы, все реликвии, связанные с его душой, возвращаются в эфемерное состояние ровно на одну сцену. Затем они красочно покидают землю, ускользая в небо подобно метеоритам. Это касается даже тех себа, которые были порождены поэтами и художниками, а не космосом и Судьбой.

Если мумия умирает в гробнице, себа остаются привязаны к ней до тех пор, пока кто-нибудь не разрушит её усыпальницу.

Пригоршня звёзд

Как и в случае с остальными реликвиями, было бы невозможно составить список всех себа, которые существуют (или существовали) на этом свете. Более того, поскольку себа представляют собой скорее идеи, чем конкретные "артефакты" (даже их материальная форма не имеет значения), мы не указываем их Размера, Прочности или Структуры – и даже не намекаем на то, как они могут выглядеть. Важны лишь идеи, вдохнувшие в них оккультную жизнь.

Похититель слов (Себа •)

Персонаж может похищать чужие себа. Если он оказывается в пределах пяти шагов от Обманутого (или другого существа, которое, по его мнению, может носить в своей душе энергию себа), он может вложить очко Воли или любой Колонны, после чего пройти проверку Манипулирования + Оккультизма против Решительности + Самообладания жертвы. В случае успеха вор получает новое себа.

Проклятие: Это себа необычно в том отношении, что его проклятие действует даже в том случае, если по стандартным правилам Обманутый может его подавить. Из-за проклятия Похитителя слов вокруг мумии распространяется едва заметное свечение, которое хорошо видят другие Бессмертные. Они понимают, что значит это сияние, и могут попытаться похитить *его* себа по тем же правилам, которые были описаны выше. Для этого им не нужно носить в душе это себа.

Поцелуй пророка (Себа •)

Это себа наделено определённым психическим отклонением (умеренным или тяжёлым, определяет Рассказчик). Мумия способна вызвать это психическое отклонение у любой жертвы, имя которой она знает и которая находится в пределах 50 шагов от неё.

В этом случае мумия проходит проверку Внушительности + Оккультизма против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы (наподобие Гнозиса или Вирда). Каждый успех передаёт отклонение на одну неделю.

С другой стороны, если персонаж проигрывает в этом состязании, он утрачивает очко Воли.

Если протагонисту известно истинное имя жертвы, проклятие действует до тех пор, пока мумия не избавится от себа.

Проклятие: Носитель этого себа сам страдает от отклонения, связанного с реликвией.

Сломанный и нетронутый (Себа ••)

Благодаря этому себа мумия добавляет +3 дайса к проверкам сопротивления любой магии, не основанной на использовании обычного или истинного имени протагониста. Такой же бонус она добавляет к попыткам заметить явную и открытую ложь. Тем не менее, бонус не распространяется на едва заметные, завуалированные формы обмана.

Проклятие: Проверки на Память повышают сложность на +1 (то есть обычно до 9).

Благословение переводчика (Себа ••)

Персонаж понимает любой язык, на котором говорит или пишет другой индивид, если только речь не идёт о магических языках вроде тайных наречий Отверженных и Пробуждённых. Возможно, отсутствие понимания этих тайных языков – не столько изъян реликвии, сколько благословение.

Кроме того, себа понижает сложность проверок Образования на -1 (как правило, до 7), не считая бросков на кефер.

Проклятие: Один раз за сцен Судьба может превратить проваленную проверку Образования в полный провал. В этом случае мумия приходит к ложному выводу, но абсолютно уверена в его грамотности.

Дорога труса (Себа ••)

Один раз за сессию персонаж может взмолиться самой Судьбе, попросив её защитить его от собственной ошибки подобно ребёнку, просящему мать заступиться за него в споре. Судьба переписывает время так, что протагонист оказывается в другом месте и в других обстоятельствах, которые *могли бы* сложиться в пределах последнего часа.

Например, если час назад герой принял решение покинуть город, после чего столкнулся с невыгодными обстоятельствами, время будет переписано так, что он останется в городе или отправится в другое место, в которое он успел бы добраться за один час.

Остальные события, не связанные напрямую с героем, чаще всего остаются в силе: например, если герой участвовал в драке, она продолжится даже после переписывания времени – просто уже без него. Тем не менее, иногда Судьба полностью меняет все события, произошедшие за последний час – даже если они и не были напрямую связаны с протагонистом.

Прибегая к подобному бегству, персонаж испытывает странное чувство вины, которое выражается в потере двух очков Воли.

Проклятие: Один раз за историю (не сессию!) Судьба может переписать время после того, как протагонист добился успеха. В этом случае он оказывается в другом месте и при других обстоятельствах, которые изменяют события последнего часа. Если он пытается проделать то же, что сделал и в "основной" временной линии, Судьба мешает ему выполнить те же действия. Он может добиться успеха, однако должен идти к нему другой дорогой.

Целебное провидение (Себа •••)

Зная истинное имя другого существа и находясь не более чем в ста шагах от него, персонаж может избавить его от *любых* негативных состояний по своему выбору. Под состояниями понимается практически что угодно – от старости и болезней до колдовских мутаций и гипнотического внушения.

Проклятие: Каждый раз, когда персонаж прибегает к этой способности, игрок кидает один дайс со сложностью, равной общей сумме применений этого себа (например, на третий раз сложность будет равна 3, а на восьмой – 8).

Как только протагонист проваливает бросок, вместо исцеления жертвы себа усиливает все её негативные состояния, заставляя её умереть в страшных муках за считанные минуты. Никакая магия не способна спасти жертву, обречённую этим себа.

Горящая корона (Себа •••)

Мумия распределяет +6 очков Культа между любыми возможными бонусами этого Преимущества (Охватом, Верностью и другими эффектами). Если персонаж не принадлежит к числу иремитов, он получает Преимущество *Культисты Обманутых* ••••• (именно пятого, а не шестого уровня). Для этого ему не требуется даже знать об Обманутых: теоретически это Преимущество может получить даже простой человек.

Проклятие: Один раз за историю Судьба выбирает в земной реальности своего посланника, который начинает грезить об убийстве протагониста и похищении его себа. Кем бы он ни был, он проходит проверки кефера, причём Судьба удивительным образом блокирует *Загадку* протагониста. Если герой убьёт своего преследователя, в следующей истории появится новый.

Кешина

Подобно Восставшим, которые способны вкладывать часть своего Сехема в создание талисманов, Обманутые умеют сотворять маленькие аналоги реликвий, которые они называют *кешина*.

Для создания кешина протагонист должен обладать Окультизмом 4 уровня и подыскать любое эфемерное или материализовавшееся себа. После этого персонаж понижает значение своей Воли на единицу – восстановить прежний уровень можно лишь после того, как герой осознанно решит избавиться от кешины. Всего персонаж может носить при себе лишь одну кешину.

Один раз за Сошествие протагонист может попытаться остановить увядание своей силы, пройдя проверку, равную 10 – текущему уровню Сехема. Бросок проходит с эффектом снова-восемь. За каждый успех он восстанавливает по очку

Сехема. Любые смертные, находящиеся поблизости, немедленно поддаются Сибарису ужаса.

Если протагонист, наделённый кешина, пытается восстановить Колонны посредством медитации, его броски понижают сложность на единицу (то есть, как правило, до 7). В ходе такой медитации персонаж может обратиться к Судьбе или темах: правил для подобных бесед не существует, однако вполне очевидно, что из общения с этими вселенскими силами персонаж может вынести что-нибудь поистине феноменальное – или жуткое.

Глава пятая:

Единый сонм

Хотя Обманутые привыкли считать, что они носят в своих телах полноценных темахов, в действительности их души делят общее тело скорее с фрагментами былой личности их повелителя, чем с его полноценным разумом. Во многом именно этим объясняется то обстоятельство, что темахи редко вступают в беседы со своими единственными служителями – и обычно для этого необходимы различные ритуальные действия вроде погружения в медитацию.

Испытание хенетом

Пожалуй, одно из самых больших испытаний, сопутствующих жизни любого Обманутого, заключается в том, что мумии из Забытой гильдии неспособны попасть в Дуат. Они навсегда привязаны к материальной реальности и заведомо знают, что даже в случае гибели земного шара они пробудятся на ближайшей планете.

В случае физической смерти Обманутые попадают в Нефер-Кертет, где становятся призраками. В отличие от большинства привидений, они хорошо понимают, кто они и что делают в этой реальности. В каком-то смысле их было бы правильнее назвать не “призраками”, а бесплотными людьми.

Поскольку в бесплотном состоянии Обманутые лишаются своих сверхъестественных сил, они утрачивают и Пороки, и Добродетели своих темахов. Их эфемерные тела возвращаются в то состояние, в котором они пребывали при жизни в Иреме: они больше не смешиваются с монструозной внешностью повелителей.

Единственным исключением становится Память: она всё ещё ограничивает объём их воспоминаний о прошлых жизнях, как и приписывает им нечеловеческие грехи, при совершении которых они могут утрачивать эту нравственную характеристику.

В то же время, как и другие мумии, на восточном и западном горизонте Обманутые хорошо видят горы, отмечающие выход из Сумрака. Тем не менее, в

отличие от Восставших, Обманутые не могут добраться до этих гор. Сколько бы они ни шли в их направлении, горы остаются на одинаковом расстоянии от них.

Как уже говорилось, до определённой степени мёртвых Ахем-Урту можно вполне напрямую сравнить с бесплотными людьми. Они обладают полным запасом здоровья, причём не нуждаются в еде, воде, сне и даже личной гигиене. Подорванное здоровье они восполняют по правилам сна – так, как если бы *постоянно* находились в состоянии полного покоя.

Если их души “погибают” в астральной схватке с Амхата, призраками или другими чудовищными порождениями Нефер-Кертета, они растворяются в абсолютной тьме, где вынуждены тяготиться кошмарами и неописуемым страхом, пока темах или культ не призовет их обратно в земную реальность.

Поскольку Обманутые подсознательно избегают соседства с темахом, после смерти они должны постараться отойти как можно дальше от своего мёртвого саху в Нефер-Кертете. Если они проводят большую часть дня, *не* пытаясь отдалиться от саху, они получают очко агgravированного урона.

Цикл смерти

Стандартная длительность хенета зависит от Памяти протагониста. Когда он умирает, его душа остаётся в хенете на предварительный период времени, равный тому сроку, который приписывается его текущему Сехему (отсчитайте время, оставшееся до следующего броска на Сошествие – это и есть предварительный период хенета).

Когда этот срок выходит, игрок делает бросок на Память своего персонажа –2. В случае исключительного успеха персонаж возвращается в своё тело, не утрачивая ни капли Сехема. В случае простого успеха он возвращается в тело с потерей одного уровня Сехема. Провал работает так же, как и успех, хотя – как говорилось в основной книге правил **Mummy: the Curse**, – Рассказчик вправе продлить сам хенет.

Если мумия погибает на первом уровне Сехема, проверка требуется только для того, чтобы узнать, добьётся ли персонаж исключительного успеха. В обратном случае персонаж утратит последнее очко Сехема просто для того, чтобы попробовать пробудиться – и тотчас же умереть.



Смерть и Обманутые

Если при гибели Восставшего Рассказчик чаще всего пропускает время его хенета целиком или посвящает ему одну-две сцены, хенет Обманутых заслуживает особого внимания. Говоря простым языком, смерть – единственный период, когда Обманутый оказывается по-настоящему свободен от своего повелителя. Он становится призраком, или даже "бесплотным смертным", и может посвятить часть своей жизни личным задачам и целям.

По этой причине Рассказчик может обговорить с игроками вопрос о длительности периодов смерти. Если игроки заинтересованы в отыгрыше хенета, они могут провести в роли призраков хоть всю сессию или даже историю. И напротив, если они не видят причин говорить об этом причудливом периоде освобождения от темахов, возможно, вам следует пропустить его целиком и не тратить время игровой группы.



Восхождение

Обманутые редко называют Апофеоз тем же словом, которым пользуются Восставшие. Вместо Апофеоза они говорят о Восхождении, или о Ментааре. Фактически Ментаар Обманутых полностью соответствует требованиям, которые Апофеоз выдвигает и в отношении остальных иремитов.

Тем не менее, на последнем этапе Ахем-Урту должен привязать к своей душе сразу пять себя, порождённых Судьбой (а не смертными творцами), и затем вложить всю их силу в одну кешину.

В этом случае при ближайшем пробуждении из хенета Обманутый целиком передаёт себя в руки Судьбы, избавляясь от воли темаха. Ничто не пугает темахов больше, чем стремление их служителей к Ментаару, поскольку с каждым успешным Восхождением Ахем-Урту темахи теряют ещё одну телесную оболочку. Если когда-нибудь все Обманутые совершат Восхождение, темахи останутся в этом мире одни, без тел и каких-либо возможностей воздействовать на окружающую реальность.

В случае успешного Ментаара мумия получает следующие преимущества:

- Её истинное имя отныне связано не с темахом, а с Судьбой – что именно это значит, вправе определить только Рассказчик.

- Саху мумии избавляется от чудовищных (или человеческих) черт её повелителя. Тело протагониста выглядит так, как и при его жизни в Иреме. Более того, Сибарис Обманутого больше не отличается от Сибариса других Бессмертных. Даже в худших случаях, когда нечеловеческая природа протагониста становится очевидна, из его смертельных ранений вырывается яркий космический свет, который скорее восхищает, чем устрашает.

- Когда мумия умирает, её тело растворяется в чистом потоке Сехема вместе со всем имуществом. Ей не нужно убегать каждый день от этого тела по Сумраку, однако в целом мумия вообще не получает бесплотной жизни в хенете и ничего не помнит то том, что происходило после её смерти. По той же причине Обманутый навсегда утрачивает очки Гробницы и Культа.

- Мумия возвращается к жизни только по велению самой Судьбы. Её невозможно призвать в земной мир или спровоцировать на пробуждение – например, вторгшись в её гробницу или похитив её реликвии. Когда она появляется, её тело возникает прямо из воздуха, а в её разуме сразу формируется представление о миссии, порученной Судьбой. Чаще всего Судьба подбирает для воскрешения "своей" мумии место, в которой её никто не увидит, однако порой зрелищное появление играет Судьбе на руку.

- Сошествие мумии никогда не замедляется и не ускоряется. Судьба может обнулить счётчик Сошествия взамен на особенно явные старания персонажа или вызвать бросок на Сошествие в случае активной борьбы персонажа с Судьбой. Как только протагонист выполнит свою миссию, он может погрузиться в хенет в любую минуту по собственной воле.

- Темах отбирает у мумии все очки Статуса в гильдии. Персонаж всё ещё относится к расе Ахем-Урту, но не пользуется уважением других членов гильдии.

- Мумия неспособна восстанавливать очки Колонн благодаря следованию миссии своего темаха. С другой стороны, она получает бонус +5 к проверкам медитации, если погружается в состояние транса для восполнения Колонн.

- Мумия лишается *выражения* своего темаха (особой силы, которой наделял её повелитель).

- Хотя Обманутому может казаться, что он избавился от своего вечного рабства, в действительности он переходит в услужение самой Судьбе. Её нельзя назвать добрым или злым повелителем – она ни жестока, ни мягка. Она просто существует. Всякий раз, когда персонаж совершает преступление против Памяти ради помощи своей незримой повелительнице, он добавляет +5 дайсов к проверке дегенерации.

- Потеряв все очки Памяти, Ахем-Урту превращается в чистый сосуд энергии, исполняющий волю Судьбы. Он понятия не имеет, чем занимается – в каком-то смысле он погибает как личность и воскресает только тогда, когда ему удаётся восстановить очко Памяти (как правило – только при следующем Сошествии).

Изменчивый вид

Восставшие из пяти других гильдий Ирема веками прячут свои тела в усыпальницах, перевозят каноны с органами с места на место, а в случае утраты этих бесценных сокровищ – пытаются переселиться в новое тело, рискуя пополнить ряды Шуанхсен.

Обманутые никогда не сталкивались с такими проблемами. Хотя Обманутые и привыкли к своим телам, как только их первоначальную оболочку уничтожают, они оживают в телах ближайших покойников. Правила для такого переселения полностью соответствуют тому процессу, который проходят и простые Восставшие, которым не посчастливилось потерять своё тело. Однако Обманутые *никогда* не рискуют стать Шуанхсен. По этой причине они могут даже осознанно попросить культистов “призвать” их в другое тело, чтобы у них появился шанс ввести противника в заблуждение или прикинуться кем-то другим.



От переводчика:

Истинные имена

По неочевидным причинам эта книга не предлагает ни конкретной системы, ни даже приблизительного описания тех действий, которые Ахем-Урту могут предпринять для исследования истинных имён.

Немногим позже Майкл Э. Гудвин выложил в Интернет файл **Lore of the Deceived**, который исправляет эту ошибку. Его перевод я также выкладываю отдельным приложением.

Тем не менее, ещё в этой книге содержится предложение задействовать некоторые силы *других* гильдий из книги **Guildhalls of the Deathless**, которые *предположительно* были придуманы именно Ахем-Урту. Три самые значимые из подобных сил я позволю себе упомянуть в этой короткой врезке.

Призвание Сеша-Хебсу:

Бастион знаний

Требования: Статус в гильдии Сеша-Хебсу •••••

Эффект: Подлинные мастера текста знают, как выявить истинные имена окружающих. Если персонаж тратит минуту, пристально изучая предмет или существо в попытке его истинное имя, он должен пройти проверку Сообразительности + Оккультизма + Статуса в гильдии. Эта проверка всегда проходит со штрафом, который определяется сущностью целевого объекта. Неподвижные предметы налагают штраф -1, большинство животных -5, смертные -8, а сверхъестественные создания или знаменитые объекты вроде святынь доводят штраф до -10. Истинные имена мумий (включая Шуанхсен) недоступны, поскольку они известны лишь Судьям Дуата.

Персонажу необходимо набрать количество успехов, равное назначенному штрафу (например, восемь в случае с простыми смертными). После этого он узнаёт истинное имя жертвы. Не обладая мистическими познаниями Обманутых, Сеша-Хебсу едва ли сможет что-либо сделать с жертвой, даже располагая знанием её имени. Тем не менее, если он сумеет найти и выучить жуткие ритуалы Забытой гильдии (или, возможно, магические церемонии других чудовищ), ему откроются поистине безграничные возможности управления жертвой.

В дополнение ко всему вышеописанному персонаж распространяет вокруг себя невидимые потоки, которые улучшают мыслительные способности разумных существ. Все, кто находится в пределах мили от персонажа (включая его самого), используют правило снова-девятъ при проверках Образования. Если герой или окружающие его индивиды действуют во благо гильдии Сеша-Хебсу, этот бонус распространяется на все Ментальные характеристики.

Изречение Сеша-Хебсу:

Редактирование слова

Требования: Статус в гильдии Сеша-Хебсу ••• и выше

Уровень 1: Шеут • (Смягчённый эффект); **Уровень 2:** Ка •••; **Уровень 3:** Рен
•••••

Уровень 1: Персонаж стирает знание об определённом событии или явлении из разума любых существ. Он проходит проверку Шеута + Сехема (возможны ситуативные штрафы). Если персонаж хочет стереть знание из разума конкретной жертвы, она сопротивляется броском Самообладания. В обратном случае он устраняет знание как таковое из сознания любых разумных существ.

Это Изречение не позволяет уничтожать самоочевидные знания (вроде “Гравитация заставляет подброшенные объекты падать на землю” или “Я стою здесь”). В остальном, персонаж волен стирать любые сведения, и никто из смертных никогда их не вспомнит. Даже среди Восставших только обладатели пятого или более высокого уровня Памяти имеют шансы вспомнить стёртое знание.

Уровень 2: Узнав истинное имя мёртвого, мумия устраняет физические свидетельства его существования. Она проходит проверку Манипулирования + Оккультизма + Сехема против Самообладания + Сехема, которыми обладал усопший.

Каждый уровень Известности налагает штраф -2. Возможны другие ситуативные модификаторы. Память о самых известных людях вроде президентов и кинозвёзд стереть практически невозможно.

Уровень 3: Мумия не просто стирает воспоминания о жертве – она переписывает само время так, словно указанного индивида действительно не существовало. Дети приобретают других родителей. Дома получают новых хозяев. Если мумия стирает имя убийцы, в новой реальности оказывается, что её жертвы были убиты кем-то другим или погибли в результате несчастных случаев.

Разумеется, игрокам и Рассказчику следует обсудить, в какой степени они позволяют игровым персонажам менять историю мира. До тех пор, пока всех устраивает принятое решение, Сеша-Хебсу способен заметно влиять на саму реальность.

Для осуществления своего замысла мумия должна знать истинное имя жертвы и пройти проверку Интеллекта + Рен + Сехема против Решительности + Сехема, которыми обладал покойник.

Изречение Су-Менент:

Наследие древних звёзд

Требования: Статус в гильдии Су-Менент ••• и выше

Уровень 1: Рен • (Смягчённый эффект, Унисон); **Уровень 2:** Шеут ••• (Унисон);

Уровень 3: Ба ••••• (Эпический эффект, Унисон)

Уровень 1: Персонаж наносит себе порез с помощью каменного ножа (причиняя очко летального урона). В ране начинает расцветать странное, невиданное растение, позволяющее мумии взаимодействовать с призраками и другими нематериальными существами.

Если это Изречение произносится в унисон, на время взаимодействия с подобными существами иерофанты получают по дополнительному очку в каждом Физическом Атрибуте и в Сообразительности. Цветок увядает спустя один час.

Уровень 2: Мумия рассекает себе череп, нанося два очка агgravированного урона. Прежде всего, это делает её тело уродливее, что вызывает Сибарис (как если бы мумия показывала окружающим свой истинный облик). Она получает все преимущества первого уровня этого Изречения. Кроме того, она добавляет к своей Скорости очки Сехема и Шеута, поскольку с этого момента ей открываются невидимые бреши в физическом мире, позволяющие “сокращать маршрут”.

Более того, любое оружие, не приспособленное к повреждению нематериальных существ, начинает странным образом просачиваться через плоть Восставшего, почти не причиняя ему вреда. Это позволяет герою блокировать урон от холодного оружия и рукопашных атак в размере, равном Шеуту.

В случае коллективного произнесения Изречения иерофанты дополняют вышеописанные преимущества следующими:

- +1 очко Сообразительности и Физических Атрибутов, полученных благодаря первому уровню Изречения, теперь сохраняются при взаимодействии с материальным миром.

- Шеут не просто блокирует урон, а вычитает дайсы из запаса нападающих во время атаки.

- Мумия способна телепортироваться в ближайшее место, в котором магия искажает физическое пространство. Примером такого места может быть гробница с Геометрией •••• и выше или другое сооружение, наполненное мистической силой. Даже если ближайшее место окажется в сотне миль от Восставшего, персонаж мгновенное перенесётся в него. Эти эффекты сохраняются на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно Сехему высшего иерофанта.

Уровень 3: Мумии призывают Посланца забытых звёзд – иремитского демона, обладающего множеством тел, но единым разумом. Для начала герои должны вызывать к его Истинному имени на протяжении одного часа. После этого физические тела мумий исчезают и вместо них появляются демоны. С этого момента и до конца действия

Изречения игроки получают роли этих чудовищных созданий. Несмотря на множество тел, все они представляют собой единую сущность. Смертные, видящие их тела, испытывают Сибарис ужаса и каждый раунд получают тупой урон в размере Ба демонов, пока не убегут прочь. Растения вокруг демонов увядают, а земля чернеет.

Посланец владеет самыми высокими показателями Колонн, Сехем и Атрибутов, встречающимися среди персонажей (Сехем и Колонны не могут превышать 10 пунктов). Каждый участник после первого (аколит или иерофант) добавляет +2 очка Здоровья, +2 к трём Атрибутам по выбору высшего иерофанта и +1 пункт Колонны также по его выбору. Посланец неуязвим к тупому урону и не способен потерять сознание.

Он обладает бронёй в размере Шеута и блокирует часть урона по правилам, соответствующим второму уровню этого Изречения. Кроме того, каждый раунд он может игнорировать результаты одного физического действия, направленного против него, поскольку ему ничего не стоит покидать земной мир и временно отступать в непостижимую божественную реальность.

По этим же причинам он способен влиять и на материальный мир, и на Сумрак. Каждый иерофант, слившийся с Посланцем, может предпринимать действия по обычным правилам, поскольку, несмотря на единый разум, он управляет отдельным телом.

В дополнение к этому он может молниеносно передвигаться по области, равной 10 ярдам на каждый пункт Сехема, в качестве мгновенного действия. Во время

такого слияния персонажи могут задавать Посланцу любые вопросы. Он готов ответить на каждый вопрос взамен на уровень Сехема (каждый участник платит собственным Сехемом, даже несмотря на временное отсутствие своего тела) или человеческое жертвоприношение. Он не станет отвечать на вопросы, связанные с деятельностью Судей, природой Дуата и падением Безымянной империи.

С визуальной точки зрения персонажи задают эти вопросы сами себе и затем слушают ответы, звучащие из их собственных уст. Действие Изречения длится по одному раунду за каждый уровень Сехема Посланца, хотя если все клетки его Здоровья заполнятся аггравированным уроном, он исчезнет раньше (и вернёт персонажей в их собственные тела).

